



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



**APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR
LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL
GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. LUCRECIA PERALTA CHIJMAPOCCO

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE

JULIACA – PERÚ
2024



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INTERCULTURAL BILINGÜE

**APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR
LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL
GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA 2024**





TESIS PRESENTADA POR:

Bach. LUCRECIA PERALTA CHIJMAPOCCO

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE**

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE	:	 _____ Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
PRIMER MIEMBRO	:	 _____ Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
SEGUNDO MIEMBRO	:	 _____ Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
ASESOR DE TESIS	:	 _____ Dr. JESUS MAMANI MAMANI
LINEA DE INVESTIGACIÓN	:	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03



RESOLUCIÓN DECANAL N° 143-2024-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 26 de noviembre de 2024.

VISTOS:

El Expediente N° 017625-2024 presentado por el (la) Bachiller, **LUCRECIA PERALTA CHIJMAPOCCO** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA 2024**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA 2024**; ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Titulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Titulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Titulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: **APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA 2024**; para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

- PRESIDENTE : Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paravicino
- 1ER. MIEMBRO : Dr. Hugo Neptali Cavero Aybar
- 2DO Miembro : Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el miércoles 27 de noviembre a horas 9:00 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente **Dr. Jesus Mamani Mamani**.

CUARTO: El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Titulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución.

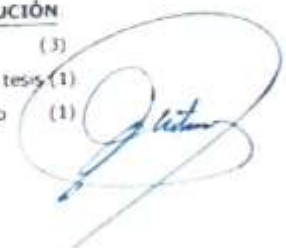
REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.

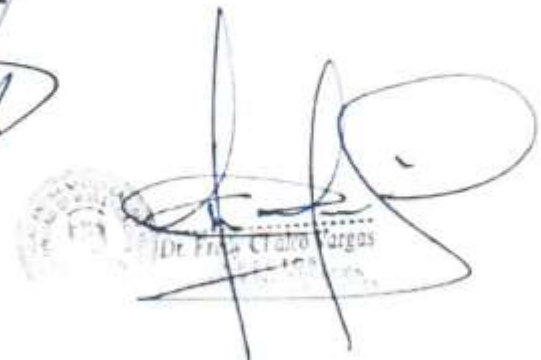



 Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paravicino
 SECRETARIO
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN

- Jurados (3)
- Asesor de tesis (1)
- Interesado (1)
- C.c.
- Arch





 Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN N° 149-2024-D-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 15 de octubre de 2024

VISTOS:

El Expediente **2024-CU-14552** de fecha **09 de octubre de 2024** del Bach. **LUCRECIA PERALTA CHIJMAPOCCO**, quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el **Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)"** que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios

Que, el (la) Bach. **LUCRECIA PERALTA CHIJMAPOCCO**, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA 2024**; conducente para optar el Título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corroboró el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) ASESOR (a) Dr. **FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS**.

Estando, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA 2024; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO.- RATIFICAR, como ASESOR al (la) Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS.

ARTICULO TERCERO.- DISPONER que la facultad, secretarías académicas y administrativas quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese

UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
LIC. PERALTA CHIJMAPOCCO
SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Dr. Freddy Chalco Vargas
SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:
INTERESADO
ARCH. 2024



RESOLUCIÓN DECANAL N° 069-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 12 de setiembre del 2024

VISTO: El expediente N° 2024-CU-4486, presentado por el señor (a) **LUCRECIA PERALTA CHIJMAPOCCO** solicitando **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN Anexo (01)** el **PROVEIDO N° 069-2024-UI-FACE-UANCV/J**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato **N°069-2024** del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos

CONSIDERANDO:

Que, el señor (a) **LUCRECIA PERALTA CHIJMAPOCCO** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL A, PAUCARPATA, AREQUIPA 2024;** Para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en: **Educación Inicial Intercultural Bilingüe.**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el integrante del Comité de Investigación **Mgtr. Luis Chayña Aguilar** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato **N° 069-2024-** aprobado la propuesta de investigación titulado: **APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA 2024;**

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución **0989-2022-UANCV-CU-R**, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución **N° 0294-2023-UANCV-CU-R** y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria **N° 30220**, Ley de creación de la UANCV **N° 23738** y modificatoria **N° 24661**, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación

RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO - APROBAR, la **PROPUESTA DE INVESTIGACION**, presentado por el señor (a) **LUCRECIA PERALTA CHIJMAPOCCO**, para optar el título profesional de Licenciado (a) en: **Educación Inicial Intercultural Bilingüe;** con el tema titulado **APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA 2024;** Correspondiente a la línea de Investigación **Gestión de la Educación.**

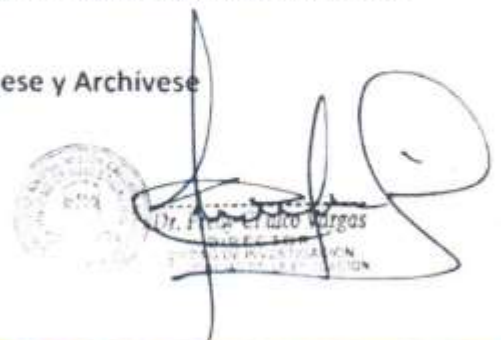
La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales.

SEGUNDO ARTICULO - RECONOCER como **ASESOR DE INVESTIGACIÓN** al (a la) Docente **Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas.**

ARTICULO TERCERO - DISPONER que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.



Regístrese, Comuníquese y Archívese



Cc
Archivo, 2024
INTERESADO (A)



APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

20%

FUENTES DE INTERNET

10%

PUBLICACIONES

17%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	11%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
3	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	www.unamba.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	api-repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	martysabi.blogspot.com Fuente de Internet	1%
7	editorialinnova.com Fuente de Internet	<1%

13989122166.srv040146.webreus.net



TÍTULO DE LA TESIS	
APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA 2024	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	LUCRECIA PERALTA CHIJMAPOCCO
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	29712679
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-6461-9816
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	JESUS MAMANI MAMANI
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40492310
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-9857-8231
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01332589
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01233951

Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Ubicación: CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA País: Perú Departamento: Arequipa Provincia: Arequipa Distrito: Paucarpata</p> <p>Coordenadas GMS Longitud: -16.409681874758764 Latitud: -71.4857070126808</p> <p>URL maps https://maps.app.goo.gl/LBs3yb21jh2PDcTz8</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Setiembre del 2024 – Noviembre del 2024
URL de disciplinas OCDE - Librería	<p>Ciencias de la Educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.00.00</p> <p>Educación general https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>



Dr. Andy Chalco Vargas
DIRECTOR
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CUZCO

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo LUCRECIA PERALTA CHIJMAPOCCO, identificado con DNI
Nro. 29712679 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional**
 Programa de Segunda Especialidad,
 Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

informo que he elaborado el/la **Tesis** o **Trabajo de Investigación**, **Trabajo Académico**
denominada:

APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA

EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL GRAU A,

PAUCARPATA, AREQUIPA 2024

Asesorado por: Dr. JESUS MAMANI MAMANI

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 02 de 12 del 2024



FIRMA DEL ASESOR (obligatoria)



FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

Este presente trabajo será dedicado a mi familia e hija, siendo el motor y motivo en culminar unos de mis objetivos.



AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios y la Virgen por iluminar mi camino y brindarme sabiduría y fortaleza para continuar con mi propósito.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN.....	xi

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1.1. Pregunta general.....	2
1.1.2. Pregunta específica.....	2
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
1.2.1. Objetivo general.....	3
1.2.2. Objetivos específicos.....	3
1.3. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.....	3
1.4. HIPÓTESIS.....	4
1.4.1. Hipótesis general.....	4
1.4.2. Hipótesis específica.....	4
1.5. VARIABLES E INDICADORES.....	5
1.5.1. Conceptualización de variables.....	5
1.5.2. Operacionalización de variables.....	6

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	7
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	7
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	9
2.1.3. Antecedentes Locales.....	11



2.2. BASES TEÓRICAS	12
2.2.1. Juegos psicomotrices	12
2.2.2. Motricidad gruesa.....	16

CAPÍTULO III

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN	21
3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN	21
3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN	22
3.4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	22
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	22
3.5.1. Población.....	22
3.5.2. Muestra	23
3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	24
3.7. VALIDACIÓN DE LA CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS	24
3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO.....	24
3.8.1. Validez.....	24
3.8.2. Confiabilidad.....	24
3.9. PLAN DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS.....	25

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS	26
4.1.1. Análisis Descriptivo	26
4.1.2. Prueba de normalidad.....	42
4.1.3. Análisis inferencial	43
4.2. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	51

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables.....	6
Tabla 2 Población	23
Tabla 3 Muestra de estudiantes	23
Tabla 4 Distribución frecuencial de pre test de la Variable: Motricidad gruesa	26
Tabla 5 Distribución frecuencial de Pre test de la dimensión coordinación dinámica general.....	28
Tabla 6 Distribución frecuencial de Pre test de la dimensión control tónico postural	30
Tabla 6 Distribución frecuencial de Pre test de la dimensión control postural.....	32
Tabla 7 Distribución frecuencial de Pos test de la Variable: Motricidad gruesa ...	34
Tabla 8 Distribución frecuencial de Pos test de la dimensión coordinación dinámica general.....	36
Tabla 9 Distribución frecuencial de Pos test de la dimensión control tónico postural	38
Tabla 9 Distribución frecuencial de Pos test de la dimensión control postural	40
Tabla 10 Prueba de normalidad Kolmogorov Smirnov.....	42
Tabla 11 Prueba de T Student de motricidad.....	43
Tabla 12 Prueba de T Student de la pre test del nivel de motricidad	45
Tabla 13 Prueba de T Student de la post test de la motricidad gruesa	47
Tabla 14 Prueba de T Student del pre test y post test de la motricidad gruesa ...	49



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Distribución porcentual de pre test de la Variable: Motricidad gruesa ...	27
Figura 2	Distribución porcentual de pre test de la dimensión coordinación dinámica general.....	28
Figura 3	Distribución porcentual de pre test de la dimensión control tónico postural	30
Figura 4	Distribución porcentual de pre test de la dimensión control postural	32
Figura 5	Distribución porcentual de pos test de la Variable: Motricidad gruesa...	34
Figura 6	Distribución porcentual de pos test de la dimensión coordinación dinámica general.....	36
Figura 7	Distribución porcentual de pos test de la dimensión control tónico postural	38
Figura 8	Distribución porcentual de pos test de la dimensión control postural	40



RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo determinar los efectos de la aplicación de los juegos psicomotrices para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024

Teniendo una investigación cuantitativa, explicativa, cuasiexperimental, se consideró dos aulas de 5 años de Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A". Estuvo constituido de 50 estudiantes de 5 años. Aplica una prueba de subtest de motricidad de TEPSI.

Teniendo como resultado en la evaluación de la variable motricidad gruesa después de aplicar el programa tuvo un 60% de niños obtuvieron un nivel normal, con un 40% de niños tuvieron un riesgo en la motricidad gruesa en el grupo experimental. En el grupo control, se obtuvo un 60% de los niños tienen un retraso y con un 40% de niños obtuvieron un riesgo en la motricidad gruesa. Se concluye, que los efectos que tiene la aplicación de los juegos psicomotrices para mejorar la motricidad. Teniendo como resultado una media (13,04) entre la pre y la postest y una desviación (3.42) y una significancia ($0,000 < 0.05$). Asimismo, (19.056) la t calculada, su gl (24), entonces, se acepta la hipótesis de investigación y la hipótesis nula se rechaza, es decir, que la aplicación de los juegos psicomotrices dio resultados positivos y significativamente en la motricidad gruesa, reflejando mejoras y alcanzando el puntaje correspondiente en el grupo experimental.

Palabras clave: psicomotricidad, juegos, motricidad, coordinación



ABSTRACT

The research aimed to determine the effects of the application of psychomotor games to improve gross motor skills in boys and girls of the Initial Educational Institution "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024

Having a quantitative, explanatory, quasi-experimental research, two 5-year-old classrooms of the Initial Educational Institution "Miguel Grau A" were considered. It consisted of 50 5-year-old students. A TEPSI motor subtest was applied.

Having as a result in the evaluation of the gross motor variable after applying the program, 60% of children obtained a normal level, with 40% of children having a risk in gross motor skills in the experimental group. In the control group, 60% of children had a delay and 40% of children had a risk in gross motor skills. It is concluded that the effects of the application of psychomotor games to improve motor skills. The result was a mean (13.04) between the pre- and posttest and a deviation (3.42) and a significance ($0.000 < 0.05$). Also, (19.056) the calculated t, its gl (24), then, the research hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected, that is, that the application of psychomotor games gave positive and significant results in gross motor skills, reflecting improvements and reaching the corresponding score in the experimental group.

Keywords: psychomotor skills, games, motor skills, coordination



INTRODUCCIÓN

La educación preescolar socializa a los niños con su entorno y con los demás, potenciando la motricidad fina y gruesa. Los juegos escolares ayudan a transmitir conocimientos y fluidez, a la vez que fomentan la coordinación, el ritmo y el equilibrio para futuras actividades de aprendizaje. Se transmiten de generación en generación.

Asimismo, estos programas incluyen la participación en deportes, actividades de física en habilidades gruesas, programas de entrenamiento neuromuscular integrado, programas no estructurados como el juego libre en la piscina o en el patio de recreo y más. Además de estos programas, también se han propuesto los juegos culturales tradicionales (TCG) como una actividad para mejorar las habilidades motoras. Esto nos permite, una mejor coordinación puede traducirse en una mayor confianza y una mayor probabilidad de participar en actividades físicas, (Hussain & Cheong, 2022).

Asimismo, el trabajo se desglosa de la siguiente manera:

Capítulo I; se observa, la problemática de la investigación, asimismo se describe los objetivos, dentro de ello está la justificación, la hipótesis y la operacionalización de las variables.

Capítulo II; se describe los antecedentes con autores actuales de artículos y tesis. De la misma manera, se visualiza las bases teóricas de las variables de estudio estructurado por subtítulos.

Capítulo III; se menciona el método de investigación, los sujetos con quien se trabajará, la aplicación del instrumento.



Capitulo IV; se realiza un análisis estadístico de dos maneras descriptivas e inferencial que imparte las tablas, figuras y su respectiva interpretación.

Finalmente, se concluye, se recomienda, se referencias de los autores mencionados en el documento y se coloca los anexos trabajados.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Algunos estudios culpan a estos comportamientos, al ser considerados entre las principales causas del comportamiento sedentario entre niños, pretendemos en nuestro estudio comprobar si podemos utilizar la tecnología como un arma de doble filo e influir positivamente en la calidad de vida de los mencionados anteriormente a través de ella. Aproximadamente el 5-6% de los niños en edad escolar experimentan importantes dificultades de control motor y coordinación. Este es un problema grave porque estos niños son propensos al comportamiento sedentario debido a su falta de habilidades motoras. El desarrollo psicomotor es muy importante para los dominios motores y cognitivos de un niño. Por otro lado, las habilidades psicomotoras juegan un papel clave en la actividad física y la participación deportiva en el día a día de los niños y pueden alterar el comportamiento en un compromiso a largo plazo, (Moroşanu et al., 2024).

En nuestro país, existe una menor motivación para el área psicomotriz en el nivel inicial, existe poca participación en deportes en los niños. Mientras tanto, se descubrieron que la falta de interés en el movimiento y la actividad física provocó que más de la mitad de los niños alcanzaran niveles de motricidad gruesa por



debajo del promedio. Para abordar los niveles inferiores de la motricidad gruesa, varios estudios han recomendado programas de intervención para aliviar los niveles de motricidad gruesa niños sanos y normales.

La Institución Educativa Inicial Miguel Grau A, se evidencia los niveles de motricidad gruesa están disminuyendo, existe una inadecuada coordinación, aun los estudiantes confunden los movimientos, no prestan atención a las indicaciones, existe equivocación y concentración en las actividades. Para abordar, este problema he decidido realiza un programa de juegos psicomotrices estos incluyen la participación en actividad física del niño ayuda a mejorar su habilidad motora.

1.1.1. Pregunta general

¿Qué efectos tiene la aplicación de los juegos psicomotrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa 2024?

1.1.2. Pregunta especifica

¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa que muestran los niños del grupo control y experimental antes de la aplicación de los juegos psicomotrices?

¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa que muestran los niños del grupo control y experimental después de la aplicación de los juegos psicomotrices?

¿Qué diferencia existe entre el nivel de motricidad gruesa que muestran los niños del grupo control y experimental, antes y después?



1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo general

Determinar los efectos que tiene la aplicación de los juegos psicomotrices para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024

1.2.2. Objetivos específicos

Describir el nivel de motricidad gruesa que muestran los niños del grupo control y experimental antes de la aplicación de los juegos psicomotrices.

Identificar el nivel de motricidad gruesa que muestran los niños del grupo control y experimental después de la aplicación de los juegos psicomotrices.

Comparar las diferencias entre el nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental, el antes y después.

1.3. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La presente investigación, es importante aplicar los juegos o actividades que antiguamente lo han aplicado los juegos psicomotrices y que por cambios de la vida y tecnología han disminuido.

En cuanto al aspecto teórico, los resultados de la investigación serán sistematizados, para ser incorporado en el marco teórico y conceptual.

En cuanto al aspecto práctica; se realizó de manera experimental para solucionar el problema para una mejora en la motricidad en los estudiantes de cinco años de la institución, se aplicó los juegos psicomotrices que desarrolla las capacidades motoras, tenga una coordinación adecuada, equilibrio. Esto nos



permite, una mejor motricidad gruesa puede traducirse en una mayor confianza y una mayor probabilidad de participar en otras actividades.

Por su parte desde el punto de vista metodológico, se utilizará el método cuantitativo, experimental, su procedimiento de técnica e instrumentos que se evaluarán en la investigación, la cual son validados y se halló su confiabilidad, puedan dar uso en otras investigaciones.

1.4. HIPÓTESIS

1.4.1. Hipótesis general

Ha: La aplicación de los juegos psicomotrices permite una mejora significativa en la motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024

1.4.2. Hipótesis específica

El nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental, muestran similares datos antes de la aplicación de los juegos psicomotrices.

El nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental, muestran diferencias significativas, después de la aplicación de los juegos psicomotrices.

Existe diferencias significativas entre el nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental, el antes y después de la aplicación de los juegos psicomotrices.



1.5. VARIABLES E INDICADORES

1.5.1. Conceptualización de variables

Definición de juegos psicomotrices

Los juegos psicomotores son beneficiosos para el desarrollo de la percepción y las sensaciones de los niños, ya que generan diferentes sensaciones físicas y musculares, potenciando la exploración sensorial de las emociones. Si bien actividades como correr, saltar y trepar provocan desgaste, también generan un ciclo de recomposición y reacondicionamiento, fortaleciendo en definitiva el organismo, (Arroyo, 2024).

Definición de motricidad gruesa

La motricidad gruesa es una capacidad que requiere la coordinación de la mayor parte del cuerpo del niño. Para estimular la motricidad gruesa de los niños se puede hacer entrenándolos para saltar, trepar, correr, caminar de puntillas, etc., (Putro et al., 2024).



1.5.2. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variables	Dimensión	Indicador	Escala
Variable Independiente	Calentamiento	Atención	
Juegos psicomotrices	Expresividad motriz	Desenvolvimiento	
	Relajación	Autonomía	
Variable dependiente	Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> • Camina • Marcha 	Retraso
Motricidad gruesa	Control tónico postural	<ul style="list-style-type: none"> • Salta • Patea 	Riesgo
	Control postural	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio • Correr 	Normal

Nota: Elaboración Propia



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Muhammad et al. (2024), investigación denominada: "Desarrollo de un modelo de aprendizaje basado en el "juego al aire libre" para entrenar la motricidad gruesa en la primera infancia en la Universidad de Indonesia". Su objetivo fue identificar el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en la primera infancia utilizando un enfoque de "juego al aire libre". Esta investigación utiliza un enfoque cuantitativo para probar la validez del contenido, así como el constructo y la eficacia del modelo educativo. Los sujetos experimentales en esta investigación fueron niños de la primera infancia, con un total de 26 encuestados en Yogyakarta, Indonesia. El análisis de datos para ensayos a pequeña escala y ensayos a gran escala utiliza el análisis de ruta de las categorías del coeficiente de confiabilidad. La prueba t ilustrativa pareada se utilizó para analizar la eficacia del desarrollo de las habilidades gruesas. Los resultados de esta investigación son un modelo educativo que utiliza un "juego al aire libre" para mejorar las habilidades motoras agresivas en forma de una guía novedosa. El modelo desarrollado en esta investigación puede entrenar las habilidades motoras gruesas e influirá en los



resultados del aprendizaje cognitivo, afectivo y psicomotor de los estudiantes de la primera infancia. De esta manera, el modelo de aprendizaje es fácil de entender, cómodo y hace que los alumnos de la primera infancia se entusiasmen más con el estudio.

Gastelum-Acosta et al. (2024), investigación denominada: "Plan de estrategias socioeducativas para el desarrollo de la psicomotricidad en el alumnado de educación infantil", Universidad Autónoma de Chihuahua, México. El estudio tuvo como propósito proponer un plan de estrategias socioeducativas para el desarrollo de la psicomotricidad de niños del jardín. Consideró una investigación cuantitativo, descriptivo-proyectivo, no experimental transversal, cuenta con 47 estudiantes y 4 docentes fue su muestra, aplicó un cuestionario. Concluyeron, que los docentes tienen un nivel moderado en conocimiento, bajo "manejo de estrategias socioeducativas", mientras, otros tienen un nivel moderado "habilidades psicomotoras". Se sugiere proponer estrategias socioeducativas para el desarrollo de habilidades psicomotoras, que incluyan experiencias, adaptación, relaciones y emociones saludables, para mejorar el desempeño futuro de los estudiantes y contribuir a la práctica escolar de los docentes.

Putro et al. (2024), investigación denominada: "La eficacia de los juegos de salida para mejorar la motricidad gruesa y el coraje de niños de 5 a 6 años", Universidad Negeri Yogyakarta, Indonesia". Este estudio tuvo la finalidad de descubrir la eficacia de juegos para mejorar el desarrollo motor grueso en niños de 5 y 6 años. El tipo de investigación utilizada en este estudio es una investigación cuasiexperimental con un enfoque cuantitativo. En esta investigación cuasiexperimental se utiliza un diseño pretest-postest grupal. La población de este



estudio es la primera infancia en TK Negeri Pembina Tasikmadu Karanganyar con un total de 50 niños. La muestra de este estudio fueron niños de 5 a 6 años en TK Negeri Pembina Tasikmadu Karanganyar con un total de 30 niños. Su muestreo fue por conveniencia, selección de muestras que sean adecuadas a la edad del niño a estudiar. El instrumento utilizado fue la ficha de observación. Los resultados mostraron que: Los juegos de salida tienen una alta efectividad contra el aumento del desarrollo motor grueso en niños de 5 a 6 años, como lo evidencian los valores de n-gain de 0,76. Los juegos de salida tienen una alta efectividad contra el aumento del coraje en niños de 5 a 6 años, como lo evidencian los valores de n-gain de 0,90. Entonces, las actividades de juego de salida tienen un impacto significativo y tienen un alto valor de efectividad en las habilidades motoras gruesas.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Valdivia (2023) investigación denominada: "Los juegos populares para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis – 2022", Universidad de Huánuco. Teniendo como objetivo determinar los juegos populares mejora la motricidad gruesa. Consideró una investigación aplicada, un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo, diseño cuasiexperimental. Contó 62 estudiantes de 5 años de la institución ya mencionada, consideró de 44 estudiantes. Utilizó la ficha observación y su lista de cotejo. Concluye, se encontró que los juegos populares mejoró significativamente la motricidad gruesa. Los juegos populares también mejoraron la comprensión de los niños sobre su cuerpo, con una mejora del 73,53% en la comprensión de su cuerpo. En términos de expresión corporal, los juegos populares mostraron una mejora del



79,76%, lo que demuestra la eficacia de los juegos populares para mejorar la expresión corporal de los niños.

Sinchi (2024), investigación denominada: "Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa de Satipo. 2023" Universidad Católica de Trujillo. Tuvo como objetivo determinar el grado de influencia del programa de juegos motores en el nivel de la motricidad gruesa. Consideró una investigación cuantitativa, aplicada, con un diseño pre-experimental. Consideró a 30 estudiantes como muestra. Utilizó la observación directa y la lista de cotejo. Llegó a la conclusión de que la mayoría de los niños estaban logrando y utilizando sus habilidades motoras gruesas al nivel deseado. Sin embargo, con la implementación de un programa de juegos motores, la mayoría de los jóvenes lograron el nivel previsto, con un porcentaje menor en el nivel de proceso. Antes y después del programa, se evaluaron las características de lateralidad, control corporal y esquema corporal. Los hallazgos implican que el programa de juegos motores puede mejorar en gran medida las habilidades motoras gruesas de los niños, especialmente durante los años de formación.

Torres (2023), su investigación denominada: "Juegos motrices y desarrollo psicomotor en preescolares de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 379 –IMASA - Manantay – 2021" Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía. Teniendo como propósito determinar el nivel de correlación de dos variables: juegos motrices y el desarrollo psicomotor. Consideró una investigación cuantitativa, básica correlacional. Contó con 163 estudiantes y una muestra de 21, siendo un muestreo intencional. Trabajó con la observación y la guía. Finalmente concluyó, que existe una correlación positiva significativa. Las hipótesis específicas



revelaron una correlación significativa entre los juegos motores de agilidad y el desarrollo psicomotor. Las correlaciones fueron significativas para las hipótesis específicas, con un valor p de $0,041 < 0,05$. El estudio sugiere que los juegos motores de agilidad pueden incidir positivamente en el desarrollo psicomotor de los preescolares.

2.1.3. Antecedentes Locales

Bautista y Ticona (2019), tesis denominada: "Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 3 años de la Cuna Jardín UNSA, Arequipa", Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa. Teniendo como objetivo demostrar la efectividad del programa de juegos motores para el desarrollo de la motricidad gruesa. Consideró una investigación cuantitativo, nivel aplicado, tipo experimental, diseño preexperimental. Población fue censal considerando 27 niños. Aplicó la evaluación de la psicomotricidad EPP. Concluyeron, que los juegos impactó positivamente en la motricidad de los niños de la IEI UNSA. El programa mejoró su desarrollo motor grueso, con una mejora promedio de 68.70% en las áreas post-test. La evaluación inicial mostró que solo el 26.15% de los niños eran capaces de realizar las actividades propuestas, pero con el programa lograron una mejora notable del 68.70%, lo que demuestra la efectividad del programa. Este cambio progresivo en la motricidad se evidencia en la evaluación final.

Condori & Solis (2023), su investigación denominada: "Los juegos psicomotrices y su relación con la lateralidad en niños de 3 a 5 años en la I.E.I. Sheradon Bryce Science School, Arequipa- 2022". Teniendo como propósito determinar la relación entre los juegos psicomotrices y la lateralidad en los niños de 3 a 5 años. Asimismo, tuvo una investigación cuantitativo, aplicada, descriptiva



correlacional, no experimental. Trabajó con una muestra de 257 niños de 3 a 5 años. Aplicó un cuestionario y un test. Concluyeron, que los juegos psicomotores contribuyen significativamente al desarrollo de la lateralidad en niños de 3 y 5 años de la IEI "Sheradon Bryce Science School" de Arequipa. Un elevado índice rho de Spearman de 0,955 indica una correlación positiva directa entre el dominio de la lateralidad y mejores resultados en los juegos psicomotores. El dominio de la lateralidad también mejora los resultados de movimiento en los juegos psicomotores.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Juegos psicomotrices

2.2.1.1. Definición de juego

"Motiva naturalmente a los niños a conocer algo más profundamente, y los niños desarrollan espontáneamente sus habilidades", (Muhammad et al., 2024).

Según Putro et al. (2024), indica que: "es una actividad divertida que se lleva a cabo en beneficio de la actividad en sí. Y a través del juego, el niño obtiene alegría de lo que ha hecho él mismo".

Decimos que un juego de elección orgullosa porque es capaz de atraer el interés de los niños pequeños y también es rico en valores y fortalece el comportamiento de los estudiantes de la primera infancia.

"Dado que el juego proporciona la motivación para realizar la acción deseada, promueve el desarrollo motor del niño", (Bell et al., 2023).



2.2.1.2. Definición de juego psicomotrices

Los juegos psicomotores, se desarrollan a través de actividades psicomotoras, que potencian la exploración sensorial de las emociones al producir una variedad de sensaciones físicas y musculares. Dado que estos juegos promueven la actividad muscular continua y fortalecen las funciones corporales, los médicos los consideran una gran ayuda para la salud. Correr, saltar y trepar son ejemplos de ejercicios que desgastan el cuerpo, pero también crean un ciclo de recomposición y reacondicionamiento que lo fortalece con el tiempo, (Arroyo, 2024).

Muhammad et al. (2024), son habilidades motoras gruesas de la primera infancia. Aparte de eso, el aprendizaje basado en el juego al aire libre también puede estimular los aspectos cognitivos, afectivos y psicomotores. Las actividades de aprendizaje para la primera infancia priorizan el juego mientras se aprende y el aprendizaje mientras se juega.

Según Laws (2015), el desarrollo psicomotor se define según la taxonomía de Elizabeth J. Simpson como el aprendizaje que se manifiesta en habilidades físicas. La coordinación, la destreza, la manipulación, la gracia, la fuerza y la velocidad son algunas de estas habilidades. El desarrollo psicomotor de los niños en edad preescolar se ve notablemente influenciado por actos que muestran sus habilidades motoras gruesas, como usar sus cuerpos para bailar o realizar deportes, o sus habilidades motoras finas, como usar herramientas o instrumentos precisos, (Princewill & Chinwe, 2024).



2.2.1.3. La competencia de juegos psicomotrices

Según Gastelum-Acosta et al. (2024), comprende tres dimensiones.

La primera es la vertiente afectiva-social, que se refiere al conjunto de emociones y decisiones practicadas durante el proceso de aprendizaje;

La segunda es la dimensión perceptivo-cognitiva, involucrando mecanismos que activan desempeños perceptivos y cognitivos que van cambiando a lo largo de la vida e influyen significativamente en el desarrollo motor;

la tercera es la dimensión neuromotora vinculada a las acciones motoras. De esta manera, se hace evidente que la competencia motora integra las diversas habilidades que tiene el ser humano para ejecutar movimientos y resolver problemas motores que se presentan en la vida diaria y en la práctica deportiva, sirviendo como propósito primordial de la educación.

2.2.1.4. Enfoque teórico de los juegos psicomotrices

Según Larrey, López-García, Mozos y López-Baena (2009 citado por Princewill & Chinwe, 2024), el desarrollo psicomotor es un proceso crucial e intrincado donde el cambio físico se ve influenciado por el desarrollo sociocognitivo. Los niños en edad preescolar se están volviendo más autónomos en su exploración del mundo, lo que les ayuda a desarrollarse como estudiantes y mejora sus habilidades psicomotoras. Esto implica mejorar sus habilidades motoras y asumir tareas más independientes. Los niños en edad preescolar adquieren habilidades psicomotoras de diversas formas relacionadas con sus habilidades motoras finas y gruesas (movimiento). En medio de las tendencias naturales de un niño, las

habilidades motoras son un requisito esencial que surge desde el nacimiento y lleva tiempo darle una identidad individual.

Según Uribe (2010 citado por Princewill & Chinwe, 2024), las habilidades motoras de un niño en edad preescolar son esenciales para adaptarse a su entorno, formar relaciones e interactuar con otros niños.

Según Rigal (2006 citado por Princewill & Chinwe, 2024), el término "habilidades motoras" también se refiere al conjunto de habilidades que garantizan los movimientos autogenerados de un ser vivo. La coordinación de las habilidades físicas y cognitivas es necesaria para estas actividades motoras voluntarias, y mejora con la edad para el alumno. El notable desarrollo psicomotor del niño en edad preescolar depende del calibre de las habilidades psicomotoras a las que esté expuesto y sea capaz de adaptarse.

2.2.1.5. Importancia del juego psicomotrices

La importancia del juego psicomotor en la infancia cuenta con bases teóricas y datos empíricos actuales respaldan el valor del juego psicomotor en los niños, y existe un renovado interés en estudiar y promover el desarrollo psicomotor desde un punto de vista ecológico, particularmente cuando se trata de comparaciones transculturales de los logros motores, (Bell et al., 2023)

Según Moroşanu et al. (2024), el desarrollo psicomotor es muy importante para los dominios motores y cognitivos de un adolescente. Las habilidades psicomotoras juegan un papel clave en la actividad física y la participación deportiva en la vida diaria de los adolescentes y pueden alterar el comportamiento de los adolescentes en un compromiso a largo plazo.

2.2.1.6. Factores que influyen en el desarrollo psicomotriz

De igual manera, Bell et al. (2023), “todos los aspectos del desarrollo psicomotor están influenciados por la experiencia de evaluar el propio potencial en diversas circunstancias de la vida” como:

a) Aportes a la formación cognitiva: el juego estimula las habilidades cognitivas de los niños, ya que permite que comprendan su entorno y desarrollen su razonamiento.

b) Aportes a la formación social: se refiere a que los estudiantes aprendan a colaborar y mostrar comportamientos que son socialmente aceptable e interactúa entre sí, aprenden a donar y recibir, a competir, a autocontrolarse y a expresar their emociones.

c) Aportes al desarrollo emocional: el niño determina la existencia de los personajes en su juego: sus acciones, duración, modo de actuación, y quién interviene. “También aportan their emociones y sentimientos - la manifestación de ellos mismos. En cambio, el equilibrio emocional logrado a través del juego es una condición placentera que siempre se busca”, (Bell et al., 2023).

d) Aportes al desarrollo motor: “El juego sirve como motivación para que el niño realice la acción deseada, lo que a su vez estimula el desarrollo motor del niño”, (Bell et al., 2023).

2.2.2. Motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición de motricidad

“Dado que tanto los niños como las niñas no sólo desarrollan sus habilidades motoras, sino que también les permiten integrar el pensamiento, las emociones y

la socialización, la motricidad juega un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Conciben el movimiento como un medio de comunicación, expresión y relación con los demás”, (Bell et al., 2023)

2.2.2.2. Definición de motricidad gruesa

La motricidad gruesa es una capacidad que requiere la coordinación de la mayor parte del cuerpo del niño. Para desarrollar la motricidad gruesa de los niños se puede hacer entrenándolos para saltar, trepar, correr, caminar de puntillas, etc., (Putro et al., 2024).

Son habilidades motoras gruesas, incluidas las habilidades locomotoras como correr, saltar, caminar y dar saltos, implican la coordinación muscular y el impacto del sistema nervioso en el equilibrio y la estabilidad. Estas habilidades forman la base de las habilidades motoras finas, detectan cambios en el equilibrio y forman la base del movimiento, (Arroyo, 2024).

2.2.2.3. Habilidades en la motricidad gruesa

a) Para estudiantes de 4-5 años

Según (Patry Hes citado por Putro et al., 2024), a saber,

- imitar movimientos de animales, árboles movidos por el viento, aviones, etc.,
- hacer movimientos de colgarse (colgarse),
- realizar movimientos de salto, brinco y carrera de manera coordinada
- lanzar algo de manera dirigida
- atrapar algo con precisión,
- hacer movimientos anticipatorios,
- patear algo de manera dirigida,

- utilizar herramientas de juego fuera del aula.

b) Para niños de 4 a 6 años; según la opinión de (Rohma Putro et al., 2024) es el siguiente:

- La agilidad y la coordinación incluyen mover la pelota de una caja a otra, pasar a través de un círculo, saltar, rodar de lado en el piso, saltar dentro / fuera del círculo,
- el equilibrio incluye caminar hacia adelante en la línea, caminar hacia atrás en la línea, saltar con un pie dentro del círculo, pararse y sentarse mientras sostiene la pelota en la cabeza, saltar dentro / fuera de un aro,
- el tiempo de reacción incluye atrapar una pelota, atrapar un aro,
- la potencia incluye saltar la cuerda, saltar dentro / fuera de un aro,
- la velocidad incluye, saltar de lado en una cuerda, mover una pelota de una caja a otra,
- la precisión incluye, lanzar una pelota a un objetivo y mover un fósforo

2.2.2.4. Importancia de motricidad gruesa

El desarrollo está influenciado por diversos contextos y factores, siendo que la maduración del sistema nervioso y muscular. "Actividades físicas como caminar, rodar y gatear ocurren en etapas específicas del desarrollo, siempre que el sistema neuro-muscular tenga una maduración adecuada", (Arroyo, 2024)

Asimismo, la motricidad, es fundamental en el desarrollo infantil temprano, ya que ayuda a controlar el movimiento corporal y establecer la comunicación con el mundo. Está vinculado emocionalmente con las estructuras somáticas, afectivas y cognitivas, demostrando la globalidad del niño a través de la acción y el



movimiento. Los maestros desempeñan un papel vital para garantizar una estimulación y preparación adecuadas para el desarrollo integral, (Arroyo, 2024)

2.2.2.5. Áreas de la motricidad gruesa

Se desarrolla las areas fundamentales de acuerdo (Cedeño-Holguín & Lescay-Blanco, 2024) de la siguiente manera:

- **Desarrollo físico:** Las habilidades motoras gruesas son cruciales para el crecimiento del niño, ya que mejoran la resistencia, fortalecer los músculos y promover la coordinación, lo que permite la participación activa en actividades físicas.

- **Habilidades motoras básicas:** incluyen saltar, trepar, caminar, correr y lanzar, son cruciales para que los niños desarrollen habilidades motoras básicas para la vida diaria y la participación en juegos y deportes.

- **Coordinación bilateral:** las habilidades motoras gruesas ayudan a desarrollar la coordinación bilateral, lo que permite la coordinación del movimiento en ambos lados del cuerpo, algo crucial para tareas complejas como escribir, cortar y abotonar.

- **Equilibrio y postura:** el desarrollo motor grueso mejora la postura y el equilibrio, lo cual al estar de pie, participar en deportes, sentarse, garantiza la estabilidad en actividades ya mencionadas.

- **Participación en actividades:** permiten a los niños participar en actividades sociales, fomentando la interacción activa la construcción de relaciones y el trabajo en equipo a través del juego físico.

- **Desarrollo cognitivo:** la actividad física regular mejora el desarrollo cognitivo al mejorar la concentración, la memoria y la función cognitiva general al coordinar movimientos y realizar actividades físicas.

- **Autonomía:** el desarrollo fomenta la independencia de los estudiantes, permitiéndoles realizar tareas diarias de forma más eficiente y con mayor confianza.

- **Promover un estilo de vida activa:** a una edad temprana fomenta las habilidades motoras gruesas, promoviendo una adolescencia y una adultez saludables, con beneficios para la salud física y mental a largo plazo.

2.2.2.6. Dimensiones de la motricidad gruesa

Coordinación

La coordinación ojo-mano puede definirse como la capacidad de realizar actividades que requieren el uso simultáneo de ojos y manos (Mayer & Caminiti, 2018). Se trata de una habilidad cognitiva compleja, pues requiere que las manos sean guiadas en función de los estímulos que reciben los ojos, (Moroşanu et al., 2024)

Equilibrio

Este equilibrio se logra al observar la adaptación del aprendiz, la capacidad de locomoción sin dificultades, la motivación, la interacción y la relación con sus iguales y el medio que lo rodea, una vez que se pone en práctica, (Gastelum-Acosta et al., 2024). De esta manera, las capacidades y habilidades presentes en el aprendiz demuestran marcadamente las competencias psicomotoras, que son las habilidades que tienen los individuos para mover el cuerpo en el tiempo y el espacio.



CAPÍTULO III

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) se aplicó el enfoque cuantitativo porque: "Utilizando la medición numérica, el conteo y, con frecuencia, la estadística para identificar con precisión patrones de comportamiento en una población, el enfoque cuantitativo utiliza la recopilación y el análisis de datos para abordar cuestiones de investigación y probar hipótesis preexistentes"

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Se consideró una investigación experimental, según (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018), "porque ya que reaccionará ante las causas y consecuencias. Su concentración se centra en dilucidar las causas de los fenómenos y determinar sus efectos". La investigación indica: la aplicación de los juegos psicomotrices para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024.



3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Fue explicativo, “ya que reaccionará ante las causas y consecuencias. Su concentración se centra en dilucidar las causas de los fenómenos y determinar sus efectos.” (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

3.4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Se consideró un diseño cuasi-experimental. Hernández-Sampieri & Mendoza (2018), afirma “La modificación intencional de la variable independiente, hace evidente el impacto de la aplicación del programa para brindar seguridad y equivalencia grupal”.

Su diseño muestra:

$$\begin{array}{l} GE = 01 \rightarrow x \rightarrow 02 \\ GC = 03 \rightarrow \rightarrow 04 \end{array}$$

Donde:

01, 02: Pre y Posttest del GE

03, 04: Pre y Posttest del GC

X: Tratamiento

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1. Población

“manifiesta, el conjunto de estudiantes del nivel inicial, Arequipa que concuerdan con determinadas especificaciones”. Hernández-Sampieri & Mendoza (2018),

Fue conformado por 242 niños de la Institución Educativa Inicial Miguel Grau-A, Paucarpata – Arequipa.

Tabla 2*Población*

Años de estudio	Hombre	Mujer
3 años	34	43
4 años	32	41
5 años	35	57
TOTAL	101	141

Nota: Nomina de matrícula 2024

3.5.2. Muestra

“Debes representar y generalizar los hallazgos de la recopilación de datos en el subconjunto de la población que te interesa”. (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

Considerando, un muestreo no probabilística y censal, está conformada por 50 estudiantes de la Institución Educativa Miguel Grau-A, Paucarpata, Arequipa. Teniendo en cuenta que cada aula cuenta con 25 niños de cinco años.

Tabla 3*Muestra de estudiantes*

Aulas	Niños	Niñas	Total
Amorosos –G.E.	12	13	25
Retoñitos-G.C.	15	10	25
TOTAL	27	23	50

Nota: Escala de MINEDU- 2024



3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Técnica	Instrumento
Prueba	SubTest de motricidad de TEPSI

3.7. VALIDACIÓN DE LA CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Para la comprobación de hipótesis, se realizó un análisis estadístico inferencial a través del programa estadístico SPSS v26, dentro de ello comprende la prueba de normalidad, de acuerdo al resultado determinamos la prueba de t student, chi cuadrada y tau de Kendall.

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

3.8.1. Validez

Fue validado en Chile el Test TEPSI, este instrumento es utilizado por el Ministerio de Salud del Perú, porque garantiza que las evaluaciones del desarrollo psicomotor evalúen con precisión el progreso de un niño, Ishisaka & De la Cruz (2018). Como se mencionó anteriormente, las pruebas de tamizaje se utilizan para evaluar el desarrollo; estas pruebas son breves y no requieren mucho entrenamiento. Dado que pueden ayudar en el desarrollo y la adquisición de habilidades a lo largo de su maduración. Dentro de ello encontramos, la subtest de motricidad gruesa que comprende 12 ítems con un tiempo de 30 a 40 m aprox.

3.8.2. Confiabilidad

Kuder Richardson 20 (Kr20), índice Kappa y fiabilidad test-retest. Que 12 niños de la muestra participaron en los dos primeros cálculos, que demostraron que ambas pruebas tenían una fiabilidad test-retest muy alta, con todos los resultados



$\geq 0,83$. La prueba Denver II tuvo un Kr20 de 0,72, la prueba TEPSI tuvo un Kr20 de 0,77 y el total de las dos pruebas tuvo un Kr20 de 0,82. Estos resultados se interpretan como "fiabilidad moderada", "fiabilidad moderada" y "fiabilidad alta", respectivamente, (Ishisaka & De la Cruz, 2018),

3.9. PLAN DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS

Se pidió permiso a la directora de la Institución Educativa Inicial Miguel Grau A, para aplicar los 10 juegos psicomotrices a los estudiantes del nivel inicial que esta conformado por 50 estudiantes y que son dos aulas de 5 años. Posteriormente, se realiza el vaceado de datos al office Excel. Para realizar el analisis descriptivo que comprende las tablas y figuras se utilizó el programa SPSSv26 y finalmente para determinar el analisis inferencial.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

4.1.1. Análisis Descriptivo

Tabla 4

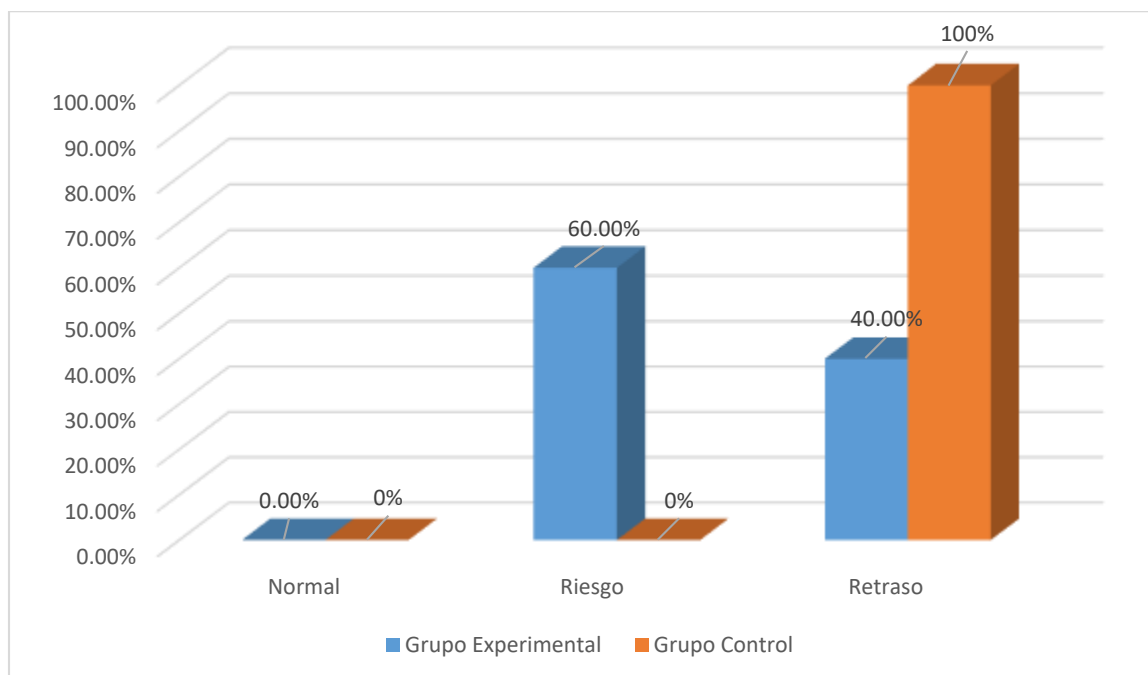
Distribución frecuencial de pre test de la Variable: Motricidad gruesa

	G.Experimental		G.Control	
	f	%	f	%
Normal	0	0,0%	0	100,0%
Riesgo	15	60,0%	0	0,0%
Retraso	10	40,0%	25	0,0%
Total	25	100,0%	25	100,0%

Nota: Datos extraídos del Estadístico SPSSv26

Figura 1

Distribución porcentual de pre test de la Variable: Motricidad gruesa



Nota: Datos hechos en el Programa Excel 2016

Se observa en la variable de motricidad gruesa antes de aplicar el programa tuvo como resultado un 60% de niños obtuvieron un nivel de riesgo, con un 40% de niños tuvieron un retraso en la motricidad gruesa en el grupo experimental. En el grupo control, se obtuvo un 100% de los niños tienen un retraso en la motricidad gruesa. Afirmamos, que tienen un déficit en la motricidad gruesa.

Tabla 5

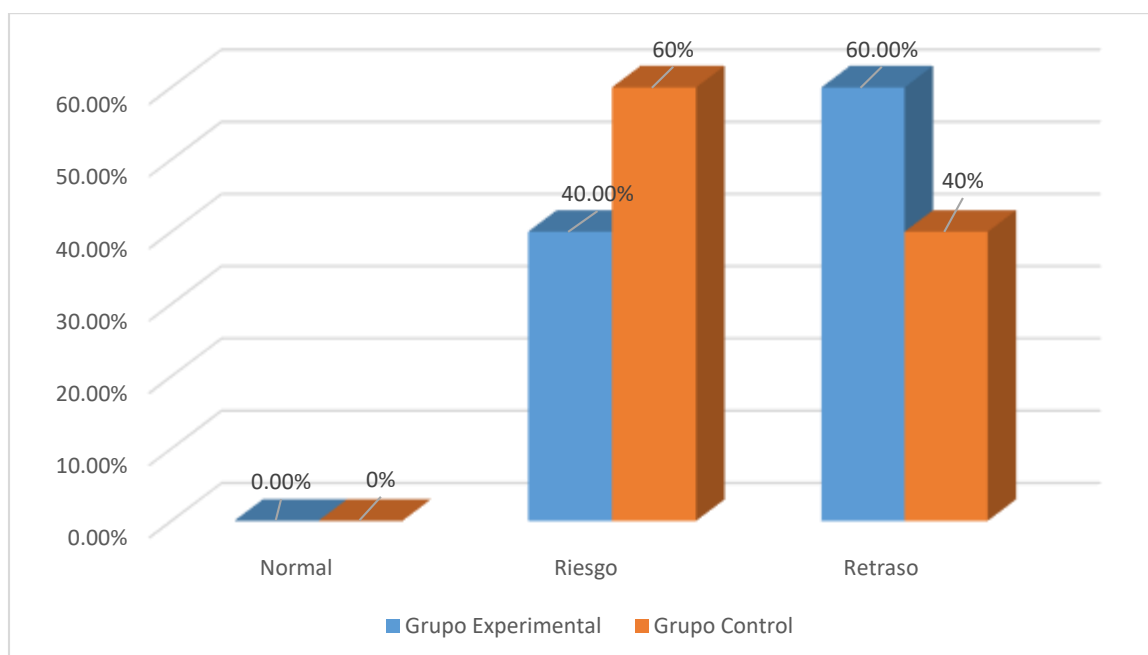
Distribución frecuencial de Pre test de la dimensión coordinación dinámica general

	G.Experimental		G.Control	
	f	%	f	%
Normal	0	0,0%	0	0,0%
Riesgo	10	40,0%	15	60,0%
Retraso	15	60,0%	10	40,0%
Total	25	100,0%	25	100,0%

Nota: Datos extraídos del Estadístico SPSSv26

Figura 2

Distribución porcentual de pre test de la dimensión coordinación dinámica general



Nota: Datos hechos en el Programa Excel 2016



Se evidencia, en la dimensión coordinación dinámica general antes de aplicar el programa tuvo como resultado un 60% de niños obtuvieron un retraso, con un 40% de niños tuvieron un riesgo en la motricidad gruesa en el grupo experimental. En el grupo control, se obtuvo un 60% de los niños tienen un riesgo y con un 40% de niños obtuvieron un retraso en la motricidad gruesa. Afirmamos, que tienen un problema en la coordinación.

Tabla 6

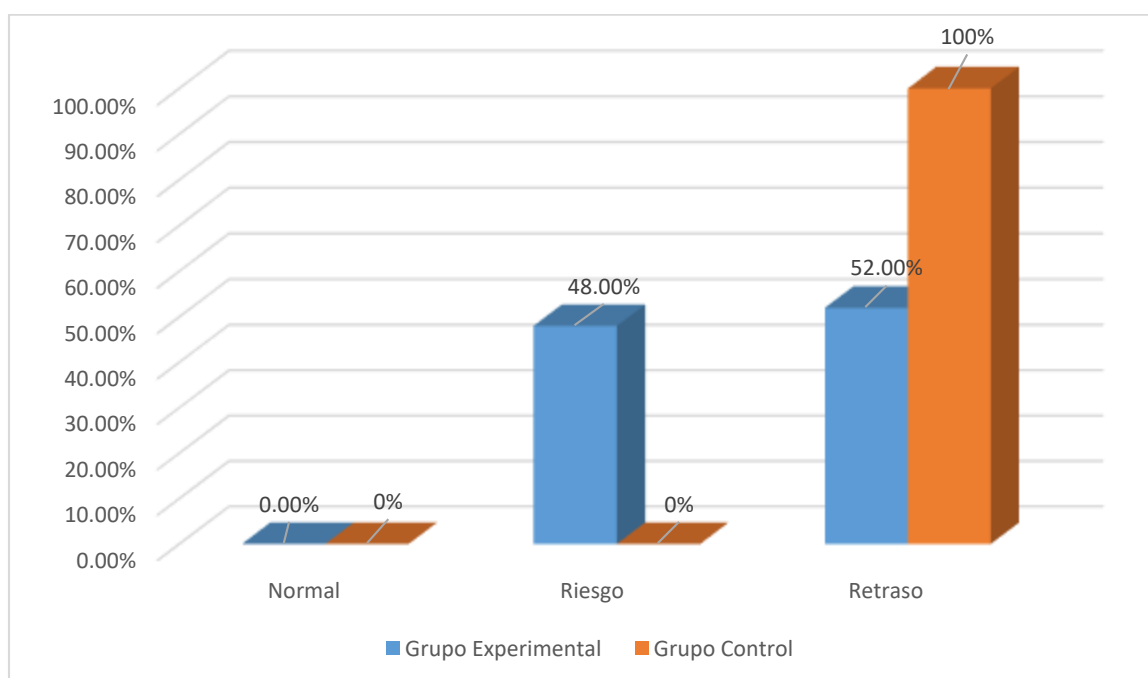
Distribución frecuencial de Pre test de la dimensión control tónico postural

	G.Experimental		G.Control	
	f	%	f	%
Normal	0	0,0%	0	0,0%
Riesgo	12	48,0%	0	0,0%
Retraso	13	52,0%	25	100,0%
Total	25	100,0%	25	100,0%

Nota: Datos extraídos del Estadístico SPSSv26

Figura 3

Distribución porcentual de pre test de la dimensión control tónico postural



Nota: Datos hechos en el Programa Excel 2016



Se evidencia, en la dimensión control tónico postural antes de aplicar el programa tuvo como resultado un 52% de niños obtuvieron un retraso, con un 48% de niños tuvieron un riesgo en la motricidad gruesa en el grupo experimental. En el grupo control, se obtuvo un 100% de los niños tienen un retraso. Afirmamos, que tienen un problema en la motricidad.

Tabla 7

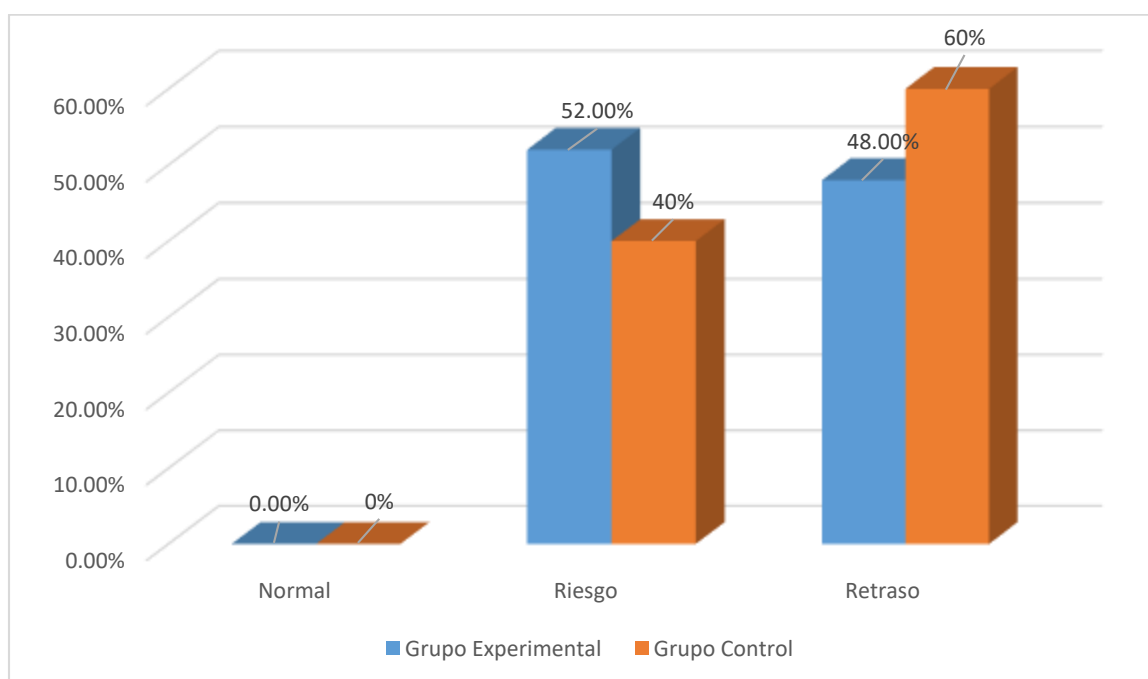
Distribución frecuencial de Pre test de la dimensión control postural

	G.Experimental		G.Control	
	f	%	f	%
Normal	0	0,0%	0	0,0%
Riesgo	13	52,0%	10	40,0%
Retraso	12	48,0%	15	60,0%
Total	25	100,0%	25	100,0%

Nota: Datos extraídos del Estadístico SPSSv26

Figura 4

Distribución porcentual de pre test de la dimensión control postural



Nota: Datos hechos en el Programa Excel 2016



Se evidencia, en la dimensión control postural antes de aplicar el programa tuvo como resultado un 52% de niños obtuvieron un riesgo, con un 48% de niños tuvieron un retraso en su control postural en el grupo experimental. En el grupo control, se obtuvo un 60% de los niños tienen un retraso y un 40% tiene un retraso. Afirmamos, que tienen un dificultad en su control de postura.

Tabla 8

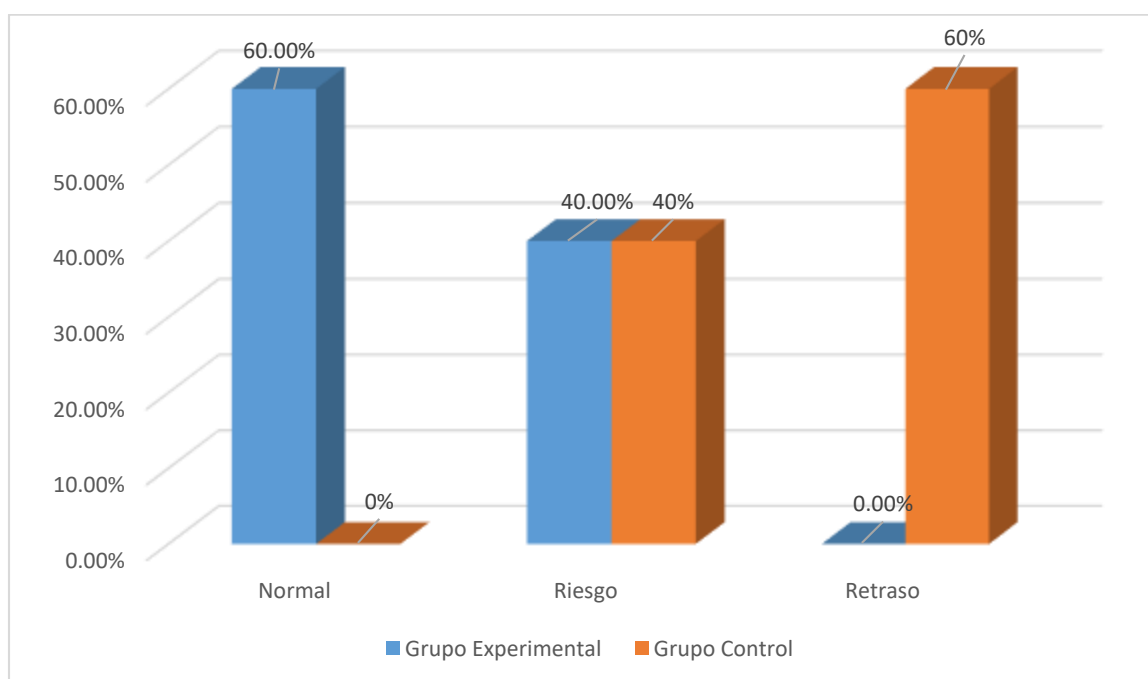
Distribución frecuencial de Pos test de la Variable: Motricidad gruesa

	G.Experimental		G.Control	
	f	%	f	%
Normal	15	60,0%	0	0,0%
Riesgo	10	40,0%	10	40,0%
Retraso	0	0,0%	15	60,0%
Total	25	100,0%	25	100,0%

Nota: Datos extraídos del Estadístico SPSSv26

Figura 5

Distribución porcentual de pos test de la Variable: Motricidad gruesa



Nota: Datos hechos en el Programa Excel 2016



Se evidencia, en la variable motricidad gruesa después de aplicar el programa tuvo como resultado un 60% de niños obtuvieron un nivel normal, con un 40% de niños tuvieron un riesgo en la motricidad gruesa en el grupo experimental. En el grupo control, se obtuvo un 60% de los niños tienen un retraso y con un 40% de niños obtuvieron un riesgo en la motricidad gruesa. Afirmamos, que la mayoría de estudiantes ha mejorado su motricidad gruesa a través del programa.

Tabla 9

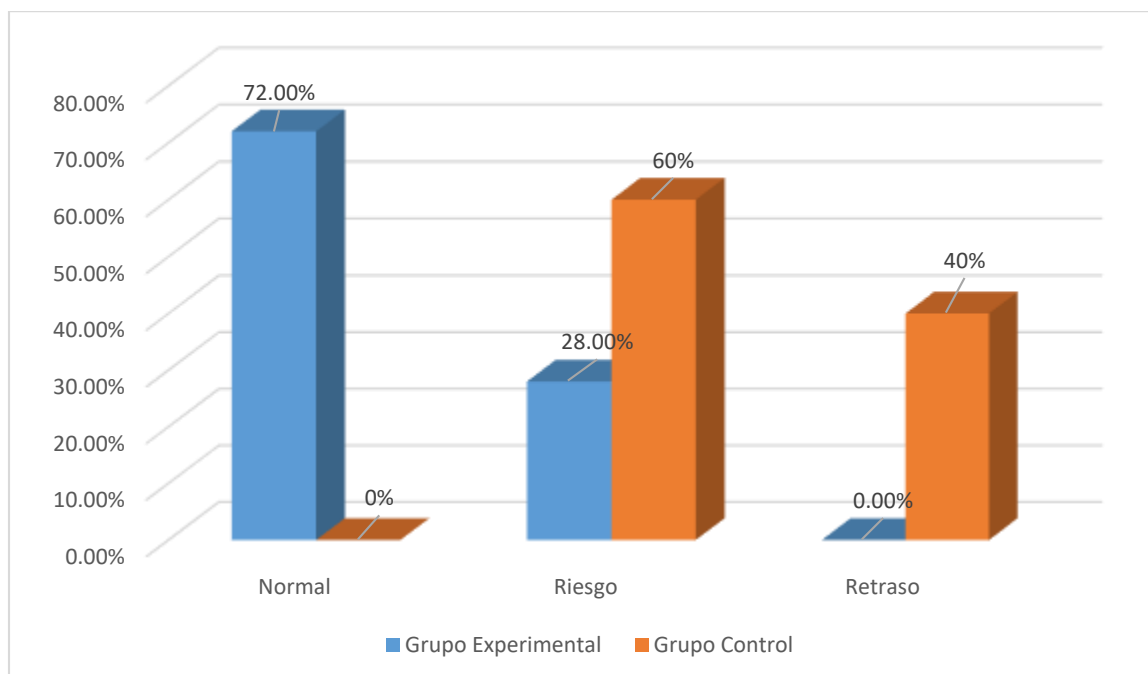
Distribución frecuencial de Pos test de la dimensión coordinación dinámica general

	G.Experimental		G.Control	
	f	%	f	%
Normal	18	72,0%	0	0,0%
Riesgo	7	28,0%	15	60,0%
Retraso	0	0,0%	10	40,0%
Total	25	100,0%	25	100,0%

Nota: Datos extraídos del Estadístico SPSSv26

Figura 6

Distribución porcentual de pos test de la dimensión coordinación dinámica general



Nota: Datos hechos en el Programa Excel 2016



Se evidencia, en la dimensión coordinación de la motricidad gruesa después de aplicar el programa tuvo como resultado un 72% de niños obtuvieron un nivel normal, con un 28% de niños tuvieron un riesgo en la motricidad gruesa en el grupo experimental. En el grupo control, se obtuvo un 60% de los niños tienen un retraso y con un 40% de niños obtuvieron un riesgo en la motricidad gruesa. Afirmamos, que la mayoría de estudiantes ha mejorado su coordinación en construye, ordena y enhebra a través del programa.

Tabla 10

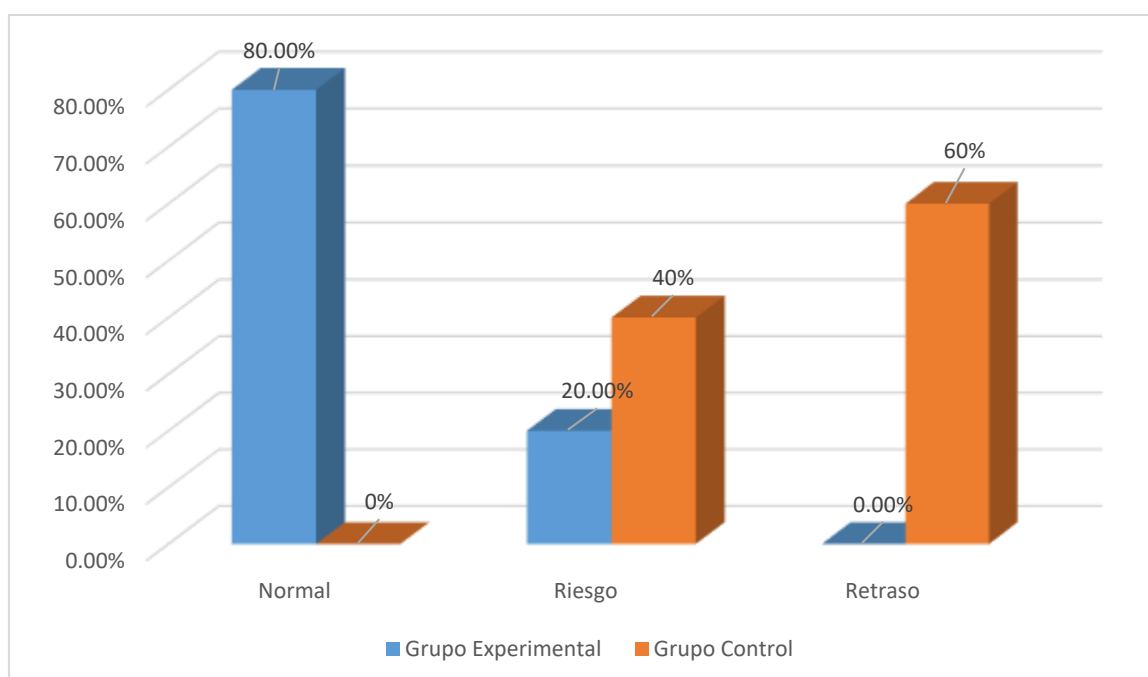
Distribución frecuencial de Pos test de la dimensión control tónico postural

	G.Experimental		G.Control	
	f	%	f	%
Normal	20	80,0%	0	0,0%
Riesgo	5	20,0%	10	40,0%
Retraso	0	0,0%	15	60,0%
Total	25	100,0%	25	100,0%

Nota: Datos extraídos del Estadístico SPSSv26

Figura 7

Distribución porcentual de pos test de la dimensión control tónico postural



Nota: Datos hechos en el Programa Excel 2016



Se evidencia, en la dimensión control tónico postural después de aplicar el programa tuvo como resultado un 80% de niños obtuvieron un nivel normal, con un 20% de niños tuvieron un riesgo en la motricidad gruesa en el grupo experimental. En el grupo control, se obtuvo un 60% de los niños tienen un retraso y con un 40% de niños obtuvieron un riesgo en la motricidad gruesa. Afirmamos, que la gran mayoría de estudiantes ha mejorado sus saltos, lanzamiento y caminar en recta de una línea a través de los juegos.

Tabla 11

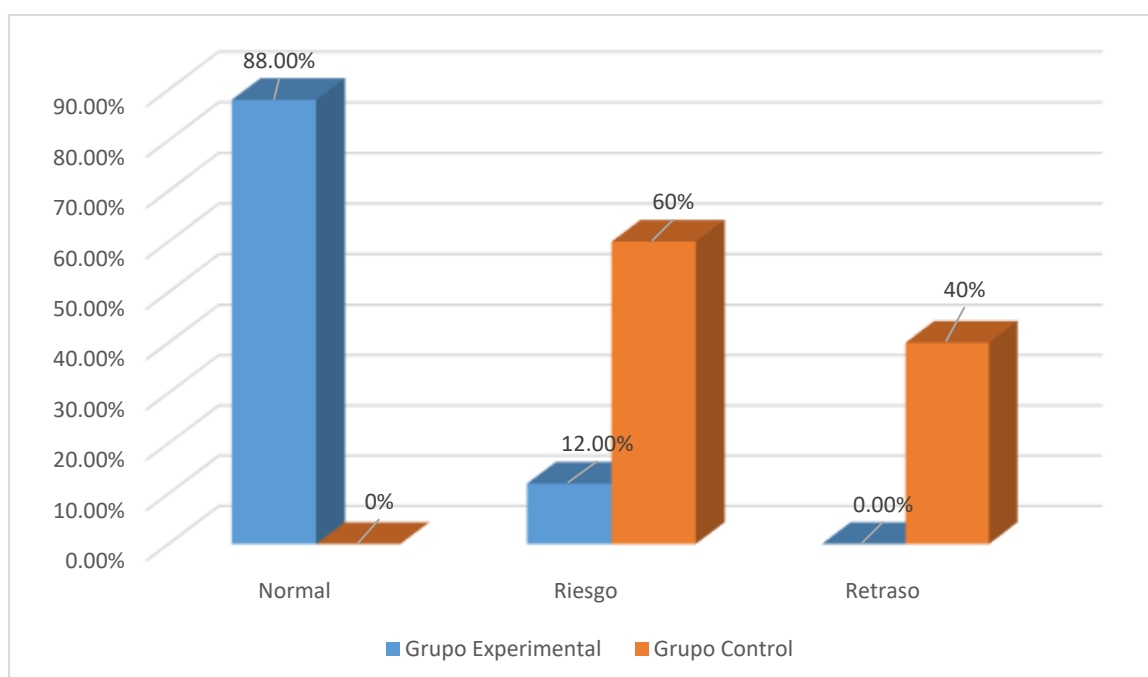
Distribución frecuencial de Pos test de la dimensión control postural

	G.Experimental		G.Control	
	f	%	f	%
Normal	22	88,0%	0	0,0%
Riesgo	3	12,0%	15	60,0%
Retraso	0	0,0%	10	40,0%
Total	25	100,0%	25	100,0%

Nota: Datos extraídos del Estadístico SPSSv26

Figura 8

Distribución porcentual de pos test de la dimensión control postural



Nota: Datos hechos en el Programa Excel 2016



Se evidencia, en la dimensión control postural después de aplicar el programa tuvo como resultado un 88% de niños obtuvieron un nivel normal, con un 12% de niños tuvieron un riesgo en el control de postura en el grupo experimental. En el grupo control, se obtuvo un 60% de los niños tienen un retraso y con un 40% de niños obtuvieron un riesgo en la motricidad gruesa. Afirmamos, que la gran mayoría de estudiantes ha mejorado sus saltos, lanzamiento y caminar en recta de una línea a través de los juegos.

4.1.2. Prueba de normalidad

Tabla 12

Prueba de normalidad

		Pre Coordinación	Pre control Tónico	Pre Control Postural	Pre motricidad Gruesa	Post coordinación	Post Control Tónico	Post Control postural	Post motricidad gruesa
N		50	50	50	50	50	50	50	50
Parámet	Media	1,4000	,8600	,6800	5,8800	2,3000	1,6200	1,8800	11,6000
normal ^{a,b}	Desv. Desviación	,78246	,72871	,65278	2,72284	1,77569	1,14089	1,36487	7,63451
Máx dif ext	Absoluto	,275	,236	,271	,158	,211	,207	,214	,188
	Positivo	,275	,224	,271	,142	,188	,207	,200	,188
	Negativo	-,205	-,236	-,268	-,158	-,211	-,207	-,214	-,164
Estadíst de prueb		,275	,236	,271	,158	,211	,207	,214	,188
Sig. Asint (bilateral)		,000 ^c	,025 ^c	,062 ^c	,003 ^c	,025 ^c	,000 ^c	,036 ^c	,068 ^c

Nota: Datos hechos en el programa estadístico SPSSv26

Se evidencia que a través de la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov, nuestra muestra es ($n > 50$), es por ello que se considero está prueba. Los resultados arrojan $0,000 > 0,05$, es decir, que es una distribución normal y la prueba es paramétrica. Entonces consideramos para la comprobación de hipótesis la prueba de t student.

4.1.3. Análisis inferencial

1. Planteamiento de Hipótesis General

Ha: La aplicación de los juegos psicomotrices permite una mejora significativa en la motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024

Ho: La aplicación de los juegos psicomotrices no permite una mejora significativa en la motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024

2. Prueba estadística: T Student

3. Nivel de significancia: 0.05 = 5%

Tabla 13

Prueba de T Student de motricidad

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	POST MOTRICIDAD	18,7200	25	2,93712	,58742
	PRE MOTRICIDAD	5,6800	25	2,49533	,49907

Se observa una media de post (18,7200) puntos y su pre con (5,6800) teniendo la diferencia de (13,0400) puntos

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	POST - PRE	13,04000	3,42150	,68430	11,62767	14,45233	19,056	24	,000

Nota: Datos extraídos del Estadístico SPSSv26



4. Decisión

Se evidencia con una media (13,04) y una desviación (3.42) con una significancia ($0,000 < 0,05$). Asimismo, (19.056) de t calculada, su gl (24), entonces, se acepta la H_1 y la H_0 se rechaza.

5. Conclusión

Queda confirmado, la aplicación de los juegos psicomotrices dio resultados positivos y significativamente en la motricidad gruesa, reflejando mejoras y alcanzando el puntaje correspondiente en el grupo experimental.

1. Planteamiento de Hipótesis Especifico 1

Hi1: El nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental, muestran similares datos antes de la aplicación de los juegos psicomotrices.

Ho1: El nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental, no muestran similares datos antes de la aplicación de los juegos psicomotrices.

2. Prueba estadística: T Student

2. Nivel de significancia: $0.05 = 5\%$

Tabla 14

Pre test del nivel de motricidad

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
EXPERIMENTAL	25,000	5,680	2,495	,499
CONTROL	25,000	5,920	2,727	,545

Se aprecia, una media aritmética en el grupo experimental (5.680) y en el grupo control (5,920), lo que indica, que el grupo experimental tiene mayor dificultad en la motricidad gruesa, existiendo cierta diferencia con el grupo control.

Prueba de muestras independientes

	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	t	gl	Significación (2 colas)
Se asumen varianzas iguales	-,240	,739	-,325	48,000	,747
No se asumen varianzas iguales	-,240	,739	-,325	47,625	,747

Prueba de Hartley de varianzas iguales: $F = 1.195$, Sig. = 0.3300

Nota: Datos extraídos del Estadístico SPSSv26



4. Decisión

Se observa una significancia de dos colas ($0,747 > 0.05$), la t de $(-,325)$, Por lo cual, la H_0 se acepta y la H_1 se rechaza.

5. Conclusión

Se confirma, que el nivel de motricidad gruesa los niños y niñas del grupo control y experimental, no muestran similares datos antes de la aplicación de los juegos psicomotrices.

1. Planteamiento de Hipotesis Especifico 2

Hi2: El nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental, muestran diferencias significativas después de la aplicación de los juegos psicomotrices.

Ho: El nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental, no muestran diferencias significativas después de la aplicación de los juegos psicomotrices.

2. Prueba estadística: T Student

3. Nivel de significancia: 0.05 = 5%

Tabla 15

Post test de la motricidad gruesa

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
EXPERIMENTAL	25,000	18,720	2,937	,587
CONTROL	25,000	4,480	2,182	,436

De acuerdo a la prueba T student, nos arroja una media aritmética en el grupo experimental (18.72) y en el grupo control (4,480), lo que indica, que después de aplicar los juegos psicomotrices muestran diferencias significativas en el nivel de motricidad gruesa.

Prueba de muestras independientes

	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	t	gl	Significación (2 colas)
Se asumen varianzas iguales	14,240	,732	19,460	48,000	,000
No se asumen varianzas iguales	14,240	,732	19,460	44,304	,000

Prueba de Hartley de varianzas iguales: F = 1.812, Sig. = 0.0720

Nota: Datos extraídos del Estadístico SPSSv26



4. Decisión

Se observa, teniendo una significación (2 colas), ($0,000 < 0.05$), con una t de ($,732$), asimismo, la H_0 se rechaza y la H_1 se acepta.

5. Conclusión

Se confirma, que el nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental, muestran diferencias significativas después de la aplicación de los juegos psicomotrices, lo cual significa que los juegos psicomotrices ha mejorado el nivel de normal la motricidad gruesa.

1. Planteamiento de Hipótesis Especifico 3

Hi3: Existe diferencias significativas entre el nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental, el antes y después de la aplicación de los juegos psicomotrices.

Ho: No existe diferencias significativas entre el nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental, el antes y después de la aplicación de los juegos psicomotrices.

2. Prueba estadística: T Student

3. Nivel de significancia: $0.05 = 5\%$

Tabla 16

Pre y Post test de la motricidad gruesa

Test	Grupo experimental				Grupo control			
	Desv.	Desv. Error	Puntaje		Desv.	Desv. Error	Puntaje	
	Media	Desviación	promedio	ganado	Media	Desviación	promedio	ganado
Pre Test	5,6800	2,49533	,49907	13.04	5,9200	2,73740	,54748	1.44
Post Test	18,7200	2,93712	,58742		4,4800	2,18174	,43635	

Nota: Datos extraídos del Estadístico SPSSv26

4. Decisión

La tabla, se evidencia que muestran diferencias significativa entre la media del antes y después del grupo experimental y control. Arrojando un puntaje ganado de 13.04 puntos, mientras, el puntaje ganado por el grupo control fue 1.44 puntos. Lo que significa que el grupo experimental ha incrementado considerablemente en un nivel normal en la motricidad gruesa.



Haciendo la comparación de puntajes ganado, se afirma que se rechaza la H_0 y se acepta la H_3 .

5. Conclusión

Los resultados confirman, que el nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental, presentan diferencias significativas en el antes y después de la aplicación de los juegos psicomotrices.



4.2. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En la presente investigación tiene la finalidad de determinar los efectos de la aplicación de los juegos psicomotrices para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024. Teniendo como resultado una media (13,04) entre la pre y la postest y una desviación (3.42) con una significancia ($p=0,000$) siendo menor a 0.05. Asimismo, con un valor de (19.056) t calculada, su gl (24), entonces, se acepta la hipótesis de investigación y la hipótesis nula se rechaza. Por lo cual, se afirma que la aplicación de los juegos psicomotrices dio resultados positivos y significativamente en la motricidad gruesa, reflejando mejoras y alcanzando el puntaje correspondiente en el grupo experimental.

Asimismo, se conceptualiza las variables de estudio: "que los juegos psicomotores son beneficiosos para el desarrollo de la percepción y las sensaciones de los niños, ya que generan diferentes sensaciones físicas y musculares, potenciando la exploración sensorial de las emociones", (Arroyo, 2024). En seguida, la motricidad gruesa es una "capacidad que requiere la coordinación de la mayor parte del cuerpo del niño. Para estimular la motricidad gruesa de los niños se puede hacer entrenándolos para saltar, trepar, correr, caminar de puntillas, etc.", (Putro et al., 2024).

Por consiguiente, el objetivo específico 1: se describe el nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental antes de la aplicación de los juegos psicomotrices. Los efectos nos arrojan una media aritmética en el grupo experimental (5.680) y en el grupo control (5,920), lo que indica, que el grupo experimental tiene mayor dificultad en la motricidad gruesa, existiendo cierta



diferencia con el grupo control. De tal manera, que se acepta la H_0 y la H_1 se rechaza. Asimismo, el objetivo específico 2: Se identifica el nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental después de la aplicación de los juegos psicomotrices, los resultados muestran una media aritmética en el grupo experimental (18.72) y en el grupo control (4,480), lo que indica, que después de aplicar los juegos psicomotrices muestran diferencias significativas en los grupos. Esto indica que los estudiantes del grupo experimental han logrado mejorar su motricidad gruesa. Lo cual, la H_0 se rechaza y la H_1 se acepta. Por último, el objetivo específico 3, se compara las diferencias entre el nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental en el antes y después, los efectos muestran diferencias significativas entre las medias del pre y post test del grupo experimental y control. Arrojando un puntaje ganado de 13.04 puntos, mientras, el puntaje ganado por el grupo control fue 1.44 puntos. Finalmente, indicamos que el grupo experimental ha incrementado considerablemente en un nivel normal en la motricidad gruesa, afirmamos, que se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 .

De acuerdo, a las investigaciones hemos coincidido y corroborando con algunos autores como Muhammad et al. (2024), desarrollado en esta investigación puede entrenar las habilidades motoras gruesas e influirá en los resultados del aprendizaje cognitivo, afectivo y psicomotor de los estudiantes de la primera infancia. De esta manera, el modelo de aprendizaje es fácil de entender, cómodo y hace que los alumnos de la primera infancia se entusiasmen más con el estudio. Putro et al. (2024), manifiesta que las actividades de juego de salida tienen un impacto significativo y tienen un alto valor de efectividad en las habilidades motoras gruesas y el coraje de los niños de 5 a 6 años.



CONCLUSIONES

PRIMERA: Se determinó los efectos que tiene la aplicación de los juegos psicomotrices para mejorar la motricidad. Teniendo como resultado una media (13,04) entre la pre y la postest y una desviación (3.42) y una significancia ($0,000 < 0.05$). Asimismo, (19.056) la t calculada, su gl (24), entonces, se acepta la hipótesis de investigación y la hipótesis nula se rechaza, es decir, que la aplicación de los juegos psicomotrices dio resultados positivos y significativamente en la motricidad gruesa, reflejando mejoras y alcanzando el puntaje correspondiente en el grupo experimental.

SEGUNDA: Se describió el nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental antes de la aplicación de los juegos psicomotrices. Los resultados nos arrojan una media aritmética en el grupo experimental (5.680) y en el grupo control (5,920), lo que indica, que el grupo experimental tiene mayor dificultad en la motricidad gruesa, existiendo cierta diferencia con el grupo control. Por lo cual, se acepta la hipótesis nula y la hipótesis de investigación se rechaza.

TERCERA: Se identificó el nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental después de la aplicación de los juegos psicomotrices, los resultados muestran una media aritmética en el grupo experimental (18.72) y en el grupo control (4,480), lo que indica, que después de aplicar los juegos psicomotrices muestran diferencias significativas en los grupos. Esto indica que el grupo experimental ha



logrado mejorar su motricidad gruesa. Lo cual, la hipótesis nula se rechaza y la hipótesis de investigación se acepta.

CUARTA: Se comparó las diferencias entre el nivel de motricidad gruesa del grupo control y experimental, el antes y después, los efectos muestran diferencias significativas entre las medias del pre y post test del grupo experimental y control. Arrojando un puntaje ganado de 13.04 puntos, mientras, el puntaje ganado por el grupo control fue 1.44 puntos. Por lo que significa que el grupo experimental ha incrementado considerablemente en un nivel normal en la motricidad gruesa, se afirma que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.



RECOMENDACIONES

PRIMERA: A la Unidad de Gestión Educativa Local Sur de Arequipa, debe capacitar a los docentes sobre los juegos psicomotrices para mejorar la habilidad de sincronizar los movimientos en la realización de sus actividades.

SEGUNDA: A la Dirección de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau -A" planificar y organizar en su Plan de Trabajo mensualmente realizar taller de psicomotricidad para mejorar la motricidad y otras áreas importantes.

TERCERA: A la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau -A" y los docentes, innovar juegos psicomotrices para mejorar su control tonico postural esto ayuda al niño a tener un buen dominio en la tension de musculos.

CUARTA: A la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau -A" y docentes, que semanalmente realizar juegos psicomotoricez para un buen control postural que esto ayuda a tener un buen equilibrio al saltar con un pie.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arroyo, C. M. (2024). La relevancia del juego psicomotor y su impacto en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 6 años. *Revista Científica Kosmos*, 3(1), 31–48. <https://doi.org/10.62943/rck.v3n1.2024.76>
- Bautista, Z., & Ticona, K. (2019). *Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa inicial cuna- jardín unsa del distrito de cercado-arequipa 2019* [Universidad Nacional de San Agustín]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10164>
- Bell, K., Bestard, A., Cabrera, R., & Ortiz, Y. (2023). *Los juegos psicomotrices: un rol importante en niños de tres a cuatro años Brincadeiras*. 18(3). <https://www.nature.com/nnano/volumes/18/issues/3>
- Cedeño-Holguín, C. E., & Lescay-Blanco, D. M. (2024). Actividades recreativas para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Educación Inicial. *MQRInvestigar*, 8(1), 1011–1033. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.8.1.2024.1011-1033>
- Condori, A., & Solis, N. (2023). *Los juegos psicomotrices y su relación con la lateralidad en los niños y niñas de 3 a 5 años en la Institución Educativa inicial Sheradon Bryce Science School, Arequipa- 2022* (Vol. 7, Issue 2) [Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0e08c460-1483-4269-9b86-05ced894f34f/content>
- Gastelum-Acosta, P. E., López, D. R. A., Torres, G. I. R., Erives, A. I. C., & Gastélum-Cuadras, G. (2024). Plan de estrategias socioeducativas para el desarrollo de competencias psicomotoras en estudiantes de educación inicial. *Retos*, 55, 745–755. <https://doi.org/10.47197/retos.v55.97257>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta*.



- Hussain, B., & Cheong, J. P. G. (2022). Improving gross motor skills of children through traditional games skills practiced along the contextual interference continuum. *Frontiers in Psychology*, 13(November), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.986403>
- Ishisaka, N. J., & De la Cruz, J. (2018). Validación concurrente y de criterio del Test TEPSI en niños de 2 a 5 años. *Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)*. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/625009>
- Moroşanu, Ştefan, Grosu, V. T., Răbîncă, S. M., Grosu, E. F., Hervás-Gómez, C., Mancini, N., Cristea, D. I., Sabău, A. M., & Moreno-Alcaraz, V. J. (2024). Enhancing psychomotor skills in high school students using virtual reality. *Journal of Physical Education and Sport*, 24(6), 1434–1440. <https://doi.org/10.7752/jpes.2024.06162>
- Muhammad, W., Ervin, A., & Rini, A. (2024). Desarrollo de un modelo de aprendizaje basado en el juego al aire libre para entrenar la motricidad gruesa en la primera infancia. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 8(2), 275–281. <https://doi.org/10.33369/jk.v8i2.34338>
- Princewill, E., & Chinwe, D. (2024). *School physical learning environment and the psychomotor development of preschoolers in early childhood education centres in rivers east senatorial district of rivers state 1*. <https://zarjes.com/ZAJES/article/view/1359>
- Putro, A., Prasetyo, I., & Munir, A. (2024). *La eficacia de los juegos de salida para mejorar la motricidad gruesa y el coraje de niños de 5 a 6 años*. 9(1). <https://www.learntechlib.org/p/224761/>
- Sinchi, E. (2024). *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa de Satipo*. 2023 (Vol. 37) [Universidad Católica de Trujillo]. <https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/66085d1f-5a40-4582-930e-a2e24f8ee808/content>
- Torres, S. (2023). *Juegos motrices y desarrollo psicomotor en preescolares de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 379 –IMASA - Manantay*



– 2021 [Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía]. <https://api-repositorio.unia.edu.pe/server/api/core/bitstreams/30a71243-2a6b-4d5d-bb5a-cd7eff60b650/content>

Valdivia, L. (2023). *Los juegos populares para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022* [Universidad de Huánuco]. https://www.google.com/search?q=Los+juegos+populares+para+mejorar+la+motricidad+gruesa+en+los+niños+de+5+años+de+la+I.E.+Mariano+Dámaso+Beraún%2C+Amarilis+-+2022&rlz=1C1CHBD_esPE1005PE1005&oq=Los+juegos+populares+p+ara+mejorar+la+motricidad+gruesa+en+los+n



ANEXOS



ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA 2024

Problemas de investigación	Objetivos de investigación	Hipótesis de investigación	Variables y Dimensiones	Metodología
Problema general	Objetivo General	Hipótesis general		
¿Cuál es el efecto de la aplicación de los juegos psicomotrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024?	Determinar el efecto de la aplicación de los juegos psicomotrices para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024	Ha: La aplicación de los juegos psicomotrices mejora significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024	Independiente: Juegos psicomotrices <ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento • Expresividad motriz • Relajación Dependiente: Motricidad gruesa <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación • Control tónico postural • Control postural 	Método: Cuantitativa Nivel: Explicativa Diseño: Cuasi-experimental Tipo: Experimental Población y muestra: La población constituye de 242 estudiantes de la I.E. Miguel Grau-A, Paucarpata – Arequipa. Con una muestra de 50 estudiantes Técnica e instrumento: Prueba Subtest de motricidad de la Test TEPSI
Problema específico	Objetivos específicos	Hipótesis nula		
¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos psicomotrices en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024? ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos psicomotrices en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024? ¿Qué diferencia existe entre el nivel de motricidad gruesa antes y después en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024?	Identificar el nivel de motricidad gruesa del grupo experimental y control antes de la aplicación de los juegos psicomotrices en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024 Medir el nivel de motricidad gruesa del grupo experimental y control después de la aplicación de los juegos psicomotrices en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024 Comparar las diferencias entre el nivel de motricidad gruesa del grupo experimental y control en el antes y después en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024	Ho: La aplicación de los juegos psicomotrices no mejora significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Miguel Grau A", Paucarpata, Arequipa-2024		



ANEXO 2: INSTRUMENTO

III. SUBTEST MOTRICIDAD		
()	1 M	Salta con los dos pies en el mismo lugar
()	2 M	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua (Vaso lleno de agua)
()	3 M	Lanza una pelota en una dirección determinada (Pelota)
()	4 M	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. ó más
()	5 M	Se para en un pie sin apoyo 5 seg. ó más
()	6 M	Se para en un pie sin apoyo 1 seg. ó más
()	7 M	Camina en punta de pies seis ó más pasos
()	8 M	Salta 20 cms. con los pies juntos (Hoja reg.)
()	9 M	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo
()	10 M	Coge una pelota (Pelota)
()	11 M	Camina hacia adelante topando talón y punta
()	12 M	Camina hacia atrás topando punta y talón
<input type="text"/>	TOTAL SUBTEST MOTRICIDAD: PB	

ANEXO 3: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título de la investigación: APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA 2024

Validado por la Doctora: TOVAR PINO, EDITH

Nombre del instrumento: Ficha de observación SUBTEST TEPSI

Ítems	SI	NO
• Salta con los dos pies en el mismo lugar		
• Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua		
• Lanza una pelota en una dirección determinada		
• Se para en un pie sin apoyo 10seg o mas		
• Se para en un pie sin apoyo 5seg o mas		
• Se para en un pie sin apoyo 1 seg o mas		
• Camina en punta de pies seis o más pasos		
• Salta 20cms con los pies juntos		
• Salta en un pie tres o más veces sin apoyo		
• Coge una pelota		
• Camina hacia adelante topando talón y punta		
• Camina hacia atrás topando punta y talón		

Recomendaciones _____

Promedio de Valoración **BUENA**

OPINION de APLICABILIDAD

a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y apellidos	EDITH TOVAR PINO	DNI	29697488
Dirección domiciliaria	La encalada Dpto 103 José Luis Bustamante y Rivero	Celular	
Correo electrónico	yedith76@hotmail.com		
Grado académico	Doctorado		
Mención	Educación		

Edith Tovar Pino
C.M. 11072011



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título de la investigación: APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA 2024

Validado por la Magister: CONDORI VIZARRETA, SILVIA ROXANA

Nombre del instrumento: Ficha de observación SUBTEST TEPSI

Ítems	SI	NO
• Salta con los dos pies en el mismo lugar		
• Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua		
• Lanza una pelota en una dirección determinada		
• Se para en un pie sin apoyo 10seg o mas		
• Se para en un pie sin apoyo 5seg o mas		
• Se para en un pie sin apoyo 1 seg o mas		
• Camina en punta de pies seis o más pasos		
• Salta 20cms con los pies juntos		
• Salta en un pie tres o más veces sin apoyo		
• Coge una pelota		
• Camina hacia adelante topando talón y punta		
• Camina hacia atrás topando punta y talón		

Recomendaciones _____

Promedio de Valoración BUENA

OPINION de APLICABILIDAD

b) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y apellidos	SILVIA ROXANA CONDORI VIZARRETA	DNI	42485956
Dirección domiciliaria	Urbanización la Colina II Mz C -10 Distrito de Hunter	Celular	974334056
Correo electrónico	Silvia 18 608@hotmail.com		
Grado académico	Magister		
Mención	Educación Superior		

Mg. Silvia Roxana Condori Vizarrreta
DNI: 42485956
CORREO: silvia_18_608@hotmail.com



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título de la investigación: APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA 2024

Validado por la Magister: MILAGROS GIOVANA SALAS PACHECHO

Nombre del instrumento: Ficha de observación SUBTEST TEPSI

Ítems	SI	NO
• Salta con los dos pies en el mismo lugar		
• Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua		
• Lanza una pelota en una dirección determinada		
• Se para en un pie sin apoyo 10seg o mas		
• Se para en un pie sin apoyo 5seg o mas		
• Se para en un pie sin apoyo 1 seg o mas		
• Camina en punta de pies seis o más pasos		
• Salta 20cms con los pies juntos		
• Salta en un pie tres o más veces sin apoyo		
• Coge una pelota		
• Camina hacia adelante topando talón y punta		
• Camina hacia atrás topando punta y talón		

Recomendaciones _____

Promedio de Valoración BUENA

OPINION de APLICABILIDAD

c) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos	MILAGROS GIOVANA SALAS PACHECHO	DNI	29637297
Dirección domiciliaria	Calle Ayacucho 715 Mariano Melgar	Celular	959069245
Correo electrónico	milifya51@hotmail.com		
Grado académico	Magister		
Mención	Educación Superior		



 Mg. Milagros Giovana Salas Pacheco
 CPPÉ. N° 08119

Puntajes Brutos de los Test Denver II y Test TEPSI

	Media	DE
Puntaje bruto Test Denver II	110,12	12,83
Personal Social	23,00	2,41
Areas Test Motricidad Fina	25,41	2,78
Denver II Lenguaje	32,62	5,83
Motricidad Gruesa	29,09	2,87
Puntaje bruto Test TEPSI	33,98	12,31
Coordination	10,80	3,78
Areas Test TEPSI Lenguaje	14,98	7,16
Motricidad Gruesa	8,07	2,31

Comparación entre los resultados del Test TEPSI con el Test Denver II

Test de tamizaje para el		Test Denver II		Sensibilidad	Especificidad	VPP*	VPN**	AUC (IC95%)***	
Desarrollo Psicomotor	Categoría	Normal n (%)	Sospecha n (%)						
Test TEPSI	Normal	38 (30,65%)	61 (49,19%)	29,10%	100,00%	100,00%	38,40%	0,65 (0,60-0,69)	
	Riesgo o Retraso	0 (0,00%)	25 (20,16%)						
Comparación de los resultados con el Test Denver II por áreas****									
Áreas Test Tepsi	Coordinación	Normal	99 (79,84%)	10 (8,06%)	44,40%	93,40%	53,30%	90,80%	0,69 (0,57-0,81)
		Riesgo o Retraso	7 (5,65%)	8 (6,45%)					
Lenguaje	Normal	51 (41,13%)	37 (29,84%)	49,30%	100,00%	100,00%	58,00%	0,75 (0,69-0,80)	
	Riesgo o Retraso	0 (0,00%)	36 (29,03%)						
Motricidad Gruesa	Normal	97 (78,23%)	17 (13,71%)	29,20%	97,00%	70,00%	85,10%	0,63 (0,54-0,73)	
	Riesgo o Retraso	3 (2,42%)	7 (5,65%)						

* VPP: Valor Predictivo Positivo

** VPN: Valor Predictivo Negativo

*** AUC: Área bajo la curva

**** TEPSI (Coordinación) - Denver II (Motricidad Fina)

Confiabilidad de test-retest y de consistencia interna del Test Denver II Y Test TEPSI

	Test-retest*	Kappa**	Kr20***
	(n = 12)	(n = 12)	(n = 124)
Test Denver II	0,92	0,82	
Personal Social	0,83	0,56	
Areas Test Motricidad Fina	0,92	0,63	0,72
Denver II Lenguaje	0,92	0,83	
Motricidad Gruesa	0,92	0,75	
Test TEPSI	0,83	0,43	
Coordination	0,92	0,63	0,77
Areas Test TEPSI Lenguaje	0,92	0,80	
Motricidad Gruesa	1,00	1,00	
Test Denver II + Test TEPSI (todas la areas)			0,82

*Metodo Test-retest: Mide la correlacion de los resultados de los test aplicados en



ANEXO 4: SESIONES DE PSICOMOTRICIDAD

I. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA EJE: Psicomotricidad		
<p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>		
Competencia	Capacidad	Desempeños
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.
Criterio de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos óculo manuales que requieren precisión al derribar latas 	
Instrumento de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de campo • Lista de cotejos 	
Propósito de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente con movimientos óculo manuales 	
Producto	<ul style="list-style-type: none"> • Practica Lanzamientos con coordinación 	

DERRIBAMOS LATAS

I. DESARROLLO DEL TALLER

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
INICIO	<p>INICIO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> - En asamblea conversamos sobre el cuidado de su cuerpo y el uso de los materiales, así mismo del respeto que debe existir entre amigos para poder trabajar en un ambiente agradable. - Los niños se dirigen a un espacio delimitado para el juego motriz - Forman asamblea y están atentos al docente - Mostramos los materiales con los que va a jugar. - Recuerda las normas para el taller: - Guarda los materiales al terminar de jugar 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Mostramos el material que utilizaremos: latas diferentes y pelotas de trapo. - Los niños juegan libremente con los materiales por 5 minutos - Luego mencionamos que jugaremos el juego del tumba latas. - Les damos a conocer las reglas del juego, se formarán todos los niños en fila uno tras otro. - El docente realizara un ejemplo para que los demás niños conozcan bien las reglas y lo practiquen. - Cada niño participara con 5 pelotas según tumbe las latas el que le seguirá apuntara en un papelote 1 punto por cada lata. <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Así sucesivamente iremos turnándonos con los demás niños hasta culminar con el último niño. - Guardan el material utilizado 	<p>Latas Pelota de trapo</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujan libremente lo que les gusto de su experiencia - Dialogan espontáneamente sobre su experiencia psicomotriz - Modelan con plastilina lo que les gusto del taller de psicomotricidad 	
RUTINAS DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de las actividades del día: ¿Qué hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Cómo nos sentimos? - Explicamos las actividades para la casa. - Rezamos la oración del Ángel de la Guarda. - Los niños recogen sus pertenencias se forman y salen. 	



JUGAMOS A ATRAPAR PELOTAS

I. DESARROLLO DEL TALLER

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
INICIO	<p>INICIO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> - En asamblea conversamos sobre el cuidado de su cuerpo y el uso de los materiales, así mismo del respeto que debe existir entre amigos para poder trabajar en un ambiente agradable. - Los niños se dirigen a un espacio delimitado para el juego motriz - Forman asamblea y están atentos al docente - Mostramos los materiales con los que va a jugar. - Recuerda las normas para el taller: <ul style="list-style-type: none"> • Guarda los materiales al terminar de jugar 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Mostramos el material que utilizaremos: cajas y pelotas de trapo, - Los niños juegan libremente con los materiales por 5 minutos - Luego mencionamos que jugaremos el juego atrapamos pelotas. - Les damos a conocer las reglas del juego, se formarán todos los niños en fila uno tras otro. - El docente realizara un ejemplo para que los demás niños conozcan bien las reglas y lo practiquen. <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Cada niña participara con una caja para atrapar las pelotas que lanzara la docente, apuntaremos cuantas pelotas atrapo cada niño - Así sucesivamente iremos turnándonos con los demás niños hasta culminar con el ultimo niño. - Guardan el material utilizado 	<p>Pelota</p> <p>Caja</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujan libremente lo que les gusto de su experiencia - Dialogan espontáneamente sobre su experiencia psicomotriz - Realizan el trazo en la ficha llevando cada pelota a una caja 	
RUTINAS DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de las actividades del día: ¿Qué hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Cómo nos sentimos? - Explicamos las actividades para la casa. - Rezamos la oración del Ángel de la Guarda. - Los niños recogen sus pertenencias se forman y salen. 	

JUGAMOS CON PELOTAS

I. DESARROLLO DEL TALLER

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Disponemos a los niños y niñas para jugar en el espacio determinado. - Mostramos los materiales con lo que va a jugar. - Conversamos sobre los cuidados a tener en el juego: <ul style="list-style-type: none"> • Jugar en el espacio determinado. • Usar los materiales con cuidado. • Seguir las consignas del juego. • Guardar los materiales en su lugar al terminar 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente indica que el juego se realizara con pelotas. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Primero los niños patearan libremente la pelota con un pie, luego con el otro pie. - Luego formaran grupos de 5 niños. - Parados en línea recta a una distancia de 3 metros de un círculo dibujado en el piso, patearan la pelota hasta que esté dentro del círculo. - Repetimos la actividad proponiendo a los niños que cambien libremente de grupos. - Luego se sientan y se imaginan que están soplando hojas que caen de los árboles (5 soplidos) <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan una ficha de trabajo 	<p>Pelotas</p> <p>Tiza para trazar el círculo</p> <p>Ficha</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se interroga: ¿Qué hicimos con la pelota? ¿Con qué parte del cuerpo la movimos? ¿Fue fácil o difícil? ¿Les gusto? 	
RUTINAS DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de las actividades del día: ¿Qué hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Cómo nos sentimos? - Explicamos las actividades para la casa. - Rezamos la oración del Ángel de la Guarda. - Los niños recogen sus pertenencias se forman y salen. 	



JUGAMOS CON ULAS ULAS Y PELOTAS

I. DESARROLLO DEL TALLER

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Disponemos a los niños y niñas para jugar en el espacio determinado. - Mostramos los materiales con lo que va a jugar: pelota y ula ula - Conversamos sobre los cuidados a tener en el juego: <ul style="list-style-type: none"> • Jugar en el espacio determinado. • Usar los materiales con cuidado. • Seguir las consignas del juego. • Guardar los materiales en su lugar al terminar 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente indica que nombre del juego: Hoy jugaremos a Lanzar pelotas por el ula ula, - Entregamos a unos niños unas pelotas y a otros ula ula para que primero los niños jueguen libremente. - Al sonido del silbato se reúnen y damos las indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Primero les proponemos formar parejas libremente, luego escogen el espacio donde jugaran separados de las otras parejas • Las parejas, los niños se colocarán uno frente a otro • Un integrante de la pareja tendrá la pelota y el otro integrante el ula ula. • El integrante que tiene la pelota la lanzara por dentro del ula ula • Luego cambian material el que tiene la pelota tendrá el ula ula y el que tiene el ula ula lanzara la pelota • Si los niños lo desean pueden cambiar también de parejas - Luego se sientan y se imaginan que están soplando un globo y luego se desinfla, repiten el ejercicio para volver a la calma - Realizan una ficha de trabajo 	<p>Pelotas</p> <p>Tiza para trazar el círculo</p> <p>Ficha</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se interroga: ¿Qué hicimos con la pelota y el ula ula? ¿Con qué parte del cuerpo la movimos? ¿Fue fácil o difícil? ¿Les gusto? 	
RUTINAS DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Explicamos las actividades para la casa. - Rezamos la oración del Ángel de la Guarda. - Los niños recogen sus pertenencias se forman y salen. 	



"PELOTAS REVUELTAS"

I. DESARROLLO DEL TALLER

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Disponemos a los niños y niñas para jugar en el espacio determinado. - Mostramos los materiales con lo que va a jugar: silbato - Conversamos sobre los cuidados a tener en el juego: <ul style="list-style-type: none"> • Jugar en el espacio determinado. • Usar los materiales con cuidado. • Seguir las consignas del juego. • Guardar los materiales en su lugar al terminar 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Se forman grupos de 5 niños, les pedimos que se cojan de la mano para que se reconozcan como grupo. - Les planteamos jugar el siguiente juego: "Pelotas revueltas" <ul style="list-style-type: none"> • El juego consiste en soltarse de las manos e imaginarnos que somos pelotas. • ¿Qué podemos hacer con las pelotas? Saltan, rebotan, ruedan, etc. • Al sonido del silbato las pelotas parten y se revuelven con las otras. • Cuando se toca otra vez el silbato las pelotas regresan caminando a su grupo. - Antes de iniciar el juego se construyen las reglas para evitar accidentes. - Se repite el juego varias veces. - En el aula recuerdan lo que hicieron al comienzo, luego, después y finalmente. - Se les entrega una hoja para que dibujen lo que más les agradó realizar. 	<p>Silbatos</p> <p>Fichas crayolas</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se interroga: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Te gustó imaginar que eras una pelota? ¿Fue fácil o difícil? 	
RUTINAS DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Explicamos las actividades para la casa. - Rezamos la oración del Ángel de la Guarda. - Los niños recogen sus pertenencias se forman y salen. 	



EXPLORANDO

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Calentamiento	- Cantando la "El chuchuwa" salimos al patio con los niños.	Poesía con imágenes
	Asamblea	- Disponemos por el patio varias cintas no muy juntas para que los niños puedan desplazarse.	
Desarrollo	Exploración material	- Determinamos algunos acuerdos para un óptimo trabajo en armonía. - Los niños exploran sus posibilidades motrices según el material y el área de trabajo.	Instrumentos musicales.
	Expresividad motriz	- Proponemos a los niños desplazarse como los animalitos: saltando como sapitos, gateando como los gatos, despacito como los elefantes...	
	Relajación	- Los niños exploran sus posibilidades motrices con autonomía nombrando las partes de su cuerpo. - Los niños juegan con las cintas libre y espontáneamente.	
Cierre	Verbalización	- Para culminar la actividad, imaginamos que somos globos que se inflan y se desinflan escuchando música relajante. - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo?	
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida - Ayudamos a los niños a alistarse, guardan sus pertenencias. - Nos despedimos cariñosamente y le decimos que mañana los esperamos con mucha alegría. Salida	Mochilas



NOS DESPLAZAMOS

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Cantando la "El chuchuwa" salimos al patio con los niños. - Disponemos por el patio varias cintas no muy juntas para que los niños puedan desplazarse. 	Poesía con imágenes
	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Determinamos algunos acuerdos para un óptimo trabajo en armonía. 	
Desarrollo	Exploración material	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños exploran sus posibilidades motrices según el material y el área de trabajo. 	Instrumentos musicales.
	Expresividad motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Proponemos a los niños desplazarse como los animalitos: saltando como sapitos, gateando como los gatos, despacito como los elefantes... 	
	Relajación	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños exploran sus posibilidades motrices con autonomía nombrando las partes de su cuerpo. - Los niños juegan con las cintas libre y espontáneamente. 	
Cierre	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> - Para culminar la actividad, imaginamos que somos globos que se inflan y se desinflan escuchando música relajante. - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo? 	
Rutinas		<p>Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ayudamos a los niños a alistarse, guardan sus pertenencias. - Nos despedimos cariñosamente y le decimos que mañana los esperamos con mucha alegría. <p>Salida</p>	Mochilas



LA DISTANCIA CON AROS



Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Calentamiento	- Cantando la "El chuchuwa" salimos al patio con los niños.	Radio USB Patio Cintas, aros Pañuelos
	Asamblea	- Disponemos por el patio varias cintas, aros, pañuelos no muy juntas para que los niños puedan desplazarse.	
Desarrollo	Exploración material	- Determinamos algunos acuerdos para un óptimo trabajo en armonía. - Los niños exploran sus posibilidades motrices según el material y el área de trabajo.	Diálogo
	Expresividad motriz	- Proponemos a los niños desplazarse como los animalitos: saltando como sapitos, gateando como los gatos, despacito como los elefantes...	
Cierre	Relajación	- Los niños exploran sus posibilidades motrices con autonomía nombrando las partes de su cuerpo.	Diálogo
	Verbalización	- Los niños juegan con las cintas libre y espontáneamente.	
Rutinas		- Para culminar la actividad, imaginamos que somos globos que se inflan y se desinflan escuchando música relajante.	Diálogo
		- Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. - Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo?	
		Actividades permanentes de salida: - Los niños observan sus manos, los que conservaron sus manos limpias pintan una carita feliz de su ficha. - Ayudamos a los niños a alistarse, guardan sus pertenencias. - Nos despedimos cariñosamente y le decimos que mañana los esperamos con mucha alegría.	



COORDINACIONES ÓCULO PODAL

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio Desarrollo Cierre Rutinas	Motivación Exploración del material Relajación Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> - Salimos al patio con los niños, la maestra delimita su espacio para trabajar con los niños. - Establecemos las normas para el desarrollo de la actividad durante el juego, con los compañeros y con los materiales. - Al ritmo del chuchuwa, los niños calientan su cuerpo. - Los niños juegan libremente con unas pelotas, por el patio (individualmente o en parejas) - Los niños exploran diferentes posibilidades motrices. - Luego, recostados en el piso levantan un brazo, luego el otro simulando que está muy pesado, de la misma manera con los pies. - Guardamos los materiales. - En papelotes se agrupan de 4 y dibujan lo que más les gustó de la actividad. - Actividades permanentes de salida: - Ayudamos a los niños a alistarse, guardan sus pertenencias. - Nos despedimos cariñosamente y le decimos que mañana los esperamos con mucha alegría. 	Patio Normas Radio USB Pelotas Cajas Papelotes

¡JUGUEMOS CON PELOTAS DE DIFERENTES TAMAÑOS!

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra invita a los niños y niñas sentarse en asamblea para proponerles jugar con pelotas, recordando los acuerdos que debemos tener durante la actividad. 	Pelota pequeña
		<ul style="list-style-type: none"> - Los niños lanzan la pelota con una mano y el otro niño que se encuentra frente a él lo recibe con las dos manos la pelota. 	Pelota mediana
Desarrollo	Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra invita los niños a Salir al patio para que puedan caminar alrededor de él. - Luego los niños y niñas saltan de dos pies, un pie. 	
	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> - Después los niños y niñas se sientan en círculo y observan y manipulan el material con el cual se va trabajar . 	
	Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas son guiados por la maestra, formando grupos. - La maestra entrega en una cesta diferentes tamaños de pelotas (grande, mediano, pequeño) y les comenta que hoy jugaremos a "simón dice:" que cada niño coja una pelota de diferente tamaño, ahora simón dice que formen 3 filas ,una fila de niños que tengan las pelotas grandes, otra fila de niños que tengan las pelotas medianas y la otra fila de niños que tengan las pelotas pequeñas. - A la indicación de simón dice: los niños y niñas se paran y forman las tres filas, después patean la pelota despacio por el piso cada niño que se encuentra en la fila de 	Pelotas de diferentes tamaños



<p>Cierre</p> <p>Rutinas</p>	<p>Relajación</p> <p>Verbalización</p>	<p>forma horizontal de tal manera que patearan la pelota grande, mediana, pequeña. Así lograremos observar cuál de los tres tamaños de pelotas llegara más rápido a la meta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después de jugar con las pelotas los niños y niñas guardan el material en su lugar que corresponde. - La maestra invita a los niños y niñas a escoger una colchoneta para que puedan recostarse y cerrar los ojos respirando profundamente mientras la maestra pone música clásica para relajarse y les va contando un cuento de " Alicia en el país de las maravillas" - Dialogamos junto a los niños y niñas sobre lo que hicimos durante la actividad. - Después los niños dibujan lo que hicieron con las pelotas grandes ,medianas y pequeños terminado exponen sus trabajos. <p>Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Salida.</p>	<p>Colchoneta</p> <p>Radio</p> <p>Cuento</p> <p>Dialogo</p>
--	--	---	---



ANEXO 5: BASE DE DATOS PRE TEST

Nº	GRUPO	COORDINACION					CONTROL TONICO				CONTROL POSTURAL				TM			
		2	3	7	11	12	TC	1	8	9	TC	4	5	6			10	TC
1	G.EXPERIMENTAL	1	1	0	0	0	2	1	0	0	1	0	0	0	0	0	3	6
2	G.EXPERIMENTAL	1	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	1	0	0	1	4	8
3	G.EXPERIMENTAL	1	1	0	0	0	2	0	1	0	1	0	0	0	1	1	4	8
4	G.EXPERIMENTAL	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2	4
5	G.EXPERIMENTAL	1	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	3	6
6	G.EXPERIMENTAL	1	0	0	0	0	1	1	1	0	2	0	0	0	0	0	3	6
7	G.EXPERIMENTAL	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	2	3	6
8	G.EXPERIMENTAL	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	3	6
9	G.EXPERIMENTAL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	G.EXPERIMENTAL	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	3	6
11	G.EXPERIMENTAL	1	0	0	0	0	1	1	1	0	2	1	0	0	0	1	4	8
12	G.EXPERIMENTAL	1	0	0	1	0	2	1	0	0	1	0	0	0	0	0	3	6
13	G.EXPERIMENTAL	0	1	0	1	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0	1	3	6
14	G.EXPERIMENTAL	1	0	0	0	0	1	1	1	0	2	0	0	0	0	0	3	6
15	G.EXPERIMENTAL	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	2	4
16	G.EXPERIMENTAL	1	0	0	1	0	2	0	1	0	1	1	0	0	0	1	4	8
17	G.EXPERIMENTAL	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2
18	G.EXPERIMENTAL	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2
19	G.EXPERIMENTAL	1	0	1	0	0	2	0	0	0	0	1	0	0	1	2	4	8
20	G.EXPERIMENTAL	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	2	4
21	G.EXPERIMENTAL	1	0	1	1	0	3	1	0	0	1	1	0	0	0	1	5	10
22	G.EXPERIMENTAL	0	0	1	1	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	3	6
23	G.EXPERIMENTAL	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2



24	G.EXPERIMENTAL	1	0	1	0	0	2	0	0	1	1	0	1	1	0	2	5	10
25	G.EXPERIMENTAL	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2	4
26	G.CONTROL	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	3	6
27	G.CONTROL	1	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	4
28	G.CONTROL	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2
29	G.CONTROL	1	0	0	0	1	2	0	1	0	1	1	0	0	0	1	4	8
30	G.CONTROL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
31	G.CONTROL	0	1	1	0	0	2	0	1	0	1	1	0	0	0	1	4	8
32	G.CONTROL	1	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	4
33	G.CONTROL	1	0	0	0	0	1	1	1	0	2	1	0	1	0	2	5	10
34	G.CONTROL	0	0	0	1	1	2	0	1	0	1	1	0	0	0	1	4	8
35	G.CONTROL	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	3	6
36	G.CONTROL	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	2	4	8
37	G.CONTROL	0	0	0	0	1	1	1	0	1	2	0	0	0	0	0	3	6
38	G.CONTROL	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2	4
39	G.CONTROL	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	2
40	G.CONTROL	1	1	0	0	1	3	0	0	1	1	0	0	0	0	0	4	8
41	G.CONTROL	0	0	1	0	1	2	1	0	0	1	0	1	0	0	1	4	8
42	G.CONTROL	0	1	0	1	0	2	0	1	1	2	0	0	0	0	0	4	8
43	G.CONTROL	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2	4
44	G.CONTROL	0	0	0	0	0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	0	2	4
45	G.CONTROL	0	0	0	1	0	1	1	0	1	2	0	1	0	0	1	4	8
46	G.CONTROL	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	3	6
47	G.CONTROL	0	1	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	4
48	G.CONTROL	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	4
49	G.CONTROL	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	3	6
50	G.CONTROL	1	0	1	1	0	3	1	0	1	2	0	1	0	0	1	6	12



POSTEST

Nº		2	3	7	11	12		1	8	9		4	5	6	10	TD3	TM	
1	G.EXPERIMENTAL	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	0	0	1	0	1	9	18
2	G.EXPERIMENTAL	1	1	1	1	1	5	1	1	0	2	0	1	1	1	3	10	20
3	G.EXPERIMENTAL	1	1	1	0	1	4	1	1	0	2	0	1	1	0	2	8	16
4	G.EXPERIMENTAL	1	1	0	1	1	4	1	1	1	3	1	1	0	1	3	10	20
5	G.EXPERIMENTAL	0	0	1	0	0	1	1	1	1	3	0	1	1	1	3	7	14
6	G.EXPERIMENTAL	1	1	0	1	1	4	1	1	0	2	1	0	1	1	3	9	18
7	G.EXPERIMENTAL	1	1	0	1	1	4	1	1	1	3	1	1	0	1	3	10	20
8	G.EXPERIMENTAL	0	0	1	1	0	2	1	1	1	3	0	1	1	1	3	8	16
9	G.EXPERIMENTAL	1	1	1	1	1	5	1	1	0	2	1	0	1	1	3	10	20
10	G.EXPERIMENTAL	1	1	1	1	1	5	1	1	0	2	1	0	1	1	3	10	20
11	G.EXPERIMENTAL	1	1	1	0	1	4	1	1	1	3	1	1	1	1	4	11	22
12	G.EXPERIMENTAL	1	0	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1	1	1	4	11	22
13	G.EXPERIMENTAL	1	0	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1	0	1	3	10	20
14	G.EXPERIMENTAL	1	1	1	1	0	4	1	1	1	3	1	1	1	1	4	11	22
15	G.EXPERIMENTAL	1	1	0	0	0	2	1	1	1	3	1	1	0	1	3	8	16
16	G.EXPERIMENTAL	0	0	1	0	0	1	1	1	1	3	0	1	1	1	3	7	14
17	G.EXPERIMENTAL	1	1	0	0	1	3	1	1	0	2	1	0	1	1	3	8	16
18	G.EXPERIMENTAL	1	1	1	1	1	5	1	1	0	2	1	0	1	1	3	10	20
19	G.EXPERIMENTAL	1	1	1	0	1	4	1	1	1	3	1	1	1	1	4	11	22
20	G.EXPERIMENTAL	1	0	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1	1	1	4	11	22
21	G.EXPERIMENTAL	1	0	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1	0	1	3	10	20
22	G.EXPERIMENTAL	1	1	1	1	0	4	1	1	1	3	1	1	1	1	4	11	22
23	G.EXPERIMENTAL	1	1	1	0	0	3	1	1	0	2	0	0	1	0	1	6	12
24	G.EXPERIMENTAL	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	0	1	1	0	2	10	20



25	G.EXPERIMENTAL	1	0	1	1	1	4	1	1	0	2	0	1	1	0	2	8	16
26	G.CONTROL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	2
27	G.CONTROL	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	4
28	G.CONTROL	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	2
29	G.CONTROL	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	3	6
30	G.CONTROL	0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	4
31	G.CONTROL	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	2	4	8
32	G.CONTROL	1	0	0	1	0	2	0	0	1	1	0	0	0	0	0	3	6
33	G.CONTROL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	2
34	G.CONTROL	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	4
35	G.CONTROL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2
36	G.CONTROL	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3	6
37	G.CONTROL	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	2
38	G.CONTROL	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	3	4	8
39	G.CONTROL	0	1	0	0	1	2	1	0	0	1	0	0	0	1	1	4	8
40	G.CONTROL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	2	4
41	G.CONTROL	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	2
42	G.CONTROL	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	3	6
43	G.CONTROL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	2
44	G.CONTROL	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	4
45	G.CONTROL	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	2
46	G.CONTROL	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	3	6
47	G.CONTROL	0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	4
48	G.CONTROL	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	2	4	8
49	G.CONTROL	1	0	0	1	0	2	0	0	1	1	0	0	0	0	0	3	6
50	G.CONTROL	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	2	4



PSICOMOTOR.sav [ConjuntoDatos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

8 : PREPOSTURAEXP 1,00 Visible: 18 de 18 variables

	EXPERIMENTAL	PRECOOR EXP	PRETONIC OEXP	PREPOST URAEXP	PREMOTRICIDADEXP	POSTCOOREXP	POSTONIC OEXP	POSPOST URAEXP	POTMOTRICIDADEXP	CONTROL	PRECOC RDINACIONCONT.	PRETONICOCONT ROLL	PREPOSTURAC ONTR	PREMOTRICIDAD CONTRO.	PC OF ICO
1	Grupo exp...	2,00	1,00	,00	6,00	5,00	3,00	1,00	18,00	2,00	1,00	1,00	1,00	6,00	
2	Grupo exp...	2,00	1,00	1,00	8,00	5,00	2,00	3,00	20,00	2,00	2,00	,00	,00	4,00	
3	Grupo exp...	2,00	1,00	1,00	8,00	4,00	2,00	2,00	16,00	2,00	1,00	,00	,00	2,00	
4	Grupo exp...	1,00	1,00	,00	4,00	4,00	3,00	3,00	20,00	2,00	2,00	1,00	1,00	8,00	
5	Grupo exp...	2,00	,00	1,00	6,00	1,00	3,00	3,00	14,00	2,00	,00	,00	,00	,00	
6	Grupo exp...	1,00	2,00	,00	6,00	4,00	2,00	3,00	18,00	2,00	2,00	1,00	1,00	8,00	
7	Grupo exp...	1,00	,00	2,00	6,00	4,00	3,00	3,00	20,00	2,00	2,00	,00	,00	4,00	
8	Grupo exp...	1,00	1,00	1,00	6,00	2,00	3,00	3,00	16,00	2,00	1,00	2,00	2,00	10,00	
9	Grupo exp...	,00	,00	,00	,00	5,00	2,00	3,00	20,00	2,00	2,00	1,00	1,00	8,00	
10	Grupo exp...	1,00	1,00	1,00	6,00	5,00	2,00	3,00	20,00	2,00	1,00	1,00	1,00	6,00	
11	Grupo exp...	1,00	2,00	1,00	8,00	4,00	3,00	4,00	22,00	2,00	1,00	1,00	2,00	8,00	
12	Grupo exp...	2,00	1,00	,00	6,00	4,00	3,00	4,00	22,00	2,00	1,00	2,00	,00	6,00	
13	Grupo exp...	2,00	,00	1,00	6,00	4,00	3,00	3,00	20,00	2,00	1,00	1,00	,00	4,00	
14	Grupo exp...	1,00	2,00	,00	6,00	4,00	3,00	4,00	22,00	2,00	,00	1,00	,00	2,00	
15	Grupo exp...	,00	1,00	1,00	4,00	2,00	3,00	3,00	16,00	2,00	3,00	1,00	,00	8,00	
16	Grupo exp...	2,00	1,00	1,00	8,00	1,00	3,00	3,00	14,00	2,00	2,00	1,00	1,00	8,00	
17	Grupo exp...	1,00	,00	,00	2,00	3,00	2,00	3,00	16,00	2,00	2,00	2,00	,00	8,00	
18	Grupo exp...	1,00	,00	,00	2,00	5,00	2,00	3,00	20,00	2,00	1,00	,00	1,00	4,00	
19	Grupo exp...	2,00	,00	2,00	8,00	4,00	3,00	4,00	22,00	2,00	,00	2,00	,00	4,00	
20	Grupo exp...	1,00	,00	1,00	4,00	4,00	3,00	4,00	22,00	2,00	1,00	2,00	1,00	8,00	
21	Grupo exp...	3,00	1,00	1,00	10,00	4,00	3,00	3,00	20,00	2,00	1,00	1,00	1,00	6,00	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

19°C Soleado 11:04 3/11/2024

ANEXO 6 CONSTANCIA DE APLICACIÓN



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
MIGUEL GRAU - A

Calle Angamos s7n Paucarpata-Arequipa

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las Heroicas Batallas de Junín y Ayacucho”

Arequipa, 5 de octubre de 2024

Asunto: Aceptación de aplicación del programa de juegos lógicos interculturales

Hago constar que la Srta. **LUCRECIA PERALTA CHIJMAPOCCO**, de la especialidad: Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez. Ha sido aceptada para realizar la evaluación a los niños de 5 años y para la aplicación del programa de juegos psicomotrices con el aula amorosos y retoñitos. En coordinación de las docentes para la evaluación del instrumento y la aplicación de las sesiones de aprendizaje.

Atentamente,

María Luz Fuentes Ramos
DIRECTORA
DIRECCIÓN 70020



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 03-12-2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: LUCRECIA PERALTA CHIJMAPOCCO

Dirección: Elmer Faucet Propan

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 29712679

Teléfono: 930756548 email: LUCEROPERCHI6@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Asesor: Dr. JESUS MAMANI MAMANI

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): psicomotricidad, juegos, motricidad, coordinación

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.

2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P03

Firma de Autor



huella digital

03 de diciembre del 2024

Fecha