

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Programa del Ciclo de Estudios Complementarios PROCEC



**JUEGOS INFANTILES PARA EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 086
DE YANAS – DOS DE MAYO – 2017**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: APRENDIZAJES PERTINENTES Y
DE CALIDAD**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO
DE BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

TESISTAS:

**FERRER TIMOTEO, FRANCLIN MIGUEL
PABLO LOARTE, CLELIA ALBERTINA**

ASESOR:

Dr. PIO TRUJILLO ATAPOMA

**HUÁNUCO - PERÚ
2019**

**TÍTULO: JUEGOS INFANTILES PARA EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I Nº 086 DE
YANAS – DOS DE MAYO -2017**

DEDICATORIA

Con inmenso amor y cariño a mi abnegada madre, quien día a día lucha por el bienestar de mi vida, contando con su apoyo moralmente.

Clelia

Con amor y cariño a mi amada esposa, quien día a día me brinda su apoyo incondicionalmente juntamente con mis hijos quienes son el motor y motivo de seguir superándome.

Franclin

AGRADECIMIENTO

- ❖ A los docentes de la Institución Educativa de nivel inicial N° 086 del distrito de Yanas, por brindar las facilidades y cristalizar en realidad la presente investigación.
- ❖ De la misma manera a los docentes de la Universidad “Hermilio Valdizán” por sus sabias enseñanzas.
- ❖ Con gratitud a la Universidad “Hermilio Valdizán” de Huánuco, por la formación profesional que viene dando a los estudiantes.
- ❖ Al asesor Dr. Pio Trujillo Atapoma. Por enseñar los procesos de la presente investigación.

Los autores

RESUMEN

Los juegos en las etapas de la infancia ayudan al niño a socializarse y aprender normas claves de comportamiento. Es lo mejor para lograr en ellos un desarrollo máximo de sus potencialidades de la psicomotricidad infantil. En dicha investigación que fue de tipología aplicada con un diseño “pre-experimental” en su variante. pretest posttest con un solo grupo. Donde se ha procesado siete cuadros, cuatro de proceso para la manipulación de variables y dos de control pre y posttest.

Cuya población que se ha tomado fueron los 21 estudiantes de la institución educativa de nivel inicial N° 086 ubicado en el área urbana del distrito de Yanas, provincia de Dos de Mayo. La hipótesis general formulada fue: La eficiencia de la aplicación de los juegos infantiles, es significativa para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I N° 086 de Yanas -2017.

La investigación llegó a las siguientes conclusiones:

Se ha llegado a conocer la eficiencia de la aplicación de los juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I N° 086 de Yanas -2017. (Cuadro N° 08).

De la misma manera se ha logrado saber qué mejora se logra con la aplicación de los juegos motores en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I N° 086 de Yanas -2017.

Saber cuáles son los efectos de los juegos simbólicos y juegos de regla en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I N° 086 de Yanas -2017.

Palabras claves: Psicomotricidad gruesa, juegos motores, juegos simbólicos y juegos de regla.

ABSTRAC

Games in the early stages of childhood help the child to socialize and learn key rules of behavior. It is the best thing to achieve in them a maximum development of their potentialities of child psychomotricity. In this research it was applied typology with a "pre-experimental" design in its variant. pre-test post-test with a single group. Where seven process tables for processing variables and two for pre- and post-test control have been processed.

Whose population that was taken was the 21 students of the educational institution of initial level N° 086 located in the urban area of the district of Yanas, province of Dos de Mayo. The general hypothesis formulated was: the efficiency of the application of children's games, is significant for the development of gross psychomotricity in children of the I.E.I N° 086 of Yanas - 2017.

The research came to the following conclusions:

It has come to know the efficiency of the application of children's games for the development of gross psychomotricity in children of the I.E.I No. 086 of Yanas -2017. (Table No. 08).

In the same way we have been able to know what improvement is achieved with the application of motor games in the development of gross psychomotricity in the boys and girls of the I.E.I No. 086 of Yanas -2017.

To know what are the effects of symbolic games in the development of gross psychomotricity in boys and girls of the I.E.I N° 086 of Yanas -2017.

Keywords: Gross motor skills, Motor games, Symbolic games y Rule games.

The authors

ÍNDICE

Carátula.....	I
Título.....	II
Dedicatoria.....	III
Agradecimiento.....	IV
Resumen.....	V
Summary.....	VI

CAPÍTULO I**EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN**

1.1. Descripción del problema.....	09
1.2. Formulación del problema.....	11
1.2.1. Problema general.....	11
1.2.2. Problemas específicos.....	11
1.3. Objetivo general y objetivos específicos.....	12
1.3.1. Objetivo general.....	12
1.3.2. Objetivos específicos.....	12
1.4. Hipótesis y/o sistema de hipótesis.....	12
1.5. Variables.....	13
1.6. Justificación e importancia.....	14
1.7. Viabilidad.....	15
1.8. Limitaciones.....	15

CAPÍTULO II**MARCO TEÓRICO**

2.1. Antecedentes.....	16
2.2. Bases teóricas.....	18
2.3. Definiciones conceptuales.....	24
2.4. Bases epistémicas.....	25
2.5. Bases antropológicas.....	26

VIII

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación.....	27
3.2. Diseño y esquema de investigación.....	27
3.3. Población y muestra.....	28
3.4. Instrumentos de recolección de datos.....	29
3.5. Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos....	30

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

CUADRO Y GRÁFICO N° 02.....	31
CUADRO Y GRÁFICO N° 03.....	33
CUADRO Y GRÁFICO N° 04.....	35
CUADRO Y GRÁFICO N° 05.....	37
CUADRO Y GRÁFICO N° 06.....	39
CUADRO Y GRÁFICO N° 07.....	41
CUADRO Y GRÁFICO N° 08.....	43

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	46
CONCLUSIONES.....	49
SUGERENCIAS.....	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	51
ANEXO.....	52

CAPÍTULO I

I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción del problema

Los juegos son de gran trascendencia durante las etapas de infancia. Ayudan al niño a socializarse, aprender normas claves de comportamiento. Todos los padres quieren lo mejor para sus hijos, aunque a veces no sepan, exactamente, qué es lo mejor para lograr en ellos un desarrollo máximo de sus potencialidades y una obtención de experiencias exitosas en su propio desarrollo integro.

En los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños.

A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal. A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención, concentración y creatividad del niño.

A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer, afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

En edad preescolar, es decir, entre los 3,4 y 5 años los niños necesitan oportunidades para la actividad física. El juego activo, también a esta edad, es importante para una buena salud y para el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa. Porque el desarrollo de las habilidades motoras gruesas es fundamental para el aprendizaje y para el uso de los músculos grandes de sus piernas, brazos y tronco.

Las habilidades propias de la motricidad gruesa son:

- Saltar, andar y correr.
- Gatear, arrastrarse.
- Escalar, estar de pie
- Hacer muecas, señas y reírse.
- Balancearse, montar en bicicleta
- Nadar, jugar al fútbol, etc.

Al realizar observaciones sensoriales se pudo detectar en forma directa, todas estas dificultades psicomotrices no solo en las instituciones educativas del medio, sino en muchas instituciones educativas periféricas de la provincia de Dos de Mayo.

Por tanto, para emprender la investigación, se tomará como población de estudio a los niños y niñas de la institución educativa de nivel inicial N° 086 del distrito de Yanas que cuenta con una población estudiantil infantil de 21 niños.

Reiterando, en este universo social educativo, muchos niños no llevan en práctica la psicomotricidad, los mismos docentes restan importancia a estos movimientos y por ello encontramos índices preocupantes de deficiencias psicomotoras básicas como son: esquema corporal, la coordinación motora, equilibrio, ritmo, y la organización espacial, repercutiendo en muy poca velocidad, resistencia, flexibilidad, fuerza, etc.

Por otra parte, conversando amigablemente con las docentes que enseñan en esta institución, nos dijeron que para llevar en práctica estos movimientos motrices se requieren diversos materiales específicos, y la institución no cuenta con ello, por ende, es limitada la enseñanza de dichos movimientos. Por último, conversando ocasionalmente con

algunas madres de familia, nos dijeron que desconocen por completo los movimientos de psicomotricidad, y de niño nunca nos enseñaron movimientos de psicomotricidad, más por el contrario fuimos hasta prohibidos de jugar por nuestros padres, considerando como una pérdida de tiempo.

Por todas estas razones descritas, con dicha investigación se proyecta realizar en práctica los diversos juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

- ¿Cuál es la eficiencia de la aplicación de los juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 086 de Yanas - 2017?

1.2.2 Problema específico

- ¿Qué mejora se logra con la aplicación de los juegos motores en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 086 de Yanas - 2017?

- ¿Cuáles son los efectos de los juegos simbólicos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 086 de Yanas - 2017?

- ¿Cuáles son los efectos de los juegos de regla en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 086 de Yanas - 2017?

1.3 Objetivos generales y específicos

1.3.1 Objetivo general

- Conocer la eficiencia de la aplicación de los juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 086 de Yanas - 2017.

1.3.2 Objetivos específicos

- Describir la mejora que se logra con la aplicación de los juegos motores en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la I.E.I N° 086 de Yanas -2017.
- Investigar los efectos de los juegos simbólicos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la I.E.I N° 086 de Yanas - 2017.
- Determinar los efectos de los juegos de regla en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la I.E.I N° 086 de Yanas -2017.

1.4 Hipótesis y/o sistema de hipótesis

1.4.1 Hipótesis general

- La eficiencia de la aplicación de los juegos infantiles, es significativa para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I N° 086 de Yanas - 2017.

1.4.2 Hipótesis específicos

- La mejora que se logra con la aplicación de los juegos motores, es efectiva en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la I.E.I N° 086 de Yanas - 2017.
- Los efectos de los juegos simbólicos, son significativos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la I.E.I N° 086 de Yanas - 2017.

- Los efectos de los juegos de regla, son significativos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la I.E.I N° 086 de Yanas - 2017.

1.5 Variables

1.5.1 Variable independiente

- Juegos infantiles

1.5.2 Variable dependiente

- Psicomotricidad gruesa

1.5.3 Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIÓN	SUB DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTRUMENTO
JUEGOS INFANTILES	JUEGOS MOTORES	- Caminando como el payasito	- Demuestra actitudes positivas con los demás.	Guía de observación
	JUEGOS SIMBÓLICOS	¿Me quieres?	- Se siente importante, con el apoyo del equipo de investigadoras.	Guía de observación
		- ¿Adivina quién soy?	- Demuestra habilidad al organizarse en dos grupos mixtos.	Guía de observación
	JUEGOS DE REGLA	- Me gusta mi cuerpo	- Actúa sin tener vergüenza.	Guía de observación
V. D. PSICOMOTRICIDAD GRUESA	ESQUEMA CORPORAL. LA COORDINACIÓN MOTORA	- Lateralidad	- Caminar como cangrejo - Caminar sobre los talones, punta de los pies	Guía de observación
	EQUILIBRIO	Óculo manual	- Trepar por las escaleras - Tomar y saltar travesaños con las dos manos a la vez las manos alternadamente	Guía de observación
			- Saltar desde la escalera al suelo - Flexión profunda de las piernas	Lista de cotejo
		- Óculo Podal	- Caminar sobre el suelo, tomar posiciones de equilibrio de pie, rodillas con puntos de apoyo - Caminar y permanecer con un solo pie	Guía de observación
	ESQUEMA CORPORAL	- Estático	- Caminar sobre una cuerda gruesa - Caminar hacia atrás y de costado - Caminar hacia adelante, atrás y de costado con obstáculos (pelotas, bastón)	Guía de observación
		- Dinámico	- Trepar por las escaleras - Tomar y saltar travesaños con las dos manos a la vez las manos alternadamente	Lista de cotejo

1.6 Justificación e importancia

1.6.1 Justificación

El juego temprano, variado contribuye positivamente en todos los aspectos del crecimiento y está vinculado fundamentalmente al desarrollo de la psicomotricidad.

El juego no solo es una forma de diversión, sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

Así, la presente investigación se justifica, porque a través de este proceso se conocerá cómo influyen los diversos juegos infantiles en el desarrollo de la psicomotricidad.

Así mismo también, con dicha investigación se llegará a saber, cómo actúan los docentes que laboran en esta institución y los padres de familia, los resultados de dicha investigación irán en beneficio de la población de estudio, que son los niños y niñas de la entidad educativa de nivel inicial N° 086 de Yanas. Además, dicha investigación se justifica, como producto del trabajo culminado, se llegará a realizar ciertas alternativas de solución, en base a las realidades y deficiencias encontradas en el proceso de la investigación.

1.6.2 Importancia.

Dicha investigación reviste importancia, porque se llegará a la reflexión y profundizar los conocimientos científicos y de esa manera se podrá realizar un desempeño eficiente en el grado profesional que se anhela lograr. Finalmente es de importancia, porque servirá de referencia bibliográfica para las nuevas investigaciones.

1.7 Viabilidad

Dicha investigación es viable porque es posible compilar datos fidedignos de la población de estudio designado, según el diseño establecido.

1.8 Limitaciones

Indudablemente en el proceso de la investigación, se tropezará con ciertas limitaciones, así como:

Limitaciones bibliográficas: Es sabido que en el medio geográfico donde se va realizar la investigación, no se cuentan con fuentes bibliográficas actualizados sobre el tema a investigar, por lo que tenemos que recorrer a comprar y a las cabinas de Internet. Pero, con la voluntad y sacrificio, se podrá superar estas limitaciones indicadas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Que, habiendo realizado revisiones de las diversas tesis en las bibliotecas locales, se ha podido encontrar algunas de ellas que son afines a la investigación, los cuales son:

Calderón, M. (2003). Los juegos infantiles como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de edad del C.E.I. N° 104 Paucarbamba. Tesis desarrollada en el I.E.S.P.P “Marcos Duran Martel” de Huánuco. En sus conclusiones nos dice:

1. Se comprueba que los juegos infantiles como estrategia didáctica, mejora significativamente el desarrollo de la autoestima en los niños de 3,4 y 5 años de edad, esto se demuestra con el cuadro N° 14
2. El desarrollo de la autoestima, desarrolla significativamente (41% en el grupo experimental) con la aplicación de los juegos infantiles como estrategia didáctica, mientras que en el grupo control la mejora se observa en un 3% que no es significativo.
3. El desarrollo de la expresión afectiva mejora significativamente (46% en el grupo experimental) con la aplicación de los juegos infantiles como estrategia didáctica, mientras que en el grupo control la mejora se observa solo una mejora de un 4%.

Cotrina, G. (2007). El problema de la timidez y sus efectos en su aprendizaje de los alumnos del nivel primario de la institución educativa integrado de “Guellaycancha” - La Unión. Tesis realizada en el I.E.S.P.P

“Hermilio Valdizán” de Ripan. Dos de Mayo. En sus conclusiones nos dice:

1. El 80% de los docentes afirman que el problema de la timidez influye negativamente en el aprendizaje de los alumnos.
2. El 35% de los alumnos que representa el 58% siempre demuestra el problema de la timidez en las sesiones de aprendizaje.
3. El 50% de los padres a veces castigan físicamente a sus hijos debido a ello tienen actitudes tímidas lo cual influyen negativamente en sus aprendizajes.
4. El 55% de padres de familia les grita a sus hijos cuando no lo obedecen o hacen travesuras lo que indica que los padres de familia maltratan psicológicamente a sus hijos y debido a ello presentan problemas de timidez.
5. Queda demostrado que el 75% de los padres de familia creen que sus hijos son regulares y demasiado tímidos.
6. El 60% de los profesores opinaron que el ritmo del aprendizaje es lento debido a los maltratos físicos y psicológicos que sufren los alumnos del nivel inicial.

Lavado, C. (2012). En su tesis titulada, La timidez y sus efectos en el aprendizaje de los alumnos del nivel primario de la I.E.P “Yarowilca” La Unión. Investigación realizada en el IESPP “Hermilio Valdizán” de Ripan. Donde llega a las siguientes conclusiones:

1. El 53% de los niños siempre tienen timidez al participar en las sesiones de aprendizaje.
2. El 55% de los niños de la institución educativa “Yarowilca” tienen siempre una baja autoestima.

3. El 80% de los niños de la institución educativa “Yarowilca” son parcos en sus comunicaciones.
4. El 75% de los padres de familia de la institución educativa del nivel primario de “Yarowilca” son bastantes machistas.
5. El 68% de los padres de familia de la institución educativa del nivel primario de “Yarowilca” castigan siempre a sus hijos física y psicológicamente.
6. El 58% de los alumnos de nuestro ámbito de estudio siempre muestran timidez al participar en las sesiones de aprendizaje.
7. El 80% de los docentes del nivel primaria de la institución educativa “Yarowilca” afirman que la timidez que poseen los alumnos influye en el aprendizaje.
8. El 60% de los niños poseen un ritmo lento de aprendizaje.

2.2 Bases teóricas

Para entender en sus dimensiones al trabajo y tener una idea clara de lo que significa la influencia de los juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, en ella se señala conceptos vertidos por los diferentes autores reconocidos en la comunidad científica, tanto nacionales como internacionales, de esa manera se ha dado fundamentos y bases teóricas en el que se sustenta la investigación.

- Juegos infantiles

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que es el protagonista. La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego. El juego impuesto puede cambiar la actitud del niño. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo. (García, 2008, P. 44)

Tipos de juegos

a. Juegos populares

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

b. Juegos infantiles

Entre los 0-5 años. Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son:

- Desarrollo sensorial
- Coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- Desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- Comprensión del mundo que rodea al bebe.
- Auto superación.
- Interacción social con el adulto de referencia.

- Coordinación óculo-manual.

Una modalidad de juego de ejercicio es el juego turbulento. Es un juego motor que consiste en carreras, saltos, persecuciones, luchas, etc.

c. Juegos infantiles exteriores

Los juegos infantiles exteriores se encuentran en parques o centros recreativos, estos juegos tienen la tarea de ser duraderos, divertidos, resistentes y sobre todo seguros debido al público al que van dirigidos, los cuales son niños menores de 10 años en su mayoría.

Estos existieron a partir de la necesidad de tener un entretenimiento más activo y seguro para los niños pequeños donde puedan entretener varios niños a la vez.

La mezcla de materiales es por lo general metal y plástico, pero dependiendo del diseño temático podría incluir otros materiales como madera, así como los colores que éste pudiera contener.

Una de las ventajas más notables de estos juegos se encuentra:

- Interacción con otras personas de la misma edad que el niño
- Promueve la amistad con los demás niños.
- Demanda de mejoramiento de seguridad
- Cuidados y mantenimientos a parques más frecuentes
- Mayor número de personas en los parques

d. El juego simbólico

Entre los 2-7 años. Estadio preoperacional. Consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no

están presentes en el momento del juego. Los beneficios del juego simbólico son:

- Comprensión y asimilación del entorno.
- Aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollo del lenguaje.
- Desarrollo de la imaginación y la creatividad.

e. El juego de reglas

Tiene un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego. Los beneficios del juego de reglas son:

- Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos, normas, opiniones y acciones de los compañeros de juego.
- Aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
- Favorecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

f. Videojuego

Los videojuegos son aquellos que controlan un ordenador o computadora, que pueden crear las herramientas virtuales que se utilizarán en un juego, como naipes, dados elaborados, mundos que se pueden manipular.

Un videojuego utiliza uno o más dispositivos de entrada, bien una combinación de teclas y joystick, teclado, ratón, trackball o cualquier otro controlador. En los juegos de ordenador el desarrollo del juego depende de la evolución de las interfaces utilizadas.

Es uno de las más populares clases de juego, ya que en la época actual se lo utiliza mucho.

A veces, hay una carencia de metas o de oposición, que ha provocado una discusión sobre sí, estos se deben considerar "juegos" o "juguetes".

g. Juegos de rol

Son un tipo de juego en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego. En su origen el juego se desarrollaba entre un grupo de participantes que inventaban un guion con lápiz y papel. Unidos, los jugadores pueden colaborar en la historia que implica a sus personajes, creando, desarrollando y explorando el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria. Uno de los primeros juegos de rol en ser comercializados fue Dungeons & Dragons, cuyas traducciones oficiales en castellano siempre conservaron el título original en inglés, aunque los jugadores lo conozcan también por el título con el que se tradujo la serie animada derivada del juego (Dragones y Mazmorras en España y Calabozos y Dragones en América hispánica). (Rafael, 2010, p.66).

PSICOMOTRICIDAD

Desde la antigüedad se concibe al ser humano de modo dual, compuesto por dos partes: el cuerpo y el alma. Todavía en la actualidad, fundamentalmente por la influencia de las ideas de René Descartes, pensamos que el ser humano esquemáticamente está compuesto por dos entidades distintas: su realidad física por una parte, identificada claramente como el cuerpo, que posee las características de los elementos materiales (peso, volumen...) y por otra parte, una realidad que no consideramos directamente tangible y que se relaciona con la actividad del cerebro y el

sistema nervioso a la que denominamos psique, psiquismo, alma o espíritu. Seguramente por su esquematismo, la explicación del funcionamiento humano como una maquinaria compleja (el cuerpo) dirigida por un piloto experimentado (la psique) se encuentra todavía tan arraigada en el pensamiento actual. Además las implicaciones de tipo moral o religioso, subrayan poderosamente la hipótesis del alma como algo cualitativamente distinto del cuerpo. *(Berruezo, 2000)*

La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje. *(Berruezo, 2000)*

Yendo más allá de lo primitivo, asevera que “la contracción física y tónica de los músculos no solamente significa movimiento y tono sino gesto y actitud” y que la función motriz “encuentra así su verdadero sentido humano y social que el análisis neurológico le había hecho perder: ser la primera de las funciones de relación. *(Ajuriaguerra, 1990)*

Objetivos de la psicomotricidad

La psicomotricidad se propone, como objetivo general, llegar por la vía corporal al desarrollo de las diferentes aptitudes y potencialidades del sujeto en todos sus aspectos: motor, afectivo-social, comunicativo- lingüístico, intelectual y cognitivo, a través del movimiento, la postura, la acción y el gesto. **(Jesús, 1990).**

La motricidad gruesa

A diferencia de la psicomotricidad fina que trabaja movimientos y actividades de precisión y coordinación, la psicomotricidad gruesa se encarga de trabajar todas las partes del cuerpo, por medio de movimientos más bruscos como es caminar, correr, saltar y demás actividades que requieren esfuerzo y fortalece cada parte del cuerpo.

Algunos ejercicios de motricidad gruesa

- En las primeras etapas se puede caminar con la ayuda de una persona adulta para ir fortaleciendo los músculos y adquiriendo el suficiente equilibrio para caminar por sí mismo.
- Otro ejercicio para trabajar la psicomotricidad gruesa consiste en realizar una carrera de obstáculos que cuente con límites y en la cual los niños tengan tanto que caminar como gatear.
- Saltar laso es otro ejercicio que ayuda a que los niños fortalezcan sus músculos y tengan control de su cuerpo.
- Una actividad que trabaja la psicomotricidad y a manera de los gestos, es el juego del espejo, en donde una persona se para frente al niño y este debe imitar cada uno de los movimientos y gestos que se realicen.

2.3 Definiciones conceptuales

1. **JUEGOS INFANTILES:** ejercicio recreativo que lo practican los niños sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

2. **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:**

3. **APLICACIÓN:** operación por la que se hace corresponder a todo elemento de un conjunto un solo elemento de otro conjunto.

4. PROMOVER: tomar la iniciativa para la realización o el logro de algo.

5. PSICOMOTRICIDAD: movimiento combinado motor y psíquico.

2.4. Bases epistémicas

Los juegos y la psicomotricidad se presentan a sí misma como una ciencia que busca partir de bases epistemológicas diferentes a las de la ciencia convencional. Sin embargo, no se han hecho revisiones bibliográficas o reflexiones en textos teóricos que establezcan de manera explícita las alternativas planteadas en la agroecología.

El objetivo del presente ensayo fue determinar las bases epistemológicas principales de la teoría agroecológica identificadas como alternativas a las de la ciencia convencional. Dentro de la psicomotricidad el énfasis se hace en alternativas a la disciplinariedad, el monismo epistemológico y el principio de simplicidad, aunque la reflexión y la construcción de bases alternativas a éstas aún es difusa y poco profunda. Por lo tanto, se requiere mayor desarrollo teórico en este aspecto.

La epistemología es la doctrina de los fundamentos y métodos del conocimiento científico. También conocida como gnoseología, su objeto de estudio es la producción y validación del conocimiento científico. De esta forma, la epistemología analiza los criterios por los cuales se justifica el conocimiento, además de considerar las circunstancias históricas, psicológicas y sociológicas que llevan a su obtención.

2.5. Bases antropológicas

La vida humana no es sólo biología (anima) y genética- naturaleza (natura), es también psicomotricidad, es decir, cultura, cuidado y responsabilidad sobre la vida.

El hombre es capaz de dar una respuesta que no está escrita en ningún sitio. Cultura es todo aquello que no es naturaleza. Cultura no es lo mismo que progreso, en el sentido que le damos los occidentales. Una cultura que genere un progreso tecnológico científico no es necesariamente mejor que la que no lo genere.

Por tanto, hay que transmitir una cultura que solucione los problemas del grupo humano. Frente a un tipo de cultura que genera capas marginales hay otro tipo de cultura en la que no existe un núcleo central sino que la fuerza de esa cultura la constituyen todos los elementos y todos participan.

Es el conjunto aprendido de tradiciones y estilos de vida, socialmente adquiridos, de los miembros de una sociedad. Tradiciones de pensamiento, conductas aprendidas y socialmente adquiridas que aparecen en las sociedades. Pautas, comportamientos, pensamientos que tienen todas las personas

CAPÍTULO III

III. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación

La investigación fue de tipología aplicada porque consistió en un plan previo a través de una selección de juegos infantiles diseñados en cada sesión de aprendizaje, se desarrolló de acuerdo con un plan sistematizado, aplicando como tratamiento sobre el grupo experimental, con el objetivo de desarrollar la psicomotricidad gruesa. (Hernández, 2009, p. 48).

3.1.1 Nivel de investigación

La investigación realizada fue de nivel experimental, en su variante cuasi experimental. Porque se ejecutó la manipulación de la variable independiente y el control de la variable dependiente (mejora o variación de los juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños) (Ávila, R. 2002, p. 41).

3.2 Diseño y esquema de la investigación

3.2.1 Diseño de investigación

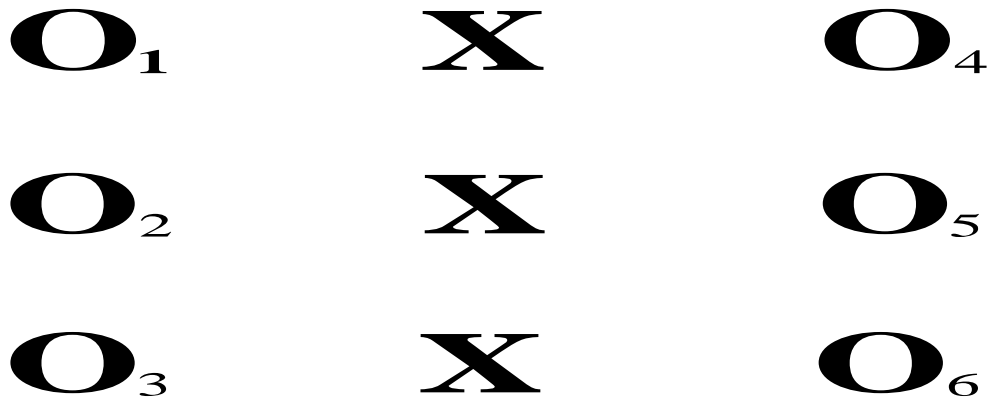
Se llevó en práctica el diseño “PRE-EXPERIMENTAL” en su variante. **PRE-TEST POST-TEST CON UN SOLO GRUPO.** La ejecución de este diseño implica tres pasos a ser realizados por parte del equipo de investigadoras:

- Una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (pre test).
- Introducción a aplicación de la variable independiente o experimental X a los niños de la I.E.I N° 086 del distrito de Yanas.

- Una nueva medición de la variable dependiente en los sujetos (post test).

(Hernández, 2009, p. 50).

El presente diseño se representa a través del siguiente esquema:



Dónde:

O = Observación en pre y post test.

1 = Examen pre test con juegos motores

X = Examen de procedimiento a los niños

4 = Examen de post test con juegos motores

2 = Examen de pre test con juegos simbólicos

5 = Examen de post test con juegos simbólicos

3 = Examen de pre test con juegos de regla

6 = Examen de post test con juegos de regla

3.3 Población y muestra

3.3.1 Población:

La población con que se ha trabajado fueron los 21 niños de 3, 4 y 5 años de la entidad en mención. Para mayor claridad se presenta el siguiente cuadro.

Muestra:

Por ser pequeña la población de estudio, se ha trabajado con el total de los elementos de la población.

3.4 Instrumento de recolección de datos**CUADRO Nº 01****POBLACIÓN DE ESTUDIO DE LOS NIÑOS SEGÚN EDADES Y SEXO, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 086 DEL DISTRITO DE YANAS - 2017.**

EDADES	SEXO		TOTAL, DE POBLACIÓN
	M	F	
3,4 Y 5	11	10	21

FUENTE: Nómina de matrícula de los niños y niñas de la I.E.I Nº 086-2017.

3.4 Técnica de recojo, procesamiento y presentación de datos**3.4.1 Técnica de recojo de la información**

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
OBSERVACIÓN	GUÍAS DE OBSERVACIÓN: se aplicó a los niños y docentes de la I.E.I. Nº 086 del distrito de Yanas.
SESIONES DE APRENDIZAJE	FICHAS DE PLAN DE CLASE: fue dirigido específicamente a los niños y niñas de la muestra de estudios; en la que se aplicó los diversos juegos infantiles.
ANÁLISIS DOCUMENTOS	TEXTOS DE CONSULTA: se realizó lecturas a las diversas tesis, textos y las cabinas de internet, los cuales fueron para la redacción del informe correspondiente.
FICHAJES:	FICHA: será dirigido a las personas circunstanciales y el universo de estudio.

3.5.2 Procesamiento de la información

Fue a través del sistema informático

3.5.3 Presentación de datos

- Cuadros y Gráficos:
- Estadísticos

CAPÍTULO IV

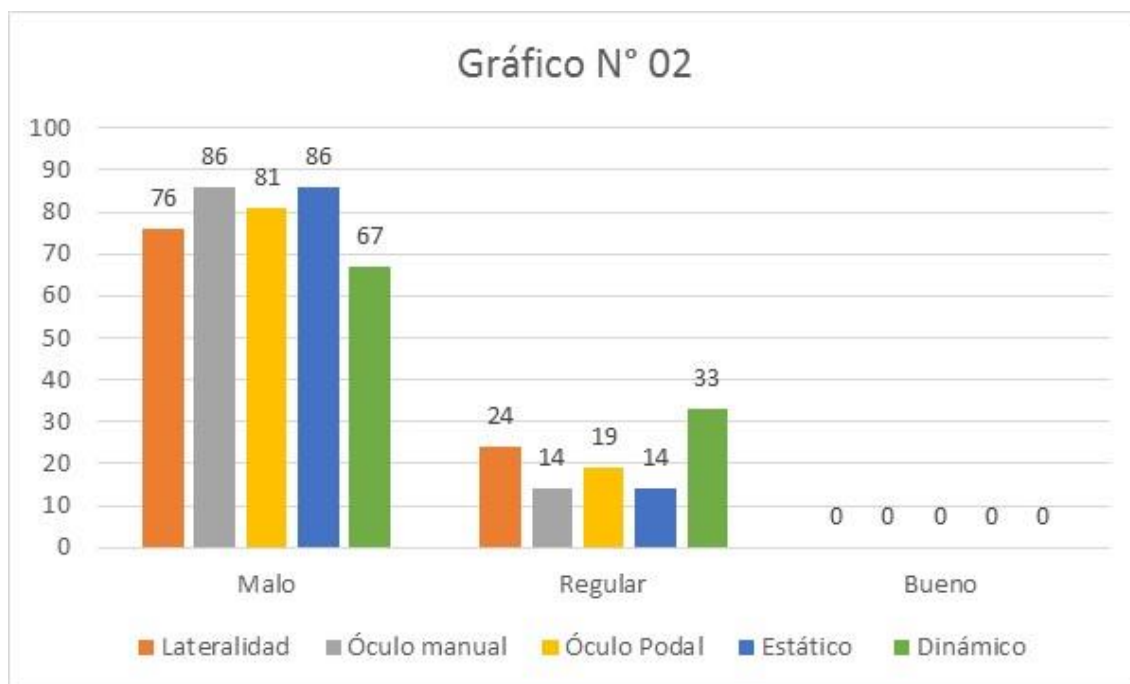
RESULTADOS

CUADRO N° 02

RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN DE PRE-TEST DE LA VARIABLE DEPENDIENTE A LOS NIÑOS DE LA I.E.I N° 086 DE YANAS – DOS DE MAYO -2017

SUB DIMENSIÓN	INDICADORES	Malo	%	Regular	%	Bueno	%	TOTAL	
								Niños	%
- Lateralidad	- Camina como cangrejo	16	76	05	24	00	00	21	100
- Óculo manual	-Salta el travesaños alternadamente con las dos manos	18	86	03	14	00	00	21	100
- Óculo Podal	- Camina y permanecer con un solo pie	17	81	04	19	00	00	21	100
- Estático	- Camina sobre una cuerda gruesa hacia atrás y de costado	18	86	03	14	00	00	21	100
- Dinámico	- Trepa por las escaleras	14	67	07	33	00	00	21	100

FUENTE: observación a los niños de la muestra de estudio por los tesisas. Octubre - 2017



FUENTE: cuadro N° 02

DESCRIPCIÓN

En el presente cuadro y gráfico se tiene el resultado de observación de entrada a los niños y niñas de la muestra de estudio, lo cual fue como sigue:

En la subdimensión de lateralidad: ningunos lo hicieron bueno al caminar como cangrejo. El 24% regular y el 76% lo hicieron malo.

En la subdimensión óculo manual: ningunos lo hicieron bueno al caminar sobre los talones, punta de los pies. El 29% regular y el 71% lo hicieron malo.

En la subdimensión óculo podal: ningunos lo hicieron bueno al camina y permanecer con un solo pie. El 19% regular y el 81% lo hicieron malo.

En la subdimensión estática: ningunos lo hicieron bueno al caminar sobre una cuerda gruesa hacia atrás y de costado. El 14% regular y el 86% lo hicieron malo.

En la subdimensión dinámico: ningunos lo hicieron bueno al trepar por las escaleras. El 33% regular y el 67% lo hicieron malo.

ANÁLISIS

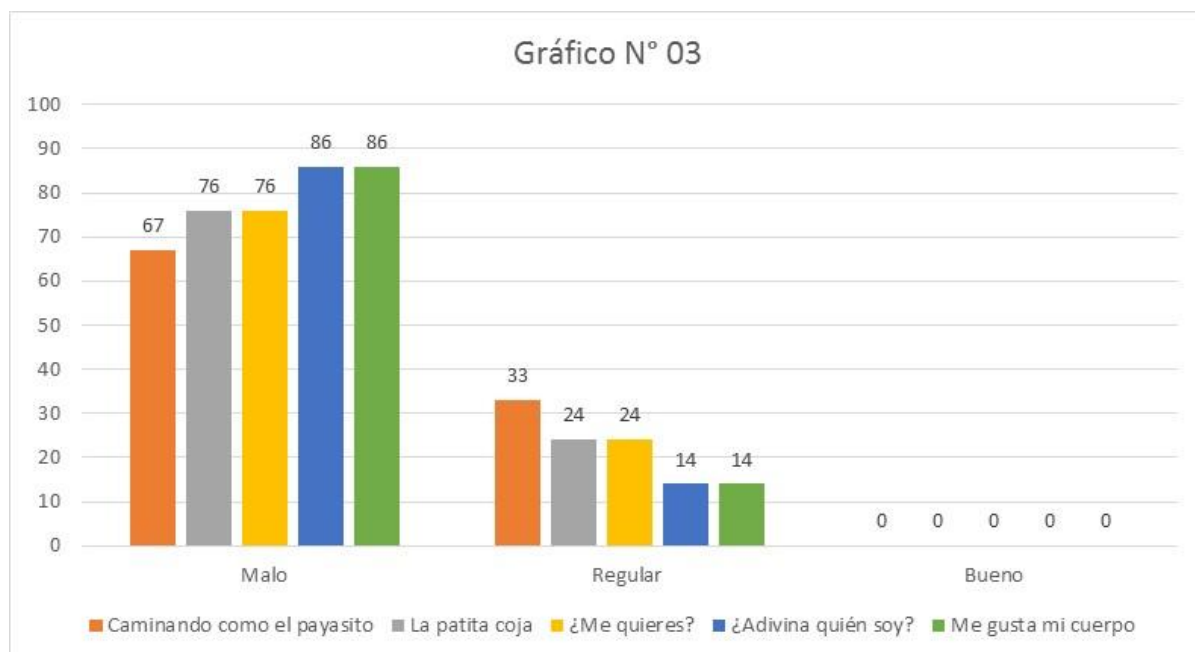
En el presente cuadro y gráfico se demuestra concretamente que la gran mayoría de los niños y niñas de la muestra de estudio, tienen muy poca práctica de psicomotricidad gruesa.

CUADRO N° 03

**RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN DEL PRIMER PROCESO DE LA
VARIABLE INDEPENDIENTE A LOS NIÑOS DE LA I.E.I N° 086 DE YANAS –
DOS DE MAYO -2017**

SUB DIMENSIÓN	INDICADORES	Malo	%	Regular	%	Bueno	%	TOTAL	
								Niños	%
- Caminando como el payasito	- Demuestra actitudes positivas con los demás.	14	67	07	33	00	00	21	100
- La patita coja	- Demuestra seguridad en su actitud al realizar el juego la patita coja.	16	76	05	24	00	00	21	100
¿Me quieres?	- Se siente importante, con el apoyo del equipo de investigadoras.	16	76	05	24	00	00	21	100
- ¿Adivina quién soy?	- Demuestra habilidad al organizarse en dos grupos mixtos.	18	86	03	14	00	00	21	100
- Me gusta mi cuerpo	- Actúa sin tener vergüenza.	18	86	03	14	00	00	21	100

FUENTE: observación a los niños de la muestra de estudio por los tesisistas. Octubre - 2017



FUENTE: cuadro N° 03

DESCRIPCIÓN

En el presente cuadro y gráfico se tiene el resultado de observación del primer proceso a los niños y niñas de la muestra de estudio, lo cual fue como sigue:

En la subdimensión caminando como el payasito: ningunos demuestra con buenas actitudes positivas con los demás. El 33% regular y el 67% lo hicieron malo.

En la subdimensión la patita coja: ningunos lo hicieron bien al demostrar seguridad en su actitud al realizar el juego la patita coja. El 24% regular y el 76% lo hicieron malo.

En la subdimensión ¿Me quieres?: ningunos lo hicieron bien al sentirse importante, con el apoyo del equipo de investigadoras. El 24% regular y el 76% lo hicieron malo.

En la subdimensión ¿Adivina quién soy?: ningunos lo hicieron bien al demostrar habilidad al organizarse en dos grupos mixtos. El 14% regular y el 86% lo hicieron malo.

En la subdimensión me gusta mi cuerpo: ningunos lo hicieron bien al actuar sin tener vergüenza. El 14% regular y el 86% lo hicieron malo.

ANÁLISIS

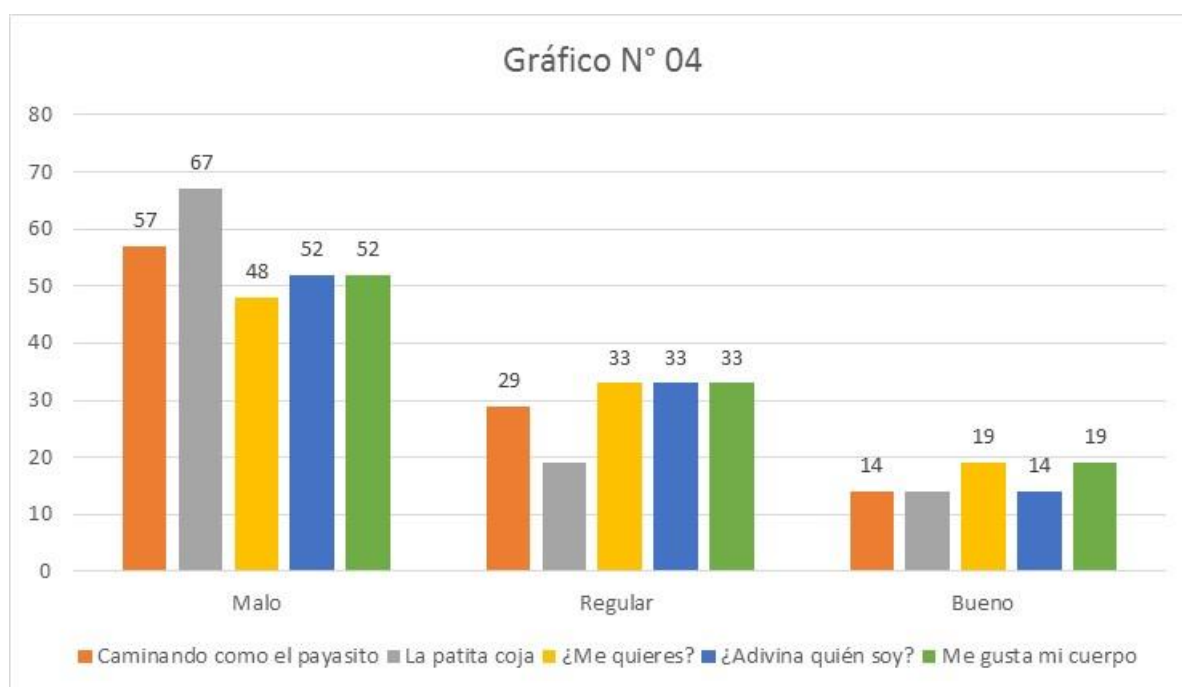
En el presente cuadro y gráfico se demuestra concretamente que la gran mayoría de los niños y niñas de la muestra de estudio, tienen muy poca práctica de psicomotricidad gruesa, pero con la práctica gradual se podrá mejorar dicha actividad.

CUADRO N° 04

**RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN DEL SEGUNDO PROCESO DE LA
VARIABLE INDEPENDIENTE A LOS NIÑOS DE LA I.E.I N° 086 DE YANAS –
DOS DE MAYO -2017**

SUB DIMENSIÓN	INDICADORES	Malo	%	Regular	%	Bueno	%	TOTAL	
								Niños	%
- Caminando como el payasito	- Demuestra actitudes positivas con los demás.	12	57	06	29	03	14	21	100
- La patita coja	- Demuestra seguridad en su actitud al realizar el juego la patita coja.	14	67	04	19	03	14	21	100
¿Me quieres?	- Se siente importante, con el apoyo del equipo de investigadoras.	10	48	07	33	04	19	21	100
- ¿Adivina quién soy?	- Demuestra habilidad al organizarse en dos grupos mixtos.	11	52	07	33	03	14	21	100
- Me gusta mi cuerpo	- Actúa sin tener vergüenza.	10	52	07	33	04	19	21	100

FUENTE: observación a los niños de la muestra de estudio por los tesisistas. Octubre - 2017



FUENTE: cuadro N° 04

DESCRIPCIÓN

En el presente cuadro y gráfico se tiene el resultado de observación del segundo proceso a los niños y niñas de la muestra de estudio, lo cual fue como sigue:

En la subdimensión caminando como el payasito: el 14% demostraron una buena actitud positiva con los demás. El 29% regular y el 57% lo hicieron malo.

En la subdimensión la patita coja: el 14% lo hicieron bien al demostrar seguridad en su actitud al realizar el juego la patita coja. El 19% regular y el 67% lo hicieron malo.

En la subdimensión ¿Me quieres?: el 19% lo hicieron bien al sentirse importante, con el apoyo del equipo de investigadoras. El 33% regular y el 48% lo hicieron malo.

En la subdimensión ¿Adivina quién soy?: el 14% lo hicieron bien al demostrar habilidad al organizarse en dos grupos mixtos. El 33% regular y el 52% lo hicieron malo.

En la subdimensión me gusta mi cuerpo: el 19% lo hicieron bien al actuar sin tener vergüenza. El 33% regular y el 52% lo hicieron malo.

ANÁLISIS

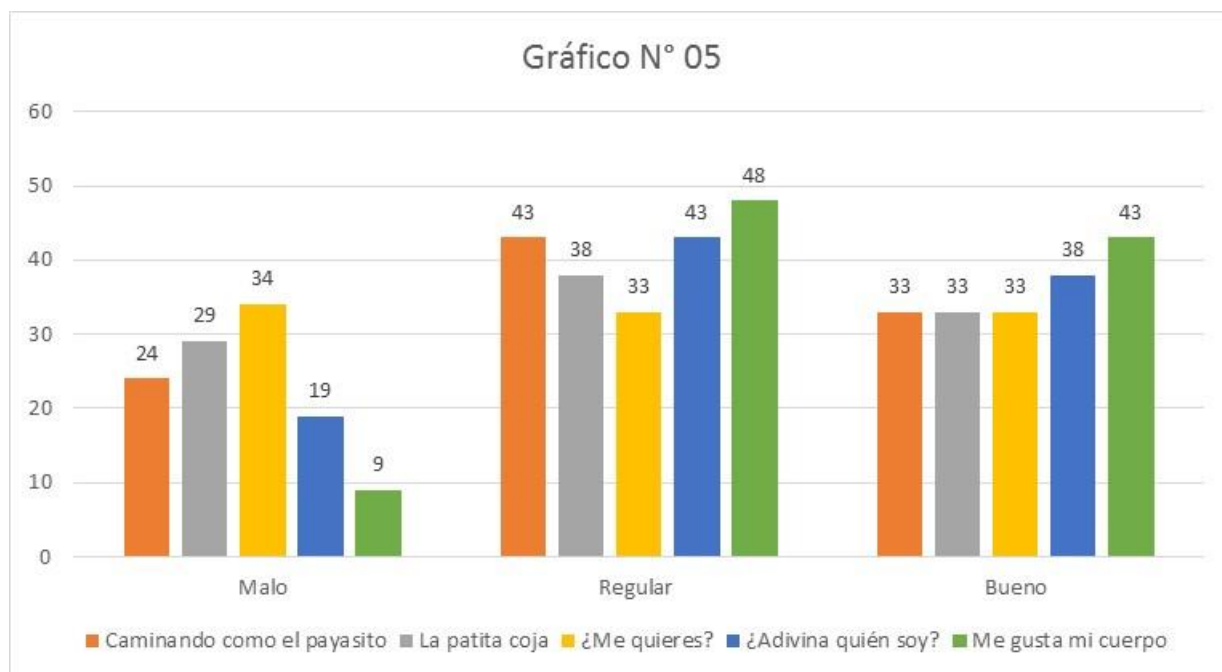
En el presente cuadro y gráfico se demuestra que gradualmente van superando la práctica de psicomotricidad gruesa, pero con los juegos y ejercicios respectivos.

CUADRO N° 05

**RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN DEL TERCER PROCESO DE LA
VARIABLE INDEPENDIENTE A LOS NIÑOS DE LA I.E.I N° 086 DE YANAS –
DOS DE MAYO -2017**

SUB DIMENSIÓN	INDICADORES							TOTAL	
		Malo	%	Regular	%	Bueno	%	Niños	%
- Caminando como el payasito	- Demuestra actitudes positivas con los demás.	05	24	09	43	07	33	21	100
- La patita coja	- Demuestra seguridad en su actitud al realizar el juego la patita coja.	06	29	08	38	07	33	21	100
¿Me quieres?	- Se siente importante, con el apoyo del equipo de investigadoras.	07	34	07	33	07	33	21	100
- ¿Adivina quién soy?	- Demuestra habilidad al organizarse en dos grupos mixtos.	04	19	09	43	08	38	21	100
- Me gusta mi cuerpo	- Actúa sin tener vergüenza.	02	09	10	48	09	43	21	100

FUENTE: observación a los niños de la muestra de estudio por los tesisistas. Octubre - 2017



FUENTE: cuadro N° 05

DESCRIPCIÓN

En el presente cuadro y gráfico se tiene el resultado de observación del tercer proceso a los niños y niñas de la muestra de estudio, lo cual fue como sigue:

En la subdimensión caminando como el payasito: el 33% demostraron una buena actitud positiva con los demás. El 43% regular y el 24% lo hicieron malo.

En la subdimensión la patita coja: el 33% lo hicieron bien al demostrar seguridad en su actitud al realizar el juego la patita coja. El 38% regular y el 29% lo hicieron malo.

En la subdimensión ¿Me quieres?: el 38% lo hicieron bien al sentirse importante, con el apoyo del equipo de investigadoras. El 43% regular y el 19% lo hicieron malo.

En la subdimensión ¿Adivina quién soy?: el 38% lo hicieron bien al demostrar habilidad al organizarse en dos grupos mixtos. El 43% regular y el 19% lo hicieron malo.

En la subdimensión me gusta mi cuerpo: el 43% lo hicieron bien al actuar sin tener vergüenza. El 48% regular y el 09% lo hicieron malo.

ANÁLISIS

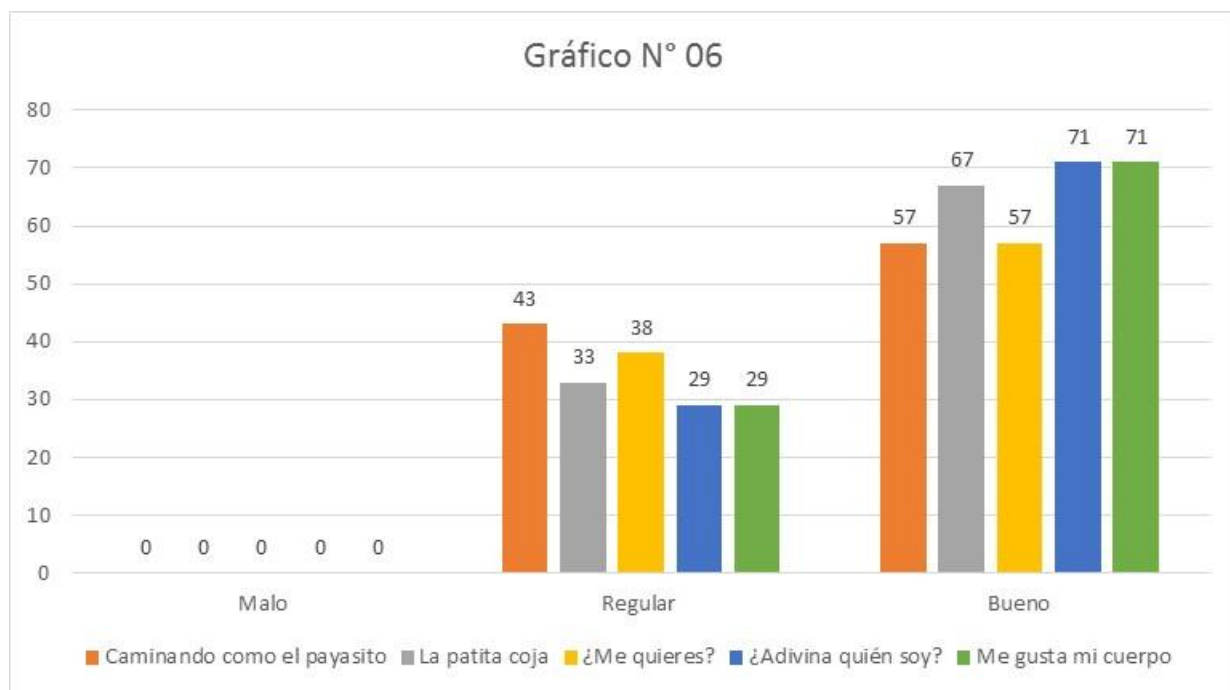
En el presente cuadro y gráfico se demuestra también van gradualmente superando la práctica de psicomotricidad gruesa, con los juegos y ejercicios pertinentes.

CUADRO N° 06

**RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN DEL CUARTO PROCESO DE LA
VARIABLE INDEPENDIENTE A LOS NIÑOS DE LA I.E.I N° 086 DE YANAS –
DOS DE MAYO -2017**

SUB DIMENSIÓN	INDICADORES	Malo	%	Regular	%	Bueno	%	TOTAL	
								Niños	%
- Caminando como el payasito	- Demuestra actitudes positivas con los demás.	00	00	09	43	12	57	21	100
- La patita coja	- Demuestra seguridad en su actitud al realizar el juego la patita coja.	00	00	07	33	14	67	21	100
¿Me quieres?	- Se siente importante, con el apoyo del equipo de investigadoras.	00	00	08	38	12	57	21	100
- ¿Adivina quién soy?	- Demuestra habilidad al organizarse en dos grupos mixtos.	00	00	06	29	15	71	21	100
- Me gusta mi cuerpo	- Actúa sin tener vergüenza.	00	00	06	29	15	71	21	100

FUENTE: observación a los niños de la muestra de estudio por los tesisistas. Octubre - 2017



FUENTE: cuadro N° 05

En el presente cuadro y gráfico se tiene el resultado de observación del cuarto proceso a los niños y niñas de la muestra de estudio, lo cual fue como sigue:

En la subdimensión caminando como el payasito: el 57% demostraron una buena actitud positiva con los demás. El 43% regular y ningunos lo hicieron malo.

En la subdimensión la patita coja: el 67% lo hicieron bien al demostrar seguridad en su actitud al realizar el juego la patita coja. El 33% regular y ningunos lo hicieron malo.

En la subdimensión ¿Me quieres?: el 57% lo hicieron bien al sentirse importante, con el apoyo del equipo de investigadoras. El 38% regular y ningunos lo hicieron malo.

En la subdimensión ¿Adivina quién soy?: el 71% lo hicieron bien al demostrar habilidad al organizarse en dos grupos mixtos. El 29% regular y ningunos lo hicieron malo

En la subdimensión me gusta mi cuerpo: el 71% lo hicieron bien al actuar sin tener vergüenza. El 29% regular y ningunos lo hicieron malo.

ANÁLISIS

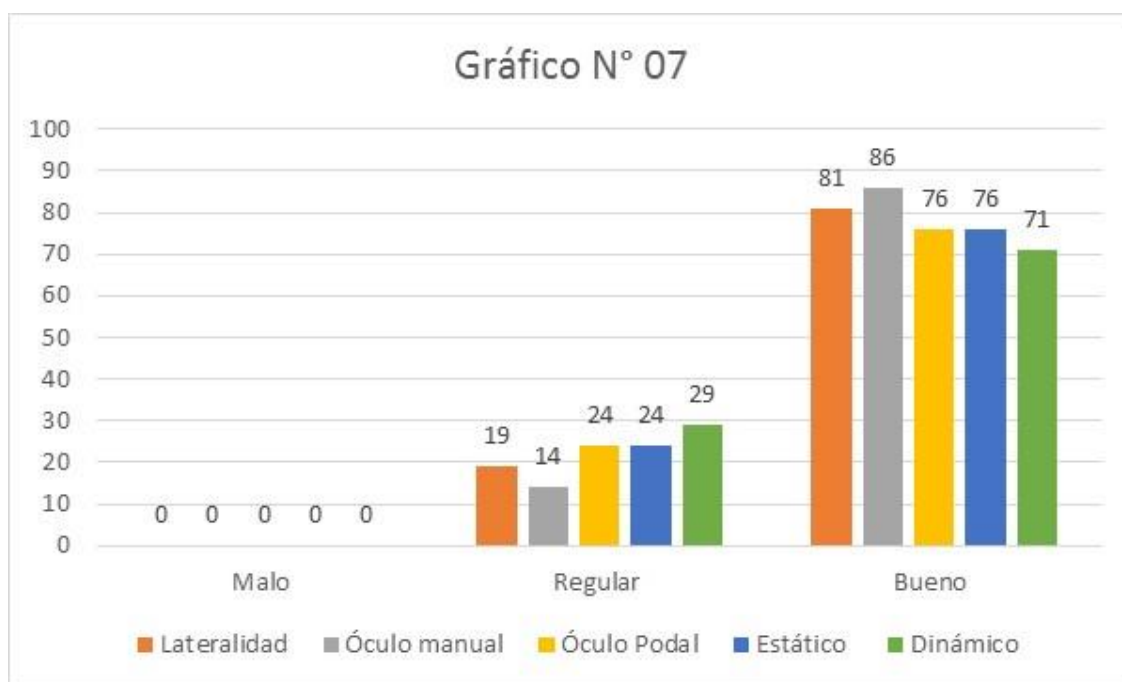
En el presente cuadro y gráfico se demuestra también van gradualmente superando la práctica de psicomotricidad gruesa, con los juegos y ejercicios pertinentes.

CUADRO N° 07

**RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN DE POST TEST DE LA VARIABLE
DEPENDIENTE A LOS NIÑOS DE LA I.E.I N° 086 DE YANAS – DOS DE
MAYO -2017**

SUB DIMENSIÓN	INDICADORES	Malo	%	Regular	%	Bueno	%	TOTAL	
								Niños	%
- Lateralidad	- Camina como cangrejo	00	00	04	19	17	81	21	100
Óculo manual	-Salta el travesaños alternadamente con las dos manos	00	00	03	14	18	86	21	100
- Óculo Podal	- Camina y permanecer con un solo pie	00	00	05	24	16	76	21	100
- Estático	- Camina sobre una cuerda gruesa hacia atrás y de costado	00	00	05	24	16	76	21	100
- Dinámico	- Trepa por las escaleras	00	00	06	29	15	71	21	100

FUENTE: observación a los niños de la muestra de estudio por los tesisas. Octubre – 2017



FUENTE: cuadro N° 05

DESCRIPCIÓN

En el presente cuadro y gráfico se tiene el resultado de observación de salida a los niños y niñas de la muestra de estudio, lo cual fue como sigue:

En la subdimensión de lateralidad: el 81% lo hicieron bien al caminar como cangrejo. El 19% regular y ya nadie hizo mal.

En la subdimensión óculo manual: el 86% lo hicieron bien al caminar sobre los talones, punta de los pies. El 14% regular y ya ningunos llegó al calificativo de malo.

En la subdimensión óculo podal: el 76% lo hicieron bien al caminar y permanecer con un solo pie. El 24% regular y ya ningunos llegó al calificativo de malo.

En la subdimensión estática: el 76% lo hicieron bien al caminar sobre una cuerda gruesa hacia atrás y de costado. El 24% regular y ya ningunos llegó al calificativo de malo.

En la subdimensión dinámico: el 71% lo hicieron bien al trepar por las escaleras. El 19% regular y ya ningunos llegó al calificativo de malo.

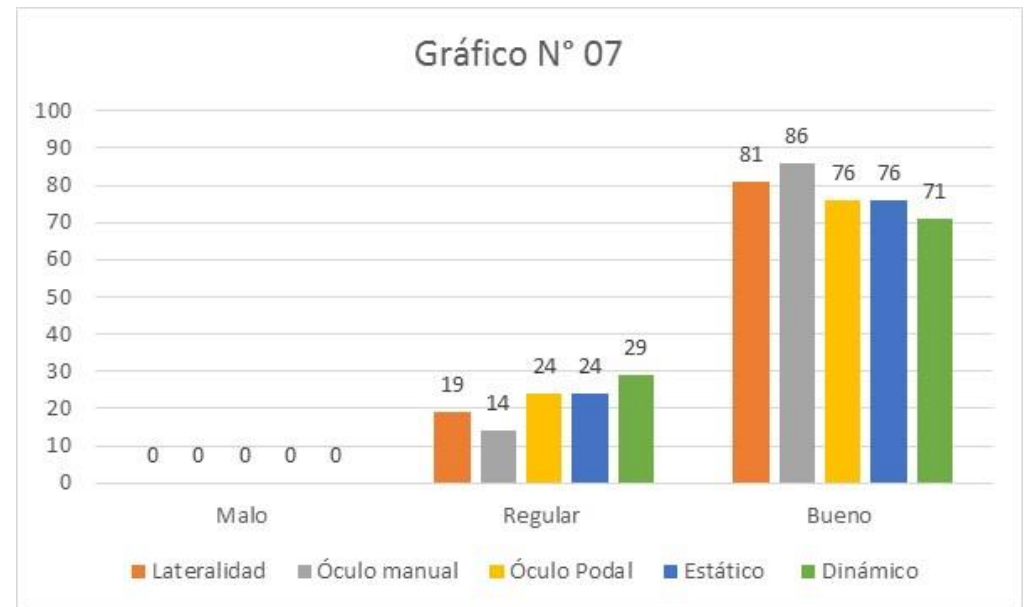
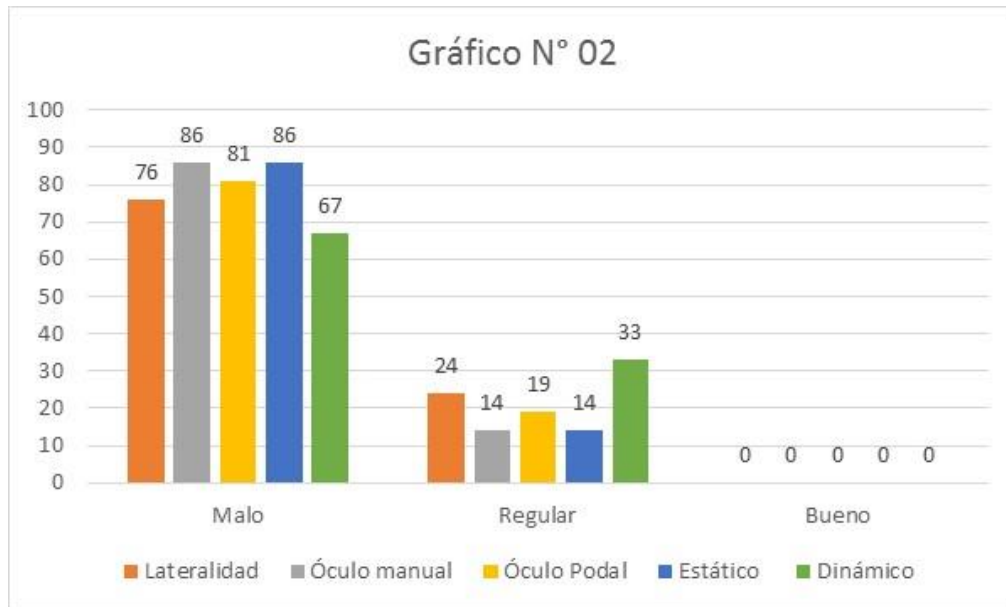
ANÁLISIS

En el presente cuadro y gráfico se demuestra concretamente que la gran mayoría de los niños y niñas de la muestra de estudio, tienen el dominio de la psicomotricidad gruesa, en base a los diversos juegos infantiles prácticos.

CUADRO Nº 08**CUADRO CONTRASTACIÓN DE PRET TEST Y POST TEST**

SUB DIMENSIÓN	INDICADORES	PRET-TEST						POST-TEST						TOTAL	
		Malo	%	Regular	%	Bueno	%	Malo	%	Regular	%	Bueno	%	Niños	%
- Lateralidad	- Camina como cangrejo	16	76	05	24	00	00	00	00	04	19	17	81	21	100
- Óculo manual	-Salta el travesaños alternadamente con las dos manos	18	86	03	14	00	00	00	00	03	14	18	86	21	100
- Óculo Podal	- Camina y permanecer con un solo pie	17	81	04	19	00	00	00	00	05	24	16	76	21	100
- Estático	- Camina sobre una cuerda gruesa hacia atrás y de costado	18	86	03	14	00	00	00	00	05	24	16	76	21	100
- Dinámico	- Trepa por las escaleras	14	67	07	33	00	00	00	00	06	29	15	71	21	100

FUENTE: observación a los niños de la muestra de estudio por los tesistas. Octubre - 2017



FUENTE: cuadro N° 02 y 0

ANÁLISIS

En el presente cuadro y gráfico se ha demostrado la contrastación entre los resultados de la observación de pretest y posttest, donde los resultados de pre-test se han invertido en el posttest, como resultado de la manipulación de la variable independiente (juegos infantiles) y el control de la variable dependiente (psicomotricidad gruesa).

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

a. Con el problema formulado.

Culminada el proceso de la investigación toca hacer la discusión. En primer lugar respondiendo a la interrogante general y dicho problema es como sigue: ***¿Cuál es la eficiencia de la aplicación de los juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I N° 086 de Yanas -2017?*** A esta interrogante se ha confirmado concretamente, con los cuadros y gráficos de proceso del 03 al 06 (manipulación de la variable independiente y control de la dependiente). Donde se ha logrado la mejora de las sub dimensiones siguientes:

Caminando como el payasito

¿Me quieres?

¿Adivina quién soy?

Me gusta mi cuerpo

b. Con la hipótesis planteada:

Así también la hipótesis general y las específicas fueron verificadas con la realidad de los niños y niñas de la mencionada institución. La hipótesis general fue como sigue: ***la eficiencia de la aplicación de los juegos infantiles, es significativa para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I N° 086 de Yanas -2017.***

Lo cual se ha demostrado con los cuadros de los procesos (del 03 a 06). Y finalmente a todo ello corrobora el cuadro de contrastación de pre-test y post-test.

c. Con los objetivos propuestos.

De la misma forma en el proceso de la investigación se ha logrado el objetivo general y los específicos, ***conocer la eficiencia de la aplicación de los juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I N° 086 de Yanas -2017.*** Lo cual también se demuestra en el cuadro de contrastación (cuadro N° 08).

d. Con el marco teórico.

Margaret (2008, p. 39). Los juegos infantiles entre los 0-5 años. Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son:

- Desarrollo sensorial
- Coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- Desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- Comprensión del mundo que rodea al bebe.
- Auto superación.
- Interacción social con el adulto de referencia.
- Coordinación óculo-manual.

Remigio (2008, p. 28). Autoestima es la fuerza innata que impulsa al organismo hacia la vida, hacia la ejecución armónica de todas sus funciones y hacia su desarrollo; que le dota de organización y direccionalidad en todas sus funciones y procesos, ya sean éstos cognitivos, emocionales o motores.

El autoestima se forma desde el momento mismo en que somos concebidos, cuando el vínculo entre nuestros padres se consume y las células sexuales masculina y femenina se funden para originarnos, ya comienza la

carga de mensajes que recibimos, primero de manera energética y luego psicológica.

CONCLUSIONES

Una vez culminado nuestro trabajo de investigación, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- A conocer la eficiencia de la aplicación de los juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la I.E.I N° 086 de Yanas – 2017. (En los juegos motores el 86% de niños tubo un logro satisfactorio)
- De la misma manera se ha logrado saber qué mejora se logra con la aplicación de los juegos simbólicos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I N° 086 de Yanas -2017. (En los juegos simbólicos el 76% de niños tubo un logro satisfactorio)
- Saber cuáles son los efectos de los juegos de regla en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I N° 086 de Yanas - 2017. (En los juegos de regla el 71% de niños tubo un logro satisfactorio)

SUGERENCIAS

Después de haber culminado la investigación, toca dar ciertos paliativos o alternativas de solución a las dificultades encontradas.

1. A la UGEL de Dos de Mayo, organizar capacitaciones para los docentes sobre: Prácticas de Psicomotricidad a los docentes del nivel inicial y primario, dado a que en su gran mayoría no lo llevan en práctica.
2. A los profesores y padres de familia, de la I.E.I N° 086 de Yanas, que debe funcionar constantemente la “Escuela de Padres”, para de esa manera tratar problemáticas de los niños, así como la importancia de la psicomotricidad.
3. Al Ministerio de Educación, que deben permitir que trabaje un docente de la especialidad de Educación Física en cada uno de las I.E. de las zonas rurales como en I.E.I N° 086 de Yanas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acebedo F. Y otros (2007). *La gimnasia educativa y su influencia en el desarrollo psicomotriz de los alumnos de la Institución Educativa N° 32327 de Cruz Pampa – Pachas*. Tesis de pregrado realizada en el IESPP “Hermilio Valdizán”- Ripán. Huánuco. Perú.

Alegría, K. y otros (2008). *Los juegos explorando nuestro mundo en el desarrollo del pensamiento reflexivo y crítico de los niños y niñas de quinto grado de educación primaria de la I.E N° 32004 “San Pedro” de Huánuco*. Tesis de pregrado realizado en el IESPP “Marcos Duran Martel” de Huánuco. Perú.

Álvarez, Y. (2003). *Aplicación de los juegos motores como estrategia metodológica para el desarrollo de las cualidades físicas básicas (fuerza y velocidad) en los alumnos del 2º grado de Educación Secundaria del C.N.A* Tesis de pregrado realizado en el IESPP “Marcos Duran Martel” de Huánuco”. Perú.

Carbajal Y. y otros (2002). *Aprendizaje Psicomotriz en los niños del Segundo Ciclo de Educación Primaria en el Colegio Nacional Integrado “Virgen del Carmen” Ripán*. Tesis de pregrado realizada en el IESPP “Hermilio Valdizán”- Ripán. Huánuco. Perú.

Espinoza R. y otros (2009). *Los juegos de socialización para el desarrollo de la motricidad en los alumnos del segundo año, de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huallanca*. Tesis de pregrado realizada en el IESPP “Hermilio Valdizán”- Ripán. Huánuco. Perú.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2001) Guía de investigación. Lima-Perú

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: JUEGOS INFANTILES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I Nº 086 DE YANAS – DOS DE MAYO -2017

RESPONSABLES: FERRER TIMOTEO, Franclin Miguel y PABLO LOARTE, Clelia Albertina

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>GENERAL ¿Cuál es la eficiencia de la aplicación de los juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I Nº 086 de Yanas -2017?.</p> <p>Específico - ¿Qué mejora se logra con la aplicación de los juegos motores en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I Nº 086 de Yanas -2017?.</p> <p>- ¿Cuáles son los efectos de los juegos simbólicos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I Nº 086 de Yanas -2017?.</p> <p>- ¿Cuáles son los efectos de los juegos de regla en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I Nº 086 de Yanas -2017?.</p>	<p>GENERAL - Conocer la eficiencia de la aplicación de los juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I Nº 086 de Yanas -2017.</p> <p>Específicos - Saber qué mejora se logra con la aplicación de los juegos motores en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I Nº 086 de Yanas -2017.</p> <p>- Saber cuáles son los efectos de los juegos simbólicos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I Nº 086 de Yanas -2017.</p> <p>- Conocer cuáles son los efectos de los juegos de regla en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I Nº 086 de Yanas -2017.</p>	<p>GENERAL La eficiencia de la aplicación de los juegos infantiles, es significativa para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I Nº 086 de Yanas -2017.</p> <p>Específicos - La mejora que se logra con la aplicación de los juegos motores, es efectiva en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I Nº 086 de Yanas -2017.</p> <p>- Los efectos de los juegos simbólicos, son significativos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I Nº 086 de Yanas -2017.</p> <p>- Los efectos de los juegos de regla, son significativos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I Nº 086 de Yanas -2017.</p>	<p>Variables Independiente - Juegos infantiles Dependiente - Psicomotricidad gruesa Tipo de investigación - Aplicada Nivel de investigación Experimental Diseño de Investigación - “PRE-EXPERIMENTAL” en su variante. PRE-TEST POST-TEST CON UN SOLO GRUPO. Población: Sera los 21 estudiantes Muestra: Será una muestra censal TÉCNICAS Observación Sesiones de aprendizaje Análisis documentos Fichajes Instrumentos Guía de observación Fichas de plan de clase Textos de consulta Fichas</p>



Nº-----

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LAS DIMENSIONES E INDICADORES DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA MUESTRA DE ESTUDIO.

APELLIDOS Y NOMBRES:.....

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	BAREMOS		
			MALO	REGULAR	BUENO
V.1 JUEGOS INFANTILES	JUEGOS MOTOR ES	- Demuestra actitudes positivas con los demás.			
		- Realizar juegos del el espejo para que pierda la timidez.			
		- Demuestra seguridad en su actitud al realizar el juego la patita coja.			
	JUEGOS SIMBÓLICOS	- Socializa familiarmente con sus compañeros, realizando el juego.			
		- Se siente importante, con el apoyo del equipo de investigadoras.			
		- Demuestra habilidad al organizarse en dos grupos mixtos.			
	JUEGOS DE REGLA	- Muestra habilidad al quitarse los zapatos, en el círculo donde participa			
		- Actúa sin tener vergüenza.			



Nº-----

**GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LAS DIMENSIONES E INDICADORES DE LA VARIABLE
DEPENDIENTE A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA MUESTRA DE ESTUDIO.**

APELLIDOS Y NOMBRES:.....

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	BAREMOS		
			MALO	REGULAR	BUENO
V. D. PSICOMOTRICIDAD GRUESA AUTOESTIMA	-Esquema corporal -La coordinación motora	- Caminar como cangrejo			
		- Caminar sobre los talones, punta de los pies			
		- Caminar sobre la parte externa de los pies			
		- Caminar con un pie delante del otro llevando las manos sobre la nuca.			
		- Patear el balón al arco			
		- Lanzar la pelota a un aro			
	- Equilibrio	- Trepar por las escaleras			
		- Tomar y saltar travesaños con las dos manos a la vez las manos alternadamente			
		- Saltar desde la escalera al suelo			
		- Flexión profunda de las piernas			
		- Correr sobre los aros en formas de círculo diagonal y en sicsac.			
		- sobre el suelo tomar posiciones de equilibrio de pie, rodillas con puntos de apoyo			
		- Caminar y permanecer con un solo pie			
	-Esquema corporal	- sobre una cuerda gruesa caminar hacia atrás y de costado			
		- sobre una banca sueca caminar hacia adelante, atrás y de costado con obstáculos (pelotas, bastón)			
		- Trepar por las escaleras			
		- Tomar y saltar travesaños con las dos manos a la vez las manos alternadamente			



"Año del Dialogo y la Reconciliación Nacional"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad



RESOLUCIÓN N° 0286-2018-UNHEVAL/FCE-D

Cayhuayna, 28 de febrero de 2018

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución N°052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. **ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO** como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que, con oficio N° 859-2018-UNHEVAL-FCE-UPSA/D, recibido el 24/07/2018, el Director de la unidad de Servicios Académicos, remite el Oficio N°0199-2018-UNHEVAL-FCE-PROCECLI/CG, remite la solicitud de los alumnos; **Francklin Miguel FERRER TIMOTEO** de la Escuela Profesional de Lengua y Literatura y **Clelia Albertina PABLO LOARTE** de la Escuela Profesional de Educación Inicial del Programa de Ciclo de Estudios Complementarios PROCEC (Bachiller) sede Huánuco para la emisión de la resolución de asesor del Trabajo de Investigación y propone al docente: **Dr. Pio TRUJILLO ATAPOMA**; y según la Nueva Ley Universitaria N°30220, en el Artículo 45° OBTENCIÓN DE GRADOS Y TÍTULOS, inciso 45.1 Grado de Bachiller: Requiere haber aprobado los estudios de pregrado, así como la aprobación de un trabajo de investigación y el conocimiento de un idioma extranjero, de preferencia Inglés o Lengua Nativa;

Que, de acuerdo al Art. 15° de Reglamento Interno de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, aprobado con Resolución N°0862-2007-UNHEVAL-R, es pertinente atender lo solicitado por el (los) interesado(s), **Francklin Miguel FERRER TIMOTEO** de la Escuela Profesional de Lengua y Literatura y **Clelia Albertina PABLO LOARTE** de la Escuela Profesional de Educación Inicial, con lo cual inician su trámite para optar el Grado de Bachiller contando con la autorización del docente: **Dr. Pio TRUJILLO ATAPOMA**;

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N°30220 y el Estatuto de la UNHEVAL.

SE RESUELVE:

- 1° **DESIGNAR** al **Dr. Pio TRUJILLO ATAPOMA**, como asesor de Trabajo de Investigación, titulada: **JUEGOS INFANTILES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I N°086 DE YANAS-DOS DE MAYO-2017** de los alumnos: **Francklin Miguel FERRER TIMOTEO** de la Escuela Profesional de Lengua y Literatura y **Clelia Albertina PABLO LOARTE** de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Programa de Ciclo de Estudios Complementarios PROCEC, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **DAR A CONOCER** la presente resolución a la instancia correspondiente para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



Dr. Andrés Avelino Cámara Acero
Decano

Distribución:
Asesor/Interesados/Archivo



"Año De La Lucha Contra La Corrupción E Impunidad"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE CICLO DE ESTUDIOS COMPLEMENTARIOS Y DE LICENCIATURA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En ciudad de Huánuco a los 13 días del mes de SEPTIEMBRE del año dos mil 19 en la sala de Graduación del Pabellón II de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"; los profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación, que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 1375 - 2019 - UNHEVAL de fecha 11-09-2019 conformados por:

Presidente : Mg. Forge CHAVEZ ALBORNOZ
Secretario (a) : Mg. TERESA GUERRA CARHUAPOMA
Vocal : Mg. JOEL TARAZONA BARDALES

El (la) egresado FERRER TIMOTEO FRANCLIN MIGUEL aspirante al grado de bachiller en Educación dio por iniciado el proceso de sustentación del Trabajo de Investigación titulada: JUEGOS INFANTILES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GROESA EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 086 DE YANAS - DOS DE MAYO - 2017

se dio inicio a las 10:30 am. de fecha 13-09-2019.

Concluido el proceso de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos, el (la) aspirante obtuvo el siguiente resultado:

Deficiente : (00;13)
Regular : (14)
Bueno : (15;16)
Muy bueno : (17;18)
Excelente : (19;20)

PROMEDIO : 16 (En números) DIECISEIS (En letras)

Quedando el (la) aspirante como: APROBADO por UNANIMIDAD Dando por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

PRESIDENTE
DNI N° 92478030

SECRETARIO
DNI N° 22487758

VOCAL
DNI N° 22513276



"Año De La Lucha Contra La Corrupción E Impunidad"
 UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 PROGRAMA DE CICLO DE ESTUDIOS COMPLEMENTARIOS Y DE LICENCIATURA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En ciudad de Huánuco a los 13 días del mes de SETIEMBRE del año dos mil 19 en la sala de Graduación del Pabellón II de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"; los profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación, que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 1379 - 2019 - UNHEVAL de fecha 11-09-2019 conformados por:

Presidente : Mg. JORGE CHAVEZ ALBORNOZ
 Secretario (a) : Mg TERESA GUERRA CARCHADOTA
 Vocal : Mg JOEL TARAZONA BARRALES

El (la) egresado CLELIA ALBERTINA PABLO LOAYTE aspirante al grado de bachiller en Educación dio por iniciado el proceso de sustentación del Trabajo de Investigación titulada: JUEGOS INFANTILES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMETRIZACIÓN GRUPEA EN LOS NIÑOS DE LA I.E.S. N° 086 DE YANAS - PDS DE MAYO-2017

se dio inicio a las 10:30 am de fecha 13-09-2019.

Concluido el proceso de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos, el (la) aspirante obtuvo el siguiente resultado:

Deficiente : (00;13)
 Regular : (14)
 Bueno : (15;16)
 Muy bueno : (17;18)
 Excelente : (19;20)

PROMEDIO : 16 (En números) DIECISEIS (En letras)

Quedando el (la) aspirante como: APROBADA por UNANIMIDAD Dando por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

PRESIDENTE
 DNI N° 92478030

SECRETARIO
 DNI N° 22487758

VOCAL
 DNI N° 22513276



CONSTANCIA N°0076-2022-UNHEVAL-FCE/UI

CONSTANCIA DE APTO DE SIMILITUD

LA DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN:

Hace constar que:

- FERRER TIMOTEO, Franclín Miguel
- PABLO LOARTE, Clelia Albertina

Autores del trabajo de investigación, titulado:

JUEGOS INFANTILES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 086 DE YANAS – DOS DE MAYO – 2017. Programa de Ciclo de Estudios Complementarios (PROCEC). Carrera Profesional Lengua y Literatura, Educación Inicial

Han obtenido, un reporte de similitud general del **30%/35%** con el aplicativo **TURNITIN**, porcentaje de similitud permitido, para trabajo de investigación para bachillerato. En consecuencia, es **APTO**. Se adjunta el reporte de similitud

Se expide la presente constancia, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 23 de mayo de 2022



Dr. Zósimo Pedro Jacha Ayala
Director de la Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la Educación

NOMBRE DEL TRABAJO

**JUEGOS INFANTILES PARA EL DESARRO
LLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA
EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 086 DE**

AUTOR

FERRER TIMOTEO Franclin Miguel

RECUENTO DE PALABRAS

9574 Words

RECUENTO DE CARACTERES

48060 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

54 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.7MB

FECHA DE ENTREGA

May 23, 2022 10:01 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

May 23, 2022 10:03 AM GMT-5

● **30% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 30% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 15% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 20 palabras)
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado	X	Segunda Especialidad		Posgrado:	Maestría		Doctorado
-----------------	---	-----------------------------	--	------------------	----------	--	-----------

Pregrado (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Facultad	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN - PROCEC
Escuela Profesional	ESCUELA PROFESIONAL DE LENGUA Y LITERATURA / ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
Carrera Profesional	CARRERA PROFESIONAL DE LENGUA Y LITERATURA / CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
Grado que otorga	BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Título que otorga	

Segunda especialidad (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Facultad	-----
Nombre del programa	-----
Título que Otorga	-----

Posgrado (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Nombre del Programa de estudio	-----
Grado que otorga	-----

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

Apellidos y Nombres:	FERRER TIMOTEO FRANCLIN MIGUEL						
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular: 928950763
Nro. de Documento:	42583316				Correo Electrónico: ferrertimoteom1984@gmail.com		

Apellidos y Nombres:	PABLO LOARTE CLELIA ALBERTINA						
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular: 990355432
Nro. de Documento:	48472810				Correo Electrónico: cleliapl_26@hotmail.com		

Apellidos y Nombres:							
Tipo de Documento:	DNI	<input type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:
Nro. de Documento:					Correo Electrónico:		

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos según DNI**, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	
Apellidos y Nombres:	TRUJILLO ATAPOMA PIO			ORCID ID:	0000-0002-4018-7661
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	Nro. de documento: 22432324

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los **Apellidos y Nombres completos según DNI**, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	CHAVEZ ALBORNOZ JORGE
Secretario:	GUERRA CARHUAPOMA TERESA
Vocal:	TARAZONA BARDALES JOEL
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	

5. Declaración Jurada: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el <i>Acta de Sustentación</i>)	
JUEGOS INFANTILES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA I. E. I. N° 086 DE YANAS - DOS DE MAYO - 2017	
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: (tal y como está registrado en <i>SUNEDU</i>)	
GRADO DE BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.	
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.	
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.	
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.	
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.	
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.	

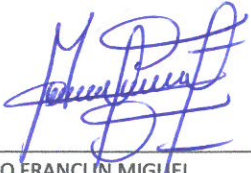

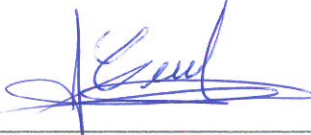

6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el <i>Acta de Sustentación</i>)				2019				
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis		Tesis Formato Artículo		Tesis Formato Patente de Invención			
	Trabajo de Investigación	<input checked="" type="checkbox"/>	Trabajo de Suficiencia Profesional		Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos			
	Trabajo Académico		Otros (especifique modalidad)					
Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	Psicomotricidad Gruesa		Juegos Motores		Juegos Simbólicos y Juegos de Regla			
Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto		<input checked="" type="checkbox"/>	Condición Cerrada (*)				
	Con Periodo de Embargo (*)			Fecha de Fin de Embargo:				
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):					SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>
Información de la Agencia Patrocinadora:								

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.

7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma: 		 Huella Digital
Apellidos y Nombres: FERRER TIMOTEO FRANCLÍN MIGUEL DNI: 42583316		
Firma: 		 Huella Digital
Apellidos y Nombres: PABLO LOARTE CLELIA ALBERTINA DNI: 48472810		
Firma:		Huella Digital
Apellidos y Nombres: DNI:		
Fecha: 20-12-2022		

Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una **X** en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri**, **tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (*recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde*).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.