

# UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DEPARTAMENTO

ACADÉMICO PEDAGÓGICO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



---

## LOS JUEGOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA I.E. HIPÓLITO UNANUE OBAS 2017.

---

Tesis para Optar el Título de Licenciado de Educación en la Especialidad  
de Educación Primaria.

PRESENTADO POR: ADVINCULA  
HUAMAN, Ruli Antonio ORTEGA  
RAMOS, Rogelio  
RAMOS CASIMIRO, Yordano Hernán

HUÁNUCO PERÚ

2017



**ASESOR**

**DR. EWER PORTOCARRERO MERINO**

## DEDICATORIA

A mis padres Ceperiano y Bernarda  
como reconocimiento a su  
indesmayable lucha por la vida

**Ruli**

A mis padres Jeremías y Edna;  
por sus sabios consejos y apoyo  
permanente durante mi formación  
profesional.

**Rogelio**

A mis padres Kleverth y Esperanza por  
su aliento constante que ha permitido  
concluir mi carrera profesional.

**Yordano**

## **AGRADECIMIENTO**

A la institución responsable de estudio de la Carrera Profesional de Educación Primaria – Sede de Obas, de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Al asesor Dr. Ewer Portocarrero Merino, por su abnegado sacrificio de orientación, quien con su apoyo inagotable la ejecución y culminación del presente trabajo de investigación.

Al Director de la I.E. N° 32231 Hipólito Unánue del distrito de Obas y a los profesores del aula del 6° grado, quiénes nos apoyaron en la aplicación del trabajo.

Un especial agradecimiento a los niños(as) del sexto grado de primaria del I.E. N° 32231 Hipólito Unánue del distrito de Obas quienes con su gentil colaboración se hizo posible la aplicación y culminación de nuestro trabajo de investigación.

## RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito determinar el efecto de los juegos para desarrollar la motricidad en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unánue, del distrito de Obas, 2017.

La población está constituida por niños del sexto grado de Educación Primaria de I.E. N° 32231 Hipólito Unánue del distrito de Obas, a la que llamamos población, se encuentran niños de ambos sexos, de condición académica regular y de niveles socio – económico en pobreza y pobreza extrema; se seleccionó la muestra de un total de 34 niños(as), a quienes se les asignó equitativamente a los grupos: experimental y control. El diseño de investigación adoptado fue el experimental, con pre test y pos test. Dicha población muestral fue distribuida de la siguiente manera: 17 alumnos para el grupo experimental y 17 alumnos para el grupo control, utilizando el criterio de exclusión para un alumno.

Se utilizó como instrumentos de investigación un test de motricidad donde se evaluó el equilibrio estático, equilibrio dinámico, equilibrio dinámico- Coordinación, la potencia, el sentido Rítmico, sentido kinestésico, y la lateralidad. El tratamiento experimental consistió en la aplicación de un conjunto de juegos recolectados de muchos autores.

El análisis estadístico comparativo realizado con los datos obtenidos en el trabajo de campo, permitió concluir lo siguiente: Se demostró que existen diferencias significativas entre ( $p\text{-valor}=0.000 < \alpha= 0.05$ ) de la prueba T de Student, en ese sentido se determinó el efecto de los juegos en la que mejoró la

motricidad en los niños(as) del sexto grado de primaria del Institución Educativa N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, con la comparación del pos-test del grupo experimental y grupo control, por lo que aceptamos la hipótesis General de la investigación en la que nos expresa: Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente motricidad en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017

**PABRABRAS CLAVE:** juego, motricidad

## ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the effect of games to develop motor skills in students of the sixth grade of Primary Education of the I.E. N° 32231 Hipólito Unanue, from Obas district, 2017.

The population is constituted by children of the sixth grade of Primary Education of I.E. N° 32231 Hipólito Unanue of the district of Obas, which we call population, are children of both sexes, of regular academic condition and of socio-economic levels in poverty and extreme poverty; the sample was selected from a total of 34 children (as), who were equitably assigned to the groups: experimental and control. The research design adopted was experimental, with pre-test and post-test. Said sample population was distributed as follows: 17 students for the experimental group and 17 students for the control group, using the exclusion criteria for a student.

A motor test was used as research instruments where the static equilibrium, dynamic equilibrium, dynamic equilibrium-Coordination, power, Rhythmic sense, kinesthetic sense, and laterality were evaluated. The experimental treatment consisted in the application of a set of games collected from many authors.

The comparative statistical analysis performed with the data obtained in the field work, allowed to conclude the following: It was shown that there are significant differences between ( $p\text{-value} = 0.000 < \alpha = 0.05$ ) of the Student's T test, in that sense it was determined the effect of the games in which he improved motor skills in the children of the sixth grade of primary school of Educational Institution No. 32231 Hipolito Unanue Obas district, with the comparison of the posttest of the experimental group and control group, by what we accept the General hypothesis of the research in which it expresses us: If the application of



games is effective, then it will develop significantly motor skills in the students of the sixth grade of Primary Education of the IE N° 32231 Hipólito Unanue of the Obas district, 2017

KEYWORD: game, motor

## INTRODUCCIÓN

Nos es grato poner a vuestra consideración la tesis titulada: **LOS JUEGOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA I.E. HIPÓLITO UNANUE OBAS 2017.**, el mismo que obedece a nuestro interés por la investigación.

El informe de la investigación que ponemos a vuestra consideración está estructurado en cinco capítulos:

**En el capítulo I**, denominado *problema de investigación*, hacemos una visión panorámica del problema, formulamos el problema, los objetivos, la justificación la viabilidad y limitaciones de la investigación.

**En el capítulo II**, denominado *marco teórico*, damos a conocer los antecedentes y bases teóricas de la variable juegos y las definiciones términos.

**En el capítulo III**, denominado sistema de hipótesis, donde presentamos nuestra hipótesis general y específicas, las variables y la operacionalización de variables.

**En el capítulo IV**, designado como marco metodológico, se especifican el tipo de investigación, diseño y esquema de investigación, la población y muestra, instrumento que se utilizó para la recolección de datos y la técnica de recojo, procesamiento y presentación de datos.

**En el capítulo V**, resultado, procesamos, analizamos los datos. En este capítulo también contrastamos y probamos las hipótesis.

Finalmente consideramos las discusión, conclusiones, sugerencias, bibliografía y anexos.

**Los autores.**

## INDICE

<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>III</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>IV</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>V</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>VII</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>IX</b>
<b>INDICE</b> .....	<b>X</b>
<b>EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1. Descripción del problema.</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2. Formulación del problema.</b> .....	<b>2</b>
1.2.1. Problema general. ....	2
1.2.2. Problemas específicos. ....	2
<b>1.3. Objetivo de investigación.</b> .....	<b>3</b>
1.3.1. Objetivo general. ....	3
1.3.2. Objetivos específicos. ....	3
<b>1.4. Justificación e importancia.</b> .....	<b>3</b>
<b>1.5. Viabilidad.</b> .....	<b>4</b>
<b>1.6. Limitaciones.</b> .....	<b>4</b>
<b>MARCO TEÓRICO.</b> .....	<b>6</b>
<b>2.1. Antecedentes.</b> .....	<b>6</b>
<b>2.2. Bases teóricas.</b> .....	<b>8</b>
2.2.1. Juegos.....	8
2.1.2.1 Concepto de juego.....	8
2.1.2.2 Importancia y funciones del juego .....	10
2.1.2.3 Clasificación de los juegos .....	17
2.1.2.4 Características del juego .....	19
2.1.2.5 El juego y la educación .....	23
2.2.2. Motricidad.....	25
2.3.2.1 Concepto de motricidad .....	25
2.3.2.2 Movimiento y motricidad.....	27
<b>2.3. Definiciones términos.</b> .....	<b>28</b>
<b>SISTEMA DE VARIABLES E HIPÓTESIS</b> .....	<b>30</b>
<b>3.1. Hipótesis</b> .....	<b>30</b>
4.1.1. Hipótesis general: .....	30
4.1.2. Hipótesis específicas: .....	30
<b>3.2. Variables</b> .....	<b>31</b>
a) Variable independiente: .....	31
b) Variable dependiente: .....	31
c) Variables intervinientes:.....	31
<b>3.3. Operacionalización de variables</b> .....	<b>32</b>

<b>MARCO METODOLÓGICO</b> .....	<b>33</b>
<b>4.1. Tipo de investigación.</b> .....	<b>33</b>
<b>4.2. Diseño de la investigación.</b> .....	<b>33</b>
<b>4.3. Población y muestra.</b> .....	<b>34</b>
5.3.1. población .....	34
5.3.2. Muestra .....	35
<b>4.4. Instrumentos de recolección de datos.</b> .....	<b>36</b>
<b>4.5. Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos.</b> .....	<b>36</b>
4.5.1. Técnicas de recojo de datos. ....	36
4.5.2. Técnicas de procesamiento de datos. ....	36
4.5.3. Técnicas de presentación de datos. ....	37
<b>RESULTADOS</b> .....	<b>38</b>
<b>5.1. Presentación de resultados.</b> .....	<b>38</b>
5.1.1. Análisis de datos del grupo control .....	39
5.1.2. Análisis de datos del grupo experimental. ....	47
<b>5.2. Contratación y prueba de las hipótesis.</b> .....	<b>55</b>
5.2.1. Contratación y prueba de la hipótesis Específica. ....	55
5.2.2. Contratación y prueba de las hipótesis General. ....	73
<b>DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b> .....	<b>79</b>
<b>CONCLUSIONES.</b> .....	<b>82</b>
<b>SUGERENCIAS.</b> .....	<b>84</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>85</b>

## INDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1: Distribución de la población de los alumnos del sexto grado de primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue- Obas</i>	34
<i>Tabla 2: Distribución de la muestra de los alumnos del sexto grado de primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue- Obas</i>	35
<i>Tabla 3: Resultado del pre y post test del grupo control sobre motricidad.</i>	39
<i>Tabla 4: Resultado del pre y post test del grupo control sobre motricidad en la dimensión de equilibrio estático, dinámico y de coordinación.</i>	41
<i>Tabla 5: Resultado del pre y post test del grupo control sobre la motricidad en la dimensión sentido rítmico y kinestésico.</i>	43
<i>Tabla 6: Resultado del pre y post test del grupo control sobre la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad.</i>	45
<i>Tabla 7: Resultado del pre y post test del grupo experimental sobre la motricidad.</i>	47
<i>Tabla 8: Resultado del pre y post test del grupo experimental sobre la motricidad en la dimensión de equilibrio estático, dinámico y de coordinación.</i>	49
<i>Tabla 9: Resultado del pre y post test del grupo experimental sobre la motricidad en la dimensión sentido rítmico y kinestésico.</i>	51
<i>Tabla 10: Resultado del pre y post test del grupo experimental sobre la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad.</i>	53
<i>Tabla 11: Pruebas de normalidad del grupo control y experimental de motricidad.</i>	56
<i>Tabla 12: Prueba de Levene de calidad de varianzas de la variable motricidad en la dimensión de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación.</i>	58
<i>Tabla 13: Prueba T-Student para igualdad de medias de la hipótesis específica 1 del grupo control y experimental de motricidad.</i>	59
<i>Tabla 14: Pruebas de normalidad del grupo control y experimental de motricidad.</i>	62
<i>Tabla 15: Prueba de Levene de calidad de varianzas de la variable motricidad en la dimensión sentido rítmico y sentido kinestésico.</i>	64
<i>Tabla 16: Prueba T-Student para igualdad de medias de la hipótesis específica 2 del grupo control y experimental de motricidad.</i>	65
<i>Tabla 17: Pruebas de normalidad del grupo control y experimental de motricidad en la dimensión potencia y lateralidad.</i>	68
<i>Tabla 18: Prueba de Levene de calidad de varianzas de la variable motricidad en la dimensión potencia y lateralidad.</i>	70
<i>Tabla 19: Prueba T-Student para igualdad de medias de la hipótesis específica 2 del grupo control y experimental de motricidad.</i>	71
<i>Tabla 20: Pruebas de normalidad del grupo control y experimental de motricidad.</i>	74
<i>Tabla 21: Prueba de Levene de calidad de varianzas de la variable motricidad.</i>	76
<i>Tabla 22: Prueba T-Student para igualdad de medias de la hipótesis general del grupo control y experimental de motricidad.</i>	77

## INDICE DE GRÁFICOS

<i>Gráfico 1: Resultado del pre y post test del grupo control sobre la motricidad.</i>	40
<i>Gráfico 2: Resultado por sujeto del pre y post test del grupo control sobre motricidad en la dimensión de equilibrio estático, dinámico y de coordinación.</i>	42
<i>Gráfico 3: Resultado por sujetos del pre y post test del grupo control sobre la motricidad en la dimensión sentido rítmico y kinestésico.</i>	44
<i>Gráfico 4: Resultado por sujeto del pre y post test del grupo control sobre la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad.</i>	46
<i>Gráfico 5: Resultado por sujeto del pre y post test del grupo experimental sobre la motricidad.</i>	48
<i>Gráfico 6: Resultado por sujetos del pre y post test del grupo experimental sobre la motricidad en la dimensión de equilibrio estático, dinámico y de coordinación.</i>	50
<i>Gráfico 7: Resultado del pre y post test del grupo experimental sobre la motricidad en la dimensión sentido rítmico y kinestésico.</i>	52
<i>Gráfico 8: Resultado por sujeto del pre y post test del grupo experimental sobre la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad.</i>	54
<i>Gráfico 9: Histograma y curva de distribución de la motricidad en la dimensión de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación.</i>	57
<i>Gráfico 10: Histograma y curva de distribución de la motricidad en la dimensión sentido rítmico y sentido kinestésico.</i>	63
<i>Gráfico 11: Histograma y curva de distribución de la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad.</i>	69
<i>Gráfico 12: Histograma y curva de distribución de la motricidad.</i>	75

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Descripción del problema.**

El Sistema Educativo de nuestro país, aunque abierto está a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar el juego o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos, quizás si un trabajo tuviera en cuenta los juegos de socialización dentro de los principios del proceso de enseñanza aprendizaje llegara a concretarse, entonces se podría lograr cuando la estrategia se haga global el éxito y no se refiere al sentido de cooperación o de conocimientos de formas de aprendizaje utilizando el juego para la enseñanza, entre otras actividades dentro del Proceso Docente Educativo.

En ese sentido, la Institución Educativa N° 32231 Hipólito Unanue, del distrito de Obas, provincia de Yarowilca, se observa con los datos antes mencionados, el problema de la motricidad por parte de los niños, en especial los estudiantes de 6° Grado de Nivel Primaria

Es así que nos proponemos como objetivo general Demostrar efectividad de los juegos, para desarrollar en niños(as) del sexto grado de primaria de la Institución Educativa N° 32231 Hipólito Unanue; para la cual nos planteamos las siguientes interrogantes.

## **1.2. Formulación del problema.**

### **1.2.1. Problema general.**

¿Qué efectos tendrá los juegos para desarrollar la motricidad en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue, del distrito de Obas, 2017?

### **1.2.2. Problemas específicos.**

1. ¿Qué efectos tendrá los juegos para desarrollar la motricidad en la dimensión de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unánue, del distrito de Obas, 2017?
2. ¿Qué efectos tendrá los juegos para desarrollar la motricidad en la dimensión sentido Rítmico y sentido kinestésico en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unánue, del distrito de Obas, 2017?
3. ¿Qué efectos tendrá los juegos para desarrollar la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad en los estudiantes del sexto grado de



Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unánue, del distrito de Obas, 2017?

### **1.3. Objetivo de investigación.**

#### **1.3.1. Objetivo general.**

Determinar el efecto de los juegos para desarrollar la motricidad en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unánue, del distrito de Obas, 2017.

#### **1.3.2. Objetivos específicos.**

1. Determinar el efecto de los juegos para desarrollar la motricidad e en la dimensión de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unánue, del distrito de Obas, 2017.
2. Determinar el efecto de los juegos para desarrollar la motricidad en la dimensión sentido Rítmico y sentido kinestésico en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unánue, del distrito de Obas, 2017.
3. Determinar el efecto de los juegos para desarrollar la motricidad en la dimensión Potencia y lateralidad en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unánue, del distrito de Obas, 2017.

### **1.4. Justificación e importancia.**

Para un buen desarrollo de la motricidad de los educandos el docente debe tener como premisa fundamental lograr que la parte instructiva de la enseñanza responda al fortalecimiento de la actividad como premisa de juego, y no el juego respondiendo a los intereses

instructivos de la escuela, como casi siempre suele suceder en los llamados juegos didácticos, ni hacer del espacio escolar un aula llena de juegos didácticos (considérense instructivos o que respondan a las asignaturas impartidas en el grado) es sin duda el punto de partida fundamental la que nos permite mejorar la actividad de los profesores de educación Primaria en el uso adecuado y pertinente de los juegos de socialización en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

La importancia del desarrollo de este proyecto es que se va a proponer la aplicación de algunos juegos de socialización para mejorar el desarrollo de la motricidad de los estudiantes del Sexto Grado de Educación Primaria de la I.E. Hipólito Unánue Obas, 2017.

#### **1.5. Viabilidad.**

La investigación fue viable, pues se dispuso de los recursos necesarios para llevarlo a cabo. Se buscó la autorización del de la I.E. N° 32231 Hipólito Unánue, del distrito de Obas.

#### **1.6. Limitaciones.**

El presente trabajo de investigación considera las siguientes limitaciones:

- ❖ El aspecto económico, por la misma razón de ser estudiantes no contamos con los recursos económicos suficientes para poder desarrollar este tipo de investigaciones.
- ❖ El aspecto bibliográfico, hay poco material bibliográfico, libros actualizados suficientes en la biblioteca de la institución, por lo que tendremos que recurrir a otros lugares u otras bibliotecas.

- ❖ La disponibilidad de tiempo es demasiado corta para desarrollar este proyecto por el motivo que estamos en pleno desarrollo pedagógico dentro y fuera del aula, pero trataremos de superar estos problemas a medida del desarrollo del proyecto.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO.**

#### **2.1. Antecedentes.**

Al visitar las diferentes bibliotecas de la localidad y el ámbito regional, indagado estudios similares a nuestro tema en estudio, en las cuales solamente se encontró trabajos de investigación relacionados al tema, como

**1. Mallqui Soto, Alex Antonio y otro: en su tesis titulada “El aprendizaje psicomotriz en los niños del tercer grado de Educación Primaria del Colegio Nacional Virgen del Carmen Ripán- Dos de Mayo 2012”, concluye lo siguiente:**

- ✓ La psicomotricidad es la forma, el medio a través del cual el niño responde ante un estímulo de tipo motor, que influye en forma notable en la formación integral del educando.

- ✓ El plan de actividad psicomotriz ha influenciado de manera positiva en la formación integral de los niños del tercer grado.
- ✓ La motricidad da precisión y seguridad al niño, amplía libertad para que realicen sus distintas actividades, así como ayuda a desarrollar en forma positiva las cualidades físicas, afectivas y creativas.

2. **Piñan Ariza, Carmen Elizabeth, y otros:** *“La formación psicomotriz en los escolares del C.E. N° 32385 – “Virgen de Fátima” Lata 2013”*, concluye lo siguiente:

- ✓ Como considera Piaget, que los organismos vivos están dotados de estructuras organizadas y que desarrollan conductas cognitivas de adaptación mediante procesos funcionales de asimilación y acomodación, por eso la psicomotricidad es la forma, medio y el principio a través del cual el niño responde a un estímulo que influye en la formación integral del niño.
- ✓ Con la planeación de actividades psicomotrices se ha desarrollado en forma integral al educando.

3. **Ortega Céspedes, Wilder Ermer y otros:** (2011) *“Desarrollo de la habilidad motriz mediante la gimnasia en la I. E. Emblemática “Marcos Duran Martel” – Huánuco 2011”*, concluye lo siguiente:

- ✓ Se ha demostrado que la práctica de la actividad física es de vital importancia en los Centros Educativos.
- ✓ El docente de Educación Primaria debe conocer el trabajo de la psicomotricidad para que pueda desarrollar una buena motivación en los alumnos antes, durante y después de la sesión de aprendizaje.
- ✓ El docente debe estar preparado para realizar trabajos de motricidad en el campo libre poniendo en práctica su creatividad.

## **2.2. Bases teóricas.**

### **2.2.1. Juegos**

La palabra juego aparece de manera cotidiana en el lenguaje hablado o escrito, al usar expresiones como, por ejemplo, juego limpio o juego sucio, abran juego, jugarse la vida, es un juego de niños, etc. Sin embargo, tratar de definir con precisión qué es el juego es una tarea mucho más compleja, ya que bajo esa denominación englobamos una enorme variedad de conductas que, examinadas al detalle, presentan altas diferencias entre sí.

#### **2.1.2.1 Concepto de juego**

Definir el juego es algo complicado, pero sí podemos decir que es una actividad imprescindible para el desarrollo del niño. Si observamos a un grupo de niños de educación infantil jugando, veremos que es muy distinto al concepto que tenemos de juego en adultos. Cuando los niños juegan en la alfombra, en el patio o en cualquier lugar lo hacen por el simple hecho de jugar. «El vocablo juego, que proviene del latín iocus, es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga. El vocablo jugar, deriva del latín iocari, y se define como hacer algo con el sólo fin de entretenerse o divertirse, hacer travesuras, tomar parte en un juego. Si bien, ambos términos son un medio de distracción, relajación, recreación, educación, o de entretenimiento, el concepto juego es el que más variadas definiciones ha experimentado a lo largo de nuestra historia. » (Diccionario de la Lengua Española, 2014)

«Al jugar, el niño aprende y desarrolla su pensamiento, su imaginación, su creatividad. El juego le provee un contexto dentro del cual puede ensayar formas de responder a las preguntas con las que se enfrenta, y también construir conocimientos nuevos. El juego lo ayuda a reelaborar sus experiencias y es un importante factor de equilibrio y dominio de sí. Al mismo tiempo, el juego le permite comunicarse y cooperar con otros y ampliar el conocimiento que tiene del mundo social.» (Sarlé, Garrido, Rosemberg, & Rodríguez Sáenz, 2008, p. 20)

El juego es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y/o mental. Se realiza en un espacio y en un tiempo limitado y está reglado, aunque se puede adaptar a las necesidades. El juego es ficción y, a pesar de no ser necesaria una razón para jugar, éste es necesario para el pleno desarrollo de la persona. «el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad» (Rousseau, 1962, p. 68) y juego es la «acción de jugar, pasatiempo o diversión» (Moreno, 2002, p. 21).

Para Marrón (2008) «El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta» (p. 48). Por lo que «el juego involucra a la persona entera: su cuerpo, sus sentimientos y emociones, sus inteligencias... Facilita la igualdad de posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad» (Borja & Martín, 2007, p. 14)

Por otro lado Caillois citado por UNESCO (1980, p. 7) , define juego como una actividad:

- ✓ *libre*: a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa;
- ✓ *separada*: circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano;
- ✓ *incierto*: cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose Obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar;
- ✓ *improductiva*: que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno; y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida;
- ✓ *reglamentada*: sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única que cuenta;
- ✓ *ficticia*: acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.”

### **2.1.2.2 Importancia y funciones del juego**

Su importancia radica en el rescate de la verdadera dimensión de una de las actividades más relevantes en la vida del niño: El Juego. La intención es que el juego se comprenda, como una actividad que favorece el desarrollo afectivo, social, físico y emocional del niño y como una posibilidad de encuentro y descubrimiento de su maravilloso universo; a través de un camino sencillo de fácil acceso y pleno disfrute.



El juego constituye una situación de cercanía y proximidad que permite a los padres finalizar relaciones afectivas y compartir desinteresada y gozosamente con los hijos, generando condiciones de mutuo crecimiento personal y social. Así mismo, permite al niño un mayor despertar de su imaginación y un mejor desarrollo de su creatividad e indagación; lo incita a descubrir y utilizar individualmente la inteligencia, la experiencia, el ambiente, su propio cuerpo y personalidad. De la misma manera comprende todas las manifestaciones de la vida del niño, cualquiera que sea el ambiente en el que haya crecido, no tiene un fin de obtener el placer mismo de jugar, es una dimensión dominante en la vida infantil una actividad espontánea y natural sin aprendizaje previo, que se manifiesta como una acción vital.

El juego desempeña una acción social por que satisface la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana. Es realmente una preparación para la vida, ya que es un medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas. Mediante los juegos aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente; el juego da la posibilidad de desempeñar roles que van a ser proyecciones en la vida futura; jugar a la casita, a la mamá al doctor, a los exploradores, al maestro y otros, son ensayos para acciones posteriores. «Desde el punto de vista de la sociabilidad, mediante el juego entra en contacto con sus iguales, lo que le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios. Las relaciones que existen entre el juego y la socialización infantil se podrían

resumir en una frase: «el juego llama a la relación y sólo puede llegar a ser juego por la relación»» (Garaigordobil, 2008, p. 16)

Es importante comprender que el juego es un proceso tomado muy en serio por parte del niño ya que para él tiene el mismo significado que las actividades laborales tienen para el adulto. Le consume gran parte de su energía, a diferencia de este último que le hace por descanso y diversión. Aunque sabe que todo es ficticio vive y goza emocionalmente en ese mundo ilusorio que ha creado su fantasía.

En los juegos se ponen de manifiesto principalmente, la imaginación y la independencia. Respecto de la primera, podemos afirmar que la capacidad imaginativa del niño es ilimitada, mentalmente puede representar cualquier cosa: convertirse en animal persona o cosa; ser creador de mundos que nunca han existido; vivir libre de ordenes temporales y espaciales.

Igualmente, el juego favorece el despliegue de independencia, ya que puede iniciar, dirigir, reír y hablar sin que los adultos lo acompañen; de otro lado, ofrece libertad de responsabilidades y le permite mostrar su individualidad en todas las direcciones; desarrollar confianza en sí mismo, autocontrol, capacidad de cooperación con los demás. Otra faceta de gran importancia es la influencia emocional del juego porque permite expresar sentimientos y conflictos; descargar emociones; escapar a la agresividad, el temor y la tensión. Como actividad creadora promueve la posibilidad emocional, ofreciéndole una profunda confianza y seguridad,

igualmente, llena su necesidad de protección y de dominio del mundo que le rodea. A través de él aprende a conocerse a sí mismo, a los demás, al mundo y las cosas que le rodea. Lo pone en contacto con los valores culturales y morales, así como prueba todas sus posibilidades de modificar ese mundo a cambio de acercarlo todo tal como lo encuentra. Es igualmente importante que los niños tengan tiempo para jugar solos y tiempo para jugar con otros niños; los primeros fortalecen su creatividad, imaginación e independencia, los segundos la responsabilidad, la cooperación, el intercambio, el autocontrol, la obediencia a los reglamentos, a los árbitros, desarrollan el sentido del juego limpio y el deportivísimo. Hay una relación profunda entre el juego y el trabajo, por lo mismo que ambos son expresiones naturales de la condición humana. Se complementan entre sí, para ser posibles las funciones vitales. Ambos confluyen a procurar la materialización del esfuerzo humano en la lucha contra la naturaleza para lograr la subsistencia. El Juego, busca proveer el equilibrio entre la fatiga y la recuperación de energías. El trabajo desgasta las energías mentales, psíquicas y físicas; el juego procura la compensación necesaria. La función recuperadora no solo se ejerce en la órbita de quienes participan concretamente en un juego determinado, sino en el ámbito de quienes lo presencian y gozan de él. En fin, el juego constituye una dimensión vital en el desarrollo del niño que le permite y facilita la expresión y crecimiento de áreas de desarrollo como la cognoscitiva, la socio - afectiva, la de lenguaje y la física.

Otras de las importancias según Garaigordobil, (2008, p. 15) es:

1. El juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento. Primero estimula el pensamiento motriz, después el pensamiento simbólico-representativo y, más tarde, el pensamiento reflexivo, la capacidad para razonar.
2. El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.
3. El juego es un estímulo para la atención y la memoria, que se amplían al doble.
4. El juego fomenta el descentramiento cognitivo, porque en él los niños van y vienen de su papel real al rol y, además, deben coordinar distintos puntos de vista para organizar el juego.
5. El juego origina y desarrolla la imaginación, la creatividad. El juego es siempre una actividad creadora, un trabajo de construcción y creación, incluso cuando los niños juegan a imitar la realidad la construyen internamente.
6. Es un banco de pruebas donde experimentan diversas formas de combinar el lenguaje, el pensamiento y la fantasía.. El juego estimula la discriminación fantasía-realidad.
7. En el juego realizan simbólicamente acciones que tienen distintas consecuencias de las que tendrían en la realidad, y esto es un contraste fantasía-realidad.
8. El juego potencia el desarrollo del lenguaje. Por un lado, están los juegos lingüísticos (desde las vocalizaciones del bebé a los trabalenguas, canciones...).
9. Por otro lado, para jugar el niño necesita expresarse y comprender, nombrar objetos..., lo que abre un enorme campo de expansión

lingüística, sin desestimar que los personajes implican formas de comportamiento verbal, lo que comporta un aprendizaje.

10. La ficción del juego es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto. Los juegos simbólicos inician y desarrollan la capacidad de simbolizar que está en la base de las puras combinaciones intelectuales.
11. En el juego simbólico se produce por primera vez una divergencia entre lo semántico (caballo) y lo visual (palo) y por primera vez se inicia una acción que se deriva del pensamiento (cabalgar) y no del objeto (golpear). Y esta situación ficticia es un prototipo para la cognición abstracta

El juego como actividad natural del ser humano, tiene múltiples dimensiones, es una fuerza movilizadora de ideas, sueños y deseos, lo cual implica **funciones**:

- ✓ Contribuir al desarrollo multilateral de los niños, adolescentes y jóvenes, a través de las actividades físicas, con la posesión de hábitos dinámicos y valores morales que le permitan ser más tenaz y perseverante.
- ✓ Crear una sólida base de partida, para la práctica deportiva sistemática y para actividades competitivas posteriores. • Formar hábitos de trabajo tanto individual como colectivo.
- ✓ Desarrollar positivamente los aspectos de la personalidad, el valor, la audacia, la decisión, la tenacidad, la modestia y la disposición para defender los obstáculos.
- ✓ Desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: caminar, correr, trepar, saltar, escalar, empujar, lanzar,

golpear, atrapar, balancear y rodar; todo esto interrelacionado con el desarrollo intelectual en la formación del carácter.

- ✓ Desarrollar las actividades en grupo o equipos para el cultivo de las relaciones sociales y el espíritu colectivista.
- ✓ Formar hábitos de postura correcta, de higiene y de la mejor utilización del tiempo libre disponible.
- ✓ Los juegos supervisados pueden ser utilizados para desarrollar rasgos de carácter como: cooperatividad, autocontrol, obediencia a los reglamentos, a los árbitros, actitudes de juego limpio y deportivismo.
- ✓ Los juegos de expresión, le permiten aflorar sus sentimientos, pensamientos y deseos, que le llevarán a adquirir, precisar y analizar los conocimientos impartidos.
- ✓ Los juegos ofrecen oportunidades para el afianzamiento de su yo, la ejercitación para la actividad y coordinación del movimiento corporal y facilita la adquisición de una disciplina mental.
- ✓ El juego tiene un papel primordial en la formación integral del niño tanto a nivel individual como social.
- ✓ A través de él, el niño desarrolla sus capacidades y actitudes. El juego es útil para potenciar la inteligencia, la creatividad, la sociabilidad, la afectividad, la habilidad manual y la motricidad, además de contribuir a formar y estructurar la personalidad del niño.
- ✓ Durante el juego, la actividad mental del niño, es constante, ya que supone imaginación, creatividad y exploración, favoreciendo el desarrollo intelectual. El niño aprende a concentrarse, a recordar y memorizar reglas, es decir aprende a razonar. En definitiva, el juego

contribuye a la formación de la personalidad infantil tanto a nivel individual como social. Desde el punto de vista individual el juego ayuda a canalizar la agresividad y exteriorizar temores y deseos y favorece la capacidad de simbolización: representar e inventar papeles y ayuda al niño a adquirir seguridad en si mismo. Los juegos de grupo, regidos por unas reglas estimulan la socialización del niño, incorporándolo al grupo mediante la relación y cooperación con los demás. Así el niño adquiere el lenguaje necesario para comunicar sus deseos y opiniones, conociendo y valorando las de los demás.

### 2.1.2.3 Clasificación de los juegos

Para la UNESCO, (1980, pp. 7–8) los juegos se clasifican por:

- ✓ **juegos que hacen intervenir una idea de *competición***, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone una igualdad de oportunidades al comienzo ;
- ✓ **juegos basados en el *azar***, categoría que se opone fundamentalmente a la anterior;
- ✓ **juegos de *simulacro*, juegos dramáticos o de ficción**, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad

Jean Piaget estableció, desde la perspectiva evolutiva, tres tipos diferentes de juegos relacionados con las distintas etapas del crecimiento, cada uno de los cuales contribuye al desarrollo biológico, psicológico y social del niño. Los tres tipos de juegos que describe Piaget sitúan su respectivo predominio en la actividad infantil desde un punto de vista evolutivo. Estos tres tipos de juegos que describe Piaget son en concreto:

- ❖ **Juegos de movimientos y ejercicios:** Hasta los dos años, el niño practica un juego espontáneo de carácter sensorio-motriz que le permite ir paulatinamente controlando sus movimientos y, a la vez, explorar su cuerpo y el medio que le rodea.
- ❖ **Juegos simbólicos:** A partir de los tres años, coincidiendo con el desarrollo de la expresión oral, niños y niñas juegan a “hacer como si fueran” la mamá, el papá, el médico o el indio. Son juegos en los que tiene un gran peso la fantasía y con los que el niño transforma, imita y recrea la realidad que le rodea. Por lo que este juego «implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, y una representación ficticia puesto que esta comparación consiste en una asimilación deformante. Por ejemplo, el niño que mueve una caja imaginando un automóvil, representa simbólicamente a éste último por la primera y se satisface con una ficción, puesto que el lazo entre el significante y el significado es totalmente subjetivo.» (Piaget, 1961, pp. 155–156)
- ❖ **Juegos de reglas:** A partir de los seis o siete años, este tipo de juegos supone la integración social del niño, que sigue y acepta unas normas en compañía de otros, lo que, en definitiva, conducirá al respeto de las normas de la sociedad adulta. «En resumen, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados. Los juegos



de reglas pueden ser nacidos de las costumbres adultas caídas en desuso (de origen mágico-religioso, etc.) o bien de juegos de ejercicio sensorio-motor que se vuelven colectivos (obs. 93), o en fin, de juegos simbólicos que se han vuelto igualmente colectivos, pero que se despojan totalmente o en parte de su contenido imaginativo, es decir de su simbolismo mismo (obs. 94).» (Piaget, 1961, pp. 196–197)

Dóbler & Dóbler, (1975, p. 25), clasifican también los juegos de la siguiente forma, en función que abarcar una gama amplia de juegos dentro de ellos:

- ✓ **Juegos de la calle.** Dentro de esta clasificación incluyen los juegos populares ligados a las costumbres y las fiestas también populares.
- ✓ **Juegos motores.** Ligados a movimientos físicos. • Juegos menores, son los tipos de juegos en el que pueden ser reducidas en forma simultánea las condiciones previas para el desenvolvimiento del juego, requieren pocos medios, no exigen grandes habilidades, se pueden jugar en grupos pequeños y sus reglas son sencillas.
- ✓ **Juegos deportivos.** Juegos mayores de equipos en donde las reglas son fijas y de validez general

#### **2.1.2.4 Características del juego**

Para Venegas Rubiales, García Ortega, & Venegas Rubiales, (2010, pp. 18–20) el juego tiene las siguientes características principales:

- ✓ **El juego debe ser libre, espontáneo y voluntario:** es una actividad que se realiza por propia iniciativa y no necesita ninguna planificación. Es elegido sin presiones por quien lo realiza y no debe ser impuesto, ya que

perdería su entidad como tal. El niño no debe sentirse coaccionado para jugar a algo. Si esto fuera así, la actividad no sería juego.

- ✓ **El juego produce placer:** la diversión, la risa, la broma, las relaciones sociales, el hecho de ganar... son conductas asociadas al juego. Son gratificantes por sí mismas, y es este carácter el que convierte el deseo de jugar en el verdadero objetivo del juego. El placer inmediato que proporciona el juego lo convierte en una necesidad, es decir, éste da respuesta a aquellos deseos y necesidades no satisfechas. Algunos autores coinciden en que el juego es la necesidad de satisfacer deseos inmediatos.
- ✓ **El juego es innato:** jugar es algo innato y se identifica por ser propio de la infancia. Interviene directamente en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que éstos necesitan jugar para explorar y conocer el mundo que les rodea. Muchos juegos se realizan de forma casi automática, no necesitan explicación. Desde que nacen, los niños juegan con su cuerpo, en la etapa simbólica se inventan historias y objetos para jugar. El juego será la ocupación más importante de sus vidas hasta aproximadamente los diez años. La característica principal de los niños es que viven y aprenden jugando. A partir de esta premisa, podemos señalar que, si queremos que tengan un crecimiento sano y feliz, los niños deben jugar.
- ✓ **El juego implica actividad:** aunque no todos los juegos requieren ejercicio físico, el jugador siempre está psíquicamente activo durante su desarrollo. Algunas capacidades asociadas al juego son explorar, pensar, deducir, moverse, imitar y relacionarse con los demás.
- ✓ **El juego favorece la socialización y tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora:** los juegos pueden ser abiertos y flexibles, permitiendo, así, la adaptación de niños de diferentes edades, sexos, razas, culturas, etc. Gracias a la cooperación, comunicación y competición en el juego, se facilitan procesos de inserción

social, así como normas de convivencia, de relación... Por todo ello, el juego posee una función compensadora de desigualdades socioculturales y una función rehabilitadora frente a situaciones desfavorables, ya que constituye un medio para reflexionar sobre la realidad cotidiana. Con el juego, los niños aprenden a cooperar, a compartir, a conectar con los demás, a preocuparse por los sentimientos ajenos, a trabajar para superarse progresivamente, además de crear lazos afectivos.

- ✓ **El juego es un elemento motivador:** utilizando el juego como recurso metodológico, hacemos atractiva cualquier actividad. Podemos conseguir que el niño alcance determinados objetivos didácticos mediante la realización de una tarea lúdica. Esto facilita que el niño aprenda jugando.
- ✓ **El juego tiene un fin en sí mismo:** del juego no se espera nada en concreto, no importa el beneficio que pueda reportar. El juego se efectúa por simple placer. Lo importante del juego es el proceso y no el resultado final, ya que si se convierte en un medio para conseguir un fin pierde el atractivo y el carácter de juego.
- ✓ **El juego se desarrolla en una realidad ficticia:** la ficción es la premisa principal del juego. En éste cada uno puede ser lo que quiera, sin límites en un mundo imaginario donde todo se puede alcanzar. Podemos crear nuestras propias normas y reglas, podemos expresar nuestras emociones sin temor, y nuestros actos no tendrán ninguna repercusión.
- ✓ **El juego es una actividad propia de la infancia y nos muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño:** el juego es una actividad que surge de forma natural en los niños y que constituye una manera de relacionarse con el entorno. Como hemos comentado anteriormente, es algo innato, aunque esto no quiere decir que los adultos no ocupen su tiempo libre escogiendo determinados juegos. Al mismo tiempo que el niño crece y se desarrolla, los juegos que realiza van variando en función de las características evolutivas de éste. A través del juego, el niño desarrolla los

sentidos, estimula el lenguaje, mejora sus movimientos, favorece su imaginación...

- ✓ **El juego permite al niño afirmarse:** muestra a los niños un camino para la resolución de conflictos. A través de los juegos de rol (jugar a los médicos, a los papás y a las mamás, a los maestros/as...) los niños comienzan a entender a los adultos, aprenden a reflejar su percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que les rodea. El juego ayuda al niño a afirmar su personalidad y a mejorar su autoestima.
- ✓ **Los juegos están limitados en el tiempo y en el espacio:** el tiempo dedicado al juego depende de lo atractivo que sea éste y de la motivación del que juega. El espacio estará determinado por el lugar en el que se encuentre el niño (colegio, parque, casa...).
- ✓ **En el juego el material no es indispensable:** los objetos y los juguetes son sólo un instrumento para el juego. Éstos se pueden eliminar, sustituir, cambiar o adaptar a las necesidades de cada juego o de cada jugador. A cualquier objeto se le puede otorgar una función simbólica.

Por otro lado, Sarlé (2006, p. 39) cita a varios autores y en la que respectan a las características del juego:

1. Como actividad específica del niño, el juego es una actividad guiada internamente a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede ensayar respuestas diversas a situaciones complejas sin temor a fracasar, actuando por encima de sus posibilidades actuales (Vygotski, 1988a). Esta situación imaginada le permite al niño desprenderse del significado real de los objetos, "suspender" la representación del mundo real,

estableciendo una realidad alternativa posible en la construcción del "como si" (Riviere, 2002 citado por Sarlé; 2006, p. 39).

2. EL juego requiere que los jugadores comprendan que aquello que se manifiesta no es lo que aparenta ser (Garvey, 1985; Bateson, 1998) y que puedan construir realidades mentales que les permitan tomar distancia. de la experiencia perceptiva inmediata, es decir, imaginar y entender ficciones (Bruner, 1986; Rivière, 2002 citado por Sarlé; 2006, p. 39).
3. Finalmente, al no centrarse el juego en la obtención de un producto final, se da una alternancia entre medios y fines que toma más flexible la conducta infantil y facilita la resolución de problemas de una manera más económica y creativa (Bruner, 1986b; J ohoson *et al.*, 1999 citado por Sarlé; 2006, p. 39).

#### **2.1.2.5 El juego y la educación**

Una vez tratado el juego desde un punto de vista bastante general, vamos a abordarlo desde su aplicación en la educación y más concretamente a la educación física. El juego tiene valor por sí mismo y se dirige a la totalidad de la persona implicando lo corporal, lo emocional y lo racional; el encanto que comporta éste es un elemento que estimula el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la conservación de la propia cultura; de este modo, los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar capacidades intelectuales, motrices, de equilibrio personal y de relación e inserción social. EL juego como actividad abierta y multifacética mantiene relaciones de todo tipo con una amplia gama de posibilidades dentro del ámbito educativo, lo que facilita que al intentar desarrolla determinados

aspectos de tipo motor, psicológico y social, se esté incidiendo a la vez en otros aspectos.

Cabe anotar que el principal problema de aprovechar el potencial educativo del juego reside en el reto de incorporar el juego a la educación sin despojarlo de sus características fundamentales, sino como dice Bonilla (1994) «Por el contrario convertir la educación en una experiencia lúdica» (p. 67). Por el contrario, convertir la educación en una experiencia lúdica", en donde el profesor lejos de asumir un papel impositivo, posibilite espacios de libre acceso al conocimiento.

El juego como forma de aprendizaje espontáneo, supone para el desarrollo no solo de las capacidades motrices sino también como medio social, cognitivo y experiencial un elemento dinamizador básico, constituyendo por ello una opción pedagógica excepcional. El juego asocia las nociones de totalidad, regla y libertad. Se realiza con el hemisferio derecho del cerebro, creativo, artístico, global y con el hemisferio izquierdo del cerebro, lógico, racional y concreto: de rienda suelta a sus sueños trasladándolo a un espacio y tiempo concretos y sometiéndolo a unas reglas y estructuras lógicas. Las diferentes corrientes educativas han adoptado diferentes posturas hacia el juego, pero es en la escuela nueva donde se concede mayor importancia a las actividades lúdicas, en particular a los juegos tradicionales. En suma, el juego tiene unas connotaciones psicológicas, estéticas y creativas que le convierten en un importante medio de educación formal e informal. Ya que «desde el punto de vista del desarrollo intelectual, jugando los niños aprenden, porque obtienen nuevas experiencias, porque es una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus

conocimientos y para solucionar problemas. El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno.» (Garaigordobil, 2008, p. 14) y «el juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento.» (Garaigordobil, 2008, p. 13)

## **2.2.2. Motricidad**

### **2.3.2.1 Concepto de motricidad**

A lo largo de la última centuria su descripción ha experimentado un desarrollo conceptual por efecto de las aportaciones efectuadas, sobre todo, por las ciencias del hombre y, especialmente, por la Neurología y la Psicología. A nivel epistemológico, este nuevo enfoque trasladaría el interés de lo motor a lo corporal y del cuerpo a un Yo descrito como un cuerpo en movimiento.

Para Pastor Pradillo (2006, p. 16) «La motricidad será el resultado de una identificación sustancial entre lo somático y lo psíquico que no se concreta en una interpretación unívoca, sino que, por el contrario, ubicándonos en los distintos sistemas psicológicos o en las diferentes interpretaciones de que es susceptible la descripción de la conducta, podremos encontrar numerosos modelos y las más variadas versiones. Cada una de estas posibilidades servirá de referencia para distintas propuestas epistemológicas y, como consecuencia, para proponer diversas alternativas metodológicas.» (p. 16)

Por tanto, podríamos afirmar que el objetivo fundamental de la «Motricidad ha de referirse a la potenciación de cuantas estructuras,

organizaciones funcionales o sistemas psicomotrices permiten al individuo resolver su problema adaptativo, la emisión de comportamientos y el desarrollo de la personalidad» (Pastor Pradillo, 2006, p. 16).

Algunos tratadistas esquematizan su descripción resaltando aquellos elementos o aspectos que permiten al sujeto integrar «las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto social» (Berruezo, 2000, p. 29). Si todos los objetivos de la Motricidad se orientan hacia la comprensión de la conducta y, en consecuencia, la intervención se realiza mediante el empleo de las posibilidades que proporciona el comportamiento motor, la alternativa metodológica debería dar respuesta tanto a objetivos vivenciales como funcionales que, de acuerdo con Boscaini, (1994, p. 17) se integrarían en la noción del «Yo» encargado de la ejecución de la conducta y en quien radica el principio de realidad. Otra cosa será que, limitada por el campo de actuación (educación, reeducación, terapia, etc.), por la edad de los alumnos, por los fines derivados de un sustento teórico o epistemológico concreto o por cualquier otro factor, esta perspectiva se simplifique relativizando algunos aspectos cuando desarrolla el procedimiento o cuando se diseña la metodología de intervención, dando así prioridad o especial relevancia a las capacidades o aptitudes psicomotrices, a los aspectos relacionales, a algún ámbito de intervención en concreto, a la dimensión simbólica del cuerpo y del actuar, al dominio anímico-afectivo, a los rendimientos instrumentales o cognitivos, etc.



### **2.3.2.2 Movimiento y motricidad**

La literatura actual reconoce una diferenciación entre movimiento y motricidad. «El primero es concebido como el cambio de posición o de lugar del cuerpo, como un acto físico-biológico que le permite al individuo desplazarse. La motricidad es concebida como la forma de expresión del ser humano, como un acto intencionado y consiente, que además de las características físicas, incluye factores subjetivos, dentro de un proceso de complejidad humana» (González Correa & González Correa, 2010, p. 177)

En esta perspectiva el cuerpo no es objeto, sino conciencia de sí como sujeto. Los nuevos paradigmas consideran el movimiento como una de las manifestaciones de la motricidad, la cual se centra en un ser humano multidimensional. Marcel Mauss (1971) habla de las “técnicas corporales” entendidas como “la forma en que una sociedad hace uso de su cuerpo de manera tradicional”. Según este autor, cada cultura determina cuáles son los movimientos y posturas adecuados para sus prácticas corporales cotidianas. Por otro lado, Prieto (2005) afirma que el movimiento corporal puede abordarse desde dos enfoques: uno positivista, en el que el movimiento se entiende como el desplazamiento del cuerpo en un espacio o como una máquina en movimiento que le permite al hombre adaptarse al entorno. En este enfoque, el aprendizaje motor va de lo sencillo a lo complejo y está determinado por factores como las preferencias individuales al movimiento, la experiencia positiva que se adquiera y el medio ambiente que rodea el individuo. El segundo enfoque es la expresión del cuerpo a través de los gestos. El acto de

expresar es exteriorizar una idea y un sentimiento por medio de una reacción corporal que tiene significado para otro.

La motricidad, por su lado, permite que el hombre se realice en un ámbito donde el deseo de trascendencia desempeña un papel primordial. La motricidad, siendo intencional, constituye una forma concreta de relación del ser humano consigo mismo, con los otros y con el mundo, a través de su corporeidad. La motricidad es también creación, espontaneidad, intuición; es manifestación de intencionalidades y personalidades. Cada persona construye su propio movimiento como manifestación de su personalidad. Esta construcción de la identidad motriz resulta de procesos afectivos, cognitivos, estéticos y expresivos que se han adquirido a través de la vida

### **2.3. Definiciones términos.**

1. **Juego:** Es la acción o efecto de mover el cuerpo y realizar ejercicios recreativos sometidos a reglas en el cual se gana o se pierde, del mismo modo el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, aunque libremente aceptadas.
2. **Lúdico o Lúdica:** Es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano, es decir que los juegos lúdicos poseen especificaciones o reglas.
3. **Psicomotricidad:** Es motilidad de origen psíquico Integración de las funciones motrices y psíquicas, Conjunto de técnicas que estimulan la coordinación de dichas funciones.
4. **Enseñanza:** Es el conjunto de conocimientos que son objeto de la transmisión de saberes.

5. **Aprendizaje:** Es el proceso de cambio de comportamiento, relativamente estable, producto de la experiencia.
6. **Educación Física:** Es educar al individuo a través de su físico partiendo del movimiento.
7. **Motricidad:** Es el Conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.
8. **Socialización:** Es el Proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad (véase Adaptación social). En psicología infantil, es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento.

## **CAPÍTULO III**

### **SISTEMA DE VARIABLES E HIPÓTESIS**

#### **3.1. Hipótesis**

##### **4.1.1. Hipótesis general:**

Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente motricidad en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017.

##### **4.1.2. Hipótesis específicas:**

1. Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente motricidad en la dimensión de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación en los estudiantes del sexto

grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017.

2. Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente la motricidad en la dimensión sentido Rítmico y sentido kinestésico en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017.
3. Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017.

### **3.2. Variables**

#### **a) Variable independiente:**

Juegos

#### **b) Variable dependiente:**

motricidad

#### **c) Variables intervinientes:**

- ✓ sexo
- ✓ Número de alumnos en aula.
- ✓ Edad cronológica del niño

### 3.3. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
<b>Independientes:</b>  juego	Juegos simbólicos	Realiza representaciones en forma simbólicas	juegos
	Juegos funcionales	Practica juegos funcionales	
	Juegos de reglas	Realiza juegos respetando sus reglas	
<b>Dependiente:</b>  motricidad	equilibrio  estático,  equilibrio dinámico y de  coordinación	Realiza con soltura, correctamente, sin, perder equilibrio	Test de motricidad
	sentido Rítmico  y sentido  kinestésico	Rebota dos veces con el pie derecho y sigue con el izquierdo	
		Lanza objetos tratando de acertar dentro de un recipiente	
	dimensión  potencia,  lateralidad,  imitación de  movimiento	Separa simultáneamente brazo derecho y pierna izquierda, manteniendo brazo izquierdo y pierna derecha quietos. Luego repetir cambiando los miembros en movimiento	
	Realiza saltos sin realizar una carrera		

## **CAPÍTULO IV**

### **MARCO METODOLÓGICO**

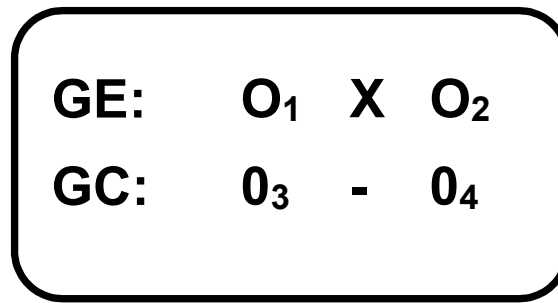
#### **4.1. Tipo de investigación.**

El presente trabajo corresponde al tipo de investigación experimental, en su nivel cuasi experimental, por cuanto busca determinar la efectividad que tiene los juegos para desarrollar la motricidad en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017.

#### **4.2. Diseño de la investigación.**

El diseño que adoptará en esta investigación es el diseño cuasi experimental: Diseño de dos grupos aleatorizados pre y post test, o diseño con grupo control pre y post test.

El diagrama que corresponde a este diseño es el siguiente:



**DONDE:**

- GE** : Grupo experimental
- GC** : Grupo control
- O<sub>1</sub> y O<sub>3</sub>** : El pre test
- X** : Tratamiento (juegos)
- O<sub>2</sub> y O<sub>4</sub>** : Post test

#### 4.3. Población y muestra.

##### 5.3.1. población

La población muestral está conformada por el número total de los estudiantes matriculados del sexto grado de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue- Obas, 2015, haciendo un total de 52 alumnos.

**Tabla 1: Distribución de la población de los alumnos del sexto grado de primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue- Obas**

<b>GRADOS Y SECCIÓN NIVEL</b>	<b>VARONES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
6to A	08	09	17
6to B	08	10	18
6to C	10	07	17
<b>TOTAL</b>			<b>52</b>

**FUENTE:** nómina de matrícula.

**ELABORACIÓN:** Tesista



### 5.3.2. Muestra

La distribución de los grupos de la muestra fueron 34 estudiantes divididos en dos grupos: grupo experimental sección "A" 17 estudiantes y grupo control sección "B" 17 estudiantes teniendo en cuenta que son grupos homogéneos, haciendo uso del tipo de muestra no aleatoria o probabilística. La muestra lo constituye los alumnos del sexto grado de educación primaria, cuya edad oscila entre 9 a 12 años, del sexo masculino y femenino, hablan el idioma del castellano y del quechua, tienen una situación económica en su mayoría de situación pobre y extrema pobreza y proceden de zona rural y de zona urbana.

Se utilizó el criterio de exclusión, ya que como la investigación requería de grupos de igual cantidad de sujetos y con las mismas características y como la muestra era de 35, y en ambos grupos no eran homogéneos, por los que se excluyó a una niña utilizando el criterio de exclusión por sorteo.

**Tabla 2: Distribución de la muestra de los alumnos del sexto grado de primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue- Obas**

<b>GRADOS Y SECCIÓN NIVEL</b>	<b>VARONES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
Grupo experimental 6to A	08	09	17
Grupo experimental 6to C	08	09	17
<b>TOTAL</b>			<b>34</b>

**FUENTE:** nómina de matrícula.

**ELABORACIÓN:** Tesista

#### **4.4. Instrumentos de recolección de datos.**

a) **Tes de motricidad.** - El diseño de estas pruebas constituyen la herramienta fundamental para el éxito en la obtención de datos y la comprobación de la hipótesis.

Tal es así, que el presente trabajo de investigación, se utilizó un test de motricidad donde se evaluó el equilibrio estático, equilibrio dinámico, equilibrio dinámico-Coordinación, la potencia, el sentido Rítmico, sentido kinestésico, y la lateralidad.

#### **4.5. Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos.**

##### **4.5.1. Técnicas de recojo de datos.**

- ✓ fichas bibliográficas: Se usó para anotar los datos referidos a los libros que se emplearan durante el proceso de investigación.
- ✓ ficha textual o de transcripción: Se usó para transcribir conceptos de importancia para la investigación.
- ✓ fichas de comentario y/o ideas personales: Se utilizó para anotar dudas, comentarios, refutaciones, incertidumbres, comprobaciones durante el proceso de la investigación.

##### **4.5.2. Técnicas de procesamiento de datos.**

a) **La Revisión y Consistencia de la Información.** - Este paso consistió básicamente en depurar la información revisando los datos contenidos en los instrumentos de trabajo de campo, con el propósito de ajustar los llamados datos primarios (juicio de expertos).

- b) **Clasificación de la Información.** - Se llevó a cabo con la finalidad de agrupar datos mediante la distribución de frecuencias de las variables independiente y dependiente.
- c) **Estadística Inferencial para cada variable:** Se aplicó la prueba de hipótesis denominada "t" de Student usando la distribución normal, debido a que el tamaño de la muestra en los grupos experimental y de control son menos de 30 niños y niñas.

#### 4.5.3. Técnicas de presentación de datos.

- a) **La Redacción Científica.**- Se llevó a cabo siguiendo las pautas que se fundamenta con el cumplimiento del reglamento de grados y títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación; decir, cumpliendo con un diseño o esquema del informe, y para la redacción se utilizó las normas APA, también se tuvo en cuenta: el problema estudiado, los objetivos, el marco teórico, la metodología, técnicas a utilizar, el trabajo de campo, análisis de los resultados, discusión, conclusiones y recomendaciones propuestas.
- b) **Sistema Computarizado.** - Asimismo, el informe se realizó utilizando distintos procesadores de textos, paquetes y programas, insertando gráficos y textos de un archivo a otro. Algunos de estos programas son: Word, Excel (hoja de cálculo y gráficos) y SPSS (análisis estadístico y gráfico)

## **CAPÍTULO V**

### **RESULTADOS**

#### **5.1. Presentación de resultados.**

En la presente investigación se procedió a codificar y generar una base de datos haciendo uso del paquete estadístico SPSS, a fin de dar consistencia a la información levantada en la aplicación de los instrumentos de investigación.

### 5.1.1. Análisis de datos del grupo control

**Tabla 3: Resultado del pre y post test del grupo control sobre motricidad.**

N°	MOTRICIDAD	
	PRE TEST	POST TEST
	fi	Fi
1.	27	29
2.	24	26
3.	24	24
4.	22	26
5.	19	21
6.	24	24
7.	22	23
8.	18	21
9.	16	20
10.	16	17
11.	23	21
12.	23	22
13.	18	21
14.	20	20
15.	26	29
16.	26	29
17.	19	19
<b>SUMATORIA</b>	367	392
<b>PROMEDIO</b>	21.58	23.05

**FUENTES:** Pre y post test

**ELABORACIÓN:** Los tesistas

#### **INTERPRETACIÓN:**

Se observa que el promedio aritmético del Post Test (23.05) tiene baja diferencia con respecto al Pre Test (21.58), observando como diferencia de promedio 1.47; lo que significa que los resultados del Post Test de los niños en el grupo control, no difieren significativamente con respecto al Pre Test, por lo que el desarrollo de la motricidad no fue significativo en referencia a los promedios.

**Gráfico 1: Resultado del pre y post test del grupo control sobre la motricidad.**



### **INTERPRETACIÓN:**

Se observa en el gráfico, que del total de sujetos (17); casi la mayoría tuvieron cambios leves en su desempeño, especialmente se puede evidenciar en el sujeto 10 niños evidencian un ligero cambio en su desempeño en comparación de los otros; esto se debe a las actividades desarrolladas en el aula especialmente en el área de educación física. Por otro lado, se puede evidenciar que hay sujetos que disminuyeron su desempeño; entonces, podemos concluir que los sujetos del Grupo control no sufrieron cambios en motricidad, producto de la no aplicación de los juegos.

**Tabla 4: Resultado del pre y post test del grupo control sobre motricidad en la dimensión de equilibrio estático, dinámico y de coordinación.**

N°	DIMENSIÓN DE EQUILIBRIO ESTÁTICO, DINÁMICO Y DE COORDINACIÓN.	
	PRE TEST	POST TEST
	fi	fi
1.	15	16
2.	12	14
3.	10	12
4.	11	14
5.	8	12
6.	11	11
7.	10	10
8.	8	9
9.	6	7
10.	7	7
11.	11	9
12.	12	11
13.	6	7
14.	10	10
15.	10	10
16.	10	10
17.	8	8
<b>SUMATORIA</b>	165	177
<b>PROMEDIO</b>	9.70	10.41

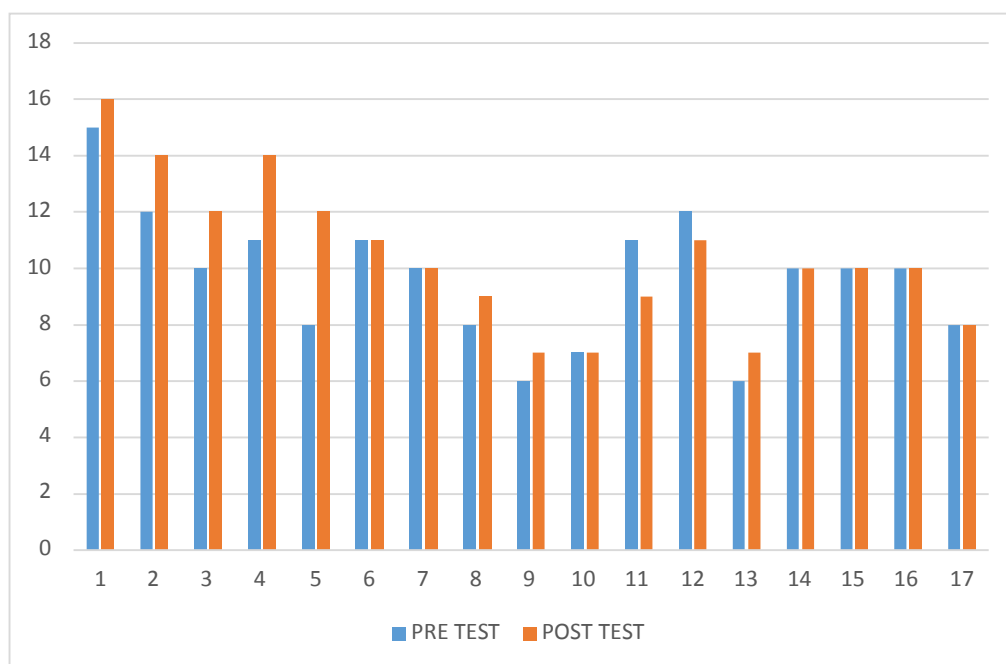
**FUENTES:** Pre y post test

**ELABORACIÓN:** Los tesistas

### **INTERPRETACIÓN:**

Se observa que el promedio aritmético del Post Test (10.41) tiene poca diferencia con respecto al Pre Test (9.70), observando como diferencia de promedio 0,71; lo que significa que los resultados del Post Test de los niños en el grupo control, no difieren significativamente con respecto al Pre Test; por lo que desarrollo de la motricidad en la dimensión de equilibrio estático, dinámico y de coordinación no es significativo en referencia a los promedios.

**Gráfico 2: Resultado por sujeto del pre y post test del grupo control sobre motricidad en la dimensión de equilibrio estático, dinámico y de coordinación.**



### **INTERPRETACIÓN:**

Se observa en el gráfico, que del total de sujetos (17); se puede evidenciar que la mayoría de los sujetos tuvieron un ligero cambio en su desempeño en comparación de los otros; esto se debe a las actividades desarrolladas en el aula especialmente en el área de educación física. Por otro lado, se puede evidenciar que 5 sujetos no han sufrido cambio alguno, tal como se muestra en el gráfico, entonces, podemos concluir que los sujetos del Grupo control no sufrieron cambios notables en el desarrollo de la motricidad en la dimensión de equilibrio estático, dinámico y de coordinación.



**Tabla 5: Resultado del pre y post test del grupo control sobre la motricidad en la dimensión sentido rítmico y kinestésico.**

N°	DIMENSIÓN SENTIDO RÍTMICO Y KINESTÉSICO	
	PRE TEST	POST TEST
	fi	Fi
1.	6	7
2.	5	5
3.	9	6
4.	5	6
5.	4	3
6.	7	6
7.	4	5
8.	4	6
9.	6	8
10.	5	6
11.	4	4
12.	5	5
13.	6	7
14.	5	5
15.	7	9
16.	7	9
17.	7	6
<b>SUMATORIA</b>	96	103
<b>PROMEDIO</b>	5.64	6.05

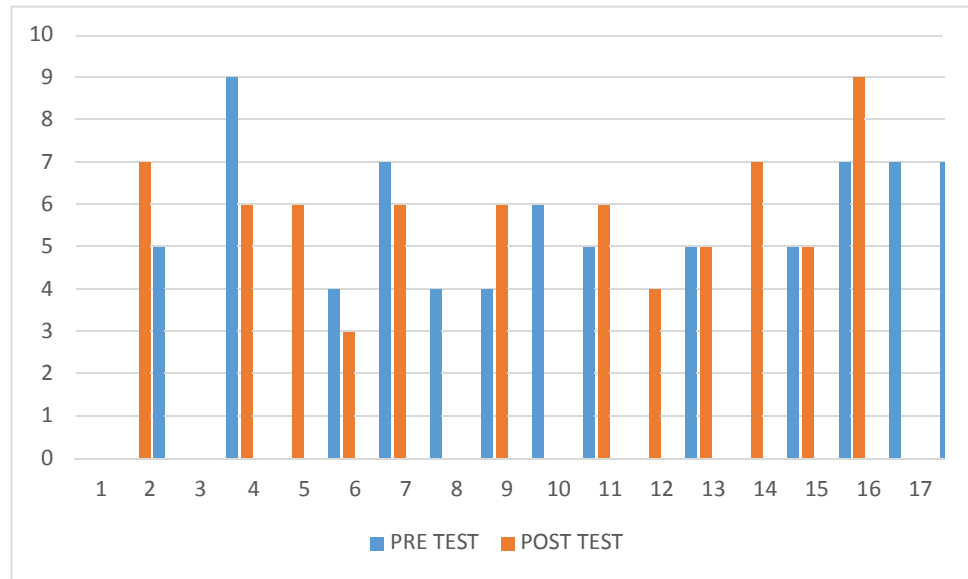
**FUENTES:** Pre y post test

**ELABORACIÓN:** Los tesistas

### **INTERPRETACIÓN**

Se observa que el promedio aritmético del Post Test (6.05) tiene baja diferencia con respecto al Pre Test (5.64), observando como diferencia de promedio 0.41; lo que significa que los resultados del Post Test de los niños en el grupo control, no difieren significativamente con respecto al Pre Test; por lo que la motricidad en la dimensión sentido rítmico y kinestésico no es significativo en referencia a los promedios.

**Gráfico 3: Resultado por sujetos del pre y post test del grupo control sobre la motricidad en la dimensión sentido rítmico y kinestésico.**



#### **INTERPRETACIÓN:**

Se observa en el gráfico, que del total de sujetos (17); pocos obtuvieron cambio en su desempeño, especialmente se puede evidenciar que los sujeto 9 y 15 evidencia un ligero cambio en su desempeño en comparación de los otros; esto se debe a las actividades desarrolladas en el aula especialmente en el área de educación física. Por otro lado, se puede evidenciar que hay sujetos que no han sufrido cambio alguno, entonces, podemos concluir que los sujetos del Grupo control no sufrieron cambios notables por lo que la motricidad en la dimensión sentido rítmico y kinestésico no es significativo

**Tabla 6: Resultado del pre y post test del grupo control sobre la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad.**

N°	DIMENSIÓN POTENCIA Y LATERALIDAD	
	PRE TEST	POST TEST
	fi	fi
1.	6	6
2.	7	7
3.	5	6
4.	6	6
5.	7	6
6.	6	7
7.	8	8
8.	6	6
9.	4	5
10.	4	4
11.	8	8
12.	6	6
13.	6	7
14.	5	5
15.	9	10
16.	9	10
17.	4	5
<b>SUMATORIA</b>	106	112
<b>PROMEDIO</b>	6.23	6.58

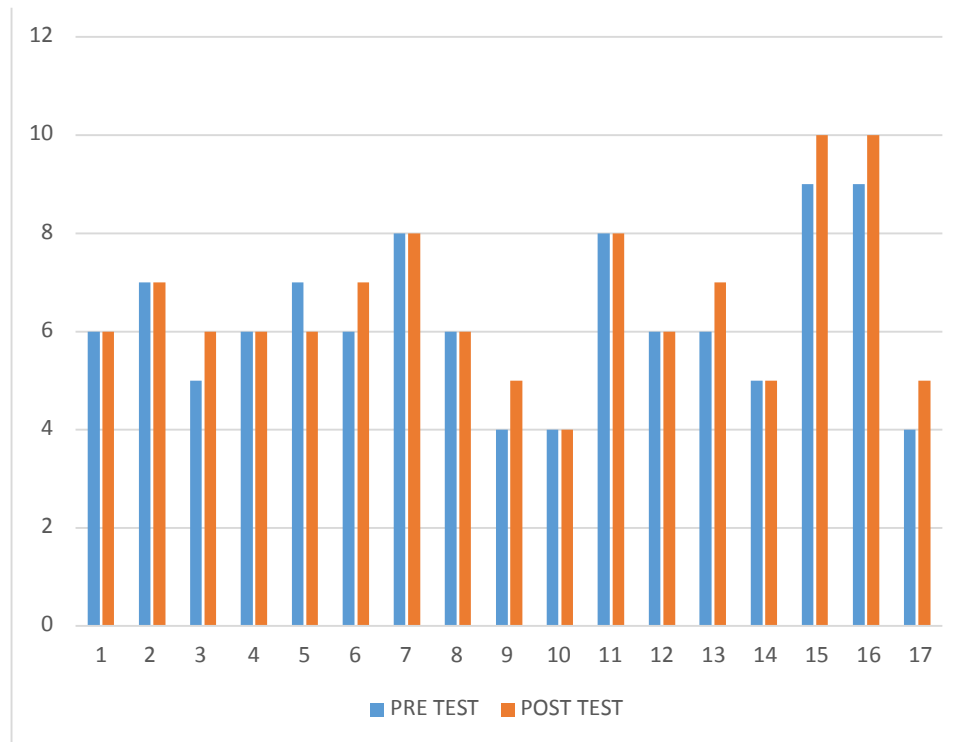
**FUENTES:** Pre y post test

**ELABORACIÓN:** Los investigadores

### **INTERPRETACIÓN**

Se observa que el promedio aritmético del Post Test (6.58) tiene poca diferencia con respecto al Pre Test (6.23), observando como diferencia de promedio 0,35; lo que significa que los resultados del Post Test de los niños en el grupo control, no difieren significativamente con respecto al Pre Test. Asumiendo que la baja diferencia generada obedece a sus estudios de sus actividades académicas normales y no por efectos de los juegos; por lo que el desarrollo de la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad; no es significativa en referencia a los promedios.

**Gráfico 4: Resultado por sujeto del pre y post test del grupo control sobre la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad.**



**INTERPRETACIÓN:**

Se observa en el gráfico, que del total de sujetos (17); casi la mayoría de los sujetos tuvieron cambios leves en su desempeño, especialmente se puede evidenciar que el sujeto 15 evidencia un ligero cambio en su desempeño en comparación de los otros; esto se debe a las actividades desarrolladas en el aula especialmente en de educación física. Por otro lado, se puede evidenciar que hay sujetos que no han sufrido cambio alguno, tal como se muestra en el gráfico con los sujetos 1, 4, 10, 12 y 14; entonces, podemos concluir que los sujetos del Grupo control no sufrieron cambios notables en el desarrollo de la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad.

### 5.1.2. Análisis de datos del grupo experimental.

**Tabla 7: Resultado del pre y post test del grupo experimental sobre la motricidad.**

N°	MOTRICIDAD	
	PRE TEST	POST TEST
	fi	fi
1.	28	44
2.	21	38
3.	24	40
4.	26	42
5.	26	34
6.	21	36
7.	26	37
8.	17	38
9.	22	39
10.	21	40
11.	20	46
12.	19	37
13.	18	36
14.	24	36
15.	24	41
16.	24	41
17.	22	42
<b>SUMATORIA</b>	383	667
<b>PROMEDIO</b>	22.52	39.23

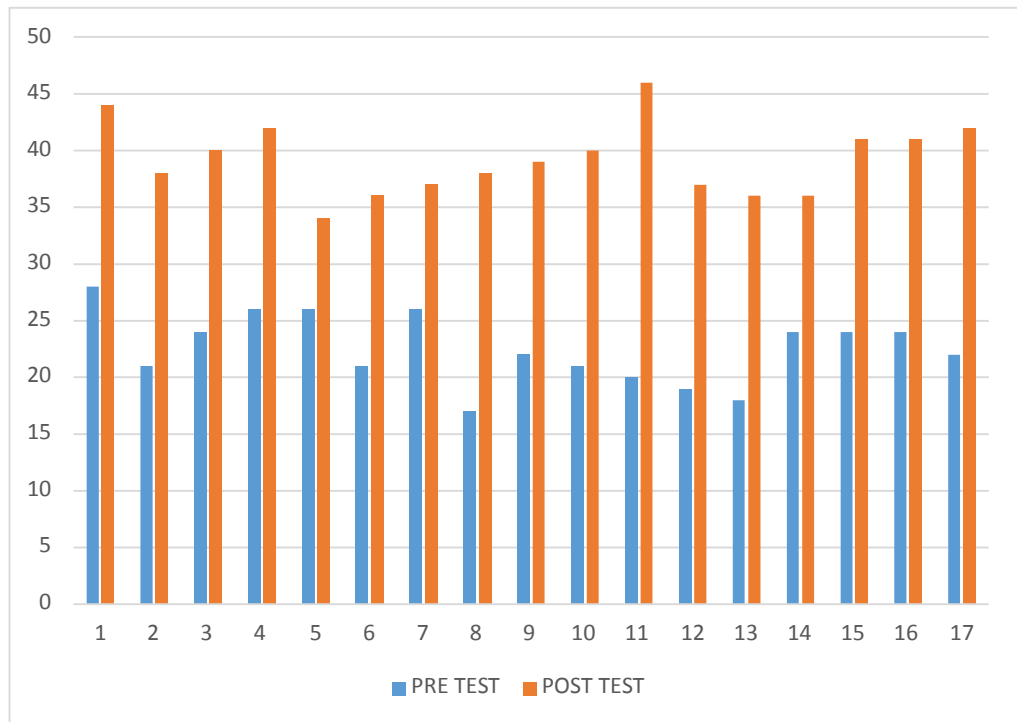
**FUENTES:** Pre y post test

**ELABORACIÓN:** Propia

#### **INTERPRETACIÓN:**

Se observa que el promedio aritmético del Post Test (39.23) es mayor que el Pre Test (22.52), observando como diferencia de promedio 16.71; lo que significa que los resultados del Post Test de los niños en el grupo experimental, difieren significativamente con respecto al Pre Test. Asumiendo que dada la diferencia obedece a efectos juegos, por lo que los niños desarrollaron óptimamente su motricidad.

**Gráfico 5: Resultado por sujeto del pre y post test del grupo experimental sobre la motricidad.**



### **INTERPRETACIÓN:**

Se observa en el gráfico, que del total de sujetos (17); todos los individuos han mejorado en su desempeño, evidenciándose un incremento notablemente en comparación de los otros individuos, entonces podemos concluir que los sujetos del Grupo Experimental sufrieron cambios notables en la motricidad, producto de la efectividad de los juegos.

**Tabla 8: Resultado del pre y post test del grupo experimental sobre la motricidad en la dimensión de equilibrio estático, dinámico y de coordinación.**

N°	DIMENSIÓN DE EQUILIBRIO ESTÁTICO, DINÁMICO Y DE COORDINACIÓN.	
	PRE TEST	POST TEST
	Fi	fi
1.	16	21
2.	9	15
3.	11	21
4.	13	20
5.	10	11
6.	12	18
7.	14	16
8.	7	16
9.	9	17
10.	8	18
11.	9	21
12.	10	15
13.	7	18
14.	12	18
15.	11	16
16.	11	16
17.	12	22
<b>SUMATORIA</b>	181	299
<b>PROMEDIO</b>	<b>10.64</b>	<b>17.58</b>

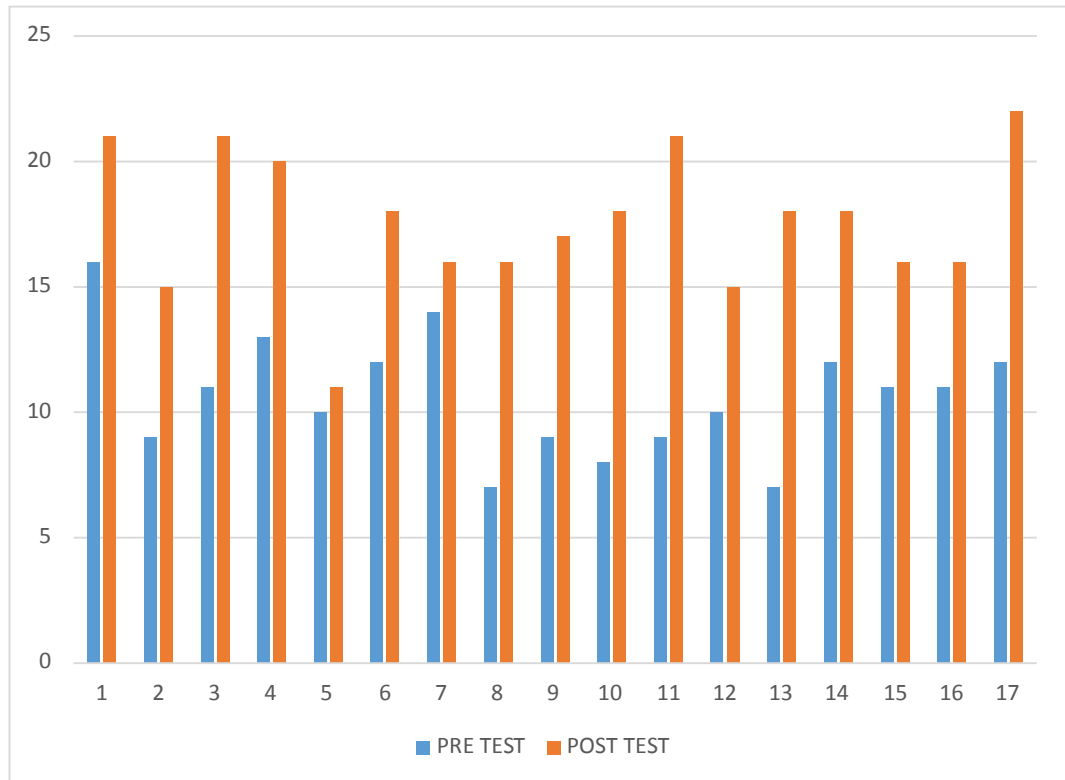
**FUENTES:** Pre y post test

**ELABORACIÓN:** Investigadores

### **INTERPRETACIÓN:**

Se observa que el promedio aritmético del Post Test (17.58) es mayor que el Pre Test (1064), observando como diferencia de promedio 6.94; lo que significa que los resultados del Post Test de los niños en el grupo experimental, difieren significativamente con respecto al Pre Test. Asumiendo que dada la diferencia obedece a efectos de la aplicación de los juegos por lo que los niños desarrollaron óptimamente su motricidad en la dimensión de equilibrio estático, dinámico y de coordinación con referencia a los promedios.

**Gráfico 6: Resultado por sujetos del pre y post test del grupo experimental sobre la motricidad en la dimensión de equilibrio estático, dinámico y de coordinación.**



### **INTERPRETACIÓN:**

Se observa en el gráfico, que del total de sujetos (17); todos los individuos han mejorado en su desempeño, especialmente se puede evidenciar que el sujeto 11 en su desempeño incrementó notablemente en su motricidad en comparación de los otros, entonces podemos concluir que los sujetos del Grupo Experimental sufrieron cambios notables en la motricidad en la dimensión de equilibrio estático, dinámico y de coordinación, producto de la efectividad de los juegos



**Tabla 9: Resultado del pre y post test del grupo experimental sobre la motricidad en la dimensión sentido rítmico y kinestésico.**

N°	DIMENSIÓN SENTIDO RÍTMICO Y KINESTÉSICO	
	PRE TEST	POST TEST
	fi	fi
1.	4	11
2.	6	9
3.	5	8
4.	8	11
5.	6	10
6.	5	8
7.	6	8
8.	3	10
9.	7	11
10.	6	9
11.	5	11
12.	4	9
13.	5	8
14.	6	6
15.	6	10
16.	6	10
17.	5	9
<b>SUMATORIA</b>	93	158
<b>PROMEDIO</b>	5.47	9.29

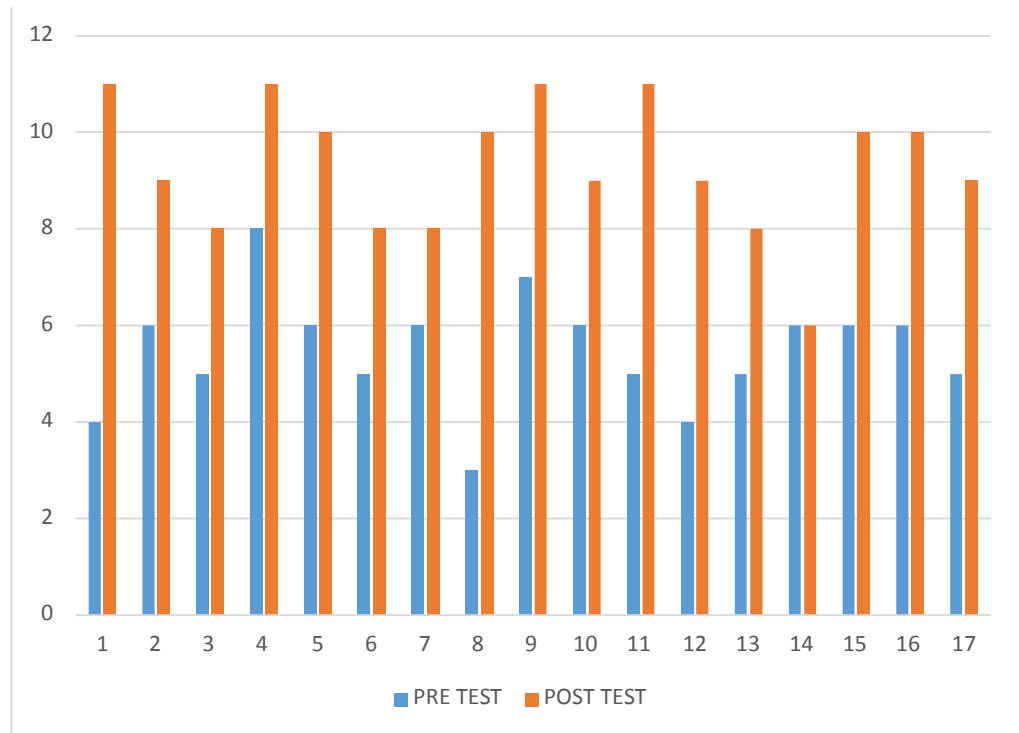
**FUENTES:** Pre y post test

**ELABORACIÓN:** Los testistas

### **INTERPRETACIÓN:**

Se observa que el promedio aritmético del Post Test (9.29) es mayor que el Pre Test (5.47), observando como diferencia de promedio 3.82; lo que significa que los resultados del Post Test de los niños en el grupo experimental, difieren significativamente con respecto al Pre Test. Asumiendo que dada la diferencia obedece a efectos de la aplicación de los juegos por lo que los niños desarrollaron óptimamente motricidad en la dimensión sentido rítmico y kinestésico con referencia a los promedios.

**Gráfico 7: Resultado del pre y post test del grupo experimental sobre la motricidad en la dimensión sentido rítmico y kinestésico.**



### **INTERPRETACIÓN:**

Se observa en el gráfico, que del total de sujetos (17); casi todos los individuos han mejorado en su desempeño, especialmente se puede evidenciar que los sujeto 8 en su desempeño incrementando notablemente en comparación de los otros, entonces podemos concluir que los sujetos del Grupo Experimental sufrieron cambios notables en la motricidad en la dimensión sentido rítmico y kinestésico producto de la efectividad de los juegos.

**Tabla 10: Resultado del pre y post test del grupo experimental sobre la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad.**

N°	DIMENSIÓN POTENCIA Y LATERALIDAD	
	PRE TEST	POST TEST
	fi	fi
1.	8	12
2.	6	14
3.	8	11
4.	5	11
5.	10	13
6.	4	10
7.	6	13
8.	7	12
9.	6	11
10.	7	13
11.	6	14
12.	5	13
13.	6	10
14.	6	12
15.	7	15
16.	7	15
17.	5	11
<b>SUMATORIA</b>	109	210
<b>PROMEDIO</b>	6.41	12.35

**FUENTES:** Pre y post test

**ELABORACIÓN:** Propia

### **INTERPRETACIÓN:**

Se observa que el promedio aritmético del Post Test (12.35) es mayor que el Pre Test (6.41), observando como diferencia de promedio 5.94; lo que significa que los resultados del Post Test de los niños en el grupo experimental, difieren significativamente con respecto al Pre Test. Asumiendo que dada la diferencia obedece a efectos de la aplicación de los juegos por lo que los niños desarrollaron óptimamente motricidad en la dimensión potencia y lateralidad con referencia a los promedios.

**Gráfico 8: Resultado por sujeto del pre y post test del grupo experimental sobre la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad.**



### INTERPRETACIÓN

Se observa en el gráfico, que del total de sujetos (17); casi todos los individuos han mejorado en su desempeño, especialmente se puede evidenciar que el sujeto 11 en su desempeño incremento notablemente en comparación de los otros, entonces podemos concluir que los sujetos del Grupo Experimental sufrieron cambios notables en motricidad en la dimensión potencia y lateralidad producto de la efectividad de los juegos.

## 5.2. Contrastación y prueba de las hipótesis.

### 5.2.1. Contrastación y prueba de la hipótesis Específica.

a) **Hipótesis específica 1:** Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente motricidad en la dimensión de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017.

#### Prueba de hipótesis

##### 1. Redactamos la Hipótesis estadística:

$H_1$  = **Existe** una diferencia significativa entre la media de calificaciones de la motricidad en la dimensión de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación del grupo experimental del Post Test y la media de calificaciones del grupo control del post test.

$H_0$  =. **No existe** una diferencia significativa entre la media de calificaciones de la motricidad en la dimensión de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación del grupo experimental del Post Test y la media de calificaciones del grupo control del post test.

##### 2. Determinar alfa ( $\alpha$ )

Alfa = 5% = 0,05

##### 3. Seleccionamos la prueba estadística

La variable fija es de dos grupos; por lo tanto, es un estudio transversal de muestras independientes, porque estamos evaluando y comparando dos grupos en un mismo

momento; las calificaciones de la motricidad en la dimensión de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación del post test del grupo experimental y control; la variable aleatoria es numérica por lo que utilizaremos una prueba paramétrica, específicamente utilizaremos la T de Student para muestra independientes.

#### 4. Realizamos la lectura de P-valor

✓ **Normalidad:** se debe corroborar que la **variable aleatoria en ambos grupos** se distribuye normalmente.

Para ello se utilizó la prueba de Shapiro Wilk, porque el tamaño de la muestra es  $< 50$  sujetos. El criterio para determinar si la Variable aleatoria se distribuye normalmente es:

**a. P-valor  $\Rightarrow \alpha$**  Aceptar la  $H_0$  = los datos provienen de una distribución normal.

**b. P-valor  $< \alpha$**  Aceptar la  $H_1$  = los datos **NO** provienen de una distribución normal.

**Tabla 11: Pruebas de normalidad del grupo control y experimental de motricidad.**

DIMENSIÓN DE EQUILIBRIO ESTÁTICO, EQUILIBRIO DINÁMICO Y DE COORDINACIÓN	GRUPOS	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
	GRUPO CONTROL	0,151	17	0,200*	0,941	17	0,327
	GRUPO EXPERIMENTAL	0,148	17	0,200*	0,937	17	0,286

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se utiliza y se compara el nivel de significación (Sig.) de la Tabla 11 en ambos grupos

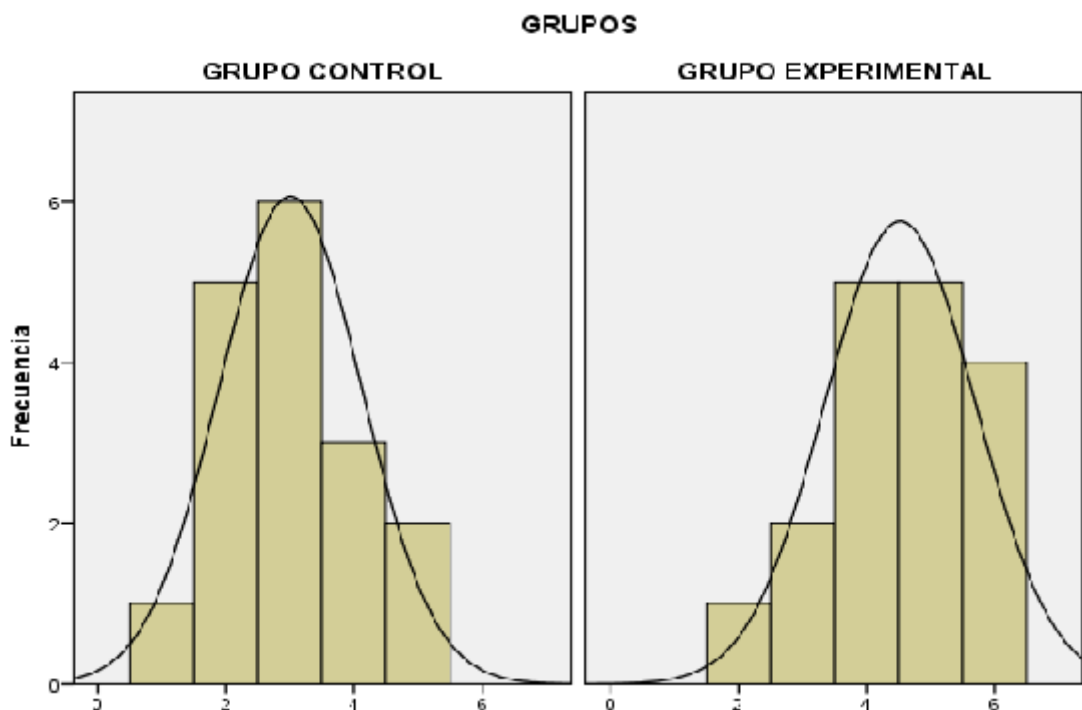
**P-Valor (grupo control) = 0.327 >  $\alpha = 0.050$**

**P-Valor (grupo experimental) = 0.286 >  $\alpha = 0.050$**

**INTERPRETACIÓN:**

Como P-valor (0.3.27 y 0.286) de ambos grupos es mayor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0.050$ ) se rechaza la Hipótesis estadística alternativa ( $H_1$ ), por lo que se acepta la Hipótesis estadística nula ( $H_0$ ) en la que nos dice: si **P-valor**  $\Rightarrow \alpha$  Aceptamos la  $H_0$ , en tal sentido, **la variable puntaje de la motricidad en la dimensión de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación en ambos grupos se comporta normalmente.**

**Gráfico 9: Histograma y curva de distribución de la motricidad en la dimensión de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación.**



### INTERPRETACIÓN:

Los gráficos anteriores, nos muestra que los datos del grupo control y experimental siguen una distribución normal.

- ✓ **Igualdad de Varianza:** (prueba de Levene). Se debe corroborar la igualdad de varianza
  - a. **P-valor**  $\Rightarrow$   $\alpha$  Aceptar la  $H_0$  = las **varianzas** son **iguales**
  - b. **P-valor**  $<$   $\alpha$  Aceptar la  $H_1$  = existe **diferencia** significativa entre las **varianzas**

**Tabla 12: Prueba de Levene de calidad de varianzas de la variable motricidad en la dimensión de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación.**

		Prueba de Levene de calidad de varianzas	
		F	Sig.
<b>DIMENSIÓN DE EQUILIBRIO ESTÁTICO, EQUILIBRIO DINÁMICO Y DE COORDINACIÓN</b>	Se asumen varianzas iguales	0.112	0.740
	No se asumen varianzas iguales		

se extrae el nivel de significancia de la prueba de Levene, para comparar las varianzas, de acuerdo al cuadro se compara P-valor y  $\alpha$ .

$$\mathbf{P-Valor = 0.740} > \alpha = 0.050$$

### INTERPRETACIÓN:

Como P-valor (0.740) es mayor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0.050$ ) se rechaza la Hipótesis estadística alternativa ( $H_1$ ), por lo que se acepta la Hipótesis estadística nula ( $H_0$ ) en la que nos dice:



si **P-valor** >  $\alpha$  Aceptamos la  $H_0$ , en tal sentido, **Las varianzas de la motricidad en la dimensión de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación de ambos grupos son iguales.**

✓ **Calculamos P-valor:** Como el resultado nos dice que las varianzas son iguales, usamos la primera fila de la tabla siguiente generado por el programa estadístico SPSS.

**Tabla 13: Prueba T-Student para igualdad de medias de la hipótesis específica 1 del grupo control y experimental de motricidad.**

		prueba t para la igualdad de medias						
		T	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
							Inferior	Superior
<b>DIMENSIÓN DE EQUILIBRIO ESTÁTICO, EQUILIBRIO DINÁMICO Y DE COORDINACIÓN</b>	Se asumen varianzas iguales	-7.701	32	0.000	-7.176	0.932	-9.075	-5.278
	No se asumen varianzas iguales	-7.701	31.772	0.000	-7.176	0.932	-9.075	-5.278

**P-valor:** 0.000

### 5. Realizamos la Prueba de T de Student

Como se cumple los tres supuestos (normalidad, igualdad de varianza y P-valor) se puede calcular la T de Student para nuestra independientes en el programa SPSS

**Decisión estadística:**

Criterios de decidir

- ✓ Si la probabilidad obtenida P-valor  $\leq \alpha$ , se rechaza la Hipótesis nula ( $H_0$ ), por lo que se acepta la Hipótesis alternativa ( $H_1$ )
- ✓ Si la probabilidad obtenida P-valor  $> \alpha$ , no se rechaza la Hipótesis nula ( $H_0$ ), por lo que se acepta la Hipótesis nula ( $H_0$ )

$$\mathbf{P\text{-}Valor = 0.000 < \alpha = 0.050}$$

**Interpretación:** como P-valor (0.00) es menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0.050$ ) se rechaza la Hipótesis estadística nula ( $H_0$ ), por lo que se acepta la Hipótesis estadística alternativa ( $H_1$ ) en la que nos dice que existe una diferencia significativa entre la media de calificaciones de la motricidad en la dimensión de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación del grupo experimental del Post Test y la media de calificaciones del grupo control del post test; en conclusión aceptamos la Hipostasis especifica 1 de nuestro trabajo de investigación en la que nos expresa: **“Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente motricidad en la dimensión de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017.”**

**b) Hipótesis específica 2:** Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente motricidad en la en la dimensión sentido Rítmico y sentido kinestésico en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017.

### **Prueba de hipótesis**

#### **1. Redactamos la Hipótesis estadística:**

$H_1$  = **Existe** una diferencia significativa entre la media de calificaciones de la motricidad en la en la dimensión sentido Rítmico y sentido kinestésico del grupo experimental del Post Test y la media de calificaciones del grupo control del post test.

$H_0$  = **No existe** una diferencia significativa entre la media de calificaciones de la motricidad en la dimensión sentido rítmico y sentido kinestésico del grupo experimental del Post Test y la media de calificaciones del grupo control del post test.

#### **2. Determinar alfa ( $\alpha$ )**

Alfa = 5% = 0,05

#### **3. Seleccionamos la prueba estadística**

La variable fija es de dos grupos; por lo tanto, es un estudio transversal de muestras independientes, porque estamos evaluando y comparando dos grupos en un mismo momento; las calificaciones de la motricidad en la dimensión sentido rítmico y sentido kinestésico del post test del grupo experimental y control; la variable aleatoria es numérica por lo que utilizaremos una prueba paramétrica,

específicamente utilizaremos la T de Student para muestra independientes.

#### 4. Realizamos la lectura de P-valor

✓ **Normalidad:** se debe corroborar que la **variable aleatoria en ambos grupos** se distribuye normalmente.

Para ello se utilizó la prueba de Shapiro Wilk, porque el tamaño de la muestra es < 50 sujetos. El criterio para determinar si la Variable aleatoria se distribuye normalmente es:

c. **P-valor** =>  $\alpha$  Aceptar la  $H_0$  = los datos provienen de una distribución normal.

d. **P-valor** <  $\alpha$  Aceptar la  $H_1$  = los datos **NO** provienen de una distribución normal.

**Tabla 14: Pruebas de normalidad del grupo control y experimental de motricidad.**

DIMENSIÓN SENTIDO RÍTMICO Y SENTIDO KINESTÉSICO	GRUPOS	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
	GRUPO CONTROL	0.221	17	0.027	0.937	17	0.281
	GRUPO EXPERIMENTAL	0.163	17	0,200*	0.907	17	0.089

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se utiliza y se compara el nivel de significación (Sig.) de la Tabla 114 en ambos grupos

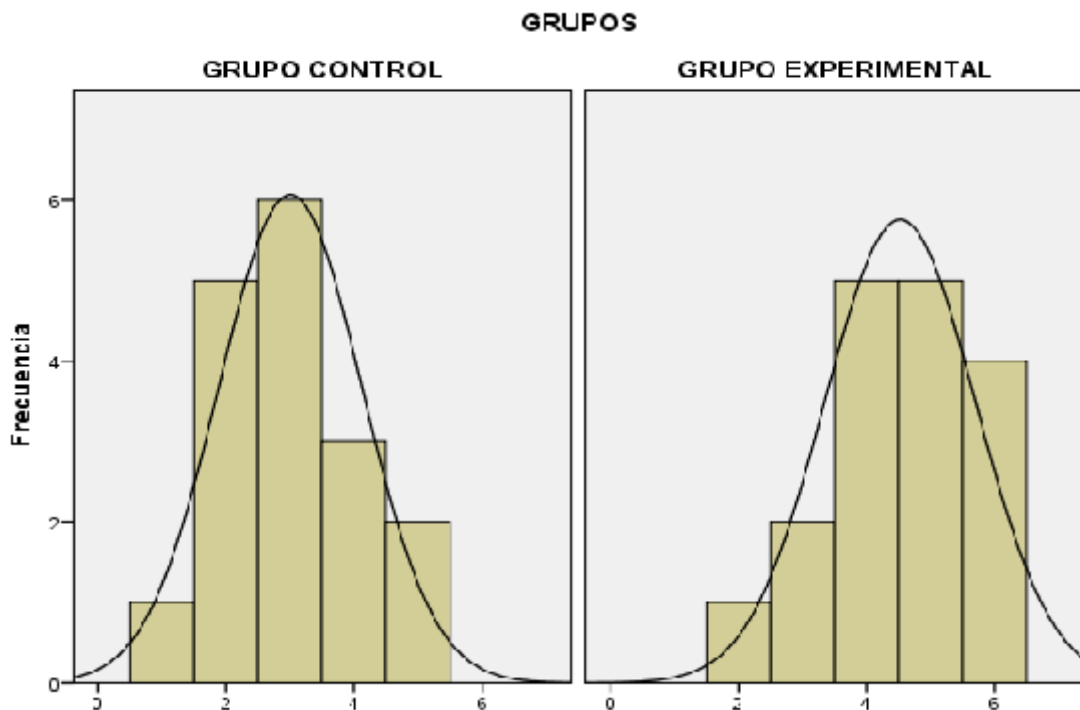
$$\text{P-Valor (grupo control)} = 0.281 > \alpha = 0.050$$

$$\text{P-Valor (grupo experimental)} = 0.089 > \alpha = 0.050$$

### INTERPRETACIÓN:

Como P-valor (0.281 y 0.089) de ambos grupos es mayor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0.050$ ) se rechaza la Hipótesis estadística alternativa ( $H_1$ ), por lo que se acepta la Hipótesis estadística nula ( $H_0$ ) en la que nos dice: si **P-valor**  $\Rightarrow \alpha$  Aceptamos la  $H_0$ , en tal sentido, **la variable puntaje de la motricidad en la dimensión sentido rítmico y sentido kinestésico en ambos grupos se comporta normalmente.**

**Gráfico 10: Histograma y curva de distribución de la motricidad en la dimensión sentido rítmico y sentido kinestésico.**



### INTERPRETACIÓN:

Los gráficos anteriores, nos muestra que los datos del grupo control y experimental siguen una distribución normal.

✓ **Igualdad de Varianza:** (prueba de Levene). Se debe corroborar la igualdad de varianza

c. **P-valor**  $\Rightarrow \alpha$  Aceptar la  $H_0$  = las **varianzas** son **iguales**

d. **P-valor** <  $\alpha$  Aceptar la H1 = existe **diferencia** significativa entre las **varianzas**

**Tabla 15: Prueba de Levene de calidad de varianzas de la variable motricidad en la dimensión sentido rítmico y sentido kinestésico.**

		Prueba de Levene de calidad de varianzas	
		F	Sig.
<b>DIMENSIÓN SENTIDO RÍTMICO Y SENTIDO KINESTÉSICO</b>	Se asumen varianzas iguales	0.000	<b>0.983</b>
	No se asumen varianzas iguales		

se extrae el nivel de significancia de la prueba de Levene, para comparar las varianzas, de acuerdo al cuadro se compara P-valor y  $\alpha$ .

$$\mathbf{P-Valor = 0.983} > \alpha = 0.050$$

**INTERPRETACIÓN:**

Como P-valor (0.983) es mayor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0.050$ ) se rechaza la Hipótesis estadística alternativa ( $H_1$ ), por lo que se acepta la Hipótesis estadística nula ( $H_0$ ) en la que nos dice: si **P-valor** >  $\alpha$  Aceptamos la  $H_0$ , en tal sentido, **Las varianzas de la motricidad en la dimensión sentido rítmico y sentido kinestésico de ambos grupos son iguales.**

✓ **Calculamos P-valor:** Como el resultado nos dice que las varianzas son iguales, usamos la primera fila de la tabla siguiente generado por el programa estadístico SPSS.

**Tabla 16: Prueba T-Student para igualdad de medias de la hipótesis específica 2 del grupo control y experimental de motricidad.**

		prueba t para la igualdad de medias						
		T	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
							Inferior	Superior
<b>DIMENS IÓN SENTID O RÍTMIC O Y SENTID O KINEST ÉSICO</b>	Se asumen varianzas iguales	-6.268	32	0.000	-3.235	0.516	-4.287	-2.184
	No se asumen varianzas iguales	-6.268	31.469	0.000	-3.235	0.516	-4.287	-2.183

**P-valor:** 0.000

### 5. Realizamos la Prueba de T de Student

Como se cumple los tres supuestos (normalidad, igualdad de varianza y P-valor) se puede calcular la T de Student para nuestra independientes en el programa SPSS

#### Decisión estadística:

Criterios de decidir

- ✓ Si la probabilidad obtenida P-valor  $\leq \alpha$ , se rechaza la Hipótesis nula ( $H_0$ ), por lo que se acepta la Hipótesis alternativa ( $H_1$ )
- ✓ Si la probabilidad obtenida P-valor  $> \alpha$ , no se rechaza la Hipótesis nula ( $H_0$ ), por lo que se acepta la Hipótesis nula ( $H_0$ )

**P-Valor = 0.000 <  $\alpha$  = 0.050**

**Interpretación:** como P-valor (0.00) es menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0.050$ ) se rechaza la Hipótesis estadística nula ( $H_0$ ), por lo que se acepta la Hipótesis estadística alternativa ( $H_1$ ) en la que nos dice que existe una diferencia significativa entre la media de calificaciones de la motricidad en la dimensión sentido rítmico y sentido kinestésico del grupo experimental del Post Test y la media de calificaciones del grupo control del post test; en conclusión aceptamos la Hipostasis especifica 2 de nuestro trabajo de investigación en la que nos expresa: **“Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente motricidad en la dimensión sentido rítmico y sentido kinestésico en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017.”**

c) **Hipótesis especifica 3:** Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente motricidad en la en la dimensión potencia, lateralidad los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017.

### **Prueba de hipótesis**

#### **1. Redactamos la Hipótesis estadística:**

$H_1 =$  **Existe** una diferencia significativa entre la media de calificaciones de la motricidad en la en la dimensión potencia y lateralidad del grupo experimental del Post Test y la media de calificaciones del grupo control del post test.



$H_0$  = **No existe** una diferencia significativa entre la media de calificaciones de la motricidad en la en la dimensión potencia y lateralidad del grupo experimental del Post Test y la media de calificaciones del grupo control del post test.

## 2. Determinar alfa ( $\alpha$ )

Alfa = 5% = 0,05

## 3. Seleccionamos la prueba estadística

La variable fija es de dos grupos; por lo tanto, es un estudio transversal de muestras independientes, porque estamos evaluando y comparando dos grupos en un mismo momento; las calificaciones de la motricidad en la dimensión potencian y lateralidad del post test del grupo experimental y control; la variable aleatoria es numérica por lo que utilizaremos una prueba paramétrica, específicamente utilizaremos la T de Student para muestra independientes.

## 4. Realizamos la lectura de P-valor

✓ **Normalidad:** se debe corroborar que la **variable aleatoria en ambos grupos** se distribuye normalmente.

Para ello se utilizó la prueba de Shapiro Wilk, porque el tamaño de la muestra es  $< 50$  sujetos. El criterio para determinar si la Variable aleatoria se distribuye normalmente es:

**e. P-valor  $\Rightarrow \alpha$**  Aceptar la  $H_0$  = los datos provienen de una distribución normal.

**f. P-valor  $< \alpha$**  Aceptar la  $H_1$  = los datos **NO** provienen de una distribución normal.

**Tabla 17: Pruebas de normalidad del grupo control y experimental de motricidad en la dimensión potencia y lateralidad.**

DIMENSIÓN N POTENCIA Y LATERALIDAD	GRUPOS	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
	GRUPO CONTROL	0.227	17	0.020	0.903	17	0.076
	GRUPO EXPERIMENTAL	0.157	17	0,200*	0.937	17	0.288

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se utiliza y se compara el nivel de significación (Sig.) de la Tabla 114 en ambos grupos

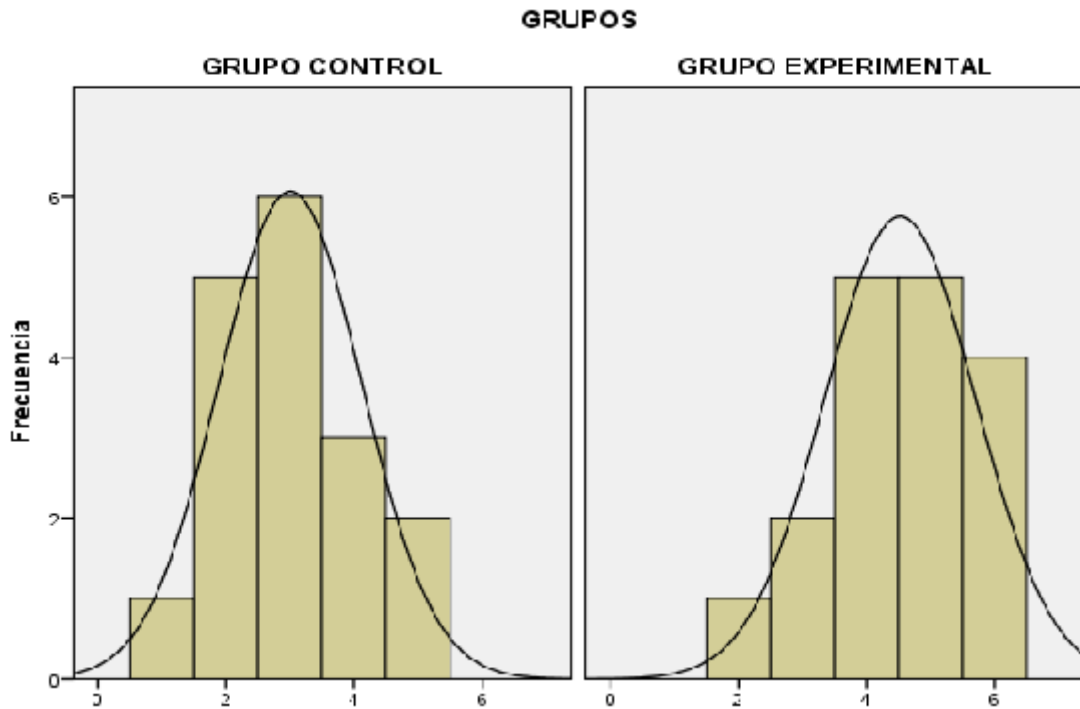
$$\mathbf{P\text{-Valor (grupo control) = 0.076} \quad > \quad \alpha = 0.050}$$

$$\mathbf{P\text{-Valor (grupo experimental) = 0.288} \quad > \quad \alpha = 0.050}$$

#### **INTERPRETACIÓN:**

Como P-valor (0.076 y 0.288) de ambos grupos es mayor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0.050$ ) se rechaza la Hipótesis estadística alternativa ( $H_1$ ), por lo que se acepta la Hipótesis estadística nula ( $H_0$ ) en la que nos dice: si **P-valor**  $\Rightarrow$   $\alpha$  Aceptamos la  $H_0$ , en tal sentido, **la variable puntaje de la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad en ambos grupos se comporta normalmente.**

**Gráfico 11: Histograma y curva de distribución de la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad.**



**INTERPRETACIÓN:**

Los gráficos anteriores, nos muestra que los datos del grupo control y experimental siguen una distribución normal.

- ✓ **Igualdad de Varianza:** (prueba de Levene). Se debe corroborar la igualdad de varianza
  - e. **P-valor**  $\Rightarrow$   $\alpha$  Aceptar la  $H_0$  = las **varianzas** son **iguales**
  - f. **P-valor**  $<$   $\alpha$  Aceptar la  $H_1$  = existe **diferencia** significativa entre las **varianzas**

**Tabla 18: Prueba de Levene de calidad de varianzas de la variable motricidad en la dimensión potencia y lateralidad.**

		Prueba de Levene de calidad de varianzas	
		F	Sig.
<b>DIMENSIÓN POTENCIA Y LATERALIDAD</b>	Se asumen varianzas iguales	0.012	0.913
	No se asumen varianzas iguales		

se extrae el nivel de significancia de la prueba de Levene, para comparar las varianzas, de acuerdo al cuadro se compara P-valor y  $\alpha$ .

$$\text{P-Valor} = 0.913 > \alpha = 0.050$$

**INTERPRETACIÓN:**

Como P-valor (0.913) es mayor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0.050$ ) se rechaza la Hipótesis estadística alternativa ( $H_1$ ), por lo que se acepta la Hipótesis estadística nula ( $H_0$ ) en la que nos dice: si **P-valor**  $> \alpha$  Aceptamos la  $H_0$ , en tal sentido, **Las varianzas de la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad de ambos grupos son iguales.**

✓ **Calculamos P-valor:** Como el resultado nos dice que las varianzas son iguales, usamos la primera fila de la tabla siguiente generado por el programa estadístico SPSS.

**Tabla 19: Prueba T-Student para igualdad de medias de la hipótesis específica 2 del grupo control y experimental de motricidad.**

		prueba t para la igualdad de medias						
		T	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
							Inferior	Superior
<b>DIMEN SIÓN POTEN CIA Y LATER ALIDA D</b>	Se asumen varianzas iguales	-10.373	32	0.000	-5.765	0.556	-6.897	-4.633
	No se asumen varianzas iguales	-10.373	31.919	0.000	-5.765	0.556	-6.897	-4.633

**P-valor:** 0.000

### 5. Realizamos la Prueba de T de Student

Como se cumple los tres supuestos (normalidad, igualdad de varianza y P-valor) se puede calcular la T de Student para nuestra independientes en el programa SPSS

#### Decisión estadística:

Criterios de decidir

- ✓ Si la probabilidad obtenida P-valor  $\leq \alpha$ , se rechaza la Hipótesis nula ( $H_0$ ), por lo que se acepta la Hipótesis alternativa ( $H_1$ )
- ✓ Si la probabilidad obtenida P-valor  $> \alpha$ , no se rechaza la Hipótesis nula ( $H_0$ ), por lo que se acepta la Hipótesis nula ( $H_0$ )

$$\mathbf{P-Valor = 0.000 < \alpha = 0.050}$$

**Interpretación:** como P-valor (0.00) es menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0.050$ ) se rechaza la Hipótesis estadística nula

(H<sub>0</sub>), por lo que se acepta la Hipótesis estadística alternativa (H<sub>1</sub>) en la que nos dice que existe una diferencia significativa entre la media de calificaciones de la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad del grupo experimental del Post Test y la media de calificaciones del grupo control del post test; en conclusión aceptamos la Hipostasis específica 2 de nuestro trabajo de investigación en la que nos expresa: **“Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente motricidad en la dimensión s potencia y lateralidad en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017.”**

### 5.2.2. Contrastación y prueba de las hipótesis General.

- a) **Hipótesis general:** Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente motricidad los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017.

#### Prueba de hipótesis

#### 6. Redactamos la Hipótesis estadística:

$H_1$  = **Existe** una diferencia significativa entre la media de calificaciones de la motricidad del grupo experimental del Post Test y la media de calificaciones del grupo control del post test.

$H_0$  = **No existe** una diferencia significativa entre la media de calificaciones de la motricidad del grupo experimental del Post Test y la media de calificaciones del grupo control del post test.

#### 7. Determinar alfa ( $\alpha$ )

Alfa = 5% = 0,05

#### 8. Seleccionamos la prueba estadística

La variable fija es de dos grupos; por lo tanto, es un estudio transversal de muestras independientes, porque estamos evaluando y comparando dos grupos en un mismo momento; las calificaciones de la motricidad del post test del grupo experimental y control; la variable aleatoria es numérica por lo que utilizaremos una prueba paramétrica,

específicamente utilizaremos la T de Student para muestra independientes.

**9. Realizamos la lectura de P-valor**

✓ **Normalidad:** se debe corroborar que la **variable aleatoria en ambos grupos** se distribuye normalmente.

Para ello se utilizó la prueba de Shapiro Wilk, porque el tamaño de la muestra es < 50 sujetos. El criterio para determinar si la Variable aleatoria se distribuye normalmente es:

**g. P-valor =>  $\alpha$**  Aceptar la Ho = los datos provienen de una distribución normal.

**h. P-valor <  $\alpha$**  Aceptar la H1 = los datos **NO** provienen de una distribución normal.

**Tabla 20: Pruebas de normalidad del grupo control y experimental de motricidad.**

MOTRICIDAD AD	GRUPOS	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
	GRUPO CONTROL	0.183	17	0.132	0.924	17	0.175
GRUPO EXPERIMENTAL	0.121	17	0,200	0.969	17	0.792	

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se utiliza y se compara el nivel de significación (Sig.) de la Tabla en ambos grupos

**P-Valor (grupo control) = 0.175 >  $\alpha$  = 0.050**

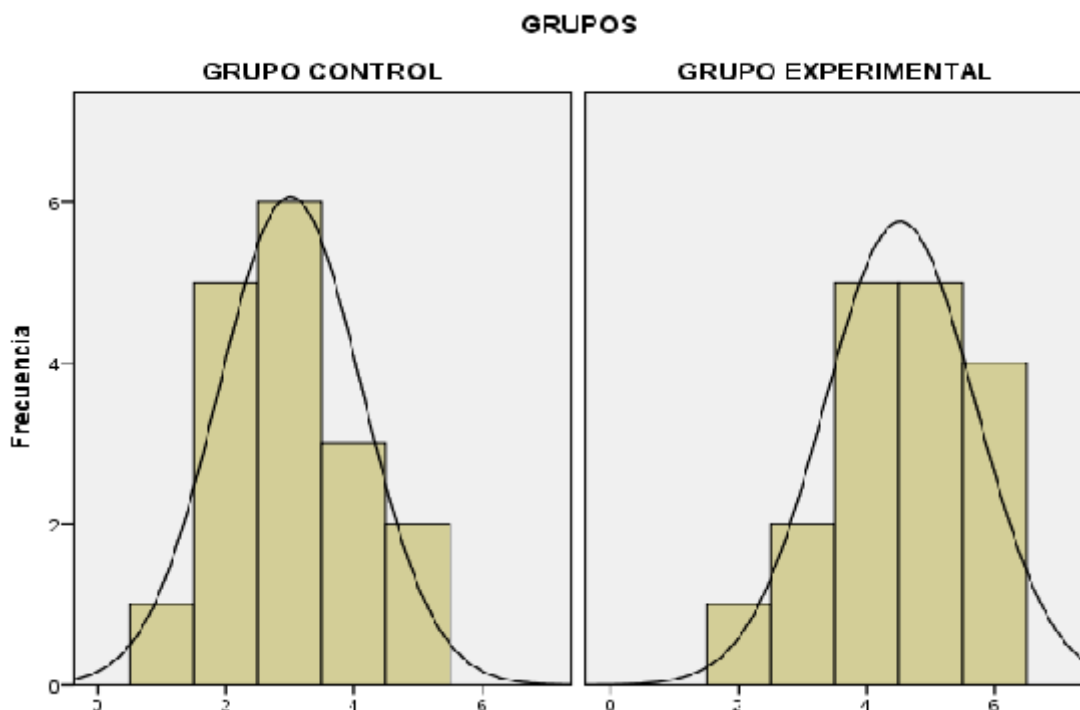
**P-Valor (grupo experimental) = 0.792 >  $\alpha$  = 0.050**



### INTERPRETACIÓN:

Como P-valor (0.175 y 0.792) de ambos grupos es mayor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0.050$ ) se rechaza la Hipótesis estadística alternativa ( $H_1$ ), por lo que se acepta la Hipótesis estadística nula ( $H_0$ ) en la que nos dice: si **P-valor**  $\Rightarrow \alpha$  Aceptamos la  $H_0$ , en tal sentido, **la variable puntaje de la motricidad en ambos grupos se comporta normalmente.**

**Gráfico 12: Histograma y curva de distribución de la motricidad.**



### INTERPRETACIÓN:

Los gráficos anteriores, nos muestra que los datos del grupo control y experimental siguen una distribución normal.

✓ **Igualdad de Varianza:** (prueba de Levene). Se debe corroborar la igualdad de varianza

**g. P-valor  $\Rightarrow \alpha$  Aceptar la  $H_0$  = las varianzas son iguales**

h. **P-valor** <  $\alpha$  Aceptar la H1 = existe **diferencia** significativa entre las **varianzas**

**Tabla 21: Prueba de Levene de calidad de varianzas de la variable motricidad.**

		Prueba de Levene de calidad de varianzas	
		F	Sig.
<b>DIMENSIÓN POTENCIA Y LATERALIDAD</b>	Se asumen varianzas iguales	0.417	<b>0.523</b>
	No se asumen varianzas iguales		

se extrae el nivel de significancia de la prueba de Levene, para comparar las varianzas, de acuerdo al cuadro se compara P-valor y  $\alpha$ .

$$\text{P-Valor} = 0.523 > \alpha = 0.050$$

**INTERPRETACIÓN:**

Como P-valor (0.523) es mayor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0.050$ ) se rechaza la Hipótesis estadística alternativa (H<sub>1</sub>), por lo que se acepta la Hipótesis estadística nula (H<sub>0</sub>) en la que nos dice: si **P-valor** >  $\alpha$  Aceptamos la H<sub>0</sub>, en tal sentido, **Las varianzas de la motricidad de ambos grupos son iguales.**

✓ **Calculamos P-valor:** Como el resultado nos dice que las varianzas son iguales, usamos la primera fila de la tabla siguiente generado por el programa estadístico SPSS.

**Tabla 22: Prueba T-Student para igualdad de medias de la hipótesis general del grupo control y experimental de motricidad.**

		prueba t para la igualdad de medias						
		T	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
							Inferior	Superior
<b>MOTRI CIDAD</b>	Se asumen varianzas iguales	13.722	32	0.000	-16.176	1.179	-18.578	-13.775
	No se asumen varianzas iguales	13.722	31.408	0.000	-16.176	1.179	-18.580	-13.773

**P-valor:** 0.000

### 10. Realizamos la Prueba de T de Student

Como se cumple los tres supuestos (normalidad, igualdad de varianza y P-valor) se puede calcular la T de Student para nuestra independientes en el programa SPSS

#### Decisión estadística:

Criterios de decidir

- ✓ Si la probabilidad obtenida P-valor  $\leq \alpha$ , se rechaza la Hipótesis nula ( $H_0$ ), por lo que se acepta la Hipótesis alternativa ( $H_1$ )
- ✓ Si la probabilidad obtenida P-valor  $> \alpha$ , no se rechaza la Hipótesis nula ( $H_0$ ), por lo que se acepta la Hipótesis nula ( $H_0$ )

$$\mathbf{P-Valor = 0.000 < \alpha = 0.050}$$

**Interpretación:** como P-valor (0.00) es menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0.050$ ) se rechaza la Hipótesis estadística nula

( $H_0$ ), por lo que se acepta la Hipótesis estadística alternativa ( $H_1$ ) en la que nos dice que existe una diferencia significativa entre la media de calificaciones de la motricidad del grupo experimental del Post Test y la media de calificaciones del grupo control del post test; en conclusión aceptamos la Hipostasis general de nuestro trabajo de investigación en la que nos expresa: **“Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente motricidad en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017.”**

## **CAPÍTULO VI**

### **DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

Los resultados obtenidos en la presente investigación comprueban lo planteado en la hipótesis general: **“Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente la motricidad en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017.”** Ya que se evidencia la efectividad de los juegos en el incremento del nivel de logro en la motricidad en los grupos experimentales con diferencias estadísticamente significativas frente a al grupo control.

Por otro lado, los resultados obtenidos nos permiten contrastar parcialmente nuestra primera hipótesis específica, pues, en el momento de aplicar el pre test, el grupo experimental difiere del grupo control. Se observa

que *juegos es efectiva desarrolla significativamente la motricidad en la dimensión* de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación, puesto que los niños(as) obtuvieron un mejor desempeño.

Con respecto a la segunda hipótesis específica, se confirma que al aplicar el post test, el grupo experimental tuvo mayor nivel en comparación del grupo control. Se observa que el juego es *efectiva en el* desarrolla significativamente la motricidad en la dimensión sentido Rítmico y sentido kinestésico, puesto que los niños(as) obtuvieron un mejor desempeño.

En la tercera hipótesis específica, se confirma que al aplicar el post test, el grupo experimental tuvo mayor nivel comparación del grupo control. Se observa que efectivamente Se observa *juegos es efectiva entonces* desarrollará significativamente la motricidad en la dimensión potencia, lateralidad, puesto que los niños(as) obtuvieron un mejor desempeño.

Se determinó que existen diferencias significativas ( $p\text{-valor}=*0.00 < 0.05$ ) en el puntaje de la evaluación de motricidad en los niños (as) del sexto grado de primaria de la Institución Educativa N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas.

Estamos de acuerdo con Garaigordobil, (2008) que expresa que desde el punto de vista del progreso psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. Los juegos de movimiento que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. En estos juegos, los niños: descubren sensaciones nuevas,

coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces (coordinación dinámica global, equilibrio...), desarrollan su capacidad perceptiva (percepción viso-espacial, auditiva, rítmico-temporal...), estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo, exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades, se descubren a sí mismos en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando modelan, construyen y van conquistando su cuerpo y el mundo exterior, y que de igual manera *Mallqui Soto, Alex Antonio y otro: en su tesis titulada "El aprendizaje psicomotriz en los niños del tercer grado de Educación Primaria del Colegio Nacional Virgen del Carmen Ripán- Dos de Mayo 2012", nos dice que:* La psicomotricidad es la forma, el medio a través del cual el niño responde ante un estímulo de tipo motor, que influye en forma notable en la formación integral del educando, la motricidad da precisión y seguridad al niño, amplía libertad para que realicen sus distintas actividades, así como ayuda a desarrollar en forma positiva las cualidades físicas, afectivas y creativas.

## CONCLUSIONES.

1. Se demostró que existen diferencias significativas entre ( $p\text{-valor}=0.000 < \alpha= 0.05$ ) de la prueba T de Student, en ese sentido se determinó el efecto de los juegos en la que mejoró la motricidad en los niños(as) del sexto grado de primaria del Institución Educativa N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, con la comparación del pos-test del grupo experimental y grupo control, por lo que aceptamos la hipótesis General de la investigación en la que nos expresa: Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente motricidad en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017
2. Se determinó que existen diferencias significativas entre ( $p\text{-valor}=0.00 < \alpha= 0.05$ ), en ese sentido se determinó el efecto de juegos mejoró la motricidad en la dimensión de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación en los niños(as) del sexto grado de primaria del I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, con la comparación del pos-test del grupo experimental y grupo control, por lo que aceptamos la hipótesis específica 1 de la investigación en la que nos expresa: Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente motricidad en la dimensión de equilibrio estático, equilibrio dinámico y de coordinación en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017.
3. Se determinó que existen diferencias significativas entre ( $p\text{-valor}=0.023 < \alpha= 0.05$ ) de la prueba T de Student, en ese sentido se determinó el efecto



de los juegos en el que mejoró la motricidad en la dimensión sentido rítmico y sentido kinestésico en los niños(as) del sexto grado de primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, con la comparación del pos-test del grupo experimental y grupo control, por lo que aceptamos la hipótesis específica 2 de la investigación en la que nos expresa: Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente motricidad en la dimensión sentido rítmico y sentido kinestésico en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017.

4. Se determinó que existen diferencias significativas entre ( $p\text{-valor}=0.000 < \alpha= 0.05$ ) de la prueba T de Student, en ese sentido se determinó el efecto de los juegos en la que mejoró la motricidad en la dimensión potencia y lateralidad en los niños(as) del sexto grado de primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, con la comparación del pos-test del grupo experimental y grupo control, por lo que aceptamos la hipótesis específica 3 de la investigación en la que nos expresa: Si la aplicación de juegos es efectiva, entonces desarrollará significativamente motricidad en la dimensión s potencia y lateralidad en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue del distrito de Obas, 2017.

## **SUGERENCIAS.**

1. A la Universidad por medio de sus facultades y departamentos académicos debería promover la aplicación de los juegos, a nivel de Pre grado para que los alumnos, a través de sus prácticas pedagógicas puedan experimentar el valor pedagógico de dicha propuesta, de esta manera contribuir en la construcción de su aprendizaje y de su motricidad en los niños.
2. Realizar un seguimiento sobre el nivel de logro motricidad, en los alumnos que participaron de esta investigación.
3. Los profesores de aula deben crear situaciones didácticas e introducir en ellas los juegos, para que sus alumnos desarrollen su motricidad.
4. Replicar la presente investigación en otras facultades en las Universidades Nacionales de Educación, así como en el magisterio nacional tanto en zonas urbano-marginales. como en rurales, a fin de lograr generalizar los resultados de la aplicación de los juegos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Berruezo, P. P. (2000). Hacia un marco conceptual de la Psicomotricidad a partir del desarrollo de su práctica en Europa y en España. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 1(37), 12–40.
- Bonilla, C. (1994). *Pedagogía y Cultura Física: Una Mirada Crítica a la Educación Física y al Deporte*. Armenia.: Editorial Kinesis.
- Borja, M., & Martín, M. (2007). *La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Boscaini, F. (1994). La educación psicomotriz en la relación pedagógica, Psicomotricidad. *Revista de estudios y experiencias*, 2(47), 7-21.
- Diccionario de la Lengua Española. (2014). Retrieved from <http://www.dle.rae.es/?id=MaS6XPk>
- Dóbler, E., & Dóbler, H. (1975). *Juegos menores*. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Garaigordobil, M. (2008). Importancia del juego en el desarrollo humano. In D. Bañeres, A. J. Bishop, M.<sup>a</sup>. Clastre Cardona, Oriol. Comas, Escuela Infantil Platero y Yo, M. Garaigordobil,. . . Tere (Eds.), *El juego como estrategia didáctica* (pp. 13–21). Barcelona: Editorial Graó.
- González Correa, A. M., & González Correa, C. H. (2010). Educación física desde la corporeidad y la motricidad. *Hacia la promoción de la salud*, 15(2), 173–187.
- Marrón, M. J. (2008). El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de la geografía. In D. Bañeres, A. J. Bishop, M.<sup>a</sup>. Clastre Cardona, Oriol. Comas, Escuela Infantil Platero y Yo, M. Garaigordobil,. . . Tere (Eds.), *El juego como estrategia didáctica* (pp. 47–62). Barcelona: Editorial Graó.
- Mauss M. (1971) *Técnicas y movimientos corporales*. Sociología y Antropología. Madrid: Editorial Tecnos.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego: Aprendizaje a través del juego*. España: Ediciones Aljibe.
- Pastor Pradillo, J. L. (2006). *Motricidad, ámbitos y técnicas de intervención*. Alcalá: Servicio de Publicaciones. Universidad de Alcalá.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño* (1st ed.). México: Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Prieto A, Naranjo (2005). *Cuerpo-movimiento: perspectivas*. 1<sup>a</sup> Bogotá: Centro Editorial Universidad del Rosario.

- Rousseau, J. (1962). *Emilio o la educación*. Buenos Aires, Argentina: Centro editor de América Latina.
- Sarlé, P., Garrido, R., Rosemberg, C., & Rodríguez Sáenz, I. (2008). *Enseñar en clave de juego: Enlazando juegos y contenidos* (1st ed.). Argentina: Ediciones Novedades Educativas.
- Sarlé, P. M. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza* (1st ed.). Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.
- UNESCO. (1980). El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. *Estudios y documentos de educación*. (34), 5–33.
- Venegas Rubiales, F. M., García Ortega, M. d. P., & Venegas Rubiales, A. M. (2010). *El juego infantil y su metodología* (1st ed.). Andalucía, España: IC Editorial.

**ANEXOS**

## FOTOGRAFÍAS



**Frontis de la I.E. Hipólito Unanue**



**Interior de la I.E. Hipólito Unanue**

## Aplicación de los juegos para desarrollar la motricidad.



