

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**EDUCACIÓN INICIAL**



**LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA  
DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302 - COLQUILLAS, OBAS  
2019.**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:  
EPISTEMOLOGÍA EDUCATIVA**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN  
INICIAL**

**TESISTAS:** CHAGUA LORENZO, Yuri Abelarda  
CRUZ CESPEDES, Jessica  
CHAGUA DAZA, Nelis Leonida

**ASESOR:** Dr. SALINAS ORDOÑEZ, Lester Froilan

**HUÁNUCO, PERÚ**

**2022**

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo con gran amor a toda mi familia por el apoyo incondicional, por siempre impulsarme a ser mejor y lograr con éxito mi carrera

**Yuri**

Quisiera dedicar esta tesis a mi familia entera, por siempre estar para mí en todo momento.

**Jessica**

Dedico con todo amor y cariño a mis padres, a mi esposo e hijos por haberme forjado la persona que soy en la actualidad, muchos de mis logros se los debo a ustedes.

**Nelis**

## **AGRADECIMIENTO**

- A la Universidad Nacional Hermilio Valdizan y al Programa de Segunda Especialidad Profesional por cobijarme a su claustro universitario.
- Al personal administrativo y docente de la Institución Educativa N° 302 Colquillas, Obas.
- A Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez por el asesoramiento oportuno para la materialización de este trabajo de investigación.

## RESUMEN

La presente tesis estuvo dirigida a determinar de qué manera los juegos desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 Colquillas, Obas. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación cuasiexperimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 19 niños y niñas nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de “t” de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 11% de los niños y niñas obtuvieron en la motricidad gruesa. A partir de estos resultados se aplicó las actividades de juego a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 53% de los niños y niñas del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de la motricidad gruesa, demostrando un desarrollo del 43%. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de los juegos desarrolla significativamente la motricidad gruesa.

**Palabras clave:** Psicomotricidad, motricidad gruesa, juego, niños y niñas.

## ABSTRACT

This thesis was aimed at determining how games develop gross motor skills in children of the Initial Educational Institution No. 302 Colquillas, Obas. The study was of quantitative type with a quasi-experimental research design with pre test and post test to the experimental group. We worked with a sample population of 19 children at the initial level. Student's statistical "t" test was used to test the research hypothesis. The results showed that 11% of the boys and girls obtained in gross motor skills. Based on these results, the game activities were applied through 15 learning sessions. Subsequently, a post test was applied, the results of which showed that 53% of the children of the initial level obtained in the development of gross motor skills, demonstrating a development of 43%. With the results obtained and processing the student's hypothesis test, it is concluded by accepting the general hypothesis of the research that sustains that the use of the games significantly develops gross motor skills.

**Keywords:** Psychomotor skills, gross motor skills, game, boys and girls.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada “la aplicación del juego como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 302 - Colquillas, Obas, 2019” ha sido elaborada en base a lineamientos de investigación establecida por la dirección universitaria de la UNHEVAL y concordante con el reglamento de grados y títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación y de la Segunda Especialidad, bajo la orientación del Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez, asesor del trabajo de investigación asignado.

Para la ejecución de la investigación se han recurrido a las fuentes de información bibliográfica referida el desarrollo del juego, para la construcción de la parte teórica de la investigación, se han aplicado el cuestionario para recoger la información procedente de los niños determinados de la muestra de estudio sobre la aplicación de los juegos y su desarrollo en la motricidad gruesa en los niños y niñas, para procesamiento de los datos empíricos se han utilizados la estadística para la presentación de tablas y gráficos para visualizar los resultados de la variable dependiente por cada dimensión.

Retomado a Díaz (1999) refiere que la psicomotricidad es vista de manera integral que considera aspectos motrices, emocionales y cognitivos. Tomando como punto de partida el cuerpo y el movimiento, para así llegar a la maduración, funciones y adquisiciones neurológicas.

Así mismo Berruezo (2000) considera que la psicomotricidad es la comprensión del movimiento del cuerpo para desarrollar la expresión del ser humano. Pues solo si el hombre tiene conciencia de su dualidad: cuerpo y alma será capaz de socializarse en su entorno inmediato.

Por otro lado, en Uruguay, Mila (1996) menciona que la psicomotricidad es una disciplina donde se aplicará prácticas y técnicas para cumplir un objetivo preestablecido, considerando al grupo que se dirige. En el contexto nacional, la psicomotricidad es considerada en las rutas de aprendizaje (2015) en el área personal social “El desarrollo psicomotor y cuidado del cuerpo”. La psicomotricidad expresa la relación que existe entre el cuerpo, la emoción y los procesos psicológicos que se manifiestan a través del gesto, el cuerpo, el movimiento y el juego.

Es una invitación a comprender lo que el niño nos dice por medio de su motricidad., el sentido de su comportamiento. (p. 16). Tomando en cuenta las diferentes investigaciones para la definición de la psicomotricidad de cada autor nombradas anteriormente, la que se adecua más al tema a desarrollar es la mencionada por la autora Díaz, quien considera a la psicomotricidad como un desarrollo integral de la persona.

El autor Comellas (2003) menciona, que la motricidad gruesa es el dominio y coordinación de los grandes movimientos del cuerpo como saltar, caminar, gatear, rodar. Posteriormente el niño logrará ejecutar funciones en la vida cotidiana sin dificultad. Las habilidades motoras gruesas como reptar, correr, trepar y saltar, se van desarrollando poco a poco a medida que el niño va creciendo. El desarrollo de las áreas sensorio-motrices permite que los niños realicen juegos según los que ellos deseen y quieran hacer. “sus músculos y sus huesos son más fuertes y su capacidad pulmonar es mayor, lo que permite trepar, saltar y correr más lejos, más rápido y mejor”. (Papalia, 2011, p.242-243).

Así mismo el autor Ferrari (2010). Coincide que la motricidad gruesa es el desarrollo de los músculos grandes de todo el cuerpo. Asimismo, los movimientos de los músculos deben ser coordinados y tener una sincronización al momento de

movilizarse. Considerando que al realizar estos movimientos intervienen los siguientes aspectos como el equilibrio y desplazamiento corporal.

Esta investigación está dividida en seis capítulos:

CAPITULO I. Esta referida el problema de investigación a la vez contiene descripción del problema, formulación del problema, los objetivos de la investigación, hipótesis de la investigación, sistema de variables, justificación e importancia, alcances, viabilidad, delimitación y limitaciones.

CAPITULO II: Trata sobre el marco teórico donde presentamos los antecedentes, las bases teóricas, definiciones conceptuales y las bases epistémicas.

CAPITULO III. Esta referida al marco metodológico donde se encuentran el tipo y nivel de investigación, diseño de investigación, método de investigación y técnicas e instrumento, población y muestra, validez y confiabilidad de los instrumentos, procedimiento y plan de tabulación y análisis de datos.

CAPITULO IV. Trata sobre los resultados donde se presenta la descripción de resultados y la prueba de hipótesis.

CAPITULO V. Esta referida a la discusión de resultados donde se encuentra la contrastación con los referentes bibliográficos, contrastación de la Hipótesis General en base a la prueba de hipótesis y el aporte científico de la investigación.



## ÍNDICE

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT .....	v
INTRODUCCIÓN .....	vi
ÍNDICE.....	ix
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>11</b>
<b>EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>11</b>
1.1.Descripción del problema.....	11
1.2.Formulación del problema.....	13
1.3.Objetivos .....	13
1.4.Hipótesis.....	14
1.5.VARIABLES .....	15
1.6.Justificación e importancia .....	18
1.7.Alcances .....	19
1.8.Viabilidad .....	19
1.9.Delimitación .....	20
1.10.Limitaciones .....	20
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>21</b>
<b>MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>21</b>
2.1.Antecedentes.....	21
2.2.Bases teóricas.....	29
2.3.Definiciones conceptuales.....	58
2.4.Bases epistémicos.....	60
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>63</b>
<b>MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>63</b>
3.1.Ámbito.....	63
3.2.Tipo y nivel de investigación .....	63
3.3. Diseño y esquema de la investigación.....	63
3.4.Población y muestra.....	64
3.5.Método de investigación .....	64
3.6.Técnicas e instrumentos .....	65
3.7.Validez y confiabilidad de los instrumentos .....	65

3.8.Procedimiento .....	66
3.9.Plan de tabulación y análisis de datos .....	67
3.10.Consideraciones éticas.....	67
<b>CAPITULO IV.....</b>	<b>69</b>
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>69</b>
4.1. Descripción de resultados .....	69
4.2. Discusión de resultados .....	83
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>87</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>88</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>89</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>91</b>

## CAPÍTULO I

### EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1. Descripción del problema

Al ser la educación un proceso permanente de perfeccionamiento de la condición humana a partir del potencial individual y la interacción con el medio, es tarea del educador convertirse en un mediador comprometido con esta misión. La educación como proceso continuo debe buscar entonces el desarrollo integral del ser humano de una manera equilibrada y armónica. Es la Educación inicial, la encargada de favorecer de manera holística e integrada la generación de los mejores recursos para atender las necesidades de los niños y niñas entre cero a seis años de edad.

Su importancia radica en que durante la etapa preescolar se asientan las bases esenciales para el posterior desarrollo. El estímulo temprano sobre las potencialidades en los niños y niñas en esta edad se fundamenta en que éste marca la evolución, desarrollo y desenvolvimiento de la persona a lo largo de su vida.

La motricidad gruesa le da a conocer a la docente de educación inicial que es de vital importancia en el desarrollo integral del niño ya que facilitará la habilidad del niño para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. Las maestras de la etapa pre – escolar deben asumir con responsabilidad el encaminar a los niños y niñas a que aprendan a aprender, comprender y emprender.

Imaginar el mundo de la infancia sin el juego es casi imposible. Las primeras interacciones corporales con el bebé están impregnadas del espíritu lúdico: las cosquillas, los balanceos, esos juegos de crianza de los que habla

Camels (2010): “Los juegos de crianza dan nacimiento a lo que denominó juego corporal [...] nombrarlos como juegos corporales remite a la presencia del cuerpo y sus manifestaciones. Implica esencialmente tomar y poner el cuerpo como objeto y motor del jugar” (p. 1). Estos juegos corporales iniciales que se despliegan en la interacción entre la niña, el niño, su maestra, maestro y agente educativo contienen toda la riqueza lúdica del arrullo, el vaivén y el ocultamiento, que son la base de la confianza, la seguridad y la identidad del sujeto. Los contactos lúdicos iniciales cuerpo a cuerpo van distanciándose y se empieza a ver a niñas y niños empleando su cuerpo de manera más activa e independiente, en saltos, deslizamientos, lanzamientos, carreras, persecuciones y acciones más estructuradas que conforman juegos y rondas.

Su importancia radica en que durante la etapa preescolar se asientan las bases esenciales para el posterior desarrollo. El estímulo temprano sobre las potencialidades en los niños y niñas en esta edad se fundamenta en que éste marca la evolución, desarrollo y desenvolvimiento de la persona a lo largo de su vida.

La motricidad gruesa le da a conocer a la docente de educación inicial que es de vital importancia en el desarrollo integral del niño ya que facilitará la habilidad del niño para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. Las maestras de la etapa pre – escolar deben asumir con responsabilidad el encaminar a los niños y niñas a que aprendan a aprender, comprender y emprender.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera los juegos desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 Colquillas, Obas - 2019?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿Cómo influye la aplicación de los juegos en el desarrollo del esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° de 302 Colquillas, Obas?

¿Cómo influye la aplicación de los juegos en el desarrollo de la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas?

¿Cómo influye la aplicación de los juegos en el desarrollo del equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo general**

Establecer la manera como la aplicación de los juegos desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas, 2019.

### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Determinar de qué manera la aplicación de los juegos desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.
- Demostrar de qué manera la aplicación de los juegos desarrolla la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.
- Comprobar de qué manera la aplicación de los juegos desarrolla el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 Colquillas, Obas

## **1.4.HIPÓTESIS**

### **1.4.1. Hipótesis General**

La aplicación de los juegos desarrolla significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas, 2019.

### **1.4.2. Hipótesis Específicas**

- La aplicación de los juegos influye en el desarrollo significativo en el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.
- La aplicación de los juegos influye en el desarrollo significativo de la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.

- La aplicación de los juegos influye en el desarrollo significativo del equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.

## **1.5. Variables**

### **1.5.1. Variable Independiente**

El juego

### **1.5.2. Variable Dependiente**

La motricidad gruesa

### 1.5.3. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSI ONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
VI  El juego	Se denomina a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. Aun así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos.	El proyecto de investigación se ha producido en base al esquema de investigación cuantitativa y en los procedimientos técnicos científicos.	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseña el programa sobre actividades lúdicas.</li> <li>• Recopila juegos diversos para desarrollar la motricidad gruesa.</li> <li>• Selecciona juegos que aplicará dentro del aula.</li> <li>• Organiza y elabora juegos proyectados a la motricidad.</li> </ul>	Escala de litkert
			Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza juegos coordinados.</li> <li>✓ Instituye juegos con propuestas didácticas.</li> <li>✓ Establece juegos con intensidad pedagógica para el desarrollo motgriz.</li> </ul>	



<b>VD</b>  <b>La motricidad gruesa</b>	Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, comprende todo lo relacionado con el crecimiento del cuerpo coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos. Como caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, bailar,	Se aplicará el diseño experimental y los instrumentos para la recolección de datos y finalmente la sistematización	Esquema corporal	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Perciba y controla las dinámicas de conocimiento de su cuerpo.</li> <li>❖ Controla adecuadamente un equilibrio corporal.</li> <li>❖ Registra una lateralidad bien afirmada.</li> </ul>
			Lateralidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Realiza movimientos bilaterales.</li> <li>❖ Reconoce lo que es la derecha e izquierda.</li> <li>❖ Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo</li> </ul>
			Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Ejecuta carreras diversas como avazar de frente, correr de espaldas y viceversa.</li> <li>❖ Mantiene su postura cuando se para con un solo pie</li> <li>❖ Establece acciones con pelotas lanzandolo hacia arriba, da una palmada y la recibe con la otra.</li> </ul>

## **1.6. Justificación e importancia**

### **1.6.1. Justificación legal**

El presente trabajo tiene una especial importancia ya que está totalmente demostrado que en toda la primera infancia hay una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales.

El estudio se desarrolla dentro del ámbito de la ciencia de la pedagogía es decir la actividad educativa formal y trabaja variables y dimensiones de esta praxis cotidiana, recoge, analiza y describe información del que hacer educativo en un contexto socio cultural actual en el que se aplican paradigmas establecidos por los lineamientos del estado. Las conclusiones y recomendaciones serán dirigidas dentro este ámbito y se espera sea un aporte académico para los docentes y directivos.

### **1.6.2. Importancia teórico científico**

La importancia de esta investigación es que encontramos resultados que demuestran una relación entre ambas variables ya que una desarrolla a la otra. El tratamiento que se le dio a cada una de estas variables se fundamenta a partir de las teorías que sustentan cada una de las variables con sus respectivas dimensiones.

Las mismas que presentan antecedentes teóricos en otros estudios o tesis validados directamente confiables, a fin de que los resultados que se obtengan tengan la calidad y validación que exige una teoría, la misma que será referente y sustento para otras investigaciones y estudios.

### **1.6.3. Importancia práctica**

En la Institución Educativa, se ha encontrado en el desarrollo de la motricidad gruesa ciertas dificultades, manifestándose en trabajos defectuosos como poca orientación para la escritura, dificultades para ubicar en el espacio trazos, y una coordinación inadecuada en los movimientos manuales, debido a estos aspectos nos hemos visto en la necesidad de encontrar la relación entre la aplicación de los juegos y la motricidad gruesa e intentar dar un aporte a la praxis educativa cotidiana como referencia para los docentes tutores y asesores educativos.

### **1.7. Alcances**

La investigación abarca únicamente a los niños y niñas de la Institución Educativa N° 302 de Colquillas, Obas, región Huánuco; donde se evidenciará la efectividad de la aplicación de los juegos en la motricidad gruesa.

### **1.8. Viabilidad**

- El presente trabajo de investigación es viable porque contamos con recursos financieros, humanos, económicos, materiales, de tiempo e información.
- Es viable, porque se contó con el apoyo institucional requerido tanto por parte del director, que nos brindó las facilidades necesarias para realizar el taller propuesto; de las profesoras para el desarrollo de las actividades realizadas, así como también de los padres de familia y niños y niñas para la culminación del mismo.

- Es viable porque se dispuso de los medios y materiales necesarios para la realización de nuestro programa. (cámara, radio, USB, etc.)

### **1.9.Delimitación**

La presente investigación trata sobre la aplicación de los juegos en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 302 de Colquillas, Obas, Huánuco, este estudio se desarrolló durante el año académico 2019 y los niños y niñas que participaron en dicho experimento fueron 19 en totalidad.

### **1.10. Limitaciones**

En el desarrollo de la presente investigación se han tenido algunas limitaciones, las que han sido parcialmente superadas por las autoras. Podemos mencionar los más importantes:

**Bibliográfico:** En cuanto a los aspectos bibliográficos no se cuenta con información del tema desarrollado, por otro lado. las universidades nacionales como las privadas de la ciudad de Huánuco, son de accesos limitados, por lo que me he visto obligada a obtener información principalmente de Internet y algunos materiales adquiridos personalmente.

**De tiempo:** Por motivos de trabajo y otras ocupaciones, la dedicación a la presente investigación ha sido parcial.

**Económicas:** Los costos de la presente investigación lo hemos asumido directamente los investigadores, dado que no contamos con ningún apoyo o financiamiento externo.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes

**Pazmiño y Proaño (2009)** en su trabajo de investigación titula: *“Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 – 2009”*, llegaron a las siguientes conclusiones:

La comunidad educativa de la Guardería de Patután, conformada por los niños/as, madres comunitarias, trabajan solidariamente para mejorar y elevar el nivel psicomotriz académico y social de todos y cada uno de ellos. Los padres de familia niños/as y madres comunitarias realizan toda clase de actividades: sociales, académicas, culturales, deportivas, que vayan en bien de toda la comunidad educativa y su formación integral. Las madres comunitarias y niños/as luego de haber ejecutado las diferentes actividades propuestas en el manual de ejercicios han observado que el niño/a es un ser activo, dinámico y sociable capaz de integrarse a su entorno de una manera fácil y espontánea.

Las madres comunitarias al poseer un conocimiento sobre la aplicación de la motricidad gruesa realizada mediante la estimulación han logrado un elevado desarrollo de actividades y creatividad en el niño/a.

Después de la aplicación de este manual de ejercicios que posee conocimientos sobre equilibrio y coordinación en todas las formas de locomoción conseguida gracias a una intensa actividad motora ya que se trabajó con el dominio, fortaleza muscular y su acción de caminar en el niño/a han obtenido resultados muy favorables en cada uno de ellos.

**Dueñas (2015)** en su trabajo de investigación denominada: “Los juegos didácticos y su efecto en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año y su efecto en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer grado año de educación básica de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” Del cartón Bahyobao”. Llegó a las siguientes conclusiones:

La mayoría de los maestros no emplean Juegos Didácticos que desarrollen la motricidad en los estudiantes.

Los estudiantes en un gran porcentaje presentan poco desarrollo de la motricidad ya que tiene dificultades para la manipulación de objetos.

Las maestras no cuentan con una guía sobre juegos Didácticos, que estimulen el desarrollo de la Motricidad en los estudiantes.

El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje aumenta la motivación y el interés de los estudiantes hacia el estudio, favoreciendo así la adquisición de conocimientos.

La variedad de recursos didácticos utilizados en el aula es un elemento relevante, puesto que influye directamente en el rendimiento de los alumnos. Una vez analizadas las consecuencias en el aprendizaje que conlleva la utilización de actividades de carácter lúdico en el aula, la idea ahora es extender esta mecánica a otras unidades educativas.

Es conveniente remarcar que los juegos propuestos tienen una estructura que se adapta con gran facilidad, lo que permite parcialmente su reutilización, con pequeñas modificaciones.

**Sánchez (2008)** en su tesis denominada: “Incidencia de los factores psico – Educativo en el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de 5 a 6 años del centro Educativo “Lucero”, Del cartón Baños, provincia Tungurahua en el periodo 2006-2007”. Llega a las siguientes conclusiones:

El análisis de los resultados de las encuestas y las observaciones nos permite concluir que los 72 niños y niñas que se educan en el Centro Educativo Lucerito, requieren participar en actividades educativas que les permitan mejorar su desarrollo motriz, pues, reflejan que:

Es limitado su desarrollo de coordinación que impide un completo movimiento de su cuerpo en forma alternada en las diversas actividades, efecto producido por los diversos factores que intervienen en el proceso de inter-aprendizaje.

La ejecución de actividades de lateralidad y motricidad fina son parciales; acciones propias de su evolución acorde a la edad no han sido desarrolladas óptimamente, producto de la influencia de factores como la metodología, el ambiente de aula, el poco apoyo de los padres en su proceso.

Es una minoría de la población en estudio la que cumple actividades de motricidad en forma total, la mayor parte lo hace parcialmente.

**Guevara (2015)** en su tesis denominada “Aplicación de un taller basado en actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E.N° 11513 “JUAN PARDO Y MIGUEL” de Patapo a de Chiclayo”, concluye en lo siguiente:

La investigación tuvo como punto de partida desarrollar en los educandos las destrezas básicas motoras.

Al aplicar el taller, se llega a la conclusión que; a través de las actividades lúdicas los niños alcanzan tener un perfeccionamiento armónico de su personalidad, ya que no solo desarrolla sus destrezas motoras, sino que también le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización, por lo que; se logró que los educandos desarrollen el equilibrio y la coordinación al realizar actividades que involucren manipulación y desplazamientos.

Es importante mencionar que la actividad lúdica produce en los educandos un mejoramiento de sus capacidades intelectuales, cognitivas y afectivas, aspectos que favorecen indudablemente al proceso educativo dentro del aula. Es por ello que; se puede determinar que se cumplió el objetivo que era mejorar la motricidad gruesa a través de la aplicación de un taller de actividades lúdicas a los niños de Primer Grado de la I.E “Juan Pardo y Miguel” - Patapo, ya que en los resultados se evidencia que los niños si tenían una dificultad acerca de lo que era la motricidad desde la perspectiva de los patrones básicos de movimiento y desde la perspectiva de esta dificultad se pudo realizar el taller, el cual se pudo finalizar exitosamente ya que los niños si avanzaron en su motricidad gruesa desde los patrones básicos del movimiento y se vio esa diferencia desde el primer día del diagnóstico hasta la última actividad.

Por último, se concluye que, si los infantes no adoptan las actividades lúdicas y los juegos, de forma organizada y proyectada para el progreso motor no obtendrán como progreso de modo acertado la coordinación, equilibrio y lateralidad.

**Becerra (2016)** En su tesis doctoral “DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE UNA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN CHICLAYO, AGOSTO DE 2016”, llega a las siguientes conclusiones:

En el desarrollo psicomotor en el área de coordinación la mayor predominancia en nivel de retraso es de los niños (5.26%) así mismo en el nivel de riesgo (57.89%), es por ello que se llega a la conclusión de que los niños necesitan una estimulación adecuada mediante talleres psicomotrices.

En el desarrollo psicomotor en el área de motricidad las niñas obtienen el mayor porcentaje en el nivel de retraso (12%), así mismo se evidencia que el (48%) de las niñas tienen riesgo.

Los niños y niñas en el área de coordinación tienen mayor prevalencia en el nivel de riesgo (52.3%), seguidos por el nivel de retraso (4.5%), con respecto a motricidad el 43.2% de niños se ubican en el nivel de riesgo, seguidos de un 6.8% que se ubican en el nivel de retraso.

Los niños y niñas tienen mayor dificultad en las actividades de coordinación tales como trasladar agua de un vaso a otro sin derramarla (45.45%), enhebrar una aguja con (59.10%), dibujar 9 o más partes de una figura humana con (84.10%) y ordenar por tamaño (75%); con respecto a motricidad el 43.2% de niños(as) se ubican en el nivel de riesgo, seguidos de un 6.8% que se ubican en el nivel de retraso, así mismo la mayor incidencia repercute en caminar hacia delante topando punta y talón (70%) y caminar hacia atrás topando punta y talón (84%).

**Guerrero (2016)** en su tesis denominada “Los juegos psicomotores mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años”, llega a las siguientes conclusiones:

Luego de llevar a cabo la ejecución de los juegos psicomotores bajo el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa y haber realizado la discusión debida de los resultados.

Mediante el pretest realizado se pudo observar que los niños y niñas tienen deficiencia en el desarrollo de motricidad gruesa, en cuanto a los indicadores de forma, contenido y uso. Del 100 %, el mayor porcentaje de los niños y niñas se ubicó en el nivel C, es decir, en el nivel de inicio.

Mediante el diseño y la correcta aplicación de juegos psicomotores los estudiantes en cada sesión fueron alcanzando el nivel esperado, en cada indicador que se formuló para su evaluación los resultados fueron positivos. La efectividad de los juegos psicomotores, como recurso para mejorar la motricidad gruesa se vio reflejada en el promedio de las quince sesiones.

Mediante el postest realizado se pudo observar que los niños y niñas tienen un mejor rendimiento en lo que es al nivel de desarrollo de motricidad gruesa se refiere, pues todos superaron ampliamente el nivel C y alcanzaron el mayor porcentaje en el nivel de logro esperado

**Quispe (2012)** en su tesis titulada “Nivel de conocimiento y actitud de los padres sobre la estimulación temprana en relación al desarrollo psicomotor del 4 a 5 años de la I.E "Jorge Chavez " Tacna - 2010”, concluye:

Los padres que muestran un alto conocimiento sobre la estimulación temprana presentan niños con un normal desarrollo psicomotor (87,50%) y los padres que presentan un bajo conocimiento sobre estimulación temprana tienen niños con un retraso en el desarrollo psicomotor (75,00%).

Los padres de familia que presentan una actitud positiva (82,76%) tienen niños con un normal desarrollo psicomotor en comparación con los padres

que presentan una actitud negativa ante la estimulación temprana tienen niños con riesgo en el desarrollo psicomotor (39,47%).

Los niños necesitan de padres con un alto conocimiento sobre estimulación temprana y una actitud positiva, solo así se aportará que ellos presenten un normal desarrollo psicomotor, a la modificación de estos aspectos de riesgo y retraso se verán favorecidos el crecimiento y desarrollo del niño.

Existe relación estadísticamente significativa entre el nivel de conocimiento de los padres sobre estimulación temprana con el desarrollo psicomotor de los niños, según la prueba de Chi cuadrado al 95% y  $p < 0,05$ .

Existe relación estadísticamente significativa entre la actitud de los padres sobre estimulación temprana con el desarrollo psicomotor de los niños, según la prueba de Chi cuadrado al 95% y  $p < 0,05$

**Aguilera, Martínez y Tobalino (2014)** en su tesis titulada “Estudio la coordinación motora gruesa en niños de primer grado de primaria de primaria de la DE LAS I,E municipaliad "Victor Andres Belaunde 1287" Y "Amauta II 216-1285" Distrito de Ate -Lima año 2014”, llegan a las siguientes conclusiones:

Existen diferencias significativas en el nivel de coordinación motora gruesa en niños de primer grado de primaria de las instituciones educativas municipales "V́ctor Andŕs Belaunde 1287" y "Amauta 11 216-1285" del distrito de Ate-Lima 2014 (siendo mayor en la I.E.M. V́ctor A. Belaunde 1287  $p < 0.05$ ), por lo tanto la I.E. V́ctor A. Belaunde realiza con mayor eficiencia el equilibrio en retaguardia, los sotos laterales, la transposici3n lateral y los saltos monopodales, se asume que el trabajo en educaci3n f́sica es ḿs eficiente gracias a la presencia del docente del ́rea.

Existen diferencias significativas en el nivel de coordinación del equilibrio en retaguardia en los niños de primer grado de primaria de las instituciones educativas municipales "Víctor Andrés Belaunde 1287" y "Amauta 11 216-1285" del distrito de Ate-Lima 2014 (siendo mayor en la I.E.M. Víctor A. Belaunde 1287  $p < 0.05$ ) por lo tanto la I. E. Víctor A. Belaunde realiza con mayor eficiencia el caminar hacia atrás sobre tres bajar, se asume que el trabajo en educación física en la coordinación motora gruesa es más eficiente gracias a la presencia del docente del área.

Existen diferencias significativas en el nivel de coordinación de saltos laterales en los niños de primer grado de primaria de las instituciones educativas municipales "Víctor Andrés Belaunde 1287" y "Amauta 11 216-1285" del distrito de Ate-Lima 2014 (siendo mayor en la I.E.M. Víctor A. Belaunde 1287  $p < 0.05$ ) por lo tanto la I.E. Víctor A. Belaunde realiza con mayor eficiencia el saltar de un lado a otro, se asume que el trabajo en educación física en la coordinación motora gruesa es más eficiente gracias a la presencia del docente del área.

Existen diferencias significativas en el nivel de coordinación de transposición lateral en los niños de primer grado de primaria de las instituciones educativas municipales "Víctor Andrés Belaunde 1287" y "Amauta 11 216-1285" del distrito de Ate-Lima 2014 (siendo mayor en la I.E.M. Víctor A. Belaunde 1287  $p < 0.05$ ) por lo tanto la I.E. Víctor A. Belaunde realiza con mayor eficiencia desplazarse lateralmente, se asume que el trabajo en educación física en la coordinación motora gruesa es más eficiente gracias a la presencia del docente del área.

Existen diferencias significativas en el nivel de coordinación de saltos monopodales en los niños de primer grado de primaria de las instituciones educativas municipales "Víctor Andrés Belaunde 1287" y "Amauta 11 216-1285" del distrito de Ate-Lima 2014 (siendo mayor en la I.E.M. Víctor A. Belaunde 1287  $p < 0.05$ ) por lo tanto la I.E. Víctor A. Belaunde realiza con mayor eficiencia saltar en bloques de espuma, se asume que el trabajo en educación física en la coordinación motora gruesa es más eficiente gracias a la presencia del docente del área.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. El juego y las actividades lúdicas**

La lúdica es una extensión del proceso de las personas, siendo pieza constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica hace referencia a la necesidad de todo ser humano, de expresar, sentir y ocasionar en los demás seres una numeración de impresiones encaminadas hacia el esparcimiento que los transportan a recrearse, carcajear, exclamar e inclusive llorar produciendo en ellos diversas emociones.

La Lúdica impulsa el progreso psicosocial; alineación de la personalidad, seguridad, valores, puede colocar el provecho de saberes, enclaustrando una extensa progresión de movimientos donde interactúan el goce, el ingenio y el discernimiento.

Al respecto Vygotsky, se refiere al concepto de Lúdico como: dinamismos de movimiento corporal que ejecutan los infantes de modo consecuente, a través de estas desempeñan espontáneamente el lanzamiento vital, por eso los movimientos lúdicos se les deben de creer como una ciencia. (Baque, 2013)

### **Importancia del juego**

La lúdica es el conjunto de las diversas expresiones pedagógicas, nativas y cotidianas propias de un territorio, grupo o colectividad. La lúdica comprende de otras extensiones de la vida del ser humano entre ellas: el deleite, belleza, juego, imaginación, vida y muerte, que reconocen obtener identificación, conjuntamente de un modo de ser individual. (Gutierrez, Mercado, & Silgado, 2014, Pág. 62)

Ante lo expuesto, cabe recalcar, que la lúdica es una estrategia pedagógica, la cual nos sirve para instituir y generar ambientes proporcionados y atractivos para la interacción de los infantes, permitiéndoles conocer otros conocimientos, hábitos y costumbres las cuales se intercambian a través del esparcimiento o de la lúdica. Además, la lúdica permite a los niños hacer volar su imaginación y creatividad, con la finalidad, que sean los mismos infantes los que propicien sus espacios de reunión e interacción, produciendo a cabo métodos relacionales con los otros compañeros de escuela. (Gutierrez, Mercado, & Silgado, 2014, Págs. 62-63)

La lúdica beneficia, en la primera infancia, el fortalecimiento de: autoconfianza, independencia y formación del temperamento, convirtiéndose en una de los dinamismos recreativos y educativos esenciales para todas las personas. (Gutierrez, Mercado, & Silgado, 2014, Pág. 65)

La Lúdica impulsa el perfeccionamiento psicosocial del individuo, así como también el provecho de saberes, la formación de la personalidad, y se exterioriza en una extensa gama de movimientos en la

cual interactúan el placer, gozo, creatividad y discernimiento. (Gutierrez, Mercado, & Silgado, 2014, Pág. 67).

### **Definición del juego**

“El juego es, un medio en el que los individuos y animales examinan numerosas prácticas en incomparables asuntos y con diferentes resultados”. (Moyles, 1990).

“El juego es una actividad que viabiliza y proporciona a los infantes su crecimiento ya que a través del juego se van desarrollando de modo completa y conforme a todas sus capacidades y habilidades propias y sociales.” (Bañeres, Bishop, & Claustre, 1990)

Por lo que se puede decir que, a través del juego, que son actividades las cuales pueden ser dirigidas o libres, y que las utilizamos para lograr en los niños tener nuevas experiencias con diversión y disfrute; en muchas ocasiones, se las puede utilizar incluso como herramienta para estimular y potenciar el desarrollo infantil y aprendizaje, ya que en diferentes estudios se ha logrado determinar que el niño aprende mejor las nuevas experiencias mediante el juego. (Perez, 2015, Pág. 24)

Los niños asimilan mejor a través del ejercicio, y a medida que van progresando, requieren gozar y poseer la autonomía para examinar y jugar. El juego es un aspecto fundamental del desarrollo y perfeccionamiento, favoreciendo de esta manera al progreso de destrezas intelectuales, físicas y sociales; a través del cual los infantes enuncian sus emociones, temores, e imaginaciones de una manera espontánea satisfactoria. (Perez, 2015, Pág. 24)

Para Piaget, el “juego” forma parte del conocimiento del niño, ya que representa el aprovechamiento funcional o reproductiva del contexto según cada periodo evolutivo del individuo. Por lo que cabe resaltar, que los juegos de los infantes son según la fase de desarrollo que están atravesando. Pero para Vygotsky, el juego es algo congénito en los infantes en el cual ellos tienen contacto con el mundo que lo rodea. (Perez, 2015, Pág. 25).

Es una actividad lúdica que desarrolla el ser humano de forma voluntaria, con intencionalidad estableciendo reglas en un determinado tiempo y espacio, el juego no solo es considerada como una actividad de ocio o de recreación sino también como un medio óptimo para el desarrollo de habilidades, capacidades y competencias, asintiendo esta definición el MINEDU asevera que el juego “Favorece el desarrollo social, pues, propicia la integración a un grupo donde participa cooperativamente en una actividad, compartiendo materiales, llegando a acuerdos y aprendiendo a aceptar los puntos de vista y las decisiones de la mayoría”. (MINEDU, Ministerio de Educación, 2014, pág. 63)

Por otro lado, el juego infantil no es más que la actividad lúdica con intencionalidad pedagógica para desarrollar competencias básicas del niño y niña menor de 6 años porque le brinda al infante el placer de expresar lo que es con la necesidad inconsciente de sentirse seguro en el mundo que le rodea. Por ello se caracteriza por ser libre permitiendo al niño afirmarse y favorecer sus procesos socializadores, cumple funciones integradoras y rehabilitadoras sin la necesidad absoluta de contar con



materiales, sin embargo, se desarrollan bajo reglas porque organiza las acciones de un modo propio y específico.

Schiller” (2002: 21), nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución.

La Real Academia de la Lengua Española define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con alegría”; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto. Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna.

Ortega (1992: 20) nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas.

J. Huizinga (2011) sostiene que. El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, que se realiza según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría, que es de otro modo que la vida corriente y que es susceptible de repetición.

La cita antes mencionada nos da a entender que el juego se desenvuelve en un ámbito con reglas libres y asumidas por el niño y niña, este logrará crear sentimientos de alegría ayudando a que desarrolle su imaginación. Carlos Bühler: lo define como “Toda actividad que está dotada de placer funcional, y que se mantiene en pie en virtud de este mismo placer y gracias a él, cualesquiera que sean su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad” (CALERO M, 2010)

El juego nos proporciona satisfacción, gozo, motivación y es lo que el niño y niña requiere para aprender de una manera placentera y significativa los conocimientos que se descubren de manera natural e interesante, tal y como lo manifiesta Bühler, que el juego es una actividad que proporciona placer funcional es decir independientemente de la experiencia adquirida y del propósito que persiga se irá evolucionando durante su periodo de vida.

Zapata afirma que “El juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía necesaria para realizar sus acciones cotidianas.” (ZAPATA, 2009)

El juego es una actividad innata de todos los humanos y no distingue edad para su práctica, el niño y niña evoluciona continuamente

y compensa su necesidad de aprender. De la misma manera el juego crea y mantiene un ambiente propicio a las falencias y necesidades tanto físicas como mentales del niño motivándolo para el desarrollo íntegro de su personalidad.

El aprendizaje lúdico tiene como elemento principal al juego, actividad que se ha empleado de manera dinámica y con el procedimiento correcto en las aulas de instituciones educativas que favorece la enseñanza adecuada, procurando que el niño y niña disfrute el momento del aprender.

Lo lúdico es formativo, mediante la lúdica se da apertura a pensar y actuar en medio de una experiencia proyectada con semejanza al contexto del niño y niña con un propósito pedagógico.

(CALERO J. L., 2010) Sostiene: La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Se entiende que la actividad lúdica fomenta al desarrollo psico-social en niños y niñas estableciendo valores y por ende forjando bases sólidas en el desarrollo de su personalidad orientándolos a adquirir conocimientos nuevos con la ayuda de la sociedad.

### **El juego Infantil**

El juego no deja de ser una función de principal importancia para la niñez. La naturaleza de los niños y niñas es jugar, esto establece verdaderas ideologías acerca de que juego prepara al niño y niña para la

madurez. Es una actividad natural y placentera significa que no se necesita enseñar a jugar a un niño, esto ya es innato de él.

El juego contribuye al desarrollo cognitivo, afectivo y motriz, por lo que niños son capaces de ejercer una actividad lúdica para satisfacer sus necesidades e interés y por lo tanto aprendan de manera indisoluble y significativa. Durante el juego el niño y niña inicia placenteramente su trato con otros niños, instruye su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

Hay que tener presente que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

El juego tiene un sentido elemental, no sólo como de carácter lúdico, sino impulsador en el desarrollo cognitivo, de la formación personal y social de los niños y niñas, puesto que mediante el juego se pueden expresar libremente, manifestando inconscientemente situaciones a las que estén expuestos en el diario vivir como por ejemplo los juegos de imitación en la cual desarrollan su imaginación, adquieren autonomía y fortalecen la convivencia con sus pares.

Los juegos infantiles, pueden implicar la utilización de un juguete aunque este es imprescindible y suele ser un objeto que se utiliza de manera individual o en combinación con otros, a pesar de que la mayoría de estos se encuentren asociados con periodos históricos o culturas particulares, otros poseen estimación universal. El principal objetivo del juguete es la recreación, pero de igual forma es un beneficio para el aprendizaje con lo que respecta al desarrollo cognitivo y motor del niño.

### **Características del juego**

- Es un medio creado, tanto en el desarrollo físico, sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz, ya que el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio y la fantasía que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.
- Tiene un valor social, puesto que atribuye a la formación de hábitos de cooperación y organización que ayuda en situaciones vitales y, por ende, a un conocimiento más reflexivo del mundo.
- Es un medio para expresar el lado afectivo-evolutivo del individuo, por lo que se convierte en un arte y resulta de gran utilidad para psicólogos padres y educadores, sobre todo a la hora de enfrentar los problemas que afectan al niño.
- El juego tiene además un valor “substitutivo”, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas, etc.
- El juego facilita el contexto apropiado en el salón de clase ya que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Se le considerara como una herramienta mediadora dada por una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.
- Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su contribución en las actividades que pueden resultarle poco interesantes, convirtiéndose en la opción ideal para aquellas acciones poco estimulantes o tradicionales.

A través del juego el niño descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que

contribuyen a su desarrollo afectivo social y a la consecución del proceso socializador que inicia para un óptimo desarrollo de su personalidad.

### **Tipos de juego**

Chancusig (2012), hace referencia a los tipos de juegos coherentes con las diferentes etapas del crecimiento.

**Juegos de movimientos y ejercicios.** - Hasta los 2 años, el infante realiza un juego espontáneo de forma sensorio-motriz, que le permite ir pausadamente reconociendo sus movimientos y examinar su cuerpo y el medio que le envuelve. (Chancusig, 2012, Pág. 36).

Esta característica de juego aparece alrededor de los dos primeros años de vida y antes que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico.

El niño, poco a poco, va realizando actividades que se perfilan dentro de las características del juego funcional, en las que el niño realiza actividades sobre su propio cuerpo, como la de objetos y dejará de simbolizar al juego. Estas actividades de juego carecen de normas internas y se realizan más por placer.

Los nueve primeros meses el niño experimenta con su propio cuerpo, explora sensaciones; por ejemplo, mete los dedos a la boca, luego la mano, explora sus movimientos psicomotrices y poco a poco va incorporando objetos a sus movimientos, lanza objetos, atrapa, golpea, juega con cajas y figuras; las ubica en un espacio determinado.

Deval (1994) indica que el juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida no desaparece después de esta edad, diferentes formas de juego funcional se van

presentando en la vida del niño hasta llegar a la vida adulta: montar bicicleta, jugar y bromear con los compañeros, hasta asistir a una fiesta.

**Juego de construcción.-** Durante este periodo surgen diversas manifestaciones de juego de construcción. Cuando Moreno (2002: 45) hace referencia al juego de construcción, entiende que toda actividad conlleva a la manipulación de objetos con la intención de crear algo, algo que solo se crea en el imaginario del niño, quien rediseña, proyecta, crea, cambia y utiliza una serie de recursos intencionales para que su imaginario se logre proyectar en un instrumento concreto.

Diferentes autores mencionan que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo del hombre, y que no es específico de una edad determinada, apreciando las primeras manifestaciones, aunque no sea estrictamente casos puros de juego de construcción en el periodo sensoriomotor, ya que el niño en esa etapa carece de la capacidad representativa.

**Juegos simbólicos.-** A partir de los 3 años, concordando con el perfeccionamiento de la locución oral, los infantes juegan a “hacer como si fueran” la mamá, el papá, el médico o el indio. Estos juegos son los que tienen un gran peso la imaginación en donde el infante transforma, reproduce y recrea la realidad que le envuelve. (Chancusig, 2012, Pág. 36).

A partir de los 2 años surge por parte del niño la emergente capacidad por representar una nueva manera de jugar, denominado “juego simbólico”, representacional o sociodramático (Moreno 2002: 57).

Este juego es predominante en el estadio pre operacional (Piaget) y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años;

durante esta etapa predominan los procesos de asimilación y acomodación y es mediante el juego, que los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio haciendo uso de estos para modificar su realidad.

El juego simbólico, puede ser de carácter social o individual, así como de distintos niveles de complejidad. El juego simbólico evoluciona de formas simples en las que el niño utiliza objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad.

En el juego simbólico el niño realiza actividades simuladas e imaginativas, pruebas y ensayos. Para Garvey (1985) el juego es un tipo particular de comportamiento simulativo, parecido al comportamiento serio, pero realizado fuera de contexto.

El juego, en su esencia, proporciona placer. Es una fuente de placer y un medio de expresión, experimentación y creatividad. Se habla de juego simbólico como necesidad biológica.

**Juegos de reglas.-** A partir de los 6 o 7 años, este tipo de juegos presume la composición social del infante, que persigue y admite pautas en agrupación con otros, lo que, transportará a la obediencia de las reglas de la sociedad adulta. (Chancusig, 2012, Pág. 37).

En todos los tipos de juego mencionados en esta tesis, se exigen un entramado de normas, más o menos complejo, en donde los niños llegan a negociar las normas, acatan mutuamente las reglas que guiarán la actividad de juego del niño. Como señala Ortega (1992: 34), los juegos de reglas pueden representar variaciones en cuanto a su componente físico o social. Entre los 2 y 5 años el niño recibe las reglas del exterior, no



coordina sus actividades con el resto de participantes, no hay ganadores ni perdedores, se trabaja con la frase “todos ganan”.

Es importante mencionar que también el juego de reglas está sometido por reglas de convivencia insertadas por los tutores o los mismos alumnos, como códigos de respeto por el otro con el fin de convivir en un clima de aula óptimo.

Estas tienen muchas ventajas para el desarrollo del niño, pues le da una idea del concepto de clasificación y orden, además ayudan a que el niño se integre en el proceso de socialización, ya que muchos de estos juegos suelen ser colectivos y necesariamente deberá comunicarse y expresarse con sus compañeros.

El niño ya está más enfocado con la realidad, es capaz de comunicar sus ideas y pensamientos con los miembros de su familia y pares, de manera que en el juego van involucrando estos factores haciéndolos más colectivos y con menos libertades. Entonces, es ahí donde surgen las reglas y ciertas obligaciones que deben cumplir.

Parte de su adaptación social es estar sujeto a ciertas reglas para así compartir el mundo con los demás, dejando los juegos de la infancia un poco atrás. Cambia el concepto del juego en sí, para comenzar a socializar con sus compañeros y de esta manera crecer jugando. Sus juegos se convierten en pequeñas organizaciones en conjunto, basadas en reglas para facilitar el orden y convivencia, como viene siendo desde la antigüedad. A su vez comprende un deseo de desarrollar un objetivo específico que el niño tiene que cumplir y hasta para sentir placer y alegría.

Según Piaget, estos juegos dan inicio con las pautas que cada niño se propone, como hábitos o responsabilidades. Por lo general, estas en un comienzo son imitadas o aprendidas de los adultos, sin embargo, poco a poco irán surgiendo normas de convivencia del mismo grupo, que más adelante serán predisposiciones para la identidad. Por medio de estas reglas establecidas, el niño aprende a socializar y a respetar ciertas pautas para lograr un fin o interés.

**Juego cooperativo.-** Se trata de los tipos de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños, pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva.

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Dada las peculiaridades de los distintos tipos de juego, es fácil intuir que todos ellos no aparecen en todas las etapas del ciclo vital y que cada niño hace uso de los distintos juegos en distintas etapas y estas varían de acuerdo al ritmo de madurez de cada niño.

El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no solo a sí mismo, sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano.

Juegos que no plantean “ganar” o “perder”: la propuesta plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura asegura que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. La propuesta se logra, porque el proceso como elemento central de atención, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos.

Los juegos no deben promover la eliminación de participantes: el diseño del juego busca la incorporación de todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos “aptos”, los menos inteligentes, los menos “vivos”, etc. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir.

Una característica propia del juego cooperativo es que su juego es organizado en el cual el grupo de participantes se reparten funciones y roles para así lograr los objetivos a conseguir.

Para Orlick (1998:53) es importante aplicar experimentos y estudios en el campo educativo para poder conocer el efecto de los juegos cooperativos y la influencia de este. Este autor realizó un estudio en niños de 5 años con una muestra de 73 Alumnos dividiéndolos en dos grupos uno se le aplicó juegos cooperativos y otros juegos tradicionales para conocer el efecto y la comparación de estos.

### **Principio del juego**

El juego esta universalmente definido y las políticas educativas de cada país apoyan a este como un ente mediador del aprendizaje óptimo para el desarrollo de las capacidades y competencias que exige el desarrollo psicomotor, socio afectivo y biológico de cada ser humano, según la publicación del UNICEF “El juego fortalece el organismo y evitan las enfermedades, preparan a los niños y niñas desde temprana edad para su futuro aprendizaje, reducen los síntomas del estrés y la depresión; además mejoran la autoestima” (UNICEF, Derecho al Juego, Deporte y Recreación, 2007)

Por ello el 20 de Noviembre de 1989 el juego tanto como el deporte y la recreación fueron declarados como un derecho por la ONU y en la Convención sobre los derechos del niño en el artículo 31 se declara que “los Estados partes de esta convención deben respetar y promover el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística, propiciando oportunidades apropiadas en condiciones de igualdad” por

ende es un derecho del cual no debemos privar al niño (UNICEF, Convención sobre los derechos humanos, 2005, pág. 5).

El juego, entonces, hace parte vital de las relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior, con los objetos y el espacio. En las interacciones repetitivas y placenteras con los objetos, la niña y el niño descubren sus habilidades corporales y las características de las cosas.

El momento de juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar. Para Winnicott (1982), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p. 75). En este sentido, se constituye en un nicho donde, sin las restricciones de la vida corriente, se puede dar plena libertad a la creación.

De la misma manera, el juego, desde el punto de vista social, es un reflejo de la cultura y la sociedad, y en él se representan las construcciones y desarrollos de un contexto. La niña y el niño juegan a lo que ven y juegan lo que viven resignificándolo, por esta razón el juego es considerado como una forma de elaboración del mundo y de formación cultural, puesto que los inicia en la vida de la sociedad en la cual están inmersos. En este aspecto, los juegos tradicionales tienen un papel fundamental, en la medida en que configuran una identidad particular y son transmitidos de generación en generación, principalmente por vía oral, promoviendo la cohesión y el arraigo en los grupos humanos. En este mismo sentido, el proceso por el cual la niña y el niño comparten el mundo de las normas sociales se promueve y practica en los juegos de reglas.

En esta medida se evidencia cómo el juego tiene gran fuerza socializadora en el desarrollo infantil.

Así mismo, desde la perspectiva personal, el juego les permite a las niñas y a los niños expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y sus limitaciones. Armar su propio mundo, destruirlo y reconstruirlo como en el juego de construir y destruir torres (Aucoturier, 2004) para, en ese ir y venir constructivo, estructurarse como un ser diferente al otro. En ese tránsito personal del juego se entra en contacto con los otros en el mismo nivel, siendo todos compañeras y compañeros de juego, compartiendo el mismo estatus de jugadores, sean mayores o menores. A las niñas y a los niños les interesa jugar jugando, no haciendo como si jugaran, enfrentándose a los retos y desafíos con seriedad absoluta, encontrando soluciones, lanzando hipótesis, ensayando y equivocándose sin la rigidez de una acción dirigida, orientada y subordinada al manejo de contenidos o a la obtención de un producto. En este sentido, Bruner (1995) propone una serie de características inherentes a la actividad lúdica: no tiene consecuencias frustrantes para la niña o el niño; hay una pérdida de vínculos ente medios y fines; no está vinculada excesivamente a los resultados; permite la flexibilidad; es una proyección del mundo interior y proporciona placer.

Siguiendo en la misma línea, el juego brinda la posibilidad de movilizar estructuras de pensamiento, al preguntarse “qué puedo hacer con este objeto”, y es a partir de ello que los participantes desarrollan su capacidad de observar, de investigar, de asombrarse, de resignificar los objetos y los ambientes y de crear estrategias. Todas estas posibilidades

que otorga el juego señalan su importancia en el desarrollo de las niñas y los niños, y estos aspectos deben ser considerados por las maestras, los maestros y los agentes educativos que construyen ambientes que provocan y son detonantes del juego en la primera infancia.

De otra parte, el juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos. Es en el juego donde el cuerpo dialoga con otros cuerpos para manifestar el placer que le provocan algunas acciones, para proponer nuevas maneras de jugar y para esperar el turno, esperar lo que el otro va a hacer con su cuerpo y preparar el propio para dar respuesta a ese cuerpo que, sin lugar a dudas, merece ser escuchado, interpretado, comprendido, cuestionado. Se encuentra también la capacidad de planear y organizar el juego por medio del lenguaje en expresiones como “digamos que yo era un caballo y me daban de comer” o “aquí era el mercado y vendíamos”.

### **Teorías del juego**

Existen diferentes teorías sobre el juego, las cuales tienen una tendencia diferente por cada etapa histórica en la cual se encuentra. Las primeras aproximaciones teóricas sobre el juego se sitúan históricamente entre la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX. A continuación, se explicarán las 4 principales teorías dispuestas por Antonio Moreno (2002: 66).

Teoría del excedente energético. Herbert Spencer (1855) a mitad del siglo XIX propone esta teoría, mencionando que el juego surge como

consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego.

Spencer apoya su tesis con la idea de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo para sobre vivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad. Spencer comenta que el niño consume su excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial frente a sus tiempos libres.

Teoría del pre ejercicio. Esta teoría surge en 1898, cuando Karl Groos propone que la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas.

Para Ortega (1992: 123) el papel del juego en esta teoría es de carácter fundamental ya que influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño.

En esta teoría, Groos (2004) menciona el gran interés que los demás seres humanos tienen al observar el inicio de los primeros juegos del niño, los cuales demuestran la interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando en un momento, ya sea con objetos o con seres humanos, el juego en este período discurre en el aquí y ahora.

Teoría de la recapitulación. Propuesta por Hall (1904), la cual adopta una postura biogenética, proponiendo que el juego es producto de



un comportamiento ontogenético que recoge aspectos fundamentales del desarrollo genético.

Teoría de la relajación. Esta teoría está respaldada mediante la tesis de Lazarus. Esto se reflejaba en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños mostrasen signos de cansancio. Para Lazarus, el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga.

Lazarus, creó la teoría del descanso promoviendo el juego como una actividad dedicada al descanso, el cual se caracteriza por ser activo, donde la alternancia del trabajo serio e intensivo con el juego, puede favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del sistema nervioso central (el juego aplicado a los adultos).

Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades.

El juego está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio de no trabajo dedicado al descanso, a la diversión y a la satisfacción de necesidades humanas.

### **2.2.2. La motricidad**

En primer lugar, es necesario afirmar que la motricidad según Pamiño y Proaño (2009) es: La capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismo tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen

en el movimiento las cuales son: sistema nervioso, órgano de los sentidos, sistema musculo esquelético (p. 26).

Según Pamiño y Proaño (2009) el movimiento representa "un auténtico medio de expresión y comunicación en él se exterioriza todas la potencialidades orgánicas, motrices, intelectuales y afectivas" (p. 27).

Por eso es tan importante el movimiento en la vida de todas las personas y es una razón valedera para recomendar que las actividades de aprendizaje de los niños y las niñas en edad temprana, deban estar cargadas de movimiento y libertad. Por su naturaleza, los movimientos se clasifican en dos clases: motricidad fina y gruesa.

Según el autor Sergio (1979) la motricidad es: La ciencia de comprensión y de explicación de las conductas motoras, visando el estudio y constantes tendencias de la motricidad humana, en orden al desenvolvimiento global del individuo y de la sociedad y teniendo como fundamento simultáneo lo físico, lo biológico y lo antroposociológico.” Esto quiere decir que los profesores de Educación Inicial debemos buscar en nuestras intervenciones pedagógicas no sólo la descripción de movimientos sino también la explicación de estos. (p.51)

En conclusión, las profesoras de Educación Inicial deberían desarrollar en los niños y niñas un espíritu crítico y analizar los fenómenos del movimiento humano desde las perspectivas socio-culturales, filosóficas, políticas, artística y científica. (Sergio 1979, p. 51).

Trigo (1999) manifiesta que: La motricidad no es impersonal, se transforma a través de la historia social en la conciencia concreta y creadora...hasta el momento del dominio del lenguaje hablado, la

motricidad, en perfecta armonía con la emoción, es el medio privilegiado de la exploración multisectorial y de exploración al entorno. A partir de la adquisición del lenguaje, el movimiento engloba la regulación de las intenciones y la concreción de las ideas...la ontogénesis de la motricidad es el corolario de dos herencias: la biológica y la social... (Trigo, 1999, p.51).

Coincidimos con el autor en mencionar que la motricidad se refiere a la capacidad de movimiento fisiológico e incluso orgánico que se asocia con lo motriz o fuerza impulsora de algo. (Trigo, 1999, p.51).

Los músculos esqueléticos que están bajo el control del sistema nervioso garantizan la motricidad (locomoción, postura mímica, etc.)

Wallon menciona “la locomoción, en todas sus formas, constituyen una importante faceta del trabajo corporal, sobre todo si se tiene en cuenta que es el cuerpo entero el que se mueve dentro del ámbito espacial que es su entorno dando paso al desarrollo psicomotor”.

La motricidad es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismo, tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento las cuales son: sistema nervioso, órgano de los sentidos, sistema músculo esquelético.

### **La motricidad gruesa**

Según Pamiño y Proaño (2009) la coordinación motora gruesa es: la capacidad motriz gruesa consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales. Para que sea

eficaz la coordinación psicomotriz se requiere de una buena integración del esquema corporal, así como de un conocimiento y control del cuerpo. Esta coordinación dinámica exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo, saltar, brincar en un pie, sobre llantas etc. (p. 28).

Conde (2007) dice "La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies" (p. 2).

La motricidad gruesa abarca el progresivo control de nuestro cuerpo. Por ejemplo: el control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, caminar, subir y bajar escaleras, saltar. A partir de los reflejos, un bebé inicia su proceso motriz grueso y aunque no puede manejar adecuadamente sus brazos, intenta agarrar objetos a mano llena e introducir por sí mismo el alimento a la boca. Así, poco a poco su nivel motor se integrara para desarrollar patrones como el control de la cabeza, giros en la cama, arrodillarse o alcanzar una posición bípeda.

Lo más importante para evitar complicaciones a nivel neurológico es el ambiente en el que se desarrolle naturalmente el pequeño. La recomendación que se podría hacer es que los padres sepan las necesidades del bebé. Eviten ser permisivos o restrictivos al extremo y les den una adecuada estimulación.

Según la autora Montero (2008), la expresión corporal del infante de su conocimiento cenestésica, espacial y comunicativa a partir de los movimientos de su organismo. (pág. 59)

Baque (2013), precisa qué; Son movimientos ordinarios que ejecuta el organismo con el desplazamiento de equiparar su lateralidad y conservar el equilibrio y coordinación, teniendo como referencia la armonía y sincronización al realizar movimientos en que se pretende de la coherencia y el movimiento adecuado de magnas concurrencias musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están siempre presentes en todos los movimientos que realiza el infante. (pág. 27)

Según Proaño (2006), en su guía de psicomotricidad puntualiza que; la motricidad gruesa, comprende los movimientos íntegros, extensos, sistémicos que repercuten de 29 técnicas de madurez, que reconocen la sincronización, logrando moverse de modo armónico para generar un fin determinado. (pág. 38)

Jiménez (1982), citado por Chimbo (2011), expresa que; es el conjunto de situaciones nerviosas y musculares que asienten el movimiento, locomoción y coordinación de los órganos del cuerpo. Los movimientos se realizan a través de la contracción y atenuación de varios ligamentos, entrando en marcha los receptores sensorios situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores comunican a los centros nerviosos de la marcha del movimiento o la necesidad de cambiarlo. (pág. 20)

Garza (1978) citado por Chimbo (2011), define motricidad gruesa: al control de movimientos musculares del cuerpo, éstas llevan al infante desde la subordinación absoluta a trasladarse solos. (pág. 20).

## **Desarrollo de la motricidad gruesa**

En el desarrollo motor se observan tres fases, sus características y las edades aproximadamente son las siguientes:

- Primera fase. - Del nacimiento a los seis meses.
- Segunda fase. - De los seis meses a los 4 años.
- Tercera fase. - De los 4 años a los 7 años.

Se caracteriza por una dependencia completa de la actividad refleja, especialmente de la succión. Alrededor de los 3 meses, el reflejo de succión desaparece debido a los estímulos externos, que incitan al ejercicio y provocan una posibilidad más amplia de acciones y el inicio de los movimientos voluntarios.

De los 6 meses a los 4 años caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento.

Se observa una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y del tiempo. Esta organización sigue estrechamente ligada con la del tono y la maduración.

La tercera fase corresponde a la automatización de estas posibilidades motrices que forman la base necesaria para las futuras adquisiciones. Especificaciones se observan las siguientes adquisiciones en el desarrollo motor:

Al cumplir un año de edad se puede mantener de pie durante pequeños ratitos y camina con ayuda.

Cuando tiene un año y medio ha conseguido andar y puede subir escaleras con ayuda. Toca todo, se agacha y es capaz de levantarse y sentarse solo en una silla.

Cuando tiene dos años aparece la carrera y puede saltar con los dos pies juntos. Se puede poner en cuclillas, sube y baja las escaleras apoyándose en la pared.

A los 3 años controla bien su cuerpo y se consolidan las habilidades motoras adquiridas. Es decir, en este año la carrera se perfecciona, sube y baja las escaleras sin ayuda, puede ponerse de puntillas y andar sobre ellas.

A los 4 años corre de puntillas, puede saltar sobre un pie, se mueve sin parar, salta y corre por todas partes.

A los 5 años el sentido del equilibrio y del ritmo están perfeccionados.

A los 6 años la maduración está prácticamente completa por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación del movimiento.

La adquisición del dominio de la motricidad gruesa se logra mediante el dominio parcial y específico de diferentes procesos. Estos procesos deben aprenderse de forma vivencial y practicarse mediante diferentes partes del cuerpo y permiten la comprensión y práctica de los objetivos que se persiguen: Entre estos procesos cabe destacar:

- Dominio Corporal Dinámico
- Dominio Corporal Estático.

#### **2.2.2.12 Esquema corporal**

El descubrimiento y conocimiento del propio cuerpo, de las partes que lo integran y su funcionamiento es el pilar básico sobre el que se irán

posteriormente asentando el resto de los elementos psicomotores, para llegar a una interacción en la que se fortalecen mutuamente.

El esquema corporal va formándose lentamente en los niños/as desde el nacimiento hasta aproximadamente los once o doce años, en función de la maduración del sistema nervioso, de su propia acción, del medio que lo rodea, de la relación con otras personas y la afectividad de esta relación, así como de la representación que se hace el niño de sí mismo.

Los niños/as aprende a reconocer su cuerpo y a distinguirlo de las demás cosas este conocimiento lo adquiere al mover sus extremidades, el cambio de posición y al sentir las sensaciones de compensación de los desequilibrios posturales a través de las impresiones táctiles y visuales.

SCHILDER, Paúl (1991) define el esquema corporal como “la representación mental, tridimensional, que cada uno de nosotros tiene de sí mismo,” esta representación se constituye con base en múltiples sensaciones, que se integra dinámicamente en una totalidad o gestalt del propio cuerpo.

Todo esto nos da a conocer que el esquema corporal mal estructurado se traduce en deficiencias en diversos aspectos de la personalidad como puede ser: en la organización espacio- temporal, en la coordinación motriz, e incluso, en una falta de seguridad en las propias aptitudes, circunstancias que dificultan establecer una adecuada comunicación con el entorno.



A lo largo de su evolución psicomotriz, la imagen que los niños/as se forma de su propio cuerpo se elabora a partir de múltiples informaciones sensoriales de orden interno y externo que este percibe.

#### **2.2.2.2. Lateralidad**

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, los niños/as desarrollan las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que los niños/as definan su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

Para Conde y Viciano (1997) la lateralidad “es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo) para realizar actividades concretas”

La lateralidad es por consecuencia sinónimo de diferenciación y organización global corporal, donde están inmersos por lo tanto la coordinación del espacio y tiempo, la lateralidad es indispensable en el proceso de aprendizaje, porque permite desarrollar la orientación del cuerpo, además de ser la base para la proyección del espacio en la organización motora y del lenguaje, dando como resultado su influencia en la lectura, la escritura y lógica matemática.

Por su parte, la lateralidad es un proceso que tiene una base neurológica, y es una etapa más de la maduración del sistema nervioso, por lo que la dominancia de un lado del cuerpo sobre el otro va a depender del predominio de uno u otro hemisferio. En este sentido se considera una

persona diestra cuando hay predominio del hemisferio izquierdo y una persona zurda, cuando la predominancia es del hemisferio derecho.

### **2.2.2.3 Equilibrio**

Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. Es el resultado de distintas integraciones sensorio-perceptivo-motrices que conducen el aprendizaje en general.

## **2.3. Definiciones conceptuales**

**Ejecución.** - Se refiere a la realización o la elaboración de algo, al desempeño de una acción o tarea, o a la puesta en funcionamiento de una cosa. Así, se podrá hablar de la ejecución de un programa informático, de una auditoria, de un proyecto o de una obra de construcción.

**Equilibrio.** - Es un estado en el que se ha logrado el balance entre dos o más fuerzas o situaciones. Es un término muy amplio, que puede ser aplicado a la física, la economía, la política, e incluso a la vida cotidiana.

**Esquema corporal.** - Es una técnica utilizada en el dibujo de personas o seres vivos. El esquema corporal es una idea que tenemos sobre nuestro cuerpo, sus diferentes partes y sobre los movimientos que podemos hacer o no con él; es una imagen mental que tenemos de nuestro cuerpo con relación al medio, estando en situación estática. Se utiliza para sugerir la postura en la que se presentará el cuerpo representado.

**Lateralidad:** La definición de lateralidad a la preferencia que manifiestan la mayoría de los seres humanos, aunque también puede manifestarse en plantas y animales, por un lado, de su propio cuerpo. La lateralidad implica una preferencia espontánea en el uso de los órganos

situados, ya sea en el lado derecho o en el izquierdo, como ser: brazos y piernas. En tanto, uno de los ejemplos más claros de la lateralidad es el de la zurdera, la tendencia natural con la cual nacen algunas personas que los lleva a emplear la mano izquierda por excelencia.

**Motricidad.** – Es la capacidad que tiene un organismo de generar movimiento o de desplazarse. El concepto también alude específicamente a la facultad del sistema nervioso central de provocar contracciones musculares.

**Motricidad gruesa:** La motricidad gruesa es la habilidad de manejar el cuerpo para hacer movimientos grandes. Esta capacidad se debe desarrollar en los primeros años de vida para seguir con el proceso de crecimiento y maduración de manera adecuada. Al desarrollar la motricidad gruesa se ejercitan grandes grupos de músculos. Los niños tienen que aprender a controlarlos para ser más precisos en sus movimientos, ejercitar su equilibrio y su coordinación. Es por ello que, si no se estimula el motor de los grandes músculos, los niños pueden tener dificultades para gatear, caminar, por supuesto correr, ir en bicicleta o nadar. Sin embargo, estas mismas actividades se recomiendan a los niños para que aprendan a mantener el control de sus movimientos.

**Planificación.** - Definición de los procedimientos y estrategias a seguir para alcanzar ciertas metas, son anticipaciones a eventos que pueden representar una amenaza u oportunidad. De ese modo, se busca reducir los impactos negativos de dichas contingencias e impulsar los positivos.

**Psicomotricidad.** - El concepto de psicomotricidad, por lo tanto, está asociado a diversas facultades sensoriomotrices, emocionales y

cognitivas de la persona que le permiten desempeñarse con éxito dentro de un contexto. La educación, la prevención y la terapia son herramientas que pueden utilizarse para moldear la psicomotricidad de un individuo y contribuir a la evolución de su personalidad.

#### **2.4. Bases epistémicas**

Camerino y Castañer (1988, 14) definen como actividades recreativas a "aquellas con flexibilidad de interpretación y cambios de reglas que permiten la continua incorporación de formas técnicas y de comportamientos estratégicos, con capacidad de aceptación por parte de los participantes de los cambios de papeles en el transcurso de la actividad, constitución de grupos heterogéneos de edad y sexo, gran importancia de los procesos comunicativos y de empatía que puede generar aplicación de un concreto tratamiento pedagógico y no especialización, ya que no se busca una competencia ni logro completo".

Al incluir el juego en las clases este es un excelente recurso educativo con el cual el niño y la niña van a ser más hábiles, ligeros, atentos, inteligentes, rápidos y fuertes, todo esto de una forma divertida, entusiasta y satisfactoria tanto para los niños como para las docentes, además el niño tendrá la capacidad de crear cosas que sean de su agrado, cumplan sus deseos y no sean obligados a realizar cosas que no sea de su agrado. (Arnaíz, P. 2000) señala que "Observar cómo el niño utiliza su cuerpo, lo orienta, descubre su eficiencia motriz y postura, cómo se relaciona con el mundo de los objetos, cómo se relaciona con el mundo de los demás, etc., es esencial para entender su expresividad motriz, pudiéndose determinar su desarrollo evolutivo y madurativo".

Considerar e implementar las teorías del psicólogo Lev Vygotsky en el salón de clases es útil para los estudiantes de todas las edades y de cualquier origen. Miles de escuelas han modelado su currículo con base en estos principios, permitiendo que los niños accedan a un ambiente de apoyo del aprendizaje y dándoles el poder para desarrollar sus fortalezas personales. Las experiencias que los estudiantes tienen en la escuela contribuyen al aprendizaje tanto dentro como fuera del salón de clases. Macazaga (1990) reconoce en la motricidad una doble dimensión, una externa y otra interna:

**La externa** considera el fenómeno observable desde el interior, es la motricidad de acción, la que esta puesta en juego cuando el niño realiza un salto, un pase, una carrera, etc. y requiere la activación de las diferentes capacidades motrices en sus aspectos cualitativos (habilidades y destrezas básicas como la coordinación y el equilibrio, incluyendo otros contenidos como el esquema corporal y la estructuración espacio-temporal) o cuantitativos (fuerza, velocidad, flexibilidad y resistencia).

**La interna** considera la motricidad vivida desde el interior, es el niño mismo actuando. Es esta la motricidad de la expresión y la comunicación, se le llama también emocional. La motricidad interna aporta datos muy interesantes para conocer la personalidad de aquel que está actuando (su forma de ser, de estar, de entender, de relacionarse con los demás y de actuar en función de las situaciones).

Wallon, H. (1974), menciona que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento; o sea, que el desarrollo va del acto del pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación,

de lo corporal a lo cognitivo. Es así que el desarrollo, más que psicomotor, es motor-psíquico.

Defontaine J., (1978), dice que la motricidad se puede entender como una entidad dinámica que se ha subdividido en noción de organización, realización y funcionamiento, sujeta al desarrollo y a la maduración. Entendida de esta manera, constituye entonces la función motriz y se traduce fundamentalmente por el movimiento. El concepto psico, hace referencia a la actividad psíquica con sus componentes cognoscitivos y socio afectivos.

Piaget J. (1969) en su teoría sobre la evolución de la inteligencia del niño, manifiesta que la actividad psíquica y la actividad motriz forman un todo funcional que en la base del desarrollo de la inteligencia. Reconocía que mediante la actividad corporal, el niño piensa, aprende, crea y afronta los problemas.

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1 Ámbito

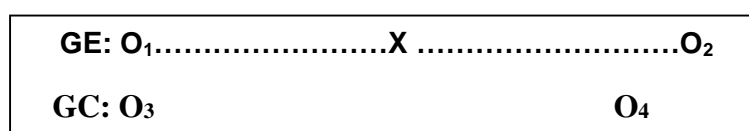
La presente investigación se desarrolló en la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas de la de región Huánuco.

#### 3.2. Tipo y nivel de investigación

Según Hernández (2010) por el tipo de aplicación, la presente investigación es “Aplicada” de nivel explicativa. Explicativo, porque se enfoca en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables.

#### 3.3. Diseño y esquema de la investigación

De acuerdo a Hernández (2010) y otros en su texto: “Metodología de la investigación científica”, utilizamos el diseño cuasiexperimental de tipo de diseño con grupo experimental equivalente pre y post test, el cual presentamos en el siguiente cuadro:



#### **Dónde:**

GE: Representa al grupo experimental seleccionado a criterio de las investigadoras.

O<sub>1</sub>: Pre test al grupo experimental.

O<sub>2</sub>: Post test al grupo experimental.

X: Tratamiento (Aplicación del juego).

O<sub>3</sub>: Pre test al grupo control.

O<sub>4</sub>: Post test al grupo control.

### **3.4. Población y muestra**

#### **3.4.1. Determinación de la Población**

En la presente investigación la población estará constituida por los niños de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas, que en su totalidad conforman 19 niños.

#### **3.4.2. Selección de la Muestra**

De acuerdo a Hernández (2010), se ha seleccionado el muestreo no probabilístico por conveniencia; de modo directo los elementos de la muestra.

Por ello la muestra equivale a 19 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.

### **3.5. Método de investigación**

#### **Método Inductivo**

Se trata del método científico más usual, en el que pueden distinguirse cuatro pasos esenciales: la observación de los hechos para su registro; la clasificación y el estudio de estos hechos; la derivación inductiva que parte de los hechos y permite llegar a una generalización; y la contrastación. Este método servirá para enfocar el problema de investigación referida a la aplicación de los juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial, con el propósito de dar consistencia teórica a nuestra investigación

#### **Método Analítico Sintético**

Estos métodos permitieron analizar y sintetizar en forma holística y sistémica las fuentes de información y los resultados de la investigación relacionada a la variable independiente a la aplicación de los juegos como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa.



### 3.6. Técnicas e instrumentos

De igual forma se hizo uso de las siguientes técnicas:

**La técnica del fichaje.** - El cual nos ha permitirá recolectar datos sobre nuestro trabajo investigatorio, los mismos que se consolidaron, profundizaron y analizaron de dichas fuentes sea bibliográficas y hemerográficas. Para luego, ordenar y clasificar adecuadamente las teorías. Además, estas fichas serán diversas tales como: textuales o transcripción, fichas de ubicación y de resumen.

**Observación directa.** - Esta técnica nos ha permitido recoger y realizar las observaciones a los sujetos de nuestra muestra. También como participante en todo el proceso de aprendizaje para determinar sus logros y dificultades que presentaron los niños al momento de aplicar los juegos, mediante la ficha de observación.

### 3.7. Validez y confiabilidad de los instrumentos

El criterio de validez y confiabilidad tiene que ver con el contenido interno del instrumento, con las variables que pretende medir y la validez de construcción de los ítems del instrumento en relación con las bases teóricas y objetivos de la investigación evaluando su consistencia y coherencia técnica con pruebas estadísticas de confiabilidad para el proceso de recolección de datos.

En este estudio aplicamos el alfa de Cronbach para determinar la confiabilidad:

$$\alpha = \left[ \frac{K}{K - 1} \right] \cdot \left[ 1 - \frac{\sum_{i=1}^K \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Donde:

$\sum_{i=1}^K \sigma_i^2$  : Es la suma de varianzas de cada ítem.

$\sigma_t^2$  : Es la varianza del total de filas (Varianza de la suma de los ítems).

K: Es el número de preguntas o ítems.

$$\alpha = \left[ \frac{15}{15 - 1} \right] \cdot \left[ 1 - \frac{19,22}{156,24} \right]$$

$$\alpha = 0,9567019$$

El alfa de Cronbach no es un estadístico al uso, por lo que no viene acompañado de ningún p-valor <http://es.wikipedia.org/wiki/P-valor> que permita rechazar la hipótesis de fiabilidad en la escala; Sin embargo, cuanto más se aproxime a su valor máximo, 1, mayor es la confiabilidad de la escala. Además, en determinados contextos y por tácito convenio, se considera que valores del alfa superiores a 0,7 o 0,8 (dependiendo de la fuente) son suficientes para garantizar la fiabilidad de la escala. Cuanto menor sea la variabilidad de respuesta por parte de los jueces, es decir haya homogeneidad en las respuestas dentro de cada ítem, mayor será el alfa de Cronbach.

### 3.8. Procedimiento

- a) **Planeamiento:** En esta etapa inicial se hizo las prevenciones sobre las acciones a ejecutarse, se tomó como punto de partida el desarrollo del proyecto de tesis; para lo cual se inició con los trámites a la Dirección de la Institución Educativa N° 302 de Colquillas, Obas, Huánuco.
- b) **Organización:** En reunión sostenida con la directora, se dio a conocer sobre la aplicación de los propósitos y actividades consideradas en el Proyecto de Tesis. Mediante una programación y cronograma de acciones establecidos en la unidad de aprendizaje.

- c) **Ejecución:** Se inició con la aplicación del programa a los niños y niñas de la Institución Educativa.
- d) **Evaluación:** Se hizo la evaluación con el propósito de conocer los resultados finales, con la aplicación del instrumento a la muestra de estudio, obteniéndose los datos finales para el procesamiento estadístico.

### **3.9. Plan de tabulación y análisis de datos**

Después de recolección de datos, acto seguido ese procesamiento de los mismos implica la codificación y tabulación de los datos. En este sentido el proceso metodológico de análisis de los datos, implica su descripción, interpretación y descripción a la luz del marco teórico. En el análisis respectivo se utilizará los métodos tanto cuantitativos como cualitativos. Por otro lado, para análisis modificativo de los resultados de la evaluación aplicada a los estudiantes se utilizará la media aritmética.

### **3.10 Consideraciones éticas**

#### **Principios que rigen la actividad investigadora**

**Protección a las personas.** - La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

En el ámbito de la investigación es en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad.

**Beneficencia y no maleficencia.** - Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

**Justicia.** - El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación

**Integridad científica.** - La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, deberá mantenerse la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

**Consentimiento informado y expreso.** - En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigadores o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

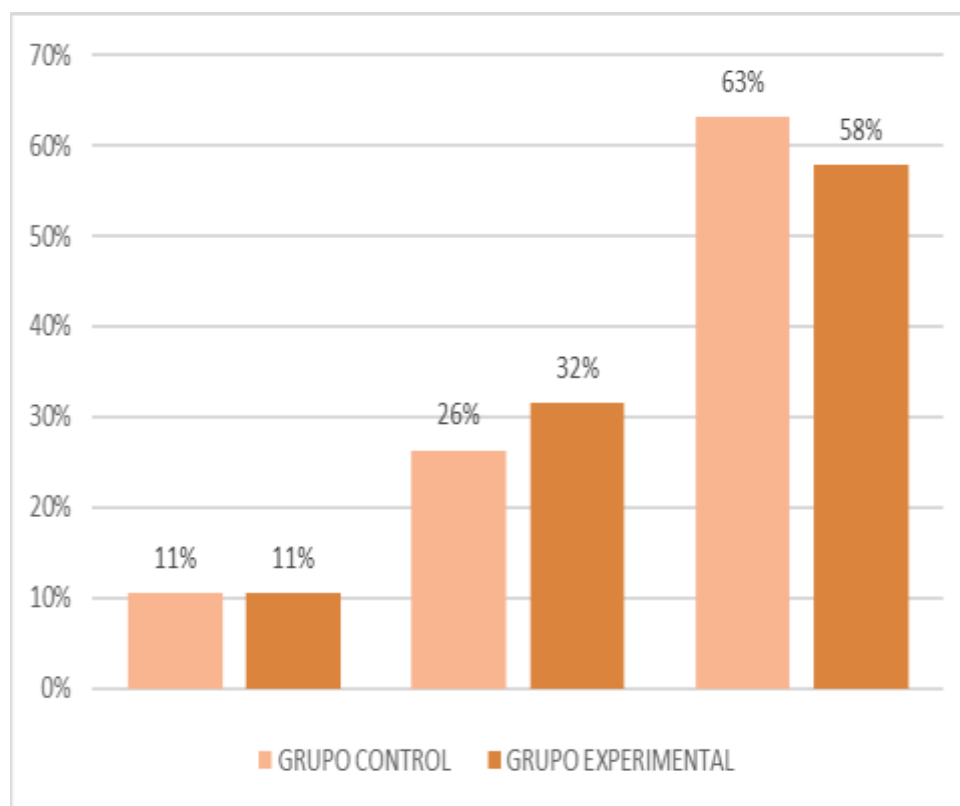
#### 4.1. Descripción de los resultados

*Tabla 01 Comparación de los resultados del pre test de la motricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.*

NIVEL DE LOGRO	PUNTAJE	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		fi	hi%	fi	hi%
Siempre	0 - 10	2	11	2	11
A veces	10 -20	5	26	6	32
Nunca	20 - 30	12	63	11	58
TOTAL		19	100	19	100
PROMEDIO				21,36	

*Fuente: Pre test*

*Gráfico 01 Comparación de los resultados del pre test de la motricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.*



*Fuente: Pre test*

**Interpretación:**

En la tabla 01 y gráfico 01 observamos lo siguiente:

- Que el 11% de niños del grupo control y el 11% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de siempre.
- Que el 26% de niños del grupo control y el 32% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de a veces.
- Que el 63% de niños del grupo control y el 58% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de nunca.

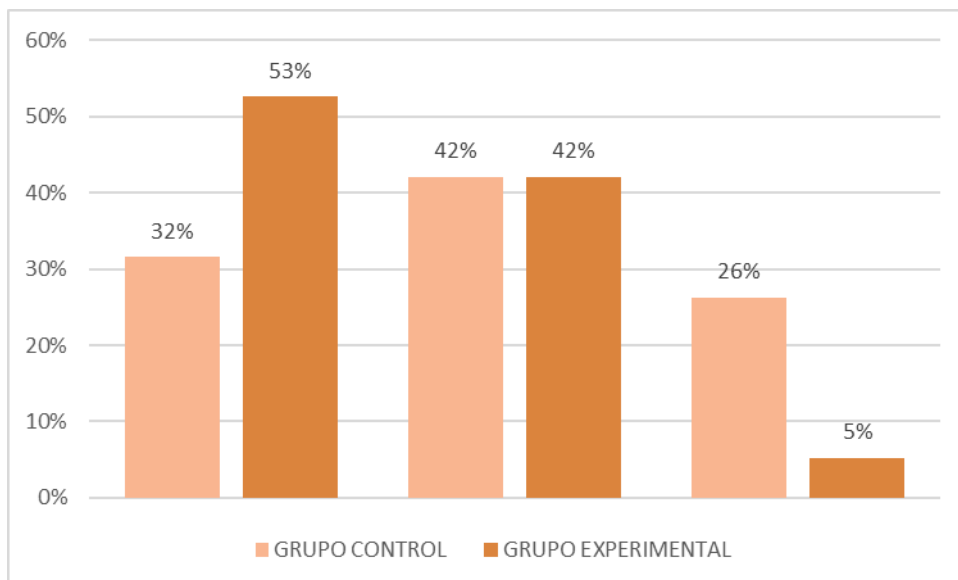
Asimismo, la valoración del promedio está 21,36 se encuentra en el nivel de nunca de un total de 19.

*Tabla 02 Comparación de los resultados del post test de la motricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.*

NIVEL DE LOGRO	PUNTAJE	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		fi	hi%	fi	hi%
Siempre	0 - 10	6	32	10	53
A veces	10 -20	8	42	8	42
Nunca	20 - 30	5	26	1	5
TOTAL		19	100	19	100
PROMEDIO				9,50	

*Fuente: Post test*

*Gráfico 02 Comparación de los resultados del post test de la motricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.*



*Fuente: Post test*

### **Interpretación:**

En la tabla 02 y gráfico 02 observamos lo siguiente:

- Que el 32% de niños del grupo control y el 53% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de siempre.
- Que el 42% de niños del grupo control y el 42% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de a veces.
- Que el 26% de niños del grupo control y el 5% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de nunca.

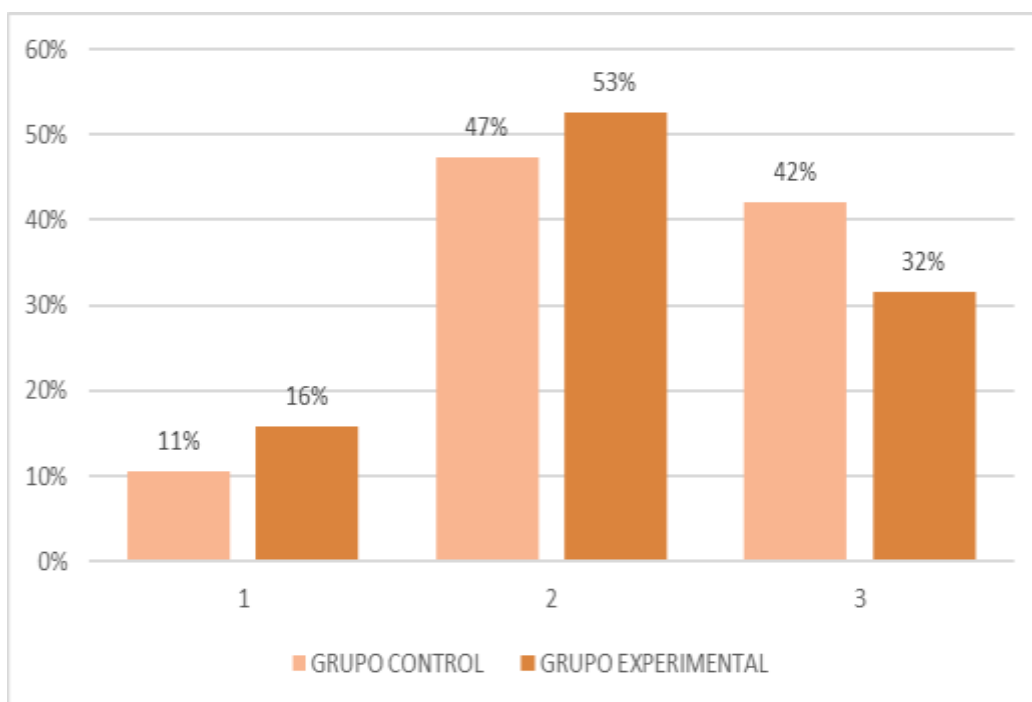
Asimismo, la valoración del promedio está 9,50 se encuentra en el nivel de siempre de un total de 19.

*Tabla 03 Comparación de los resultados del pre test del esquema corporal de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.*

NIVEL DE LOGRO	PUNTAJE	GRUPO			
		CONTROL		EXPERIMENTAL	
		fi	hi%	fi	hi%
Siempre	0 - 3	2	11	3	16
A veces	3 - 6	9	47	10	53
Nunca	6 - 9	8	42	6	32
TOTAL		19	100	19	100
PROMEDIO				3,50	

*Fuente: Pre test*

*Gráfico 03 Comparación de los resultados del pre test del esquema corporal de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.*



*Fuente: Pre test*

### **Interpretación:**

En la tabla 03 y gráfico 03 observamos lo siguiente:

- Que el 11% de niños del grupo control y el 16% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de siempre.



- Que el 47% de niños del grupo control y el 53% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de a veces.
- Que el 42% de niños del grupo control y el 32% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de nunca.

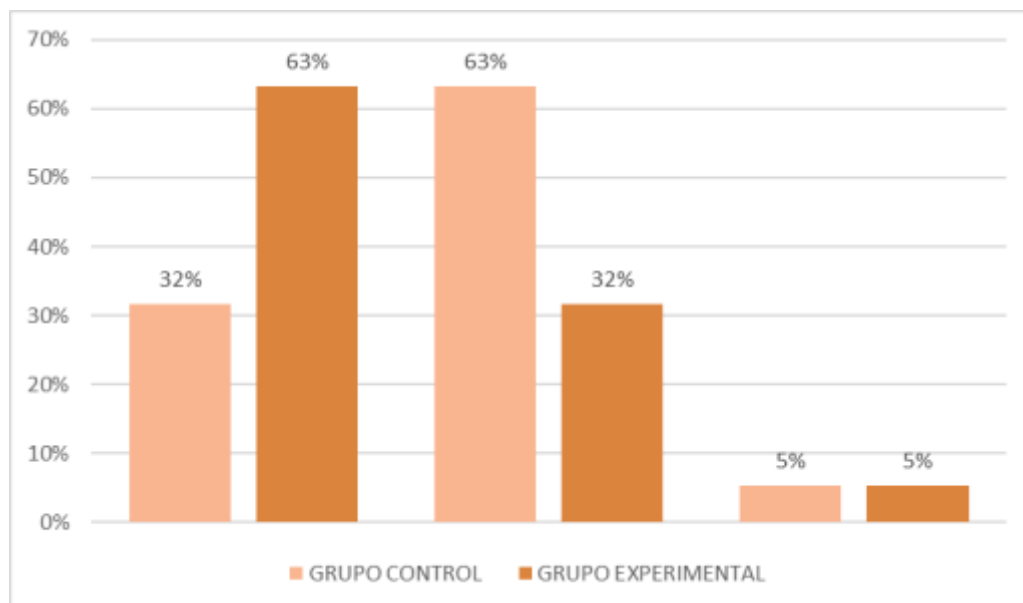
Asimismo, la valoración del promedio está 3,50 se encuentra en el nivel de a veces de un total de 19.

*Tabla 04 Comparación de los resultados del post test del esquema corporal de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.*

NIVEL DE LOGRO	PUNTAJE	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		fi	hi%	fi	hi%
Siempre	0 - 3	6	32	12	63
A veces	3 - 6	12	63	6	32
Nunca	6 - 9	1	5	1	5
TOTAL		19	100	19	100
PROMEDIO				2,37	

*Fuente: Post test*

*Gráfico 04 Comparación de los resultados del post test del esquema corporal de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.*



*Fuente: Post test*

**Interpretación:**

En la tabla 04 y gráfico 04 observamos lo siguiente:

- Que el 32% de niños del grupo control y el 63% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de siempre.
- Que el 63% de niños del grupo control y el 32% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de a veces.
- Que el 5% de niños del grupo control y el 5% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de nunca.

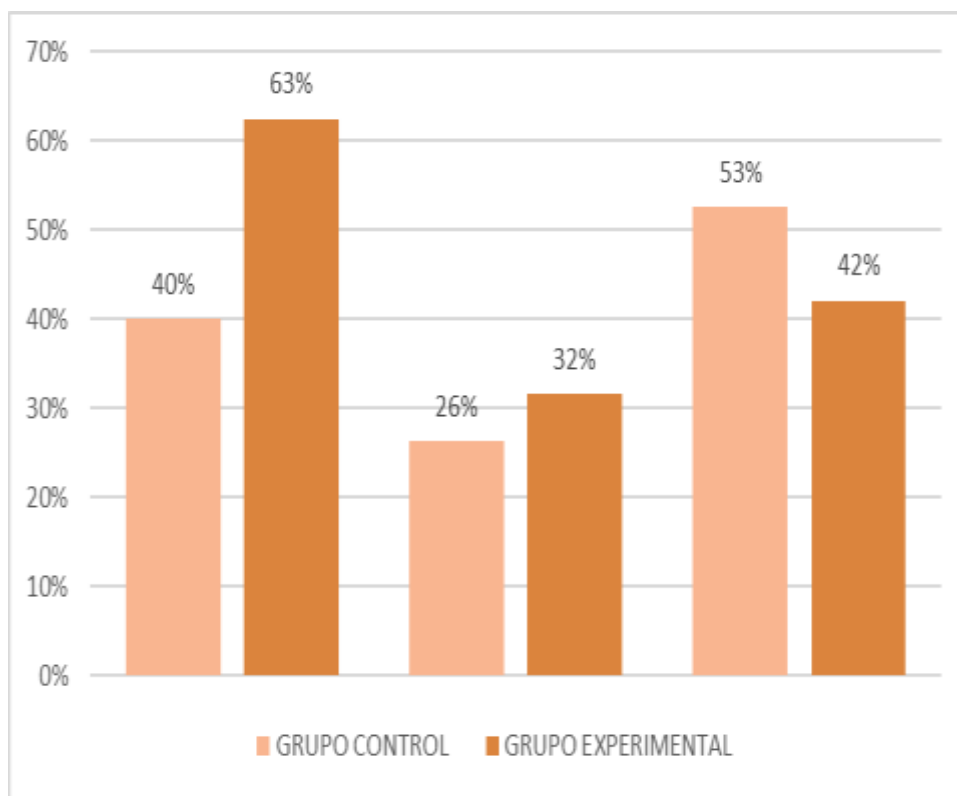
Asimismo, la valoración del promedio está 2,37 se encuentra en el nivel de siempre de un total de 19.

*Tabla 05 Comparación de los resultados del pre test de la lateralidad de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.*

NIVEL DE LOGRO	PUNTAJE	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		fi	hi%	fi	hi%
Siempre	0 - 3	4	21	5	26
A veces	3 - 6	5	26	6	32
Nunca	6 - 9	10	53	8	42
TOTAL		19	100	19	100
PROMEDIO				5,63	

*Fuente: Pre test*

*Gráfico 05 Comparación de los resultados del pre test de la lateralidad de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.*



*Fuente: Pre test*

### **Interpretación:**

En la tabla 05 y gráfico 05 observamos lo siguiente:

- Que el 21% de niños del grupo control y el 26% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de siempre.
- Que el 26% de niños del grupo control y el 32% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de a veces.
- Que el 53% de niños del grupo control y el 42% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de nunca.

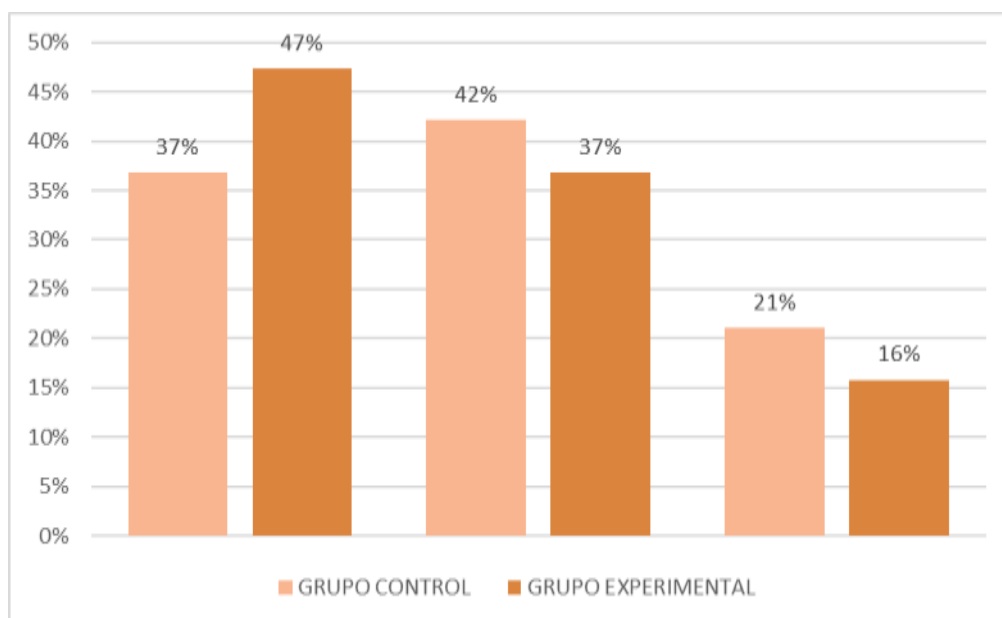
Asimismo, la valoración del promedio está 5,63 se encuentra en el nivel de nunca de un total de 19.

*Tabla 06 Comparación de los resultados del post test de la lateralidad de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.*

NIVEL DE LOGRO	PUNTAJE	GRUPO			
		CONTROL		EXPERIMENTAL	
		fi	hi%	fi	hi%
Siempre	0 - 3	7	37	9	47
A veces	3 -6	8	42	7	37
Nunca	6 - 9	4	21	3	16
TOTAL		19	100	19	100
PROMEDIO				3,05	

*Fuente: Post test*

*Gráfico 06 Comparación de los resultados del post test de la lateralidad de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.*



*Fuente: Post test*

### **Interpretación:**

En la tabla 06 y gráfico 06 observamos lo siguiente:

- Que el 37% de niños del grupo control y el 47% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de siempre.
- Que el 42% de niños del grupo control y el 37% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de a veces.

- Que el 21% de niños del grupo control y el 16% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de nunca.

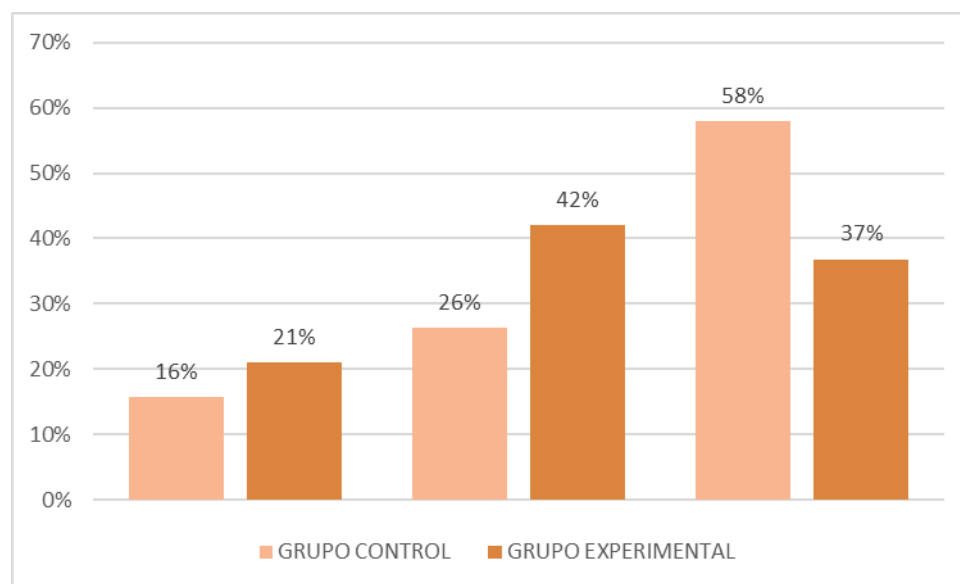
Asimismo, la valoración del promedio está 3,16 se encuentra en el nivel de siempre de un total de 19.

*Tabla 07 Comparación de los resultados del pre test del equilibrio de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.*

NIVEL DE LOGRO	PUNTAJE	GRUPO			
		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		fi	hi%	fi	hi%
Siempre	0 - 3	3	16	4	21
A veces	3 - 6	5	26	8	42
Nunca	6 - 9	11	58	7	37
TOTAL		19	100	19	100
PROMEDIO				5,06	

*Fuente: Pre test*

*Gráfico 07 Comparación de los resultados del pre test del equilibrio de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.*



*Fuente: Pre test*

**Interpretación:**

En la tabla 07 y gráfico 07 observamos lo siguiente:

- Que el 16% de niños del grupo control y el 21% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de siempre.
- Que el 26% de niños del grupo control y el 42% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de a veces.
- Que el 58% de niños del grupo control y el 37% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de nunca.

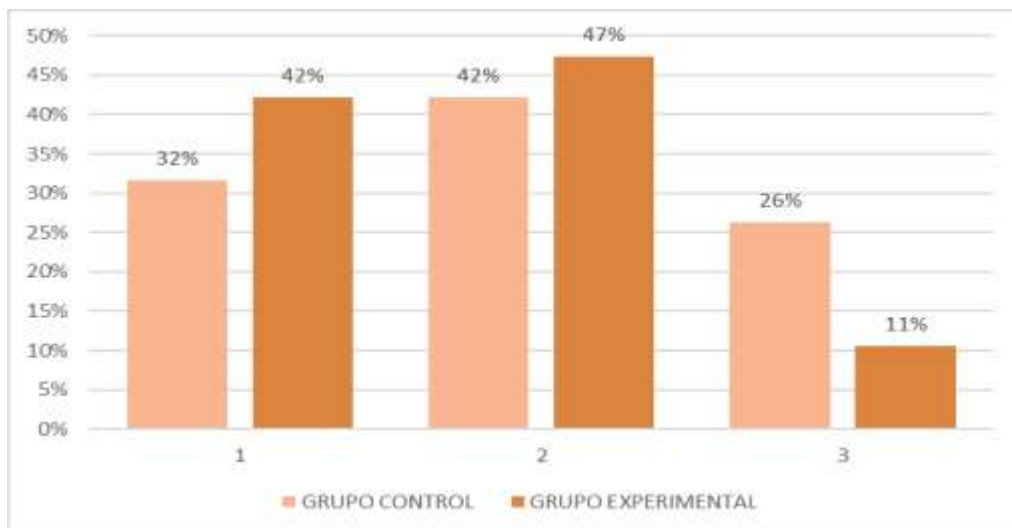
Asimismo, la valoración del promedio está 5,06 se encuentra en el nivel de a veces de un total de 19.

*Tabla 08 Comparación de los resultados del post test del equilibrio de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.*

NIVEL DE LOGRO	PUNTAJE	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		fi	hi%	fi	hi%
Siempre	0 - 3	6	32	8	42
A veces	3 - 6	8	42	9	47
Nunca	6 - 9	5	26	2	11
TOTAL		19	100	19	100
PROMEDIO				3,50	

*Fuente: Post test*

*Gráfico 08 Comparación de los resultados del post test del equilibrio de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.*



*Fuente: Post test*

### **Interpretación:**

En la tabla 08 y gráfico 08 observamos lo siguiente:

- Que el 32% de niños del grupo control y el 42% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de siempre.
- Que el 42% de niños del grupo control y el 47% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de a veces.
- Que el 26% de niños del grupo control y el 11% de niños del grupo experimental se encuentra en el nivel de nunca.

Asimismo, la valoración del promedio está 3,50 se encuentra en el nivel de a veces de un total de 19.

## Prueba de hipótesis

### Prueba de hipótesis de la Hipótesis General

En la prueba de hipótesis se utilizó la prueba “t” de Student a partir de los datos de la prueba de entrada y salida como se muestra en la tabla.

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	33.33	33.33
Varianza	563.25	618.65
Observaciones	3	3
Coefficiente de correlación de Pearson	-0.97	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	2	
Estadístico t	-8.5044E-17	
P(T<=t) una cola	0.5	
Valor crítico de t (una cola)	2.92	
P(T<=t) dos colas	1	
Valor crítico de t (dos colas)	4.30	

El valor calculado de “t” ( $t = 17,97$ ) resulta superior al valor tabular ( $t = 2,92$ ) con un nivel de confianza de 0,05 ( $17,97 > 2,92$ ). Como la diferencia entre los valores de “t” mostrados es significativa, **entonces se acepta la hipótesis general de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.**



### Prueba de hipótesis de la Hipótesis Específica 1

En la prueba de hipótesis se utilizó la prueba “t” de Student a partir de los datos de la prueba de entrada y salida como se muestra en la tabla.

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	33.33	33.33
Varianza	341.64	840.25
Observaciones	3	3
Coefficiente de correlación de Pearson	-0.47	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	2	
Estadístico t	0	
P(T<=t) una cola	0.5	
Valor crítico de t (una cola)	2.92	
P(T<=t) dos colas	1	
Valor crítico de t (dos colas)	4.30	

El valor calculado de “t” ( $t = 17,97$ ) resulta superior al valor tabular ( $t = 2,92$ ) con un nivel de confianza de 0,05 ( $17,97 > 2,92$ ). Como la diferencia entre los valores de “t” mostrados es significativa, **entonces se acepta la hipótesis específica 1 de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.**

### Prueba de hipótesis de la Hipótesis Específica 2

En la prueba de hipótesis se utilizó la prueba “t” de Student a partir de los datos de la prueba de entrada y salida como se muestra en la tabla.

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	33.33	33.33
Varianza	64.64	258.54
Observaciones	3	3
Coefficiente de correlación de Pearson	-1	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	2	
Estadístico t	-1.7009E-16	
P(T<=t) una cola	0.5	
Valor crítico de t (una cola)	2.92	
P(T<=t) dos colas	1	
Valor crítico de t (dos colas)	4.30	

El valor calculado de “t” ( $t = 17,97$ ) resulta superior al valor tabular ( $t = 2,92$ ) con un nivel de confianza de 0,05 ( $17,97 > 2,92$ ). Como la diferencia entre los valores de “t” mostrados es significativa, **entonces se acepta la hipótesis específica 2 de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.**

### Prueba de hipótesis de la Hipótesis Específica 3

En la prueba de hipótesis se utilizó la prueba “t” de Student a partir de los datos de la prueba de entrada y salida como se muestra en la tabla.

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	33.33	33.33
Varianza	120.03	397.04
Observaciones	3	3
Coeficiente de correlación de Pearson	-0.15	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	2	
Estadístico t	0	
P(T<=t) una cola	0.5	
Valor crítico de t (una cola)	2.92	
P(T<=t) dos colas	1	
Valor crítico de t (dos colas)	4.30	

El valor calculado de “t” ( $t = 17,97$ ) resulta superior al valor tabular ( $t = 2,92$ ) con un nivel de confianza de 0,05 ( $17,97 > 2,92$ ). Como la diferencia entre los valores de “t” mostrados es significativa, **entonces se acepta la hipótesis específica 3 de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.**

## 4.2 discusión de resultados

### Contratación con los referentes bibliográficos

A la luz del marco teórico se puede contrastar la citas referidas: Ministerio de Educaición (2014: 63) menciona sobre el juego es una actividad lúdica que desarrolla el ser humano de forma voluntaria, con intencionalidad estableciendo

reglas en un determinado tiempo y espacio, el juego no solo es considerada como una actividad de ocio o de recreación sino también como un medio óptimo para el desarrollo de habilidades, capacidades y competencias, asintiendo esta definición el MINEDU asevera que el juego “Favorece el desarrollo social, pues, propicia la integración a un grupo donde participa cooperativamente en una actividad, compartiendo materiales, llegando a acuerdos y aprendiendo a aceptar los puntos de vista y las decisiones de la mayoría”.

Schiller” (2002: 21), nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución.

Ortega (1992: 20) nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas.

### **Contrastación de la hipótesis general en base a la prueba de hipótesis**

La Tesis titulada aplicación del juego como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas, para obtener el título de segunda especialidad con mención en educación inicial.

La hipótesis planteada que dice: La aplicación de los juegos desarrolla significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas, 2019, queda validada mediante la

exposición de los resultados de las investigaciones y apoyada por los resultados de la aplicación del cuestionario sometidos a 19 niños de 5 años del grupo experimental y 19 niños del grupo de control de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas, correspondiente al nivel de educación inicial, a quienes se les aplicaron la pre y post prueba referida a la motricidad gruesa, efectuada antes y después de la aplicación de los juegos y su desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas; como estrategia metodológica logró un desarrollo significativo tras la aplicación a los resultados la prueba de hipótesis, en este caso la T de student.

Los resultados de la investigación coinciden con las conclusiones halladas por (Guevara, 2015) quien en su tesis titulada: aplicación de un taller basado en actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 11513 “Juan Pardo y Miguel” de Pátapo, provincia de Chiclayo. Para obtener el grado de maestría. Sostiene que es importante mencionar que la actividad lúdica produce en los educandos un mejoramiento de sus capacidades intelectuales, cognitivas y afectivas, aspectos que favorecen indudablemente al proceso educativo dentro del aula. Es por ello que; se puede determinar que se cumplió el objetivo que era mejorar la motricidad gruesa a través de la aplicación de un taller de actividades lúdicas, ya que en los resultados se evidencia que los niños si tenían una dificultad acerca de lo que era la motricidad desde la perspectiva de los patrones básicos de movimiento y desde la perspectiva de esta dificultad se pudo realizar el taller, el cual se pudo finalizar exitosamente ya que los niños si avanzaron en su motricidad gruesa desde los patrones básicos del movimiento y se vio esa diferencia desde el primer día del

diagnóstico hasta la última actividad. Por último, se concluye que, si los infantes no adoptan las actividades lúdicas y los juegos, de forma organizada y proyectada para el progreso motor no obtendrán como progreso de modo acertado la coordinación, equilibrio y lateralidad.

### **Aporte científico de la investigación**

El siguiente aporte científico de la presente investigación es de que la aplicación del juego si desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas y esto se comprobó al aplicar 14 sesiones de aprendizaje, tras la aplicación de los instrumentos de recolección de datos y su debido procesamiento estadístico. Además, esto servirá como antecedentes para las futuras investigaciones.

También en los anexos se deja precisado la forma de aplicación de las sesiones de aprendizajes, como un modelo para su uso para los diferentes docentes del nivel inicial que quiera mejorar y desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas.

## CONCLUSIONES

- El análisis de datos comparados permite aceptar la hipótesis general de la investigación porque los resultados muestran desarrollo en la motricidad gruesa en un 53%, tal como indica la tabla 01 y gráfico 01. Lo que quiere decir que antes de aplicar los juegos, la motricidad gruesa de los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 11% y después de aplicar los juegos se muestra un desarrollo significativo.
- El análisis de datos comparados permite aceptar la hipótesis específica 1 de la investigación porque los resultados muestran desarrollo en el esquema corporal en un 63%, tal como indica la tabla 02 y gráfico 02. Lo que quiere decir que antes de aplicar los juegos, el esquema corporal de los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 16% y después de aplicar los juegos se muestra un desarrollo significativo.
- El análisis de datos comparados permite aceptar la hipótesis específica 2 de la investigación porque los resultados muestran desarrollo en la lateralidad en un 47%, tal como indica la tabla 03 y gráfico 03. Lo que quiere decir que antes de aplicar los juegos, la lateralidad de los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 26% y después de aplicar los juegos se muestra un desarrollo significativo.
- El análisis de datos comparados permite aceptar la hipótesis específica 3 de la investigación porque los resultados muestran desarrollo del equilibrio en un 42%, tal como indica la tabla 04 y gráfico 04. Lo que quiere decir que antes de aplicar los juegos, el equilibrio de los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 21% y después de aplicar los juegos se muestra un desarrollo significativo.

## RECOMENDACIONES

A los docentes de nivel inicial revisar adecuadamente el programa curricular, ya que, dentro de sus contenidos, se encuentran señalados y desarrollados estrategias para poder aplicarlo con los niños a cerca de las actividades lúdicas, que están orientadas al desarrollo del esquema corporal y de lateralidad.

A los docentes del nivel inicial, participar activamente en capacitaciones continuas, como también en cursos, talleres, seminarios entre otros, que generen dentro de su formación pos profesional, actualizaciones y perfeccionamiento, y así conducir sistemáticamente al desarrollo de la motricidad gruesa en los pequeños, con la finalidad de obtener un óptimo rendimiento escolar en el aprendizaje.

A las Instituciones Educativas de nivel inicial a realizar jornadas de actividades lúdicas en fechas conmemorativas como; en día del niño, por mes de la primavera, aniversario del centro Educativo o simplemente se las establece actividades recreativas donde intervengan autoridades, padres de familia, docentes alumno con la finalidad que esta tradición se mantenga y perdure beneficiando así a los educandos con el fin mejorar sus destrezas motoras.



## BIBLIOGRAFÍA

- Aizencang, No. (2005) *“Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes”*. Ed. Manantial Madrid
- Bernal, A. (2006). *Metodología de la Investigación*. Colombia: Pearson, Prentice Hall. Segunda Edición.
- Berruezo, P. (2000). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*.
- Bigget, L. y Hunt, M. (2002). *Bases psicológicas de la educación*, México: trillas
- Bravo, E. y Hurtado, M. (2012). *La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada del Distrito de San Borja”* Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Briones, L. (1987). *Metodología de la investigación*.
- Gastiaburu, L. (2012) *Programa Juego, Coopero y Aprendo para el Desarrollo Psicomotor de niños de 3 años de una /E. No 5032 del Callao Lima-Perú 2012*. (Tesis de Maestría) Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Gómez, M. (2004). *Problemas evolutivos de coordinación motriz y percepción de competencia en el alumnado de primer curso de educación secundaria obligatoria en la clase de educación física*. Tesis doctoral. España: Universidad Complutense de Madrid.
- Guitart, R. (2008) *“101 Juegos”*. *Juegos no competitivos*, Madrid, España. Ed. GRAO.

Pazmiño, M. y Proaño, P. (2009) *Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008- 2009*. Tesis de Licenciatura. Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.

Sarlé, P. (2008) *“Enseñar el juego y jugar la enseñanza”* España. Ed. Paidós.

Zapata, O. (2001) *La Psicomotricidad y el Niño*. México: editorial Trillas.

## **ANEXOS**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**TÍTULO: LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302 - COLQUILLAS, OBAS 2019.**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	MÉTODOLOGIA
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿De qué manera la aplicación de los juegos desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas, 2019?</p> <p><b>Problemas Específicos</b></p> <p>¿De qué manera la aplicación de los juegos desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° de 302 Colquillas, Obas?</p> <p>¿De qué manera la aplicación de los juegos desarrolla la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Establecer la manera como la aplicación de los juegos desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas, 2019.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Determinar de qué manera la aplicación de los juegos desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.</p> <p>Demostrar de qué manera la aplicación de los juegos desarrolla la</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL (Hi)</b></p> <p>La aplicación de los juegos desarrolla significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas, 2019.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b></p> <p>La aplicación de los juegos desarrolla significativamente el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.</p> <p>La aplicación de los juegos desarrolla significativamente la lateralidad de la motricidad</p>	<p><b>VI</b></p> <p>El Juego</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <p>Planificación</p> <p>Ejecución</p> <p>Evaluación</p> <p><b>VD</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseña el programa sobre actividades lúdicas.</li> <li>• Recopila juegos diversos para desarrollar la motricidad gruesa.</li> <li>• Selecciona juegos que aplicará dentro del aula.</li> <li>• Organiza y elabora juegos proyectados a la motricidad.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza juegos coordinados.</li> <li>✓ Instituye juegos con propuestas didácticas.</li> <li>✓ Establece juegos con intensidad pedagógica para el desarrollo motriz.</li> <li>❖ Perciba y controla las dinámicas de</li> </ul>	<p><b>Tipo de Investigación:</b></p> <p>Experimental</p> <p><b>Nivel de investigación:</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p><b>Diseño:</b></p> <p>Cuasi experimental</p> <p>GE: O1 X O2 GC: 03..... 04</p> <p><b>POBLACIÓN</b></p> <p>En la presente investigación la población estará constituida por los niños de la Institución Educativa Inicial N° 302 de</p>

<p>Inicial N° 302 de Colquillas, Obas?</p> <p>¿De qué manera la aplicación de los juegos desarrolla el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas?</p>	<p>lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.</p> <p>Comprobar de qué manera la aplicación de los juegos desarrolla el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 Colquillas, Obas</p>	<p>gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.</p> <p>La aplicación de los juegos desarrolla significativamente el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.</p>	<p>La motricidad gruesa</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <p>Esquema corporal</p> <p>Lateralidad</p> <p>Equilibrio</p> <p><b>VARIABLE INTERVINIENTE</b></p> <p>Edad.</p> <p>Nivel socioeconómico.</p> <p>Sexo</p>	<p>conocimiento de su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Controla adecuadamente un equilibrio corporal.</li> <li>❖ Registra una lateralidad bien afirmada.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Realiza movimientos bilaterales.</li> <li>❖ Reconoce lo que es la derecha e izquierda.</li> <li>❖ Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo</li> <li>❖ Ejecuta carreras diversas como avazar de frente, correr de espaldas y viceversa.</li> <li>❖ Mantiene su postura cuando se para con un solo pie</li> <li>❖ Establece acciones con pelotas lanzandolo hacia arriba, da una palmada y la recibe con la otra.</li> </ul>	<p>Colquillas, Obas, que en su totalidad conforman 19 niños y niñas.</p> <p><b>MUESTRA</b></p> <p>La muestra equivale a 19 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 302 de Colquillas, Obas.</p>
--	--	--	---	--	--

## GUIA DE OBSERVACIÓN PRE-TEST Y POST TEST

### I. DATOS GENERALES

**Nombre del Estudiante:**

.....

**Lugar donde se realizó la observación:** Institución educativa 302 de Colquillas, Obas, 2019.

(0) Nunca

(1) A veces

(2) Siempre

N°	MOTRICIDAD GRUESA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	<b>ESQUEMA CORPORAL</b>			
01	Toma diferentes posiciones fijas con el globo, imitando a la maestra.			
02	Imita movimientos de animales.			
03	Se arrastra a través de un tubo formada por cuatro cajas de cartón.			
04	Acompañados de una canción mueve una parte específica del cuerpo.			
05	Al ritmo de una canción corren y señalan con una pelota la parte del cuerpo indicado.			
	<b>LATERALIDAD</b>			
06	Realiza la indicación dada: tocar el pie derecho de la maestra, la oreja, el hombro			
07	Palmear una canción con el pie y la mano derechos, después con los izquierdos.			
08	Dibuja círculos y otras figuras en una hoja grande con el brazo derecho y el izquierdo.			
09	Salta sobre un pie a cada lado de la cuerda (derecha – izquierda).			
10	Realiza el juego del avión con los brazos extendidos.			
	<b>EQUILIBRIO</b>			
11	Demuestra autonomía en sus actividades físicas.			
12	Demuestra equilibrio sobre un pie.			
13	Imita la marcha de los animales.			
14	Mantiene diferentes posiciones.			
15	Se desplaza de manera segura sobre obstáculos.			

### ANEXO 3: SESIONES DE APRENDIZAJE

#### SESIÓN N° 01

#### AREA PSICOMOTRICIDAD

NOMBRE DE ACTIVIDAD: REALIZAMOS MOVIMIENTOS USANDO LAS ULAS ULAS

Aula: Única

Fecha: 02-12-19

PROPOSITOS DE APRENDIZAJES:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando, habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio el tiempo la superficie y los objetos.

Materiales: Ula, ula

	Secuencia Didáctica	Estrategias
I N I C I O	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> <li>Delimitamos el espacio en donde trabajaremos,</li> <li>Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales</li> </ul>
	Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iniciamos cantando una canción llamada todo movimiento baila baila</li> <li>Para el calentamiento trabajamos con pelotas de colores y una pista musical,</li> <li>Los niños al ritmo de la música se desplazan libremente por el patio botando sus pelotas. Damos algunas consignas para que botan sus pelotas y agarran cualquiera por distintos lugares.</li> </ul>
D E S A R R O L L	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentamos los materiales con los que trabajaran: ula ulas los manipulan y juegan con ellos libremente</li> </ul>
	Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> <li>Armamos círculos seguidos con ula ulas.</li> <li>Proponemos a los niños jugar en el círculo</li> </ul>

O		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicamos la secuencia pasar caminando saltando.</li> <li>• Felicitamos a los niños por su esfuerzo.</li> </ul>
C I E R R E	Relajación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para la relajación se sientan cruzando las piernas.</li> <li>• Realizamos la aspiración y expiración</li> </ul>
	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guardamos los materiales</li> <li>• Verbalizamos lo realizado</li> <li>• Dibujan y pintan lo que más le gustó de la actividad.</li> </ul>



## SESIÓN N° 02

### AREA PSICOMOTRICIDAD

NOMBRE DE ACTIVIDAD: REALIZAMOS MOVIMIENTOS USANDO LOS BLOQUES LÓGICOS DE ESPUMAS

Aula: Única

Fecha: 04- 12-2019

PROPOSITOS DE APRENDIZAJES:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando, habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones-explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio el tiempo la superficie y los objetos.

Materiales: bloque lógicos de espuma

I N I C I O	Secuencia Didáctica	Estrategias
	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Delimitamos el espacio en donde trabajaremos,</li> <li>• Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales</li> </ul>
D E S A R R O L L O	Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al son de un silbato se desplazan en el patio libremente</li> <li>• Para el calentamiento trabajamos</li> <li>• Los niños al ritmo de la música se desplazan libremente</li> <li>• Damos algunas consignas para que levantan la manito hacia arriba abajo.</li> </ul>
	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos los materiales con los que trabajaran: bloques de espumas manipulan y juegan con ellos libremente</li> </ul>
C I E R R E	Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Armamos un tren con los bloques lógicos</li> <li>• Proponemos caminar y pasar por ello en orden.</li> <li>• Felicizamos a los niños por su esfuerzo.</li> </ul>
	Relajación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para la relajación se sientan cruzando las piernas.</li> <li>• Realizamos la aspiración y expiración</li> </ul>
	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guardamos los materiales</li> <li>• Verbalizamos lo realizado</li> <li>• Dibujan y pintan lo que más le gustó de la actividad.</li> </ul>

**SESIÓN N° 03****AREA: PSICOMOTRICIDAD**

**NOMBRE DE ACTIVIDAD: REALIZAMOS MOVIMIENTOS USANDO EL SILBATO Y PALI CINTAS DE COLORES.**

Aula: Única

Fecha: 03-12 2019

**PROPOSITOS DE APRENDIZAJES:**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando, habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio el tiempo la superficie y los objetos.

Materiales: Silbato y pañuelo de colores

I N I C I O	Secuencia Didáctica	Estrategias
	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> <li>Delimitamos el espacio en donde trabajaremos,</li> <li>Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales</li> </ul>
D E S A R R O L L O	Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iniciamos cantando una canción llamada trotan trotan como un caballito</li> <li>Para el calentamiento</li> <li>Los niños corren al ritmo de la canción se desplazan libremente</li> <li>Damos algunas consignas para que mueven sus cabecitos por distintos lugares.</li> </ul>
	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentamos los materiales con los que trabajaran el silbato y pali cintas de colores. los manipulan y juegan con ellos libremente</li> </ul>
C I E R R E	Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> <li>Giran haciendo ondas al ritmo del silbato con las pali cintas en diferentes direcciones</li> <li>Hacen jala jala, mueven haciendo culebritas y otras figuras et.</li> <li>Felicitemos a los niños por su esfuerzo.</li> </ul>
	Relajación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Para la relajación se sientan y escuchan el cuento "ELMER"</li> </ul>
	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guardamos los materiales</li> <li>Verbalizamos lo realizado</li> <li>Dibujan y pintan lo que más le gustó de la actividad.</li> </ul>

**SESIÓN N° 04****AREA: PSICOMOTRICIDAD****NOMBRE DE ACTIVIDAD: REALIZAMOS MOVIMIENTOS DE RODAR CON TELAS DE COLORES**

Aula: Única

Fecha: 28-11 2019

**PROPOSITOS DE APRENDIZAJES:**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando, habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio el tiempo la superficie y los objetos.

Materiales: Telas de Colores

	Secuencia Didáctica	Estrategias
I N I C I O	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> <li>Delimitamos el espacio en donde trabajaremos,</li> <li>Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales</li> </ul>
	Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iniciamos cantando una canción llamada La tarantulita</li> <li>Para el calentamiento</li> <li>Los niños al ritmo de la canción se desplazan libremente por el patio imitando a los animales</li> <li>Damos algunas consignas para realizar en parejas.</li> </ul>
D E A R R O L L O	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentamos los materiales con los que trabajaran: las telas de colores y pelotas los manipulan libremente y juegan con ello.</li> </ul>
	Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proponemos a los niños cubrirse con las telas y rodar en el patio</li> <li>Explicamos que lo hagan muy cuidadosamente</li> <li>Agarrar la tela y hacer rodar la pelota en la tela.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"><li>• Felicitamos a los niños por su esfuerzo.</li></ul>
C I E R R E	Relajación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Para la relajación se sientan cruzando las piernas.</li><li>• Realizamos la aspiración y expiración</li></ul>
	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guardamos los materiales</li><li>• Verbalizamos lo realizado</li><li>• Dibujan y pintan lo que más le gustó de la actividad.</li></ul>

**SESIÓN N° 05****AREA PSICOMOTRICIDAD**

**NOMBRE DE ACTIVIDAD: REALIZAMOS MOVIMIENTOS DE NUESTRO CUERPO USANDO MATERIALES CONOS Y PELOTA,**

Aula: Única

Fecha: 28-11 2019

**ROPOSITOS DE APRENDIZAJES: LOS ESTUDIANTES PARTICIPAN EN EQUIPOS EN DIFERENTES**

**MOVIMIENTOS DE SU CUERPO.**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPENOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando, habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio el tiempo la superficie y los objetos.

**Materiales: CONOS Y PELOTAS**

Secuencia Didáctica	Estrategias
Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Delimitamos el espacio en donde trabajaremos,</li> <li>• Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales</li> </ul>
Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciamos cantando una canción llamada la ensalada de verduras.</li> <li>• Para el calentamiento trabajamos</li> <li>• con pelotas de colores y conos y una pista musical,</li> <li>• Los niños al ritmo de la música se desplazan libremente por el patio botando con la pelota en la mano. Damos algunas consignas para que botan sus pelotas y agarran cualquiera por distintos lugares.</li> </ul>
Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos los materiales con los que trabajaran: conos y pelotas</li> <li>• y los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> </ul>

Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"><li>• Armamos dos columnas seguidos con los conos.</li><li>• Proponemos a los niños jugar en las columnas de conos con la pelota</li><li>• Explicamos la secuencia pasar caminando saltando en forma de sicsac.</li><li>• Armamos con los conos un camino.</li><li>• Proponemos caminar y pasar por ello en orden.</li><li>• Felicizamos a los niños por su esfuerzo.</li></ul>
Relajación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Para la relajación se sientan cruzando las piernas.</li><li>• Realizamos la aspiración y expiración</li></ul>
Verbalización	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guardamos los materiales</li><li>• Verbalizamos lo realizado</li><li>• Dibujan y pintan lo que más le gustó de la actividad.</li></ul>

**SESIÓN N° 06**

AREA: PSICOMOTRICIDAD

NOMBRE DE ACTIVIDAD: REALIZAMOS MOVIMIENTOS DE SU CUERPO USANDO LA ESCALERA

Aula: Única

Fecha: 28-11 2019

PROPOSITOS DE APRENDIZAJES:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando, habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio el tiempo la superficie y los objetos.

Materiales: escalera de esponjas

	Secuencia Didáctica	Estrategias
I N I C I O	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> <li>Delimitamos el espacio en donde trabajaremos,</li> <li>Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales</li> </ul>
	Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iniciamos cantando una canción llamada “arriba abajo”</li> <li>Para el calentamiento trabajamos con una pista musical cantando la canción “arriba abajo”.</li> <li>Los niños al ritmo de la música se desplazan libremente por el patio saltando</li> </ul> <p>Damos algunas consignas para que suben y bajan por las escaleras de esponjas.</p>
D E S A R R O L L O	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentamos los materiales con los que trabajaran: las esponjas y los manipulan y juegan con ellos libremente</li> </ul>
	Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> <li>Armamos escaleras.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proponemos a los niños jugar en la escalera.</li> <li>• Explicamos la secuencia para subir y bajar la escalera.</li> <li>• Armamos con las esponjas escaleras.</li> <li>• Proponemos caminar y subir por ello en orden.</li> <li>• Felicitamos a los niños por su esfuerzo.</li> </ul>
C I E R R E	Relajación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para la relajación se sientan cruzando las piernas.</li> <li>• Realizamos la aspiración y expiración</li> </ul>
	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guardamos los materiales</li> <li>• Verbalizamos lo realizado</li> <li>• Dibujan y pintan lo que más le gustó de la actividad.</li> </ul>



**SESIÓN N° 07****AREA PSICOMOTRICIDAD**

**NOMBRE DE ACTIVIDAD: REALIZAMOS MOVIMIENTOS DE NUESTRO CUERPO USANDO MATERIALES SOGA**

Aula: Única

Fecha: 28-11 2018

**PROPOSITOS DE APRENDIZAJES:**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando, habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio el tiempo la superficie y los objetos.

Materiales: sogas

I N I C I O	Secuencia Didáctica	Estrategias
	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> <li>Delimitamos el espacio en donde trabajaremos,</li> <li>Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales</li> </ul>
D E S A R R O L L O	Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iniciamos cantando una canción llamada todo cuerpo tiene movimiento.</li> <li>Para el calentamiento trabajamos</li> <li>con sogas y una pista musical,</li> <li>Los niños al ritmo de la música se desplazan libremente por el patio moviendo sogas con ls dos manos.</li> </ul> <p>Damos algunas consignas para que mueven la sogas con las dos manos desplazándose por distintos lugares.</p>
	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentamos los materiales con los que trabajaran: sogas y los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> </ul>
I N I C I O	Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> <li>Armamos caminos con las sogas.</li> <li>Proponemos a los niños jugar en los caminos.</li> <li>Explicamos la secuencia pasar caminando por encima de la sogas.</li> <li></li> <li>Proponemos caminar y pasar por ello en orden.</li> <li>Felicitemos a los niños por su esfuerzo.</li> </ul>
	Relajación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Para la relajación se sientan cruzando las piernas.</li> <li>Realizamos la aspiración y expiración</li> </ul>
	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guardamos los materiales</li> <li>Verbalizamos lo realizado</li> <li>Dibujan y pintan lo que más le gustó de la actividad.</li> </ul>

**SESIÓN N° 08****AREA PSICOMOTRICIDAD**

**NOMBRE DE ACTIVIDAD: REALIZAMOS MOVIMIENTOS DE NUESTRO CUERPO USANDO MATERIALES CON CANICAS.**

Aula: Única

Fecha: 28-11 2018

**PROPOSITOS DE APRENDIZAJES:**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo – podal que requiere mayor precisión. lo hace en diferentes situaciones cotidianas de juego o de representación grafico plástico ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y o herramientas que utilizan según sus necesidades, intereses y posibilidades. ,

Materiales:

	Secuencia Didáctica	Estrategias
I N I C I O	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> <li>Delimitamos el espacio en donde trabajaremos,</li> <li>Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales</li> </ul>
	Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iniciamos cantando una canción llamada todo movimiento baila baila</li> <li>Para el calentamiento trabajamos con una pista musical.</li> <li>Los niños al ritmo de la música se desplazan libremente por el patio botando sus canicas.</li> </ul> <p>Damos algunas consignas para que jueguen con las canicas.</p>
D E S A R R O L L	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentamos los materiales y reparte a cada niño luego hacemos un circuito.</li> <li>Los niños manipulan los materiales libremente.</li> </ul>
	Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> <li>Armamos círculos seguidos en el suelo.</li> <li>indicamos que jueguen con las canicas en dentro del circuito,</li> </ul>

O		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a un niño que se invente un juego con las canicas.</li> <li>• Explicamos la secuencia del juego con las canicas.</li> <li>• Armamos con los bloques lógicos un camino.</li> <li>• Proponemos a jugar a los niños en orden.</li> <li>• Felicitamos a los niños por su esfuerzo.</li> </ul>
C I E R R E	Relajación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al final se echan en el círculo y sierran los ojos y respiran profundamente.</li> </ul>
	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guardamos los materiales</li> <li>• Verbalizamos lo realizado</li> <li>• Dibujan y pintan lo que más le gustó de la actividad.</li> <li>• ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿les gusto lo que hicimos?.</li> </ul>

**ANEXO 3:  
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS**



**Foto N° 01: Institución Educativa N° 302 de Colquillas donde se aplicó la investigación.**



**Foto N° 02: Los niños y niñas participando en el experimento.**



**Foto N° 03: Los niños y niñas participando en el experimento.**



**Foto N° 04: Los niños y niñas participando en el experimento.**



**Foto N° 05: Los niños y niñas participando en el experimento.**





**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **VEINTISIETE** días del mes de **AGOSTO** del año dos mil veintidós, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N°1610-2022-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **21 de agosto del año dos mil veintidós**:

<b>Dr. Wilfredo SOTIL CORTAVARRIA</b>	<b>PRESIDENTE</b>
<b>Lic. Rocío DAVILA SOTO</b>	<b>SECRETARIO</b>
<b>Mg. Jacobo RAMIREZ MAYS</b>	<b>VOCAL</b>
<b>Lic. Luis MOZOMBITE CAMPOVERDE</b>	<b>ACCESITARIO</b>

Con el asesoramiento del **Dr. Lester Froilan SALINAS ORDOÑEZ**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Inicial; Sr(a): Yuri Abelarda CHAGUA LORENZO** procedió a sustentar su Tesis POR SEGUNDA VEZ titulada: **LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302- COLQUILLAS, OBAS 2019**, inició el proceso de sustentación a las 13.00 horas y concluyó a las 14.30 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- |                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación                    | (0-2) |
| 2. Exposición                      | (0-3) |
| 3. Dominio del tema                | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad          | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis             | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

Quedando el/la aspirante con la nota de: quince (15), por lo que se declara APROBADO por veracidad.

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

PRESIDENTE  
DNI N° 7241786

SECRETARIO  
DNI N° 22527320

VOCAL  
DNI N° 22502376



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **VEINTISIETE** días del mes de **AGOSTO** del año dos mil veintidós, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N°1610-2022-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **21 de agosto del año dos mil veintidós**:

<b>Dr. Wilfredo SOTIL CORTAVARRIA</b>	<b>PRESIDENTE</b>
<b>Lic. Rocío DAVILA SOTO</b>	<b>SECRETARIO</b>
<b>Mg. Jacobo RAMIREZ MAYS</b>	<b>VOCAL</b>
<b>Lic. Luis MOZOMBITE CAMPOVERDE</b>	<b>ACCESITARIO</b>

Con el asesoramiento del **Dr. Lester Froilan SALINAS ORDOÑEZ**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Inicial**; Sr(a): **Jessica CRUZ CÉSPEDES** procedió a sustentar su Tesis **POR SEGUNDA VEZ** titulada: **LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302- COLQUILLAS, OBAS 2019**, inició el proceso de sustentación a las 13.00 horas y concluyó a las 14.30 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- |                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación                    | (0-2) |
| 2. Exposición                      | (0-3) |
| 3. Dominio del tema                | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad          | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis             | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

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

Quedando el/la aspirante con la nota de: quince ( 15 ), por lo que se declara APROBADO por unanimidad.

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

PRESIDENTE  
DNI N° 22417860

SECRETARIO  
DNI N° 22527320

VOCAL  
DNI N° 22502331





**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **VEINTISIETE** días del mes de **AGOSTO** del año dos mil veintidós, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N°1610-2022-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **21 de agosto del año dos mil veintidós**:

<b>Dr. Wilfredo SOTIL CORTAVARRIA</b>	<b>PRESIDENTE</b>
<b>Lic. Rocío DAVILA SOTO</b>	<b>SECRETARIO</b>
<b>Mg. Jacobo RAMIREZ MAYS</b>	<b>VOCAL</b>
<b>Lic. Luis MOZOMBITE CAMPOVERDE</b>	<b>ACCESITARIO</b>

Con el asesoramiento del **Dr. Lester Froilan SALINAS ORDOÑEZ**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Inicial**; **Sr(a): Nelis Leonida CHAGUA DAZA** procedió a sustentar su Tesis **POR SEGUNDA VEZ** titulada: **LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°302- COLQUILLAS, OBAS 2019**, inició el proceso de sustentación a las 13.00 horas y concluyó a las 14.30 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- |                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación                    | (0-2) |
| 2. Exposición                      | (0-3) |
| 3. Dominio del tema                | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad          | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis             | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

Quedando el/la aspirante con la nota de: quince ( 15 ), por lo que se declara APROBADA por unanimidad.

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

PRESIDENTE  
DNI N° 22414860

SECRETARIO  
DNI N° 22527320

VOCAL  
DNI N° 22502331



"Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"  
**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



*Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad*

**RESOLUCIÓN N° 1661-2019-UNHEVAL-FCE/D**

Cayhuayna, 24 de octubre de 2019.

**CONSIDERANDO:**

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

Que, mediante Oficio N° 1125-2019-UNHEVAL-FCE-UPSA/D, recibido el 22/10/19, el Director de la Unidad de Producción y Servicios Académicos, remite el Oficio N° 0856-2019-UNHEVAL-FCE-PSE/CA y la solicitud de las estudiantes Yuri Abelarda CHAGUA LORENZO, Jessica CRUZ CESPEDES y Nelis Leonida CHAGUA DAZA con Mención en Educación Inicial, quien solicita designación de asesor y propone al Dr. Lester Froilán SALINAS ORDOÑEZ de la tesis colectiva titulada: LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302-COLQUILLAS, OBAS 2019;

Que de acuerdo al Art. 10° del Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, es pertinente atender lo solicitado por las estudiantes Yuri Abelarda CHAGUA LORENZO, Jessica CRUZ CESPEDES y Nelis Leonida CHAGUA DAZA, con Mención en Educación Inicial, con lo cual inician su trámite para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;

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

**SE RESUELVE:**

- 1° DESIGNAR al Dr. Lester Froilán SALINAS ORDOÑEZ, como Asesor de Tesis colectiva titulada: LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302-COLQUILLAS, OBAS 2019, presentada por las estudiantes Yuri Abelarda CHAGUA LORENZO, Jessica CRUZ CESPEDES y Nelis Leonida CHAGUA DAZA del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en Educación Inicial, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° DAR A CONOCER la presente resolución a las interesadas para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



Dr. Pio Trujillo Atapoma  
Decano (e)

C.c.-  
Asesor/Interesadas/Archivo



CONSTANCIA N°0035-2021-UNHHEVAL-FCE/UI

---

## CONSTANCIA DE APTO DE SIMILITUD

### LA DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN:

Hace constar que:

- Yuri Abelarda CHAGUA LORENZO
- Jessica CRUZ CESPEDES
- Nelis Leonida CHAGUA DAZA

Autores del borrador de la tesis, titulado:

**LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302 - COLQUILLAS, OBAS 2019.**  
Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con mención en Educación Inicial.

Han obtenido, un reporte de similitud general del **15%/20%** con el aplicativo **TURNITIN**, porcentaje de similitud permitido, para tesis de segunda especialidad. En consecuencia, es **APTO**. Se adjunta el reporte de similitud

Se expide la presente constancia, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 26 de noviembre de 2021



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



TESIS\_CHAGUA\_2020\_OK.pdf  
26 nov. 2021  
22037 palabras/114286 caracteres

YURI ABELARDA CHAGUA LORENZO

## LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD G...

Resumen de fuentes

**15%**

SIMILITUD GENERAL

1	repositorio.uladech.edu.pe INTERNET	6%
2	repositorio.unheval.edu.pe INTERNET	4%
3	repositorio.ucv.edu.pe INTERNET	2%
4	repositorio.unap.edu.pe INTERNET	1%
5	repositorio.unh.edu.pe INTERNET	<1%
6	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-02-15 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
7	ugaldeeyra419.blogspot.com INTERNET	<1%
8	hdl.handle.net INTERNET	<1%
9	espam on 2021-07-19 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
10	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-01-13 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%

Se excluyeron los depósitos de búsqueda:

Ninguno

Excluido del Informe de Similitud:

Bibliografía  
Citas textuales  
Coincidencias menores (8 palabras o menos)

Se excluyeron las fuentes:

Ninguno

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

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

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

Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	-----
Escuela Profesional	-----
Carrera Profesional	-----
Grado que otorga	-----
Título que otorga	-----

Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Nombre del programa	EDUCACIÓN INICIAL
Título que Otorga	TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL

Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

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

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

Apellidos y Nombres:	CHAGUA LORENZO, YURI ABELARDA								
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	959899361	
Nro. de Documento:	40726433				Correo Electrónico:				yurichagua@hotmail.com

Apellidos y Nombres:	CRUZ CESPEDES, JESSICA								
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	972286665	
Nro. de Documento:	10252861				Correo Electrónico:				cruzcespedesjessica@gmail.com

Apellidos y Nombres:	CHAGUA DAZA, NELIS LEONIDA								
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	990170559	
Nro. de Documento:	22755758				Correo Electrónico:				Nelis.chagua@hotmail.com

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

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	SI	X	NO					
Apellidos y Nombres:	SALINAS ORDOÑEZ, LESTER FROILAN			ORCID ID:	https://orcid.org/ 0000 – 0002-5726-909X			
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de documento:	40349762

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

Presidente:	Dr. SOTIL CORTAVARRIA, WILFREDO
Secretario:	Lic. DÁVILA SOTO, ROCÍO
Vocal:	Mg. RAMIREZ MAYS, JACOBO
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	

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

<p>a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: <i>(Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)</i></p> <p>LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302 - COLQUILLAS, OBAS 2019.</p>
<p>b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: <i>(tal y como está registrado en SUNEDU)</i></p> <p>TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL</p>
<p>c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.</p>
<p>d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.</p>
<p>e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.</p>
<p>f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.</p>
<p>g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.</p>
<p>h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.</p>

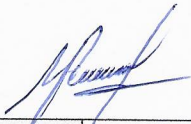





**6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los datos requeridos completos)**

<b>Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)</b>			2022			
<b>Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)</b>	<b>Tesis</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Tesis Formato Artículo</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Tesis Formato Patente de Invención</b>	<input type="checkbox"/>
	<b>Trabajo de Investigación</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Trabajo de Suficiencia Profesional</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos</b>	<input type="checkbox"/>
	<b>Trabajo Académico</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Otros (especifique modalidad)</b>	<input type="checkbox"/>		
<b>Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)</b>	PSICOMOTRICIDAD	MOTRICIDAD GRUESA	JUEGO			
<b>Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)</b>	<b>Acceso Abierto</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Condición Cerrada (*)</b>	<input type="checkbox"/>		
	<b>Con Periodo de Embargo (*)</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Fecha de Fin de Embargo:</b>			
<b>¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):</b>				<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	<input checked="" type="checkbox"/> X
<b>Información de la Agencia Patrocinadora:</b>						

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

**7. Autorización de Publicación Digital:**

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

<b>Firma:</b> 	
<b>Apellidos y Nombres:</b> CHAGUA LORENZO, YURI ABELARDA	<b>Huella Digital</b>
<b>DNI:</b> 40726433	
<b>Firma:</b> 	
<b>Apellidos y Nombres:</b> CRUZ CESPEDES, JESSICA	<b>Huella Digital</b>
<b>DNI:</b> 10252861	
<b>Firma:</b> 	
<b>Apellidos y Nombres:</b> CHAGUA DAZA, NELIS LEONIDA	<b>Huella Digital</b>
<b>DNI:</b> 22755758	
<b>Fecha: 07-11-2022</b>	