



**UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS
FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DEL DEPORTE**

**“FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN
ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DEL COLEGIO INNOVA SCHOOLS
SEDE SANTA ANA EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS”.**

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL PARA OPTAR EL TITULO
PROFESIONAL DE LICENCIADO EN CIENCIAS DEL DEPORTE**

PRESENTADO POR:

BACH. WILSON YUCET VÁSQUEZ SILVA

<https://orcid.org/0000-0002-3985-4332>

ASESOR:

Dr. RONALD JESÚS ALARCÓN ANCO

<https://orcid.org/0000-0002-7971-5302>

LIMA – PERÚ, 2022

DEDICATORIA

A Dios por otorgarme la oportunidad de ser docente, a mis padres por su apoyo invaluable, a mi esposa por su incondicional motivación a superarme a mí mismo, a los maestros que nos retan a seguir aportando algo positivo a la sociedad, desde nuestro espacio, el patio de un colegio.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
ÍNDICE	iii
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
INTRODUCCIÓN	ix
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	11
1. Descripción de la realidad problemática.	11
1.2 Delimitación del trabajo.	12
1.2.1 Delimitación espacial	12
1.2.2 Delimitación social	12
1.2.3 Delimitación temporal	12
1.3 Problemas del Proyecto	12
1.3.1 Problema principal	12
1.3.2 Problemas específicos	12
1.4 Objetivos	13
1.4.1 Objetivo general	13
1.4.2 Objetivos específicos	13
1.5 Justificación e importancia del trabajo	13
1.5.1 Justificación	13

1.5.2 Importancia	13
CAPÍTULO II: MARCO CONCEPTUAL	14
2.1 Antecedentes del problema	14
2.2 Bases teóricas o científicas	18
2.3 Definición de términos básicos:	26
CAPÍTULO III: PLANTEAMIENTO OPERACIONAL	28
3.1. Desarrollo de la idea central de la propuesta	28
3.2. Identificación del servicio.....	29
3.2.1. Servicio	29
3.2.2. Valores.....	29
3.3. Descripción del servicio.....	29
3.3.1. Características	29
3.3.2. Composición	30
3.3.3. Utilidad.....	30
3.3.4. Valor diferenciador.....	30
3.3.5. Presentación	30
3.4. La propuesta.....	30
3.4.1. Propuesta del Proyecto a desarrollar o posicionar.....	31
3.4.2. Justificación del proyecto	31
3.4.3. Identificación del mercado según la propuesta	31
3.4.4. Infraestructura.....	31

3.4.4.1. De la infraestructura.....	31
3.4.4.2. Del diseño y flujo de servicio.....	33
3.4.4.4. De los equipos para el servicio	34
CAPITULO IV: RESULTADOS	35
4.1. Competencia	35
4.2. Estrategias de venta.....	35
4.3. Estrategia de posicionamiento.....	35
4.4. Valores agregados	35
4.5. Oportunidad de crecimiento	36
CONCLUSIONES	37
RECOMENDACIONES	38
FUENTES DE INFORMACIÓN.....	39
ANEXOS	45
LA ORGANIZACIÓN DE LA EMPRESA.....	45
• Razón social	45
• Tipo de constitución de la empresa y sus principales características...	45
• Diseño del logotipo, y eslogan.....	45
• Diseño del portal web, Facebook, twitter, etc.	47
• Misión de la empresa:.....	48
• Visión.....	48
• Organigrama.....	48

• Actividad principal.....	49
• Flujograma de la actividad principal.....	49
• Fotografías del trabajo realizado en la empresa.....	50
JUEGOS TRADICIONALES:	51

RESUMEN

El estudio presente tuvo por objetivo analizar la importancia del fortalecimiento de las habilidades sociomotrices en los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Innova Schools sede Santa Ana ubicado en el distrito de Los Olivos en Lima Metropolitana – Perú. Teniendo como población una cantidad de treinta y seis estudiantes. La justificación del presente estudio está sujeta a la problemática suscitada en la pandemia, donde los estudiantes vieron truncadas sus habilidades sociomotrices debido a la cuarentena dictada por el estado peruano.

El retorno a clases presenciales evidenció que los estudiantes habían disminuido su desarrollo motriz, razón por la cual, se implementaron talleres de juegos tradicionales incluidos en las clases de educación física buscando fortalecer estas habilidades.

Como conclusión, se demostró la importancia del fortalecimiento de las habilidades sociomotrices para el adecuado desarrollo de los estudiantes.

ABSTRACT

The objective of this present study was to analyze the importance of strengthening sociomotor skills in fifth grade students of the Innova Schools Educational Institution, Santa Ana, located in the district of Los Olivos in Metropolitan Lima - Peru. Having as a population an amount of thirty-six students. The justification for this study is subject to the problems raised by the pandemic, where the students saw their sociomotor skills truncated due to the quarantine dictated by the Peruvian state.

The return to face-to-face classes showed that the students had decreased their motor development, which is why traditional game workshops included in physical education classes were implemented, seeking to strengthen these skills.

In conclusion, the importance of strengthening sociomotor skills for the proper development of students was demonstrated.

INTRODUCCIÓN

Las habilidades sociomotrices en el ámbito educativo han sido observadas en muchos sentidos como las habilidades que permiten a los estudiantes poder realizar un movimiento, acción motriz o una tarea asignada, teniendo como factor característico el poder realizarla a la par con un compañero de clase. En ese sentido, en el curso de Educación Física se brinda la oportunidad al estudiante de poder ejercitar dichas habilidades, a través de juegos tradicionales que están sujetos a la interacción continua, retrospectiva y relevante.

El confinamiento debido a la pandemia de COVID 19, generó que los estudiantes no pudieran socializar como estaban acostumbrados y que se retraigan o limiten a la socialización a través de una cámara de computadora. Esto ha conllevado, en muchos aspectos a un detrimento de dichas habilidades y de la realización de actividad física de los estudiantes.

En el presente trabajo se desarrollan cuatro capítulos, siendo el primer capítulo donde encontramos el planteamiento del problema, la situación sociomotriz de los estudiantes del quinto grado nivel primario del Centro Educativo Innova School Sede Santa Ana del distrito de los Olivos en Lima, Perú. Se plantea como objetivo analizar la importancia de las habilidades sociomotrices de dichos estudiantes. Siendo la justificación del trabajo, el desarrollo de las habilidades sociomotrices permite que los estudiantes de quinto grado de primaria puedan socializar de la mejor manera con su entorno, permitiendo fortalecer la confianza en ellos mismos, desarrollando una visión positiva de su imagen y esquema corporal.

En el segundo capítulo encontramos antecedentes tanto nacionales e internacionales, relacionados a la sociomotricidad y juegos tradicionales. En el tercer

capítulo se desarrolla el planteamiento operacional, en donde encontramos la estructura y flujograma de la propuesta pedagógica, a través de la cual los estudiantes podrán fortalecer sus habilidades sociomotrices mediante los juegos tradicionales. Así llegamos al cuarto capítulo en donde se analizan los resultados de la propuesta pedagógica, también la estructura y visualización organizacional de la empresa en donde se ejecuta el estudio.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1. Descripción de la realidad problemática.

Dentro de un escenario donde los niños, se expresan a través del movimiento, afirman su corporeidad, se relacionan con sus compañeros y realizan una tarea asignada. El docente de educación física crea un ambiente adecuado para el desarrollo propio del niño de manera individual y colectiva. En dicha tarea se entiende que las actividades que se desarrollan deberán favorecer la interacción entre ellos, sea cualquiera la circunstancia.

Las áreas señaladas para impartir las clases de Educación Física, no siempre son las más óptimas y tampoco las circunstancias de desarrollo sociomotriz son las mejores en los estudiantes. En ese contexto, la sociomotricidad se presenta como una capacidad importante a desarrollar. En ese momento el docente de educación física se plantea muchas interrogantes de cómo alcanzar los aprendizajes de la mejor manera para los estudiantes y los procesos que se pueden implementar para alcanzar dichos procesos.

En ese sentido, en nuestra realidad estudiantil el desarrollo de las habilidades sociales y la motricidad se han visto afectas por el confinamiento ocasionada por la pandemia del COVID 19. Dichas ausencias se presentan en nuestra población estudiantil como la normalización del abuso entre compañeros, la burla de los defectos físicos o limitaciones motoras, entre otras manifestaciones. Por tal razón este trabajo buscó fortalecer las habilidades socio motrices.

1.2 Delimitación del trabajo.

1.2.1 Delimitación espacial

El presente trabajo, se desarrolla en Institución Educativa Particular “Innova Schools” sede Santa Ana en el distrito de Los Olivos en la ciudad de Lima, Perú.

1.2.2 Delimitación social

El estudio presente tuvo por objetivo describir las habilidades sociomotrices de los niños de quinto grado del nivel primario. Encontrándose treinta y seis estudiantes en dicho nivel.

1.2.3 Delimitación temporal

La investigación presente se desarrolla entre los meses de agosto a setiembre del año 2022, dentro de las horas de clase del curso de educación física, dictado de manera presencial.

1.3 Problemas del Proyecto

1.3.1 Problema principal

¿Cuál es importancia del fortalecimiento de las habilidades sociomotrices en los niños del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Innova Schools?

1.3.2 Problemas específicos

¿Cuál es la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo socio motriz de los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Innova Schools?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Analizar la importancia de las habilidades sociomotrices de los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Innova Schools Sede Santa Ana

1.4.2 Objetivos específicos

Demostrar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo socio motriz de los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Innova Schools.

1.5 Justificación e importancia del trabajo

1.5.1 Justificación

Las habilidades sociomotrices, respecto a su desarrollo, permite que los estudiantes de quinto grado de primaria puedan socializar de la mejor manera con su entorno, permitiendo fortalecer la confianza en ellos mismos, desarrollando una visión positiva de su imagen y esquema corporal.

1.5.2 Importancia

La relevancia de las habilidades sociomotrices se sustenta en las relaciones interpersonales e intrapersonales, tolerancia a la frustración entre otras situaciones que se presentan en los estudiantes, ya que dichas habilidades les permiten conocerse a sí mismos con relación a sus compañeros, su entorno y las tareas motrices que se les puede encomendar realizar.

CAPÍTULO II: MARCO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes del problema

Santana (2021) en su trabajo de investigación titulado “*El campamento como actividad permanente para el desarrollo de la sociomotricidad en niños en Guayaquil*”. El método fue cualitativo de tipo exploratorio y se concluyó que el mecanismo empleado (campamento) se constituye como una alternativa educativa viable que requiere pocos recursos y potencia las habilidades sociomotoras. Se recomendó que los campamentos fueran vistos como una alternativa permanente para apoyar la administración de educación física y el desarrollo de las habilidades sociomotrices de los estudiantes.

Prada (2019) en su estudio “*Programa de Educación Física con enfoque por competencias para desarrollar las capacidades sociomotrices de los estudiantes de segundo grado de la I.E. PERÚ BIRF del distrito de Pueblo Nuevo-Ferreñafe*”, tuvo como objetivo estudiar lo que demuestran los estudiantes como capacidades sociomotrices a través de una ficha de observación de capacidades sociomotrices. Entre las conclusiones, señala que existen límites para las categorías de creatividad e interacción, porque representan porcentajes (53 % y 50 % respectivamente) a nivel de proceso, escenario que denota la necesidad de atención educativa. El desarrollo de la motricidad no debe permanecer, en asociación con las capacidades, en el nivel de interacción a través de lo motriz, sino también promover a la creatividad y su desarrollo como característica del ser humano para el trabajo de toda la vida y teniendo en cuenta los diferentes intereses y necesidades para realizarlo.

Bolívar (2019) que presentó una investigación que tuvo como objetivo diseñar una propuesta de intervención adecuada y basada en principios didácticos que se

asocian con la práctica de juegos tradicionales, orientado al fortalecimiento de habilidades sociomotrices en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Anza.

La expresión motriz y las habilidades sociomotrices se pueden impulsar de diferentes formas, una de ellas es la danza, por ejemplo, la que asocia la idiosincrasia de una determinada población y sus costumbres ancestrales. En este caso nos referimos a las danzas folclóricas. Por ello decimos que es un catalizador de la sociedad, permitiendo a sus ejecutantes el hecho de comprender vivencias promoviendo la cultura a través del movimiento. Sierra (2021) presenta su trabajo de investigación titulado "*La danza folclórica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades sociomotrices en los jóvenes pertenecientes a la fundación Camagüey del municipio de Codazzi, departamento de Cesar*". El presente estudio tuvo como finalidad desarrollar una propuesta educativa basada en las danzas folclóricas, con foco en el atletismo social de conformantes jóvenes de la Fundación Camagüey de Codazzi.

Dentro de la temática de la sociomotricidad encontramos espacios educativos en dónde se desarrolla la variable mencionada. Uno de dichos espacios son las clases de educación física. Así tenemos que, Jiménez y Ledesma (2018) publican un artículo científico nombrado como *Técnicas de interacción sociomotriz en el desarrollo de la expresión corporal en estudiantes de primaria*. El presente trabajo académico tuvo por objetivo determinar los efectos de las técnicas de interacción sociomotora en la expresión física en niños de educación primaria de una institución educativa privada del distrito Lima, 2016. Se emplearon listas de cotejo, siendo éstas lo denominado como instrumento de recolección de datos, en una población de 30 estudiantes,

alcanzando a evidenciar consecuencias de las habilidades de interacción sociomotora al afectar el desarrollo motriz de los estudiantes.

Sánchez (2019) en su trabajo titulado *“La sociomotricidad para el fortalecimiento de las habilidades sociales en niños de primaria básica”*, se demuestra la influencia que puede alcanzar la sociomotricidad en las clases de Educación física para poder fortalecer las habilidades sociales de los niños que a través de actividades con principios lúdicos que integran algunas competencias puedes ayudar a gestionar situaciones de manera asertiva y lograr armonizar con su entorno social. Así también dentro del ámbito de la sociomotricidad encontramos la relevancia que implica su desarrollo tanto en las clases de Educación Física, como en otras áreas, siendo enriquecedor para el crecimiento del estudiante de primaria o secundaria.

Valdivia (2021) en su investigación titulada *“Concordancia de las Habilidades Sociales con la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, según percepción de docentes del área de educación física”*, pretende demostrar la existencia de dicha sincronía con las variables que involucran a las habilidades sociales y sociomotrices. Se utilizó el método hermenéutico que facilita la interpretación de manera clara y consecuente las teorías sobre dichas variables. Siendo el tipo de investigación correlacional. Se alcanzó a identificar que existe una correspondencia significativa entre las capacidades y las habilidades sociales, vinculadas a través de las habilidades sociomotrices. Dichas habilidades implican generar y poner en práctica tácticas y estrategias, y las habilidades abordan a la expresividad física del alumno.

Así mismo tenemos a Ruiz y Rodríguez (2014) *Sociomotricidad para el Fortalecimiento de Valores*, proponen el juego como medio educativo que logran generar espacios de interacción, en los cuales se logran evidenciar un mejoramiento

de las relaciones interpersonales entre los estudiantes. Se diseñaron distintas propuestas de clase para lograr el objetivo curricular y así alcanzar el objetivo principal del estudio.

En el aspecto sociomotriz del estudiante se resalta la capacidad que le permite interactuar con sus compañeros a través de juegos, actividades motrices por lo que podríamos encontrar que va desarrollando un tipo de inteligencia. Bermúdez (2021), *Inteligencia sociomotriz. Potencialmente integrales*. Propone un escenario donde el proceso educativo integral del ser humano se orienta desde los ideales de la Educación Física, considerando sus categorías: social, cognitiva y motriz. Este estudio se desarrolló en una institución del distrito, incluyendo la participación de estudiantes del grado noveno. La implementación piloto abordó el desarrollo de sesiones impregnadas de contextos de escenarios sociomotrices, y el diseño imaginó cuatro momentos de desarrollo generalmente asociados con la autoconciencia, el empoderamiento, la conciencia mutua y la evaluación.

El niño se desarrolla cognitiva y motrizmente cada día, por ello debemos abarcar un espectro amplio de enriquecimiento, sobre todo en las edades de formación. Por ello, hablamos de una formación integral, Rojas y Palacio (2022), en su investigación, *Los juegos tradicionales de la comunidad indígena Wayuu en la formación integral de los niños y niñas*, se orienta en comprender el aporte de lo tradicional práctico a la educación de los infantes de un internado de la ciudad de Uribia. Se trata de un estudio cualitativo realizado en alumnos de quinto grado de 10 a 12 años de la Institución Etnográfica Rural Integral (internado El Edén). En relación al cotejo de información, se emplearon diversas herramientas como entrevistas semiestructuradas, grupos focales y cuestionarios semiestructurados. Se ha demostrado que la práctica del juego ayuda a mejorar diferentes aspectos de la

existencia del infante desde las dimensiones personal, social y cultural, considerando a 48 estudiantes como población.

2.2 Bases teóricas o científicas

El concepto de la sociomotricidad es propuesto por el profesor de educación física, psicólogo, lingüista y sociólogo Pierre Parlebas que desde la perspectiva del aprendizaje constructivista de Vygotsky nos muestra este concepto. La propuesta de la sociomotricidad naciente en Pierre Parlebas, permite la comprensión del acto pedagógico desde, la solidaridad, la asociación con otros, desde la lógica de las experiencias lúdico-motrices que terminan siendo concretadas en la dinámica imprevisible y multifactorial de la convivencia de acciones motrices conducentes, al mismo tiempo, al desarrollo y la efervescencia de la conducta motriz (Reyes 2022)

Gallo (2007) señala a Parlebas como el representante de la corriente la sociomotricidad, que tiene su origen en España y Francia a fines del siglo pasado, que través de lo motriz, y su evaluación en la práctica, alcanza a referirse a la dimensión motriz de la conducta humana y comprender la educación física como método educativo para la conducta motriz. Parlebas (2001) *Juegos, Deportes y Sociedades*. *Léxico de Praxiología motriz*, nos señala que el enfoque de sociomotricidad involucra lo práctico de campo y las cualidades de los eventos motrices en dicho entorno práctico. La función básica es la presencia de la comunicación inmersa en la interacción motriz y el funcionamiento motor. La sociomotricidad demuestra su eje clave en las relaciones que establece el agente con otros intermediarios.

Según Gilder (2021), las características que definen a la sociomotricidad, en su relación intrínseca con el estudiante, se abordan desde varios enfoques, por ejemplo:

- Educación Física: cuando decimos que se está hablando de actividad psicomotriz, y hay reciprocidad sin interacción con otros seres, entonces estamos hablando de actividad sociomotriz.
- De la motricidad: a través de la motricidad, los niños se comunican, satisfacen sus deseos y necesidades de cooperación con los demás, comprenden, asimilan y acatan reglas comunes y buscan el placer de expresarse mediante el juego.
- Biológicos y socioculturales: es también el proceso cognitivo y sistemático representado en la dimensión humana y en el que estos factores interactúan por medio de la sociomotricidad.

En tal aspecto encontramos que, las distintas emociones en los seres humanos son de gran importancia y permiten favorecer los procesos sobre todo con los niños de preescolar, ya que nos lleva a una de las dimensiones más importantes del desarrollo humano, como lo es el comportamiento social de los niños, de forma que podamos observar que no se utilizan como elementos de control del sujeto, sino para soportar las diversas emociones que forman parte de las infinitas dimensiones y la inteligencia, desde nuestro interior hacia el exterior, pero entendiendo que se inicia desde fuera. Es lo que nos constituye, el yo que se construye en nuestra vida cotidiana en relación directa con nuestro entorno, nuestro entorno y nuestra vida en general (Carlosama, 2018).

Castañer y Camerino (2001, p. 111) nos dicen que en las habilidades sociomotoras, las experiencias corporales con contenido afectivo y afectivo ayudan a que surjan con mayor facilidad diversas funciones cognitivas y motrices importantes en cada etapa de la evolución, en el mismo libro se detalla que los componentes de un movimiento social consisten en la introducción, comunicación e interacción,

detallando el propósito de crear medios alternativos para educar, investigar, identificar y potenciar diversas emociones en los sujetos (p.19).

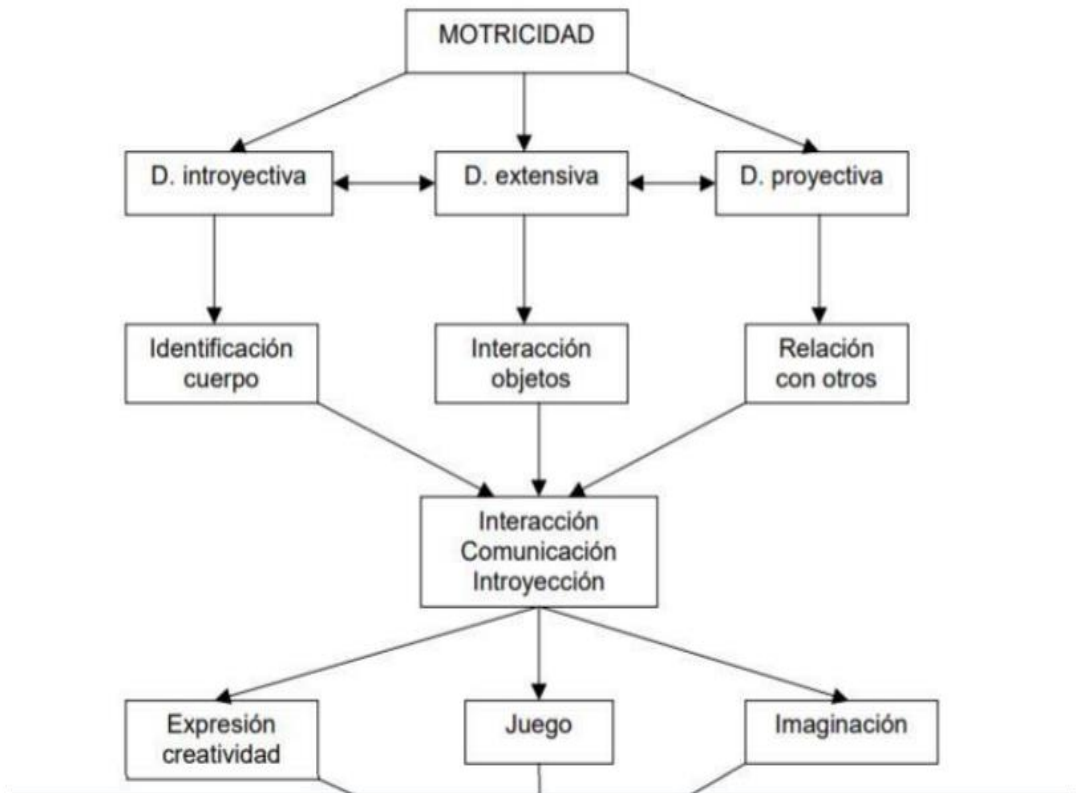
Otros autores han sugerido que las habilidades socioemocionales que emanan del “yo” como autoconciencia se relacionan con las habilidades sociomotrices (introducción), la asimilación emocional, los problemas y entornos (interactivos), y la comprensión emocional (comunicación) entendida como varios procesos mentales que interpretan las emociones (p.20).

Benjumea (2003, p. 9 – 10) cita que Castañer y Camerino en educación física parten de una concepción general de la motricidad del ser humano y de la comprensión de éste. Las capacidades sociomotrices buscan evaluar a las personas por medio de sus comportamientos, capacidades motrices y la interacción con las demás personas, se basa en tres dimensiones o capacidades: introyectiva, extensiva y proyectiva.

- Introyectiva: (identificar su cuerpo, reconocerse) la comunicación y las expresiones se constituyen como son necesidades y capacidades propias del hombre al ser mecanismos que viabilizan la expresión de sentimientos, pensamientos y experiencia. Es conocerse uno mismo.
- Extensiva: (interacción con los objetos) a través de la actividad motora, el niño experimenta habilidades físicas, hace su primer contacto con el mundo exterior, donde se llega a conocer a sí mismo y reconoce las propiedades de los objetos, el mundo y otras personas. Es la interacción (relación) entre un sujeto con ciertos objetos y otros sujetos.
- Proyectiva: (relación con otros, comunicar) a través de sus propios cuerpos, objetos y relaciones con otras personas, los niños pueden expresarse como unidades de integración global. Comunicarse con los demás.

Benavides (2012), menciona tres capacidades de la sociomotricidad, como son:

- Capacidad introyectiva: (se conoce a sí mismo) a través de las experiencias de movimiento, los niños pueden tomar conciencia de sus cuerpos, conectarlos con sus estructuras mentales y pensamientos, y progresar en el reconocimiento de sus propios cuerpos, movimientos y habilidades. Castañer dice: apelando al cuerpo identificado a partir de la dimensión interna (reflexiva) del niño, es decir, la participación consciente en los procesos de autorregulación que se dan en todas las experiencias motrices (p. 116). Podemos entonces afirmar, que la introyección es el proceso de integrar el yo, con todo aquello que le satisface del mundo exterior. Por lo tanto, decimos que la experiencia motriz permite que el niño se integre al medio.
- Capacidad extensiva: (conoce las particularidades de los objetos) A partir de un objeto el niño interactúa con este y lo integra a su medio, buscando identificarse a través de él.
- Capacidad proyectiva (conoce las características del medio y de otros) Tiene que ver con los procesos de interacción, asimilación, adaptación, regulación, equilibrio cognitivo y emocional, con el objetivo de liberar los procesos de creación y expresión propias del niño.



Fuente: Guía curricular para la Educación Física (p.4).

- Capacidad interactiva: durante el crecimiento, la madurez y el desarrollo, los niños continúan progresando en su desarrollo de la conciencia corporal a través de la estimulación dirigida a contextos sociales y educativos apoyados por juegos.

Las capacidades sociomotrices se basan en la imaginación, la expresión, creatividad y juego colectivo. Que se pueden representar de la siguiente forma:



Fuente: Guía curricular para la Educación Física (p.6).

La imaginación: tipo de pensamiento divergente, curiosidad por la exploración de nuevas experiencias, donde su función es asociar y combinar los elementos que aporta la experiencia para obtener un producto diverso e innovador que permita la representación interna de la experiencia y el pensamiento convergente (Castañer y Camerino, p. 118)

La expresión y creatividad, se manifiestan en la creación de algo nuevo, además en la solución de problemas, dicha capacidad concuerda con las operaciones de convergencia y divergencia (Castañer y Camerino, p. 120)

El juego colectivo se basa en las relaciones sociales del niño, lo cual se construye en la infancia y se adquiere a través del juego libre, mediante el cual se determina la forma de construcción social.

Entendemos que la Educación Física es la base de una estructura entendida como movimiento social. Los movimientos sociales utilizan el juego como elemento didáctico fundamental y como medio para que los niños expresen su psicomotricidad en procesos corporales esenciales. Por lo que, en las edades tempranas se considera el espacio ideal e idóneo para generar espacios de contacto vivencial entre niños,

niñas y adultos, donde las experiencias motrices juegan un papel protagónico y fundamental en la construcción de sus relaciones intrapersonales e interpersonales. Respetando las etapas de desarrollo cognitivo y de estadio emocional del niño, se logra consolidar mejor los aprendizajes propios del infante.

En muchos sentidos el niño nos sorprende no solo en el patio de la escuela descubriendo a través del movimiento el cómo se relaciona con sus compañeros y que, a través del mismo, puede encontrarse a sí mismo, explorar la variedad y diversidad de sus movimientos, sus posibilidades de interactuar con otros niños y niñas. El juego está presente desde edades muy tempranas en los infantes así mismo, es importante conocer que los juegos en su estructura y definición total de, es una expresión libre sin reglas ni tiempo ni parámetros. Sin embargo, en educación física se utiliza el juego como herramienta para desarrollar capacidades físicas, habilidades sociales, interactuar a través de sus habilidades sociomotrices.

Después de un aislamiento tan marcado como el que estamos atravesando, el reto de los maestros es empezar a identificar las carencias motrices de nuestros estudiantes y empezar a fortalecer aquellas cualidades físicas que fueron postergadas. En ese mismo camino, encontramos las habilidades sociomotrices de nuestros estudiantes que les permiten encontrar, en la interacción con otros compañeros la afirmación de su yo interior y regular sus conductas por intermedio de las normas de convivencia que se van reglando en lo cotidiano de la escuela.

El juego posee ese mecanismo que le permite al estudiante según sea su estadio emocional y físico, liberar su bagaje motor y socializar con mayor seguridad en su entorno. Mora y Mora (2022) nos presenta una clasificación de los juegos de la siguiente forma:

Se distinguen cuatro familias, a las que se les identifica como dominios de la acción motriz y a los que se refiere como criterios de la acción motriz de manera que, en función de la especificidad, las situaciones motrices se incluyan en un mismo dominio de la actividad motriz, definido a continuación como un campo en el que todas las prácticas físicas se consideran homogéneas, lo cual responde a la estructura interna humana. Tenemos:

- Juegos psicomotores, donde no se da la presencia, entre los que juegan, de la interacción motriz.
- Juegos cooperativos, donde se dan interacciones, entre los jugadores, de mutua cooperación.
- Juegos de oposición, donde los jugadores presentan motrices que posibilitan las interacciones motrices que suelen ser adversas con los demás participantes.
- Juegos cooperación – oposición, donde se da la presencia de equipos, constituidos por adversarios y compañeros.

UNICEF (2018), *Aprendizaje a través del juego*, nos menciona el refuerzo del contexto educativo basado en el juego, considerando programas de aprendizaje, de la primera infancia es de vital importancia. Las investigaciones científicas nos dan a conocer que los primeros ocho años del niño juegan un papel primordial en el desarrollo del aprendizaje y que se va concretando con mayor énfasis si dicho aprendizaje es adquirido por intermedio del juego, ya que en esta etapa de desarrollo humano. En la etapa mencionada se alcanza lo cognitivo asociado a competencias, además de la competencia social, el bienestar emocional, una buena salud mental y física que les serán útiles para formar una base sólida, incluso en la etapa adulta.

Desde la concepción hasta los dos años, con una estimulación adecuada y pertinente, el cerebro del infante tiende por formar redes de conexión neuronal a un ritmo al menos de mil por segundo. También existen indicios recientes que reportan de hasta un millón por segundo. Es importante que señalar que las conexiones se ven fortalecidas en entornos afectuosos, de protección que estrechan vínculos seguros que contribuyen a un desarrollo emocional positivo.

De tres hasta los cinco años, es la etapa preescolar. Las competencias socioemocionales, lingüísticas y cognitivas del infante experimentan un desarrollo rápido. El juego en la etapa preescolar permite al niño darle sentido al mundo que lo rodea, explorándolo y usando su creatividad e imaginación.

De los seis hasta los ocho años, el juego permanece crucial en el desarrollo del aprendizaje del infante. Sin embargo, se descuida por motivos de modelamiento académico. Por lo que es adecuado enfocar los aprendizajes basados en el juego ya que pueden transformar las experiencias educativas en fuentes de motivación para el aprendizaje en sí mismo.

2.3 Definición de términos básicos:

Sociomotricidad: Según Parlebas (2001), se orienta a que una persona puede desarrollar habilidades físicas y mentales a través del movimiento y la interacción. Una característica relevante de aquellos escenarios conjuga a la presencia de interacciones motrices que necesariamente intervienen en la ejecución de la tarea planificada (deportivo colectivo, atleta-individuo). Esta interacción es una característica contrastante de las habilidades sociomotoras y psicomotoras que refuerza y mantiene el carácter central del agente con otros mediadores.

MINEDU (2015) define a la sociomotricidad como la implementación de habilidades sociales a través de cualidades motoras conscientes y voluntarias compartiendo ideas, sentimientos y emociones que pueden ser observadas por dos o más personas trabajando juntas en un ambiente lúdico, lo cual es compartido por Vygotsky, considerando el enfoque teórico del aprendizaje.

Juegos Tradicionales: Lavega (2011), menciona que un juego tradicional pertenece a cada conformante de la ciudad y a cada habitante. Así, las culturas y tradiciones se revelan a través de ellos y representan la identidad de cada organismo o grupo social. Esto ocurre de manera espontánea y busca el placer de los participantes.

Trautmann (2015), nos dice que los juegos tradicionales alcanzan a satisfacer lo requerido primordial, considerando como necesidad básica, de los infantes, aunque existen en nuestros tiempos, juegos más tecnificados, sin embargo, las esencias de los juegos tradicionales se basan en sustentar una asociación más participativa con los otros miembros a nivel comunitario.

CAPÍTULO III: PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

3.1. Desarrollo de la idea central de la propuesta

Las habilidades sociomotrices en niños de quinto de primaria del Colegio Innova Schools del distrito de Los Olivos.

FODA	<u>FORTALEZAS (INTERNO)</u> Óptima calidad de servicio Local propio	<u>DEBILIDADES (INTERNO)</u> Infraestructura.
<u>OPORTUNIDADES (EXTERNO)</u> Lealtad de los clientes. No hay instituciones que brinden el mismo servicio.	FO Promoción de alumnos ingresantes a universidades	DO Fomentar la publicidad.
<u>AMENAZAS</u> Pandemia.	FA Trabajo continuo.	DA Prever los Sistemas de Seguridad Sanitaria.

3.1.1. Idea de negocio o idea de posicionamiento

3.1.2. Justificación

Una de las razones por la que se llevó a cabo este trabajo, es porque se involucra a un grupo niños (estudiantes) con dificultades en el desarrollo de las habilidades socio motrices debido al confinamiento sufrido por la pandemia de COVID 19. En ese sentido los estudiantes no pudieron salir de sus hogares, mellando en sus habilidades sociales y de motricidad que les permitía fortalecer su autoestima.

3.2. Identificación del servicio

3.2.1. Servicio

Se realiza a través actividades relacionadas a juegos cooperativos juego de roles y juegos tradicionales.

3.2.2. Valores

Los valores a desarrollar de acuerdo al aspecto sociomotriz son:

- ✓ Buena vibra: Tenemos una actitud positiva, enfrentamos los errores con asertividad y aprendemos de ellos.
- ✓ Honestidad: Somos íntegros, justos, transparentes y coherentes con lo que decimos y hacemos.
- ✓ Actitud Innovadora: Pensamos fuera de la caja, buscamos una mejor manera de hacer las cosas y estamos abiertos a nuevas ideas.
- ✓ Vocación de servicio: Mostramos empatía y sensibilidad frente a la necesidad de los demás.
- ✓ Pasión por lo que hacemos: Nos apasiona y motiva trabajar por la educación y el desarrollo del país.

3.3. Descripción del servicio

3.3.1. Características

Por intermedio del trabajo grupal y dinámico que se llevan a cabo en los talleres elaborados para los juegos tradicionales y cooperativos.

3.3.2. Composición

Actividades de comunicación, recreativas y de cooperación, ya que dentro de la problemática estudiantil referida a las habilidades sociomotrices se encuentran en desmedro y carentes de estímulo.

3.3.3. Utilidad

Ayuda a estimular la autoestima de los niños, la tolerancia a la frustración debido a que los juegos por su naturaleza poseen reglas y deben ser respetadas por los participantes y en algunos casos hay vencedores y vencidos, pero orientando la actividad a trabajar en equipo se puede demostrar la importancia del desarrollo de dichas habilidades.

3.3.4. Valor diferenciador

Se trabaja con los estudiantes de tercero y cuarto de primaria debido a que en dichas edades se puede estimular con mayor significancia las habilidades sociomotrices sentando las bases y consolidando lo que podrá desarrollar en los siguientes niveles.

3.3.5. Presentación

El trabajo se presentó a través del curso de Educación Física inmerso en la Currícula Nacional en el Programa Curricular Nacional. A través una de las competencias dispuesta por lo mencionado, la cual evalúa la interacción a través de las habilidades sociomotrices.

3.4. La propuesta

Desarrollar actividades recreativas a través de los juegos tradicionales y despertar sus habilidades socio motrices en estudiantes del tercero y cuarto

grado de primaria de la Institución Educativa Innova Schools ubicado en el distrito de Los Olivos.

3.4.1. Propuesta del Proyecto a desarrollar o posicionar

El desarrollo de las habilidades sociomotrices en niños de quinto grado de primaria del Centro Educativo “INNOVA SCHOOL” Sede Santa Ana ubicado en el distrito de Los Olivos.

3.4.2. Justificación del proyecto

La justificación del trabajo se rige a una realidad vivenciada en la etapa de cuarentena en niños de diferentes edades, donde sus habilidades de interacción se vieron truncadas y afectadas debido a la carencia de interacción presencial necesaria con sus compañeros.

3.4.3. Identificación del mercado según la propuesta

La carencia de actividades lúdicas, motrices y de socialización por el confinamiento producido por la pandemia de COVID 19.

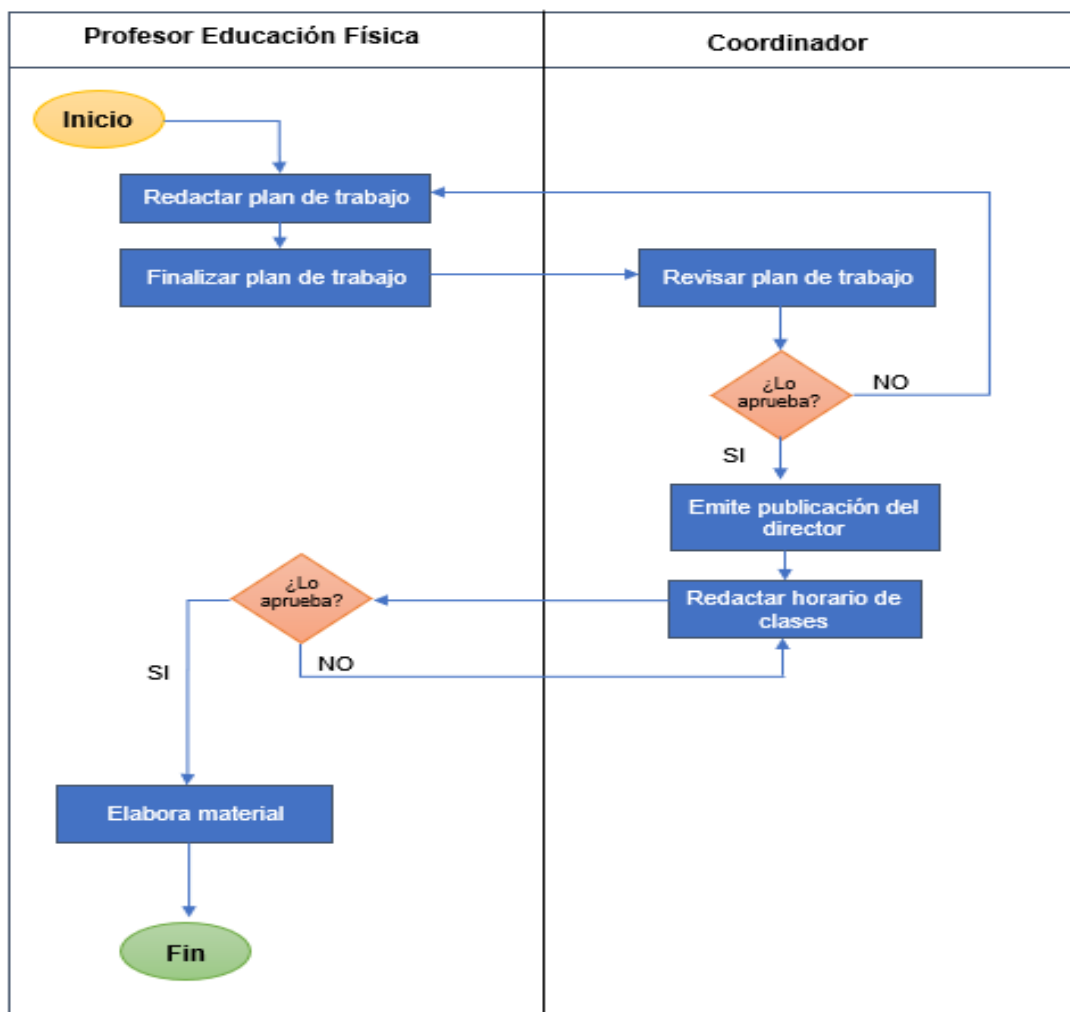
3.4.4. Infraestructura

3.4.4.1. De la infraestructura

El Centro Educativo “INNOVA SCHOOLS SEDE SANTA ANA” posee amplias instalaciones e implementación para el desarrollo del curso de Educación Física teniendo así, dos canchas de grass sintético y una loza deportiva de cemento.



3.4.4.2. Del diseño y flujo de servicio



3.4.4.3. Del proceso de servicio

Director: Coordinar, programar y ejecutar las actividades de los grupos de trabajo para lograr los objetivos. Elaborar cronogramas de entrega de material educativo. Velar por el cumplimiento del plan de trabajo.

Docente de Educación Física: Acompañar a los estudiantes, corregir, reforzar y motivar a los estudiantes para que realicen actividad física y conozcan la práctica deportiva, sino también para que se alimenten de manera

saludable y puedan interactuar de manera positiva con su compañeros y maestros.

3.4.4.4. De los equipos para el servicio

Se cuenta con los materiales educativos necesarios como son: conos, platillos, aros, escaleras de coordinación, balones de futsal, balones de voleibol, balones de handball, bastones, sogas, colchonetas.

CAPITULO IV: RESULTADOS

4.1. Competencia

El servicio de la mejora de las habilidades sociomotrices no tiene competencias reconocidas en el mismo Centro Educativo. Sin embargo, el centro educativo si posee competencias a su alrededor.

4.2. Estrategias de venta

El servicio tendrá su alcance de la siguiente manera:

- ✓ A través de las clases de Educación Física.
- ✓ Se incluye en el Plan Curricular de ambos niveles.
- ✓ Se desarrolla a través de las sesiones de aprendizaje del curso de Educación Física.

4.3. Estrategia de posicionamiento

El Centro Educativo INNOVA SCHOOLS Sede Santa Ana se encuentra posicionado en el mercado ya que posee un funcionamiento de 5 años, superando incluso una pandemia, llevando el servicio a través de las plataformas virtuales.

4.4. Valores agregados

Podrá incluirse al departamento psicológico y de la misma manera se podrá compartir y cruzar información con la profesional encargada para ahondar en el desarrollo de las habilidades sociomotrices.

4.5. Oportunidad de crecimiento

Brindar una clase en la que los estudiantes puedan tener la oportunidad de socializar a través del movimiento que les permitirá sentirse incluidos y aceptados. Ampliando en ellos su experiencia socio – motriz a través de los juegos tradicionales.

Otorgar la oportunidad a la mayor cantidad de estudiantes para que participen en las diferentes actividades dentro de la sesión de clase.

CONCLUSIONES

Se concluye que a través de los juegos tradicionales desarrollamos las habilidades sociomotrices de los alumnos del quinto grado de primaria, ya que se encuentran las condiciones apropiadas para poder desarrollarlas, a través de las sesiones de aprendizaje dónde podremos implementar talleres de juegos.

Los estudiantes responden de manera apropiada y con mucho entusiasmo a participar de las sesiones ya que por su naturaleza curiosa y de inclinación al juego podemos observar el libre disfrute de los niños, interactuando con sus compañeros y encontrando un lenguaje propio dentro del juego, que les permite entenderse a sí mismos y a sus congéneres.

También concluimos que los juegos que impliquen interacción, desarrollan con mayor énfasis las habilidades sociomotrices de los estudiantes tan importantes para la convivencia saludable entre ellos y sus maestros.

RECOMENDACIONES

Se recomienda implementar los talleres en todos los niveles de aprendizaje ya sea primaria, inicial o secundaria. Respetando los estadios de desarrollo y aprendizaje en la niñez y adolescencia.

También se recomienda hacer una medición inicial de las habilidades sociomotrices de los estudiantes de manera que se pueda llevar un laboratorio tanto de desarrollo motor como de dichas habilidades sociales e influir de manera positiva en ellos.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Bolívar, (2019), *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo sociomotriz en estudiantes del grado tercero de la institución educativa Anza*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica del Oriente]

Repositorio Institucional de la Universidad Católica de Oriente.

<https://repositorio.uco.edu.co/handle/20.500.13064/201>

Díaz, A. (2019). *El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]

Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola.

<https://repositorio.usil.edu.pe/items/bd4eade2-292c-4a27-a37e-a694c4beb97c>

Guevara, L. (2009). *Juegos tradicionales y autóctonos del Resguardo Indígena Cañamomo y Lomapieta*. [Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica de Pereira].

Repositorio de la Universidad Tecnológica de Pereira:

<https://es.scribd.com/document/134437950/juegostradicionalesindigenascanamomo-y-lomapieta>

Prada, J. (2019). *Programa de educación física con enfoque por competencias para el desarrollo de capacidades sociomotrices de los estudiantes de segundo grado de la I.E. "Perú Birf" del distrito de Pueblo Nuevo-Ferreñafe*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo]. Repositorio de la Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo.

<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/7892>

Santana, M. (2021). *El campamento como actividad permanente para el desarrollo de la sociomotricidad en niños* [Tesis de licenciatura, Universidad de

Guayaquil]. Repositorio de la Universidad de Guayaquil.

<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/55506>

Reyes, A. D. (2022). *Constitución del sujeto, Educación Física y sociomotricidad: campos tensionados*. [Ensayo, Retos, Vol. 45, 767-778]

<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>

Sierra, H. E. (2021). *La danza folclórica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades sociomotrices en los jóvenes pertenecientes a la fundación Camagüey del municipio de Codazzi, Departamento de Cesar*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica del Oriente]

Repositorio Institucional de la Universidad Católica de Oriente.

<https://repositorio.uco.edu.co/handle/20.500.13064/1325>

Jiménez, Y. A. y Ledesma F. (2018). *Técnicas de interacción sociomotriz en el desarrollo de la expresión corporal en estudiantes de primaria*. Revista Científica de Educación Eduser 56 Vol. 5, 56 – 60.

<http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/eduser/article/view/399>

Gallo, L. E. (2007). *Cuatro Hermenéuticas de la educación física en Colombia*. Universidad de Antioquia, Medellín. Obtenido de

<https://revistas.udea.edu.co/index.php/expomotricidad/article/view/333018>

Parlebas, P. (2001). *Juegos, Deportes y Sociedades*. Léxico de Praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo. Traducido por Fernando González del Campo Román.

Lavega, P. (2011). *Juegos Tradicionales y Escuela*. Recursos Pedagógicos.

Recuperado de:

http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1415/ev.1415.pdf

Sánchez, C. E. (2019) *La sociomotricidad para el fortalecimiento de las habilidades sociales en niños de básica primaria*. [Ensayo para optar para título de licenciado, Universidad de los Llanos Facultad de Ciencias Humanas y De La Educación Escuela de Pedagogía y Bellas Artes Licenciatura en Educación Física y Deporte Villavicencio] Repositorio Universidad de Los Llanos.

<https://repositorio.unillanos.edu.co/handle/001/1525>

Valdivia, G. L. (2021) *Concordancia de las habilidades sociales con la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, según percepción de docentes del área de Educación Física*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]

Repositorio Universidad Hermilio Valdizán, Huánuco.

<https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/7230>

Ruiz, J. y Rodríguez, M. (2014) *Sociomotricidad para el Fortalecimiento de Valores*. [Proyecto Curricular particular para Licenciatura] Universidad Pedagógica Nacional. Repositorio Universidad Pedagógica Nacional.

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/2916>

Bermúdez, B. (2021) *Inteligencia sociomotriz. Potencialmente integrales*. [Trabajo de Grado para Licenciatura] Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. Repositorio Universidad Pedagógica Nacional.

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/13366/Inteligencia%20sociomotriz.pdf?sequence=6&isAllowed=y>

Rojas, V. y Palacio D. (2022) *Los juegos tradicionales de la comunidad indígena Wayuu en la formación integral de los niños y niñas* [Tesis de Licenciatura] Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. Repositorio Universidad Pedagógica Nacional.

<http://upnblib.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/17630>

Gilder, L. C. (2021) *Elementos de la sociomotricidad y sus aportes a la internalización de la regla con niños de preescolar de la I.E La Asunción de Medellín. En tono de observatorio* [Tesis de Maestría] Facultad de Educación Física, Universidad de Antioquia, Colombia.

Repositorio Institucional Universidad de Antioquia.

<https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/28894>

Carlosama, A. F. (2018). *Las capacidades sociomotrices para fomentar una educación emocional en los sujetos*. Medellín, Colombia. Universidad Pedagógica Nacional. Obtenido de:

<http://hdl.handle.net/20.500.12209/9322>.

Castañer, M. y Camerino, O. (2001). *La Educación Física en la enseñanza primaria*. Laboratorio de observación de la Motricidad. INEFC- UdL., 1-15. Obtenido de:

https://www.researchgate.net/publication/257944981_Una_lectura_sistemica_de_las_capacidades_fisico-motrices_con_relacion_a_la_perceptivo-motricidad

Benjumea, M. (2005). *La educación física en la contemporaneidad. Tendencias y perfil profesional*. Universidad de Antioquia. Obtenido de:

<http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/108-laeducacion.pdf>

Benavides, C. P. (2012). *La sociomotricidad como propuesta didáctica de la educación física para disminuir la discriminación de género, en el colegio nacional Nicolás Esguerra, jornada nocturna ciclo 5*. Universidad Libre de Colombia, Obtenido de:

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9112>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, M. (2015). Plan Nacional de Fortalecimiento de la Educación Física y el Deporte Escolar. Luma, Perú: Disponible en:

<http://es.slideshare.net/JaimeXander/socio-motricidad-en-la-educacin-fsica>

Trautmann, R. (1995). *Los Juegos tradicionales*. Buenos Aires: Sudamérica ULADECH católica (2019). Código de ética para la investigación. Versión 002.

https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2_019/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v002.pdf

Mora, D. A. y Mora, J. D. (2022). *El juego y la experiencia corporal: un diálogo entre la pedagogía sensible y la sociomotricidad* [Tesis de Licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional] Repositorio de Tesis y trabajos de grado de la Universidad Pedagógica Nacional.

<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/17632>

UNICEF, (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York, Estados Unidos:
Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Recuperado de:

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

ANEXOS

LA ORGANIZACIÓN DE LA EMPRESA

- **Razón social**

COLEGIOS PERUANOS S.A.

- **Tipo de constitución de la empresa y sus principales características**

El colegio se constituye como una empresa de sociedad anónima abierta.

- **Diseño del logotipo, y eslogan**

- LOGOTIPO



- ESLOGAN
 - *“Inspiramos y formamos a nuestros estudiantes para que transformen el mundo”*



En Innova Schools preparamos a los futuros líderes de nuestro país.

¡Ven y conoce nuestra **Educación 360°!**



- Diseño del portal web, Facebook, twitter, etc.



Portal web:

<https://instagram.com/innovaschoolsperu?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

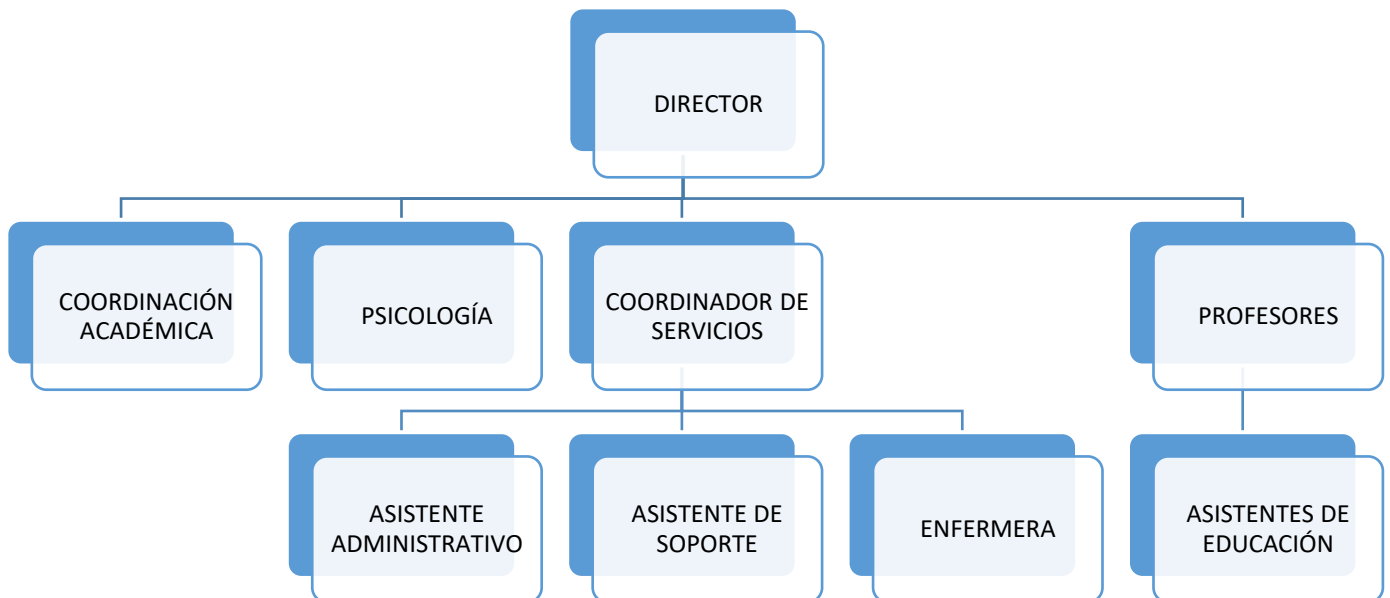
- **Misión de la empresa:**

Crear una generación inspirada, inteligente y ética para construir el futuro liderazgo del Perú.

- **Visión**

Lograr que los niños del Perú tengan acceso a una educación de estándares internacionales.

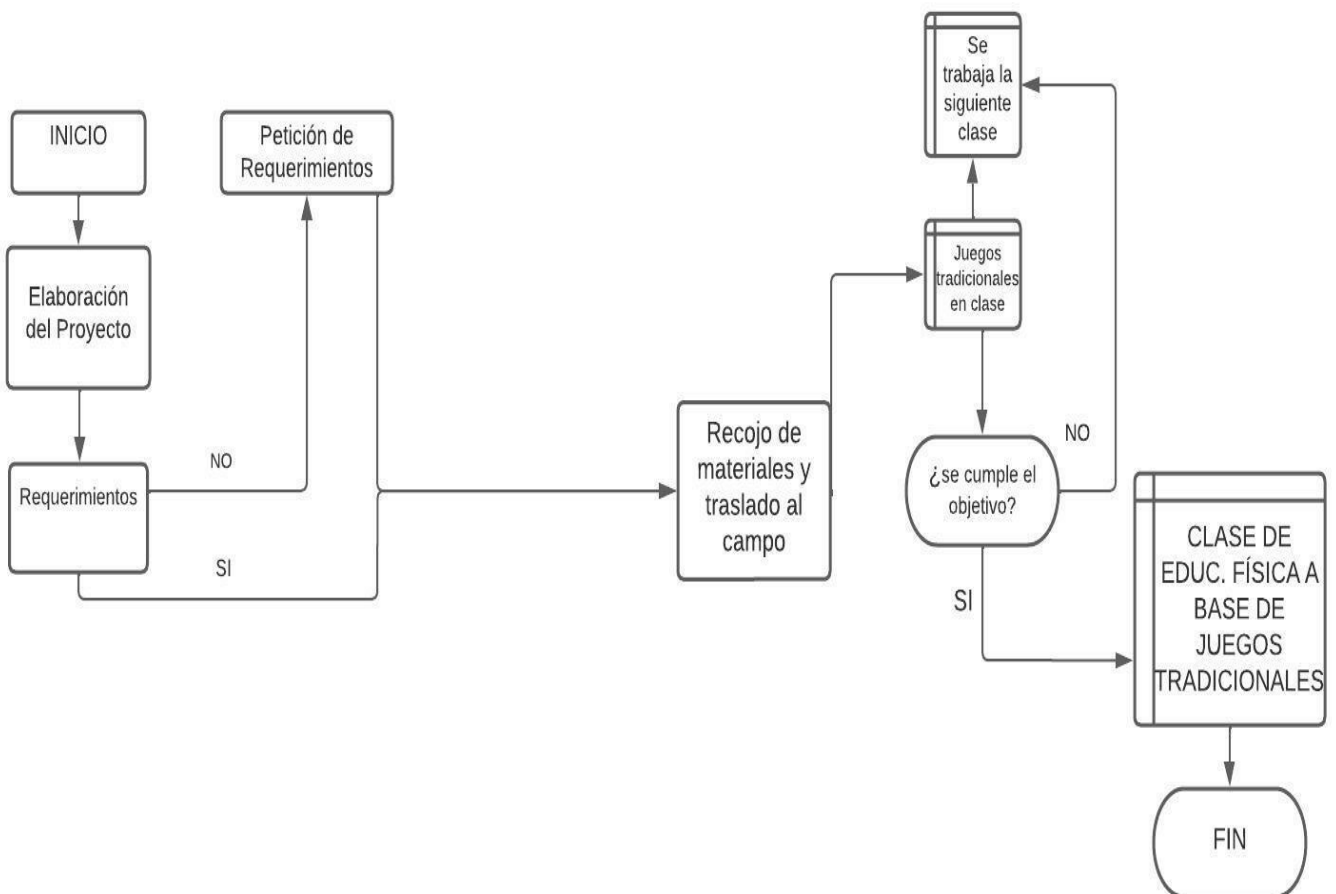
- **Organigrama**



• Actividad principal

Brindar al estudiante las herramientas necesarias para optimizar su aprendizaje de la mejor manera con una educación 360°. Con proyección de liderazgos internacionales.

• Flujograma de la actividad principal



• Fotografías del trabajo realizado en la empresa



JUEGOS TRADICIONALES:

- Chapadas



- Mundo



- Siete Pecados



- Siete pecados



- Salta Soga



- San Miguel



