



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

TESIS:

**EL JUEGO INFANTIL Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO
DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE
EDAD EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 918 ALTO
CHIMBOYA – CORANI - CARABAYA, AÑO 2016.**

PRESENTADO POR:

CHUPA ESPINOZA, MARGOTH JULIETA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL**

JULIACA - PERÚ

2017

DEDICATORIA

A Dios, por ser mi guía constante.

A mis hijos Raymer y Lyam que son mi motor y motivo de superación, para seguir adelante en mi carrera profesional.

AGRADECIMIENTO

A las autoridades de la Universidad Alas Peruanas de la Facultad de Educación y a las autoridades de la Institución por el apoyo brindado en el proceso de investigación.

RESUMEN

En el presente estudio se plantea como problema principal: ¿De qué manera el juego infantil incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya, año 2016?; para lo cual tiene como objetivo general: Establecer la incidencia del juego infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad.

El estudio es de diseño no experimental de corte transversal, correlacional causal, de tipo básico, nivel descriptivo explicativo, método hipotético deductivo; la población estuvo conformada por 11 niños(as) de 5 años de edad, la muestra es igual a la población.

Para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación y el test, como instrumentos se aplicaron una Ficha de Observación sobre el juego infantil con un total de 10 ítems y un Test de motricidad gruesa del autor Ozeretsky con un total de 10 ítems dirigido a los niños de 5 años.

El tratamiento estadístico se realizó mediante la elaboración de las tablas de distribución de frecuencias, gráfico de barras y el análisis e interpretación. Para la validación se aplicó el coeficiente de correlación de Spearman, con un valor de $r_s = 0,795$, la cual nos muestra una correlación alta positiva, con un $p_valor = 0,000 < 0,05$. Se concluye que el juego infantil incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad.

Palabras Claves: Juego infantil, motricidad gruesa.

ABSTRACT

In the present study it arises as the main problem: ¿How children's play affects the development of gross motor skills of children 5 years of age in Initial Educational Institution No. 918 High Chimboya, Corani - Carabaya, 2016?; for which general objective: To establish the incidence of child play in the development of gross motor skills of children 5 years old.

The study is not experimental design cross-sectional correlational causal, basic type, explanatory descriptive level, hypothetical deductive method; the population consisted of 11 children (as) of 5-year-old the sample is equal to the population.

For data collection was used as a technical observation and testing, as instruments one sheet Comment on children's play they were applied with a total of 10 items and a test of gross motor skills of the author Ozeretsky with a total of 10 items aimed at children 5 years.

The statistical analysis was performed by drawing the frequency distribution tables, bar graph and the analysis and interpretation. To validate the Spearman correlation coefficient, with a value of $r_s = 0,795$, which shows a positive high correlation with a $p_valor = 0,000 < 0,05$. It is concluded that children's play significantly affects the development of gross motor skills of children 5 years old.

Keywords: child play, gross motor.

ÍNDICE

	Pág.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	ix
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO	11
1.1. Descripción de la Realidad Problemática	11
1.2. Delimitación de la Investigación	13
1.2.1. Delimitación Social	13
1.2.2. Delimitación Temporal	13
1.2.3. Delimitación Espacial	14
1.3. Problemas de Investigación	14
1.3.1. Problema Principal	14
1.3.2. Problemas Secundarios	14
1.4. Objetivos de la Investigación	15
1.4.1. Objetivo General	15
1.4.2. Objetivos Específicos	15
1.5. Hipótesis de la Investigación	15
1.5.1. Hipótesis General	15
1.5.2. Hipótesis Específicas	16
1.5.3. Identificación y Clasificación de Variables e Indicadores	17
1.6. Diseño de la Investigación	19
1.6.1. Tipo de Investigación	19
1.6.2. Nivel de Investigación	19
1.6.3. Método	20

1.7.	Población y Muestra de la Investigación	20
1.7.1.	Población	20
1.7.2.	Muestra	20
1.8.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	21
1.8.1.	Técnicas	21
1.8.2.	Instrumentos	22
1.9.	Justificación e Importancia de la Investigación	24
1.9.1.	Justificación Teórica	24
1.9.2.	Justificación Práctica	25
1.9.3.	Justificación Social	25
1.9.4.	Justificación Legal	25
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO		27
2.1.	Antecedentes de la Investigación	27
2.1.1.	Estudios Previos	27
2.1.2.	Tesis Nacionales	28
2.1.3.	Tesis Internacionales	29
2.2.	Bases Teóricas	30
2.2.1.	Juego infantil	30
2.2.2.	Desarrollo de la Motricidad Gruesa	40
2.3.	Definición de Términos Básicos	48
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS		50
3.1.	Tablas y Gráficas Estadísticas	50
3.2.	Contrastación de Hipótesis	59
CONCLUSIONES		63
RECOMENDACIONES		65

FUENTES DE INFORMACIÓN	66
ANEXOS	69
1. Matriz de Consistencia	
2. Instrumentos	
3. Base de datos de los Instrumentos	

INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada “El juego infantil y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya – Corani - Carabaya, año 2016”, tuvo como propósito fundamental encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la coordinación y el equilibrio a través del juego en donde cada una de las actividades estaban encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño de transición, de hecho se entregan herramientas a los docentes para lograr las metas descritas, porque es conocido que en las instituciones educativas las docentes de educación inicial realizan muchas actividades lúdicas con los niños, procurando desarrollar la motricidad gruesa de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje.

No obstante, el progresivo descubrimiento del propio cuerpo como fuente de sensaciones, la exploración de las posibilidades de acción y funciones corporales, constituirán experiencias necesarias sobre las que se irá construyendo el pensamiento infantil. Asimismo, las relaciones afectivas establecidas en situaciones de actividad motriz, y en particular mediante el juego, servirán para el crecimiento emocional del niño.

El proporcionarle al niño un ambiente adecuado y rico en estímulos favorecerá el desarrollo de habilidades propias de un aprendizaje. A partir de esta realidad el presente trabajo se ha visionado de manera integral favoreciendo el sistema motor desde el aula de clase en los niños de edad preescolar mediante la implementación de estrategias que ayuden a potencializar las diferentes habilidades y garantizar un aprendizaje que sea más significativo en el niño a partir de las experiencias.

La investigación ha sido estructurada en tres capítulos:

En el primer capítulo Planteamiento Metodológico, se desarrolla la descripción de la realidad problemática, delimitación de la investigación, problemas de investigación, objetivos de la investigación, hipótesis de la investigación, diseño de la investigación, población y muestra de la investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, y justificación e importancia de la investigación.

En el segundo capítulo Marco Teórico, abarca los antecedentes de la investigación, bases teóricas, y definición de términos básicos.

En el tercer capítulo Análisis e interpretación de Resultados, se elabora las tablas y gráficos de los resultados de la aplicación de los instrumentos y la contrastación de hipótesis.

Finalmente, se presenta las conclusiones, recomendaciones, fuentes de información y anexos de acuerdo a las normas de redacción APA.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

A nivel mundial, la educación preescolar se ha institucionalizado y los docentes, con el afán de categorizarse en la enseñanza, se han dedicado, en su gran mayoría, a desplegar destrezas exclusivamente cognitivas descuidando, en gran parte, el juego como didáctica para desarrollar mejor la motricidad gruesa (UNESCO, 2013).

En América Latina se observa que en las instituciones, realizan procesos para reorientar la formación integral en espacios preescolares, los Centros Educativos creados con este fin van tomando rumbos diferentes, en vez de fomentar el desarrollo sistemático de destrezas, habilidades y aptitudes, se están concretando a adelantar procesos que corresponden a la educación básica y se concentran en lecto-escritura a través de actividades memorísticas-repetitivas y de imitación.

Por otro lado, en una sociedad en la que el excesivo sedentarismo de nuestros jóvenes es una problemática, se debe admitir que resulta absolutamente necesario que, en los diferentes contextos de desarrollo, se respete la necesidad de movimiento en la infancia y ya desde los

primeros años se empiecen a consolidar hábitos de psicomotricidad en todos los niveles educativos (UNESCO, 2013).

El Ministerio de Educación respondiendo al Proyecto Educativo Nacional al 2021 (PEN): La Educación que queremos para el Perú ha determinado, con mayor precisión, los lineamientos de políticas educativas elaborando el Diseño Curricular Nacional donde destaca que a través de la actividad psicomotriz y las condiciones ambientales, los niños van construyendo su propia identidad; la psicomotricidad se fundamenta en una visión unitaria del ser humano y considera al cuerpo como unidad psicoafectiva-motriz que piensa, siente, actúa en forma integrada los aspectos: psíquicos, motrices y afectivos, es decir, lo mental (ideas, razonamiento), lo motriz (cuerpo, movimiento, emoción) y lo afectivo (actitudes y emociones) (MINEDU, 2009).

Asimismo, se percibe que en instituciones alejadas de la ciudad los niños presentan serias dificultades al realizar actividades lúdicas que implican el mantenimiento del equilibrio del cuerpo en puntillas, ejercicios con los pies juntos o el apoyo haciendo uso de un solo pie, lo cual provoca la frustración de los niños ante la actividad. A ello se suma la demostración por la carencia de recursos didácticos que ayuden al oportuno desarrollo motor.

A nivel local en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya – Corani, esta problemática ocurre en la escuela, en donde no existen zonas de juegos adecuados para que los niños(as) trabajen de una forma adecuada y óptima para poder desarrollar la motricidad gruesa. Es decir, los niños que tengo a mi cargo tienen dificultades al saltar, correr con libertad, no tienen libertad para desarrollar sus habilidades motoras, destrezas, ya que ellos tienen que cuidar de sus hermanos menores, porque sus padres tienen muchos hijos, quienes tienen que trabajar para poder mantenerlos.

Los niños viven con muchas carencias económicas, afectivas, etc. son niños tímidos, cohibidos, inseguros con miedo, no expresan sus sentimientos, Se comunican en su primera lengua que es el quechua, además de este problema es una zona donde existe mucha pobreza sus pobladores son de bajos recursos económicos y las casas son espacios muy reducidos para que los niños puedan jugar o corretear. Los niños de esa zona prácticamente se olvidan del juego porque se tienen que dedicar a otras actividades que no son propias de su edad.

Por ello, el juego es muy importante desde que el individuo nace, ya que tiene que estar en constante actividad como caminar, experimentar correr, etc. es un proceso determinante para el desarrollo motor del niño, es tan importante para su aprendizaje que por medio del juego va descubriendo su propio cuerpo y el medio ambiente. Para los niños es un medio de comunicación, porque le ayuda a mejorar la flexibilidad del cuerpo, además ocupa un lugar muy importante en el desarrollo motriz, emocional e intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas, para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL

El grupo social de estudio ha sido abarcado por los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

La presente investigación ha sido comprendida en el período de Marzo a Julio 2016.

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

El estudio ha sido desarrollado específicamente en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, ubicado en el Centro Poblado Aymaña, Distrito de Corani, Provincia de Carabaya de la Región Puno perteneciente a la UGEL Carabaya, a cargo de la Prof. Bimilda Huarillocla Ayque.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera el juego infantil incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya, año 2016?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

PE1: ¿De qué manera el juego infantil en su dimensión afectiva - social incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya?

PE2: ¿De qué manera el juego infantil en su dimensión creativa incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya?

PE3: ¿De qué manera el juego infantil en su dimensión motora incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Establecer la incidencia del juego infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya, año 2016.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE1: Determinar la incidencia del juego infantil en su dimensión afectiva - social en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.

OE2: Determinar la incidencia del juego infantil en su dimensión creativa en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.

OE3: Determinar la incidencia del juego infantil en su dimensión motora en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.

1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

El juego infantil incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya, año 2016.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

HE1: El juego infantil en su dimensión afectiva - social incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.

HE2: El juego infantil en su dimensión creativa incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.

HE3: El juego infantil en su dimensión motora incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. Operacionalización de las Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>Variable Relacional 1 (X):</p> <p>EL JUEGO INFANTIL</p>	<p>Es una actividad innata y propia de la infancia. Es una actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo.</p>	Afectiva emocional	Coopera y disfruta jugando	1	<p>ORDINAL</p> <p>Escala de Likert:</p> <p>Siempre..... (4)</p> <p>Casi siempre. (3)</p> <p>A veces.....(2)</p> <p>Casi nunca(1)</p>
			Se adapta con otros niños	2	
			Es sociable e independiente	3	
			Acepta normas del juego	4	
		Creativa	Creación de personajes	5	
			Juego de roles	6	
		Motora	Participación dinámica	7	
			Se reconoce	8	
			Control de movimientos	9	
			Dominio del espacio	10	

<p style="text-align: center;">Variable Relacional 2 (Y):</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA</p>	<p>Son las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea.</p>	Conducta motrices básicas	Coordinación de manos	1	<p>NOMINAL</p> <p>Dicotómica:</p> <p>Correcto..... (2)</p> <p>Incorrecto..... (0)</p>
			Coordinación dinámica general	2	
			Equilibrio	3	
		Conducta percepto-motrices	Rapidez	4	
			Organización espacial	5	
			Organización espacio temporal	6	
		Esquema corporal	Lateralidad	7	
			Habilidad motriz en las extremidades	8	
			Respiración	9	
			Ritmo	10	

Fuente: Elaboración propia.

1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

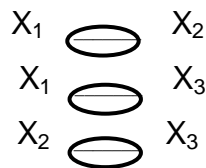
La investigación se enmarca dentro del diseño no experimental de corte transversal, correlacional causal. Hernández, Fernández y Baptista (2010), manifiestan que “tiene como objetivo indagar la incidencia y los valores en que se manifiesta una o más variables o ubicar, categorizar y proporcionar una visión de una comunidad, un evento, un contexto, un fenómeno o una situación” (p. 121). Tal como se detalla:

Se mide y describe relación (X_1 ___ X_2)
Se mide y describe relación (X_1 ___ X_3)
Se mide y describe relación (X_2 ___ X_3)

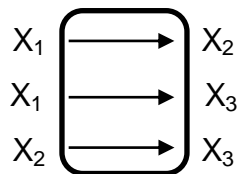
Tiempo Único

El interés es la relación entre variables:

Correlación:



Relación causal:



1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación ha sido de tipo básica, se lleva a cabo para aumentar el conocimiento se sustenta en teorías científicas.

1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación es de nivel descriptivo explicativo:

Descriptivo.-

Se miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. Esto con el fin de recolectar toda la información que obtengamos para poder llegar al resultado de la investigación.

Explicativo.-

Busca explicar los efectos que genera el juego infantil en la motricidad gruesa, buscando determinar las relaciones causa - efecto que existe entre ambas variables.

1.6.3. MÉTODO

En la presente investigación se ha utilizado el método hipotético - deductivo, según Bernal (2013) nos dice que consiste "en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos, método y metodología en la investigación científica" (p. 56).

1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. POBLACIÓN

En la presente investigación la población de estudio estuvo constituida por 11 niños(as) de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya – Corani, año 2016.

1.7.2. MUESTRA

Hernández citado en Castro (2008), expresa que "si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población es igual a la muestra" (p.69).

En el presente estudio, la población es igual a la muestra, debido a que es pequeña cantidad, es decir 11 niños(as) de 5 años del nivel inicial.

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

Se han utilizado en el presente estudio las siguientes técnicas de investigación:

a) Observación.-

Sánchez (2009) manifiesta que “es la técnica por el cual se establece una relación concreta e intensiva entre el investigador y el hecho social o los actores sociales, de los que se obtienen datos que luego se sintetizan para desarrollar la investigación” (p.33).

La observación es un proceso cuya función primera e inmediata es recoger información sobre el objeto que se toma en consideración.

b) Test.-

Es una técnica derivada de la entrevista y la encuesta tiene como objeto lograr información sobre rasgos definidos de la personalidad, la conducta o determinados comportamientos y características individuales o colectivas de la persona (inteligencia, interés, actitudes, aptitudes, rendimiento, memoria, manipulación, etc.). A través de preguntas, actividades, manipulaciones, etc., que son observadas y evaluadas por el investigador.

1.8.2. INSTRUMENTOS

En la presente investigación se han utilizado los siguientes instrumentos:

a) Ficha de observación.-

Son instrumentos de la investigación de campo. Se usan cuando el investigador debe registrar datos que aportan otras fuentes como son personas, grupos sociales o lugares donde se presenta la problemática.

Ficha de observación sobre el juego infantil: Dirigida a niños de 5 años, consta de 10 ítems de preguntas cerradas, aplicando la escala de Likert, la evaluadora es la docente del aula.

FICHA TÉCNICA

Técnica: Observación

Instrumento: Ficha de Observación

Autor: Inmaculada Delgado Linares

Año: 2011

Procedencia: Asturias – España

Aplicación: Individual

Validez: Mediante juicio de expertos y la confiabilidad con el método Alfa de Crombach

Ámbito de aplicación: Niños de nivel 4 a 6 años.

Tiempo: 10 a 15 minutos.

Dimensiones:

Afectiva - emocional: Consta de 4 ítems (1, 2, 3, 4)

Creativa: Consta de 3 ítems (5, 6, 7)

Motora: Consta de 3 ítems (8, 9, 10)

Valoración: Escala de Likert

- Nunca..... 1
- A veces..... 2
- Casi siempre..... 3
- Siempre..... 4

Niveles:

- Alto 31 - 40
- Medio 21 - 30
- Bajo 10 – 20

b) Cuestionario.-

Es un sistema de preguntas ordenadas con coherencia, con sentido lógico y psicológico, expresado con lenguaje sencillo y claro. Es el instrumento que vincula el planteamiento del problema con las respuestas que se obtienen de la muestra.

Test de Motricidad Gruesa de Ozeretsky: Dirigido a los niños(as) de 5 años del nivel inicial, se formularon 10 ítems, donde la evaluadora fue la docente de aula.

FICHA TÉCNICA

Instrumento: Test de motricidad gruesa de Ozeretsky

Técnica: Test

Autor: N. Ozeretsky

Año: 1981

Procedencia: Estados Unidos

Aplicación: Individual

Validez: Mediante juicio de expertos y la confiabilidad con el método Alfa de Crombach

Ámbito de aplicación: Niños de nivel 4 a 6 años.

Tiempo: 10 a 15 minutos.

Dimensiones:

Conductas motrices básicas: Consta de 3 ítems (1, 2, 3)

Conductas perceptomotrices: Consta de 3 ítems (4, 5, 6)

Esquema corporal: Consta de 4 ítems (7, 8, 9, 10)

Valoración: Dicotómica

Si..... (1)

No..... (0)

Niveles:

Logrado "A" 17 - 20

En proceso "B" 11 - 16

En inicio "C" 00 - 10

1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN**1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

La presente investigación fundamentada en el juego como estrategia para estimular las variables de coordinación y equilibrio, es importante porque desde la dimensión física, mental y espiritual del niño, la actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral, ya que el infante posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y evolución. El juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

La motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo post-moderno; por consiguiente; es desde

la educación preescolar donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento.

Las teorías y/o enfoques que me han servido de enfoque son la Teoría sobre el juego de Winnicott para la variable Juego infantil y la Teoría sobre motricidad gruesa de Wallon para la variable motricidad gruesa.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

Desde el punto de vista práctico se justifica porque, se busca que el juego sea un referente en el desarrollo motriz del niño y lo impulse a estructurarse desde su primera etapa escolar.

El docente debe desarrollar en los niños una buena motricidad gruesa, garantizando tomar buenas decisiones en el momento oportuno, ya que la motricidad gruesa permite mejorar el pensamiento crítico del niño desde su etapa escolar.

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

Desde el punto de vista social se justifica porque, desarrollar una buena motricidad gruesa en el niño, garantiza adultos seguros, capaces de tomar las mejores decisiones en el momento oportuno, puesto que la motricidad gruesa conlleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones de un ser humano.

1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL

La investigación se sustenta en los siguientes fundamentos jurídicos:

- **Constitución Política del Perú (1993)**

Artículo 13º: La educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana. El estado reconoce y garantiza la libertad de la enseñanza.

- **Ley General de Educación N° 28044 (2003)**

Artículo 2º: La educación es un proceso de enseñanza – aprendizaje que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de la cultura, al desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial.

Artículo 36º.- Educación Básica Regular

Nivel de Educación Inicial.- Constituye el primer nivel de la Educación Básica Regular, atiende a niños de 0 a 2 años en forma no escolarizada y de 3 a 5 años en forma escolarizada. El Estado asume, también sus necesidades de salud y nutrición a través de una acción intersectorial.

Con participación de la familia y de la comunidad, la Educación Inicial cumple la finalidad de promover prácticas de crianza que contribuyan al desarrollo integral de los niños, tomando en cuenta su crecimiento socioafectivo y cognitivo, la expresión oral y artística y la sicomotricidad y el respeto de sus derechos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS

Coronel (2014), desarrolló el artículo titulado “El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas en la educación inicial”, Venezuela. El propósito de este estudio consistió en proponer un programa basado en el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa dirigido a los docentes de la Unidad Educativa: “Doctor Leonardo Ruiz Pineda I”, Barquisimeto estado Lara. Se fundamentó metodológicamente en la modalidad de proyecto factible, con un diseño de campo tipo descriptivo. La población estuvo conformada por treinta y dos (32) docentes y como muestra representativa dieciséis (16) docentes. Para la recolección de los datos se utilizará la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario de quince (15) ítems con preguntas dicotómicas y respuestas cerradas, con dos alternativas: Si o No, cuyos resultados se presentarán en cuadros estadísticos de frecuencia y porcentaje simples y gráficos circulares. De igual manera, para efectos de la validez de la

investigación, el instrumento desarrollado se someterá a la consideración de tres (3) expertos. Resultados: Se evidenciaron que la mayoría de los docentes encuestados no le dan la debida importancia que se merece el juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1.2. TESIS NACIONALES

Ruitón y Tamayo (2015) desarrollaron el artículo titulado “Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa”, Chimbote. El presente trabajo de investigación se realizó con el objetivo de determinar si los juegos lúdicos, bajo el enfoque colaborativo y la utilización de material concreto, mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET Caritas Felices, ubicado en el pueblo joven El Acero en el distrito de Chimbote, año 2014. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación preexperimental con pretest y postest a un solo grupo. La muestra estuvo constituida de 12 estudiantes. Asimismo, se aplicó un pre test para medir la habilidad motriz gruesa de los estudiantes. Resultados: El 25% de los niños y niñas obtuvieron B y el 67% obtuvieron C. Luego de conocer los resultados, se utilizó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Finalmente, se aplicó un postest, cuyos resultados fueron los siguientes: el 42% logró una calificación de B y el 58 % obtuvo A. Conclusiones: La aplicación de los juegos lúdicos basados en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa.

Cuellar (2013) desarrolló la tesis titulada “La práctica de juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz de los niños”, Huacho. Tuvo como objetivo determinar la relación existente entre la práctica de juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz de los

niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Parroquial Nuestra Señora de la Anunciación de Huacho. La investigación ha sido de tipo cuasi experimental, co-relacional. La muestra estuvo conformada por 58 estudiantes, 31 del grupo experimental y 27 del grupo control. Se aplicó como instrumento Fichas de transcripción y Fichas de resumen. Resultados: El 100% de los juegos heurísticos siempre-casi siempre está relacionado al desarrollo corporal y mental; y el 87.1% al desarrollo emocional. Conclusiones: La práctica de juegos heurísticos tiene una alta correlación con el desarrollo corporal en los niños de 4 años.

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

Pancho (2016) desarrolló la tesis titulada “El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela “nueve de octubre” de la comunidad de Sanjapamba, Cantón Guano, provincia de Chimborazo año 2014 – 2015”, Ecuador. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo. Tuvo como objetivo determinar el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela “Nueve De Octubre”. La metodología ha sido de campo, documental. Se aplicó la ficha de observación a los niños y niñas. Resultados: El 11.5 % siempre coordina movimientos viso motor y el 88.5 a veces. El 24.8 siempre tiene equilibrio y el 75.20 % a veces. Conclusiones: Existe la necesidad de incrementar actividades para que exista un apoyo pedagógico para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los niños/as investigados Se conceptualizó al juego como estrategia didáctica que conduce al desarrollo de la motricidad gruesa.

Alvear (2013), desarrollaron la tesis titulada “El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del Instituto Albert Einstein de la ciudad de

Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012”, Loja. Tuvo como objetivo concienciar a los Padres de familia y maestros sobre la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños(as) de 5 a 6 años de edad. Los métodos utilizados fueron: científico, inductivo, deductivo, analítico, sintético, descriptivo. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: una encuesta aplicada las Profesora y Auxiliares Parvularias para conocer si utilizan el juego en la jornada diaria de trabajo y el Test de Ozeretskyel que nos ayudó a determinar el desarrollo motor grueso de los niños de 5 a 6 años. Resultados: El 60% de las docentes encuestadas utilizan el Juego dentro de la planificación diaria de los niños de 5 a 6 años, considerando al Juego como una herramienta indispensable en el desarrollo de la Motricidad Gruesa de sus estudiantes; la aplicación del Test de Ozeretsky determinó que un 85% de los niños tiene un excelente nivel en el desarrollo de la Motricidad Gruesa ya que pueden realizar todas las actividades presentadas en este test, un 12% de los niños presentan un buen nivel del desarrollo motor grueso, mientras que tan solo el 3% de los niños evaluados presentan un nivel regular en el desarrollo de su motricidad gruesa.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. EL JUEGO INFANTIL

2.2.1.1. TEORÍA SOBRE EL JUEGO DE WINNICOTT

Para Winnicott (1996) una de las características más destacables del juego es que es una actividad muy seria para quien lo realiza. Define el espacio y el tiempo del juego como un área que no puede ser fácilmente abandonada y que no admite competencias.

El autor manifiesta que los objetos transicionales ayudan a afrontar momentos de ansiedad o relacionados a alguna situación

particular; es decir, un objeto como el juego, ayuda a conciliar la realidad con el mundo interno.

Según Winnicott (1996), desde el nacimiento el ser humano está ocupado en esta tarea: las respuestas provienen del juego, de la creatividad, de la cultura, que se encuentran en el campo que no es externo ni interno al niño, sino que nace de una relación de confianza entre madre e hijo. Cuando la experiencia del bebé en los primeros meses de vida es tranquilizante, transmitiendo seguridad, y cuando siente en su interior el amor materno, puede comenzar a experimentar la separación y a través del juego tener experiencia de la propia capacidad de crear autónomamente.

El juego es interesante porque representa un ejercicio de control sobre la realidad, aunque se trate de un control precario que se debe restablecer continuamente, como hacen al recordarse a sí mismos y a los otros constantemente las reglas del juego.

2.2.1.2. DEFINICIONES DEL JUEGO

Etimológicamente, el juego significa “ludus ludare” abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar. Desde los tiempos primitivos el juego ha sido considerado como cultura propia, la cultura en la educación y la educación representaba la supervivencia.

Borges y Gutiérrez (2004) refieren que el juego “constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea” (p. 57).

Pugmire-Stoy (2006) define el juego como “el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario” (p. 44). Este acto evoluciona a

partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

En tanto Aguirre (2009), define el juego como “un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad”.

En síntesis, para los autores, las características propias del juego permiten al niño expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

2.2.1.3. DIMENSIONES DEL JUEGO

Delgado (2011) nos da a conocer que las dimensiones del juego son las siguientes:

a. Dimensión afectiva – emocional.- Consiste en la expresión y control emocional a través del juego.

El afecto es imprescindible para un desarrollo equilibrado de la persona, especialmente durante los primeros años, ya que unas carencias afectivas durante nuestra primera infancia pueden marcarnos para siempre.

El juego es en sí mismo una actividad que provoca placer, satisfacción y motivación. Permite al niño aprender a controlar la ansiedad que le produce ciertas situaciones de la vida cotidiana. El niño a través del juego exterioriza sus emociones, su agresividad y su sexualidad, estimula la autoestima y la autoconfianza.

Por ello, el juego favorece la autoconfianza y el desarrollo de la autoestima gracias a secuencias repetidas de éxito y de dominio del entorno en la actividad del juego.

b. Dimensión creativa.-

El juego potencia la imaginación a través del juego simbólico. La creatividad permite la agilidad del pensamiento y el desarrollo de habilidades. Es decir, desarrolla la imaginación, creatividad y le ayuda a distinguir la fantasía de la realidad.

La creatividad consiste en observar lo que otros no ven y de realizar cambios en el entorno; es decir, un entorno lúdico es facilitador del pensamiento creativo porque desarrolla la autonomía del pensamiento y expresión, la capacidad productiva e inventiva.

c. Dimensión motora.-

Los niños desde muy pequeños desarrollan sus movimientos apropiándose del espacio, al mismo tiempo que los estímulos que le rodean le facilitan la integración sensorial. Los movimientos serán cada vez más coordinados y complejos. El niño aprende a coordinar los movimientos de su cuerpo y a mantener el equilibrio. Es decir, le facilita la adquisición del esquema corporal: identificación del cuerpo como un todo diferente de las partes del cuerpo y reconcomiendo de uno mismo como alguien diferente de los otros.

2.2.1.4. CARACTERÍSTICAS EL JUEGO

Las características del juego son las siguientes:

- Se inicia con un impulso exploratorio. Cuando los niños y niñas no se inhiben ante lo desconocido, muestran un comportamiento de investigación que sólo hay que impedir si supone una conducta de riesgo. Como resulta muy difícil reprimir ese impulso, hay que facilitar su progresiva autorregulación.
- Es placentero para quien lo realiza. Aunque no se demuestre con expresiones de alegría especial, el juego resulta placentero para sus actores. Favorece un sentimiento de satisfacción que mantiene la actividad con un alto grado de atención y de deleite. El tiempo pasa

sin que los niños y niñas se percaten y parece que se interrumpe siempre algo importante cuando llega la hora de dejarlo.

- Es espontáneo y voluntario. Es libre y sólo guiado por motivaciones internas, independientemente de sus metas u objetivos. Se acepta de forma personal, lo cual quiere decir que se desea participar en él.
- Es motivador. La presentación de la actividad de forma lúdica, supone una "llamada" motivadora. Tiene un fin en sí mismo. Su finalidad es su propia realización, que resulta placentera. Los resultados en el juego son algo añadido. En las actividades lúdicas predomina la acción sobre el objetivo.
- Tiene o impone reglas para su realización. Estas reglas son impuestas en relación con la acción, los objetos y sus características; el espacio y las posibilidades de los jugadores. En ocasiones son juegos reglados. Hay que crear una referencia de las normas de convivencia, que consisten en "pasarlos bien: todos" y "que a nadie se le haga daño".

Implica una participación activa. El mismo tipo de juego es diferente en cada niño y niña que lo realiza, ya que no sólo se condiciona por las características exteriores sino también personales.

El material no es indispensable para el juego. Si el niño o niña necesita algún objeto, cualquier cosa le puede valer (trapo como capa, lápiz como avión...), no tiene que ser necesariamente un juguete.

2.2.1.5. IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO

Peña (2010) refiere que "el niño encuentra en el juego un interés inmediato, juega porque el juego responde a las necesidades de su desarrollo integral" (p. 41). Durante esta fase, el niño mediante el juego perfecciona sus sentidos y adquiere mayor coordinación de su cuerpo, fomentando su poder de expresión y desarrollando su espíritu de observación e imaginación.

El docente debe tomar en cuenta que el niño deberá aprender que los juegos deben ser llevados con una conducta adecuada hacia sus rivales y la gente que los observa.

El juego para la formación del carácter.- Los juegos permiten formar el carácter del niño guiándolos de una manera adecuada y demostrándoles que jugar es divertido y no competitivo; con el juego el niño crecerá con el carácter definido de saber que es una actividad de placer y no de discordia.

El juego para el cultivo de los sentimientos sociales.- Existen niños que viven en zonas alejadas y aisladas donde muchas veces no existen el uso adecuado y dirigido del juego, en cierto modo, no poseen la facilidad de disponer de juguetes mucho más aun de lugares para realizarlos porque se encuentran aislados de la sociedad y lejos de adquirirlos.

Por ello, es importante que el docente desarrolle el juego grupal para promover en el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. Cabe destacar, que llega hacer valiosas las enseñanzas para el niño, por lo que son de carácter social el cual les servirá para establecer sus relaciones con el resto de niños y la sociedad que lo rodea.

2.2.1.6. FUNCIONES DEL JUEGO

A través del juego, el niño aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas y sociales. Durante el juego, el niño investiga los roles de la familia, el adulto y de sexo a su propio ritmo, libre de los límites del mundo adulto.

- El juego enseña al niño a relacionarse con los demás, primero como observador y más tarde como participante en tareas cooperativas o competitivas y grupales.

- El juego proporciona un medio por el cual el niño obtiene conocimiento de las normas de su cultura. A medida que el niño comprende lo que es aceptable y no aceptable, comienza a desarrollar un sentido de moralidad social.
- A los niños les agrada repetir la actividad. Repiten de forma aparentemente interminable las destrezas motoras gruesas y finas por el placer del dominio. A medida que sus destrezas se multiplican, el niño puede integrar actividades más complejas y coordinadas.
- La actividad sensorial y motora enseña al niño las realidades físicas del mundo, así como las capacidades y las limitaciones de su propio cuerpo.
- El juego también proporciona una liberación de la energía excesiva, que restablece el equilibrio del cuerpo, liberando al niño para nuevas tareas.
- Aumenta la capacidad perceptiva de un niño: los acontecimientos o los objetos del ambiente lúdico permiten al niño percibir las formas y las relaciones espaciales y temporales.
- El niño comienza a clasificar los objetos y a relacionarlos con otros, formando una base para el pensamiento lógico.
- El juego permite al niño descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna. El niño comienza a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente. Esta confianza desarrolla la base para la identidad del ego.
- El juego permite al niño analizar la realidad de los mundos interno y externo. Le permite expresar sentimientos sin temor del castigo y, por el contrario, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos. Este control proporciona la base para la fuerza del ego, la auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras.
- El juego es diversión: abre un mundo de alegría, humor y creatividad. Las actividades lúdicas están íntimamente relacionadas con el nivel de desarrollo cognitivo del niño.
- A través del juego, el niño aprende a manipular los acontecimientos y los objetos en el ambiente interno y externo. Esta manipulación y

combinación de acontecimientos novedosos sientan la base para la resolución de problemas.

- El pensamiento representativo surge a medida que el niño participa en el juego simbólico y dramático; el pensamiento abstracto tiene su base en las actividades que permiten desarrollar la capacidad de clasificación y de resolución de problemas. Las experiencias concretas del juego permiten al niño efectuar una evaluación más precisa del ambiente y su rol en él.

2.2.1.7. TIPOS DE JUEGOS

Son los siguientes:

- a) **Juegos Visuales.-** Es el desarrollo de la función visual, es la etapa del juguete y se trabaja con objetos de colores fuerte y brillantes se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático y lógico.
- b) **Juegos Auditivos.-** Corresponde a la función auditiva, estos juegos se desarrollan más en los niños de la primera etapa donde al escuchar sonidos onomatopéyicos aprenden y desarrollan su audición y en la escuela servirán perfeccionar la función sensorial auditiva. Se puede realizar juegos con vendas para que ellos se guíen atreves del sonido.
- c) **Juegos Táctiles.-** Se refieren al desarrollo del sentido del tacto se realizan con diversos objetos o juguetes como muñecas pueden ser cubos animales todo aquello que requiera el manipular tocar.
- d) **Juegos del Sentido Básico.-** Es manipular todo lo que le rodea.
- e) **Juegos de Agilidad.-** Son habilidades que van desarrollando de acuerdo a las actividades que se le proporcione pueden ser saltos carreras con obstáculos.
- f) **Juegos de Puntería.-** Se refiere al tiro al blanco.

- g) **Juegos de Equilibrio.-** Desarrollan la capacidad para sostenerse puede ser pararse en un solo pie.
- h) **Juegos de Inhibición.-** Se los realiza con agrupaciones.
- i) **Juegos Activos.-** Son todos aquellos que se los realiza con movimientos corporales un ejemplo la música.
- j) **Juegos Vigilados.-** Consiste en juegos que tienen la capacidad de que el niño se invente y tome la iniciativa pero bajo vigilancia de un educador.

Esta clase de juegos son propios para trabajar en el nivel de educación inicial, aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles temas nuevos y reforzar temas ya adquiridos.

2.2.1.8. RELACIÓN ENTRE JUEGO, APRENDIZAJE Y DESARROLLO INFANTIL

El juego, el aprendizaje y el desarrollo infantil se relacionan estrechamente en el cerebro del niño, es decir, que jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego.

Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor. Ahora te presentamos cinco ideas claves:

El juego es el motor del desarrollo y del aprendizaje, ya que el juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de

manera espontánea. El juego aparece desde muy temprana edad y es una conducta natural. Nadie tiene que enseñarle a jugar a un niño, pero sí ofrecerle un entorno propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca. Al jugar, el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje.

El juego es el espejo del desarrollo y el aprendizaje, ya que el juego de un niño refleja el nivel de desarrollo alcanzado y los aprendizajes logrados por éste. El juego muestra hasta dónde ha llegado un niño y qué está a punto de lograr.

No sólo el niño se desarrolla a través del juego, sino que el juego también evoluciona en cada niño. La conducta lúdica va cambiando y evolucionando. Conforme el niño avanza en edad y en madurez, el juego se va haciendo más complejo y diversificado. Entre los 0 y 5 años estos cambios ocurren muy rápidamente. Hay una secuencia observable en el juego de los niños: primero, exploran objetos simples, luego los combinan y, por último, representan cosas con ellos. Contar con información detallada sobre esta secuencia es importante para todo adulto que trabaje con niños.

2.2.1.9. EL ROL DEL DOCENTE EN EL JUEGO

El docente es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos.

Al seleccionar el juego el docente debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan.

Cabe destacar, que el docente cuando hace uso del juego desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan.

2.2.1.10. EL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento.

Con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego de un niño se desarrolla a través de varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito.

2.2.2. DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

2.2.2.1. TEORÍA SOBRE MOTRICIDAD GRUESA DE WALLON

Wallon (1987) en su teoría intenta mostrar la importancia del movimiento en el desarrollo psicobiológico del niño sosteniendo que la función tónica juega un rol relevante en el desarrollo infantil y dividió la vida del ser humano en diferentes estadios, resumidos de la siguiente forma:

- Estadio impulsivo (tónico- emocional 6 a 12 meses): a partir de este momento se organiza el movimiento hacia el exterior. Deseo de explorar.
- Estadio proyectivo (2 a 3 años): la motricidad se constituye en instrumento de acción sobre su entorno en el cual se desenvuelve.
- Estadio personalístico (3 a 4 años) su capacidad de movimiento se manifiesta como medio de favorecer su desarrollo psicológico.

El autor enfoca la unidad biológica de la persona humana, en una unidad funcional, donde el psiquismo y la motórica no constituyen dos dominios diferentes, sino que representan la expresión de las relaciones reales del ser y del medio. También pone en evidencia que el niño(a) antes de utilizar el lenguaje verbal como medio de comunicación, utiliza su cuerpo a través de los gestos y movimientos para comunicarse de acuerdo a las situaciones presentadas según su ambiente socio-cultural.

Según Wallon (1987) en los estadios ulteriores la motricidad va a cumplir un doble papel, por una parte se convierte en instrumento de diversas tareas, y por otra, es el mediador de acción mental.

2.2.2.2. DEFINICIONES DE MOTRICIDAD GRUESA

Santrock (2010) manifiesta que la motricidad gruesa es “el dominio de una motricidad amplia que lleva al individuo a una armonía en sus movimientos, a la vez que le permite un funcionamiento cotidiano, social y específico” (p. 241).

Bolaños (2006) nos señala que la motricidad gruesa “se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar un movimiento cuando en él intervienen grandes masas musculares” (p. 92).

En síntesis, se entiende como la capacidad de desarrollar movimientos y habilidades del cuerpo mediante lo cual se fomenta la

evolución del niño con movimientos corporales amplios que se dan mediante el adecuado desarrollo evolutivo del niño.

2.2.2.3. DIMENSIONES DE LA MOTRICIDAD GRUESA

El test de Ozeretsky (1991) comprende pruebas precisas y contrastadas que permiten una observación objetiva de los elementos fundamentales de la motricidad, las dimensiones de la motricidad gruesa a utilizar en la presente investigación son las siguientes:

a) Conductas motrices básicas

Las habilidades básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las destrezas que asimilamos al ver y observar, estando presentes desde el momento en que nacemos y a lo largo de todo nuestro desarrollo.

Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica son:

- Tienen que ser comunes a todas las personas.
- Que sean básicas para poder vivir.
- Ser fundamento de aprendizajes motrices.

Consideramos habilidades motrices básicas a los desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos, todos ellos relacionados con la coordinación y el equilibrio.

Desplazamientos: Por desplazamiento entendemos toda progresión de un punto a otro del espacio, utilizando como medio el movimiento corporal total o parcial. Las dos manifestaciones más importantes del desplazamiento son la caminata y la carrera.

Salto: El desarrollo del salto se basa en complicadas modificaciones de la carrera y la caminata, con la variante del despegue del suelo como consecuencia de la extensión violenta de una o ambas piernas.

Giros: Entendemos por giro todo aquel movimiento corporal que implica una rotación a través de los ejes ideales que atraviesan el ser humano, vertical, transversal y sagital. Los giros, desde el punto de vista funcional constituyen una de las habilidades de utilidad en la orientación y situación de la persona.

Equilibrio: está estrechamente ligado al sistema nervioso central, que necesita de la información del oído, vista y sistema cinestésico. Así, por equilibrio podemos entender, la capacidad de asumir y mantener una determinada postura en contra de la gravedad.

b) Conductas percepto-motrices

Son aquellas que, a través de los sentidos, permiten coordinar el movimiento corporal para adaptarlo a las necesidades del propio cuerpo o las circunstancias del entorno.

Existen dos formas de desarrollo perceptivo-motórico:

- Percepción de uno mismo.
- Percepción del entorno.

El conocimiento del cuerpo humano es de vital importancia ya que éste es la referencia con el entorno; a través de él se produce tanto la percepción como el movimiento y debemos aprender a desarrollar y coordinar ambas funciones.

Estas capacidades que, a través de los sentidos, ponen en contacto a la persona con su entorno, son de fundamental adquisición puesto que influyen en el desarrollo de diferentes habilidades y, por tanto, en el completo desarrollo de un individuo.

c) Esquema corporal

El esquema corporal es la imagen mental que tenemos de nuestro cuerpo, primero estática y después en movimiento, con sus segmentos y límites y su relación con el espacio y los objetos.

Consiste en la toma de conciencia de la imagen corporal o la representación que cada quien tiene de su propio cuerpo, sea en un estado de reposo o movimiento y de su evolución con relación al mundo exterior.

El desarrollo del esquema corporal tiene todo un proceso, depende de la maduración neurológica como también de las experiencias que el niño(a) tenga. Alcanza su pleno desarrollo hasta los 11 o 12 años, por ello su trabajo en la escuela es fundamental.

Actualmente hablar del esquema corporal es hacer referencia al concepto del cuerpo; es decir, imagen corporal, lateralidad, actitud, respiración, tono y relajación.

Por ello, el conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y cálculo.
(p. 110)

2.2.2.4. IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD GRUESA

La motricidad gruesa es muy importante en la primera infancia, favorece a la salud física, mental, ayuda a la independencia, socialización de los niños, además contribuye al desarrollo y el dominio de la motricidad gruesa mediante la expresión corporal, beneficiando y mejorando la relación y la experimentación con el entorno.

La motricidad gruesa ayuda y favorece a los niños en:

- Toma de conciencia del propio cuerpo sea en estado estático o en movimiento.
- Reconoce y domina su esquema corporal.
- Dominio del equilibrio.
- Control y dominio del área motriz gruesa y fina.
- Dominio de técnicas como la danza, teatro, música, juegos.
- Control de la respiración inhalación / exhalación.
- Adaptación al mundo exterior o el entorno que lo rodea.
- Mejora la expresión corporal.
- Desarrollo del ritmo.
- Mejora la retención de la memoria.
- Nociones de intensidad: tamaño, situación, orientación.
- Organización del espacio y el tiempo.
- Desarrollo del lenguaje corporal

2.2.2.5. FASES DE LA MOTRICIDAD GRUESA

En el desarrollo motor, según la edad, se observan cinco fases:

- a) **0 a 6 meses:** Dependencia completa de la actividad refleja, en especial la succión. Hacia los tres o cuatro meses se inician los movimientos voluntarios debido a estímulos externos.

- b) **6 meses a 1 año:** Se 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 muscular y la maduración propia del proceso de crecimiento, la cual se enriquece continuamente debido al feedback (retroalimentación) propio del desarrollo cognitivo. Cerca del año, algunos niños caminan con ayuda.

- c) **1 a 2 años:** Alrededor del año y medio el niño anda solo y puede subir escalones con ayuda. Su curiosidad le hace tocar todo y se

puede sentar en una silla, agacharse, etc. A los 2 años el niño corre y puede saltar con los dos pies juntos. Se pone en cuclillas, sube y baja las escaleras sintiendo el apoyo de la pared.

- d) **3 a 4 años:** Se consolida lo adquirido hasta el momento, se corre sin problemas, se suben y bajan escaleras sin ayuda ni apoyos, pueden ir de puntillas andando sobre las mismas sin problemas. Al llegar a los 4 años se puede ir solo con un pie, el movimiento motor a lo largo del año se irá perfeccionando hasta poder saltar, mover, subir y bajar por todas partes.
- e) **5 a 7 años:** El equilibrio entra en la fase determinante, donde se adquiere total autonomía en este sentido a lo largo de este período. En esta fase, se automatizan los conocimientos adquiridos hasta el momento, que serán la base de los nuevos conocimientos tanto internos como socio-afectivos. Las posibilidades que se abren al niño delante de las siguientes fases de crecimiento (adolescencia, pubertad) hasta llegar al desarrollo completo vendrán marcadas ineludiblemente por lo adquirido y consolidado en estas etapas. A partir de los 7 años la maduración está prácticamente completada, 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 de movimientos.

2.2.2.4. ACTIVIDADES PARA POTENCIAR LA MOTRICIDAD GRUESA

Para poder ayudar a los niños en el desarrollo de sus habilidades de motricidad gruesa, se debe ofrecer varias oportunidades, sobretodo tiempo, paciencia y espacio, para que puedan moverse y experimentar. Por ello, se puede incentivar la motricidad gruesa para favorecer el movimiento, mediante las siguientes actividades:

- Puntería con las latas: Coloca varias latas vacías y limpias en forma de pirámide. Con una pelota se debe tirar las latas. De esta forma desarrollaremos la fuerza y puntería.

- Coger: Lanzar varios balones y orientar al niño que los agarre con mucha fuerza, elementos importantes de la motricidad gruesa.
- Globo: Se puede jugar con el niño a lanzar y atrapar el globo de diferentes colores y mejor si son fuertes, a golpearlo hacia arriba.
- Parques o espacio al aire libre: Llevar a los niños al parque o espacios de aire libre tan a menudo como te sea posible. Ahí el niño desarrollará la motricidad gruesa, especialmente el equilibrio.
- Hacer equilibrios: Procurar aprovechar cualquier oportunidad para que el niño juegue y practique su motricidad gruesa realizando saltos con obstáculos.
- Saltar charcos: También la lluvia es apropiada para trabajar la motricidad gruesa de los niños les encanta mojarse y les ayuda en la motricidad gruesa.

2.2.2.5. OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES DE MOTRICIDAD GRUESA

El principal objetivo de la motricidad gruesa es formar hombres con capacidad para crear cosas novedosas y nuevas; para lo cual es importante conocer y saber cómo es su crecimiento, desarrollo y maduración del niño desde su fecundación hasta los ocho años de vida donde logran alcanzar su nivel de desarrollo motriz, capacidades cognitivas, destrezas y habilidades para dirigir y conducir sus propios aprendizajes; el niño a través de sus movimientos corporales se pone en acción para manipular objetos que le permitirán satisfacer sus necesidades de aprendizaje en donde aflorará cambios en su comportamiento humano para una mejor integración social.

- a) **Hacer del niño(a) un ser de comunicación.-** En el niño es innato el placer de dar y recibir gestos de comunicación especialmente la verbal que lo realiza a través de gestos como soporte de la afectividad, luego desarrollar la comunicación verbal de acuerdo a los estímulos que reciba dentro y fuera de su casa con el fin de que se integre en su mundo circundante y la del adulto.

- b) **Hacer del niño un ser de creación.-** Brindara al niño(a) ayuda, dándole las herramientas necesarias para que pueda crecer lo que tiene en su imaginación, cosas novedosas lo que le conducirá a ser una persona independiente, curiosa y hábil, formador de ideas y que aprende a valorarse y se acepta a sí mismo.

- c) **Favorecer al acceso operatorio.-** La formación del pensamiento operatorio es la capacidad de análisis y síntesis que se adquiere cuando los objetos comienzan a ser percibidos por el niño(a) a través de sus propiedades: tamaño, forma y color, semejanzas, diferencias, etc.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

- **Actividad motriz.-** Son movimientos físicos que las personas realizan con el propósito de ejecutar una acción.
- **Cooperación.-** Es el resultado de una estrategia aplicada al proceso de trabajo desarrollado por grupos de personas o instituciones que comparten un mismo interés u objetivo. En este proceso generalmente son empleados métodos colaborativos y asociativos que facilitan la consecución de la meta común.
- **Coordinación motora gruesa.-** Está relacionada con la capacidad de contraer los músculos diferentes de forma independiente es decir llevar a cabo movimientos en varios segmentos corporales.
- **Crecimiento:** Es la acción y el efecto de crecer, es decir es el aumento de masa corporal como consecuencia del aumento en el número de cálculos y del tamaño.
- **Desarrollo Psicomotor.-** Es el conjunto de todos los cambios que se produce en la actividad motriz de un sujeto a lo largo de toda su vida.
- **Desarrollo.-** Conjunto de cambios que se producen en el ser humano desde su concepción hasta su muerte, en los campos físico, personal, social y cognoscitivo.

- **Destrezas.-** Tiene la acepción de referirse a toda persona que manipula objetos con gran habilidad.
- **Estimulación.-** Es la actividad que se le otorga las personas para un buen desarrollo o funcionamiento ya sea por cuestión laboral, afectiva o física.
- **Estrategia.-** Se utiliza para referirse al plan ideado para dirigir un asunto y para designar al conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.
- **Juego de roles.-** Es una forma particular de actividad de los niños que surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones y relaciones personales.
- **Juego.-** Las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar.
- **Lateralidad.-** Es el predominio funcional de las áreas del cuerpo (ojo-mano, pie), determinado por la dominancia de un hemisferio cerebral
- **Lúdica.-** Dimensión del desarrollo humano, es una parte constructiva del hombre, tan importante como las demás dimensiones históricamente aceptadas.
- **Motricidad gruesa.-** Consiste en la habilidad para el control de movimientos amplios como andar, levantar una pierna o subir escaleras. También incluye el mantenimiento de la postura y el equilibrio. El control de los movimientos requiere la coordinación y el funcionamiento apropiado de los músculos, el sistema nervioso y los sentidos.
- **Participación.-** Es la acción de involucrarse en cualquier tipo de actividad de forma intuitiva o cognitiva.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL JUEGO INFANTIL

Tabla 2. *Puntaje total de la ficha de observación sobre el juego infantil*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	31 - 40	0	0.0
Medio	21 - 30	4	36.4
Bajo	10 - 20	7	63.6
Total		11	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

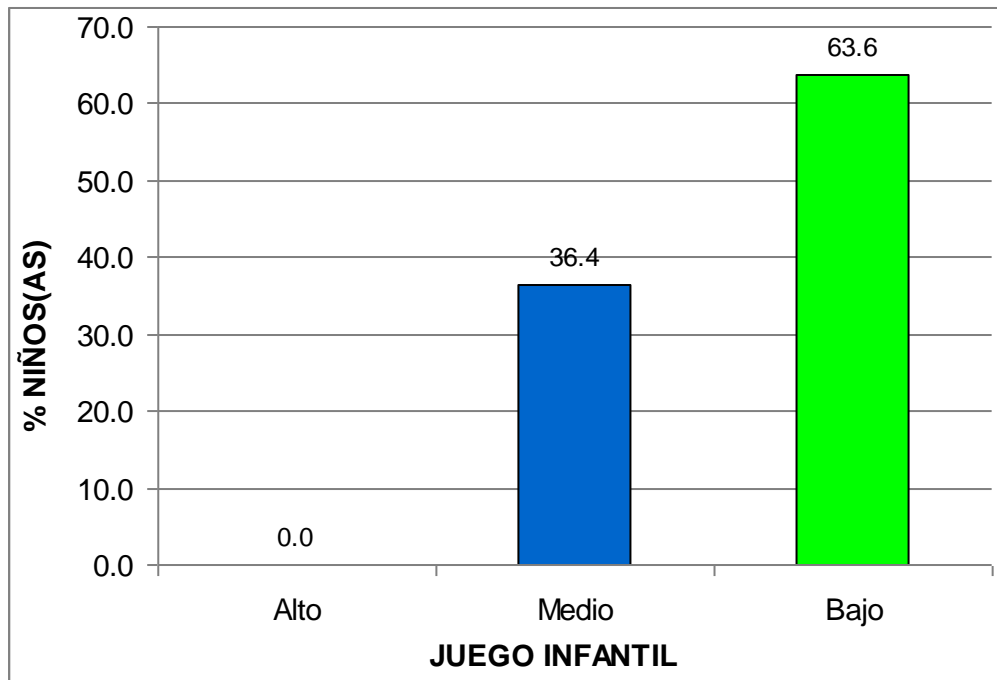


Gráfico 1. Puntaje total de la ficha de observación sobre el juego infantil

En el gráfico 1, se observa que el 0,0% de niños(as) de 5 años de edad tienen un nivel alto, el 36,4% un nivel medio y el 63,6% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel bajo en la ficha de observación sobre juego infantil.

Tabla 3. *Dimensión afectiva emocional*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	13 - 16	0	0.0
Medio	9 - 12	3	27.3
Bajo	4 - 8	8	72.7
Total		11	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

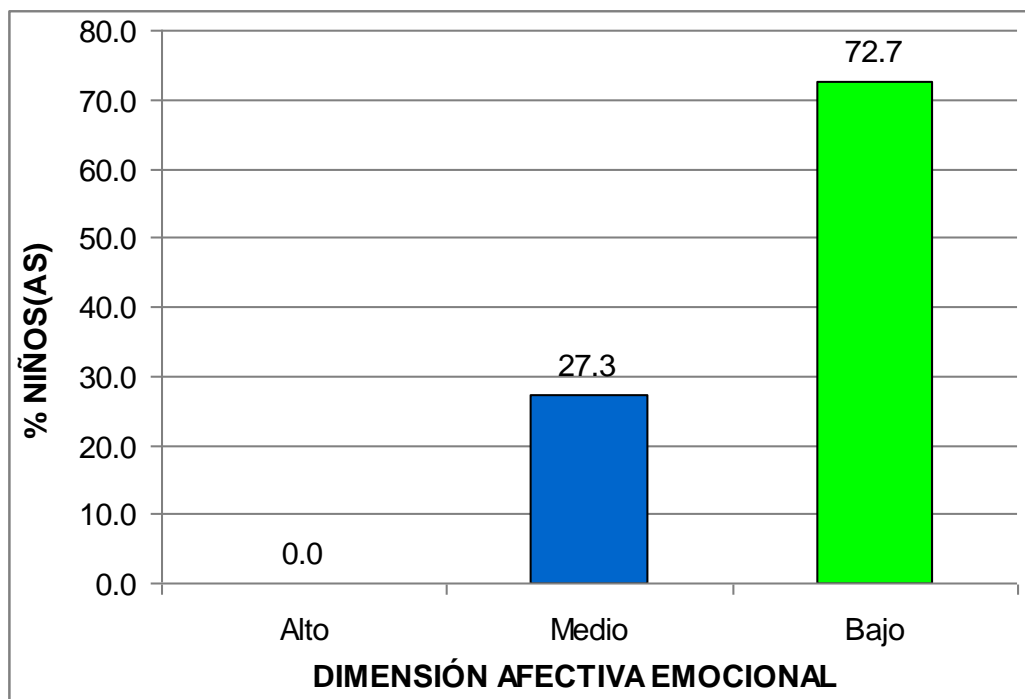


Gráfico 2. Dimensión afectiva emocional

En el gráfico 2, se observa que el 0,0% de niños(as) de 5 años de edad tienen un nivel alto, el 27,3% un nivel medio y el 72,7% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel bajo en la ficha de observación sobre juego infantil en su dimensión afectiva emocional.

Tabla 4. *Dimensión creativa*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	7 - 8	0	0.0
Medio	5 - 6	1	9.1
Bajo	2 - 4	10	90.9
Total		11	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

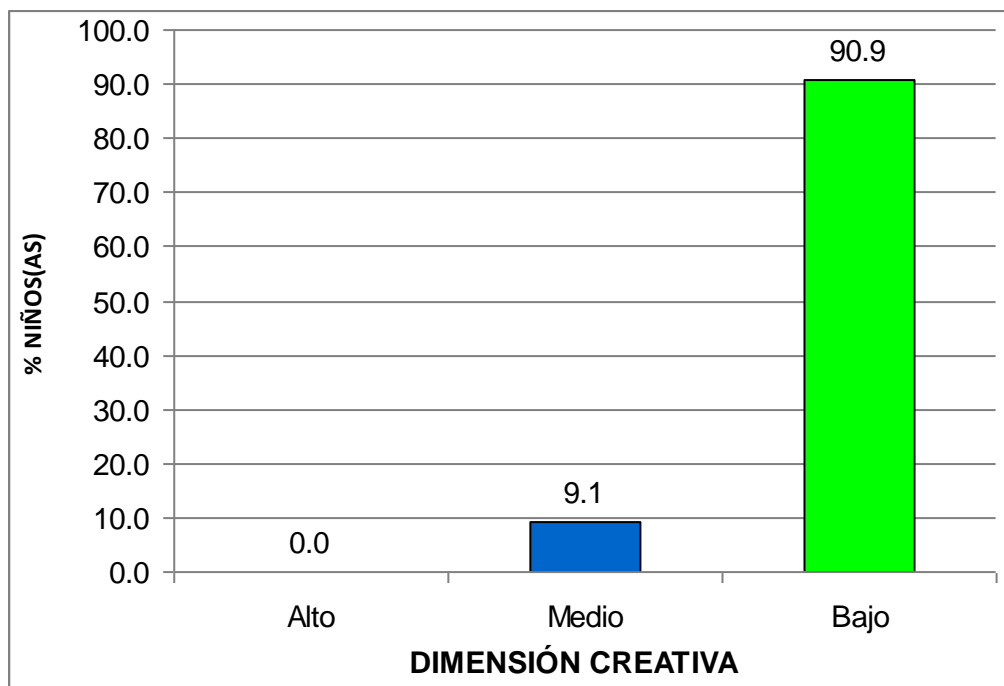


Gráfico 3. Dimensión creativa

En el gráfico 3, se observa que el 0,0% de niños(as) de 5 años de edad tienen un nivel alto, el 9,1% un nivel medio y el 90,9% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel bajo en la ficha de observación sobre juego infantil en su dimensión creativa.

Tabla 5. *Dimensión motora*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	13 - 16	0	0.0
Medio	9 - 12	3	27.3
Bajo	4 - 8	8	72.7
Total		11	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

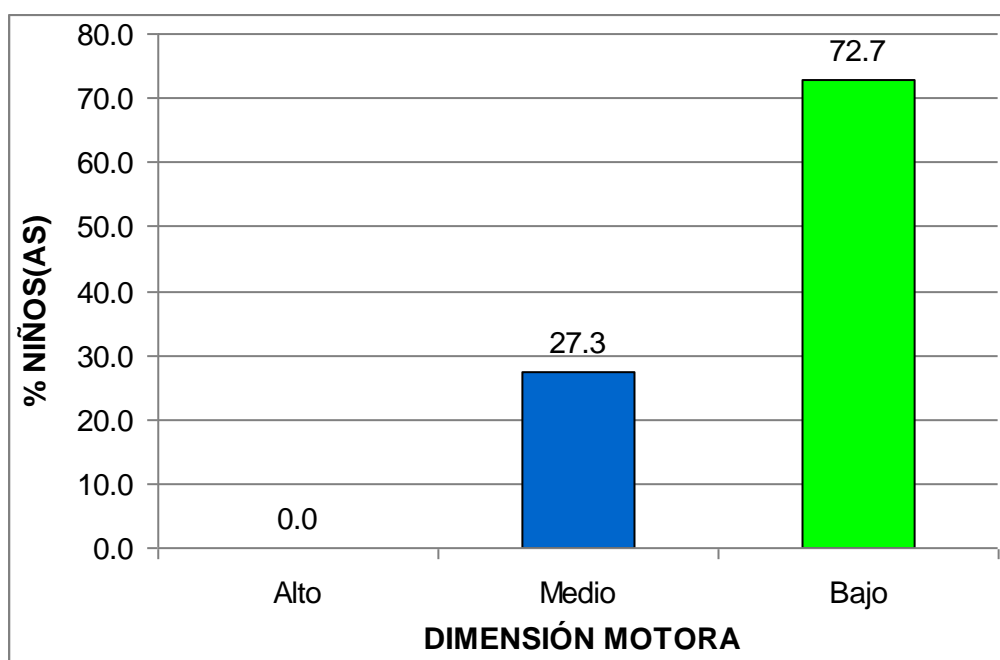


Gráfico 4. *Dimensión motora*

En el gráfico 4, se observa que el 0,0% de niños(as) de 5 años de edad tienen un nivel alto, el 27,3% un nivel medio y el 72,7% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel bajo en la ficha de observación sobre juego infantil en su dimensión motora.

RESULTADOS DEL TEST DE MOTRICIDAD GRUESA

Tabla 6. Puntaje total del test de motricidad gruesa

Niveles	Rangos	fi	F%
Logrado "A"	17 - 20	1	9.1
En proceso "B"	11 - 16	3	27.3
En inicio "C"	00 - 10	7	63.6
Total		11	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

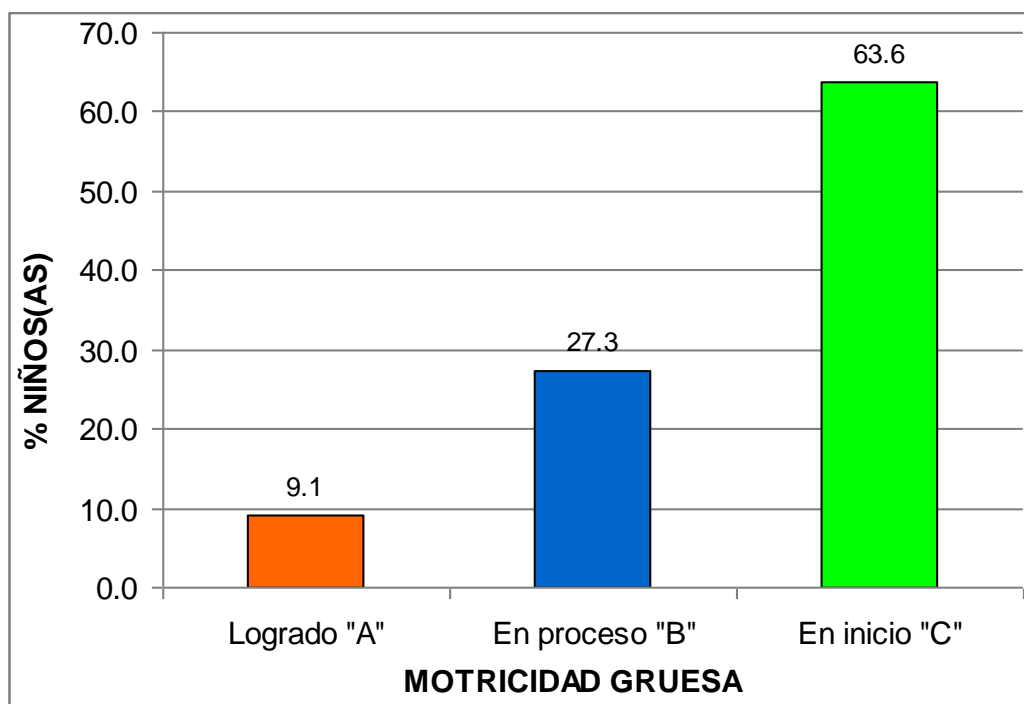


Gráfico 5. Puntaje total del test de motricidad gruesa

En el gráfico 5, se observa que el 9,1% de niños(as) de 5 años de edad tienen un nivel "A" logrado, el 27,3% un nivel "B" en proceso y el 63,6% un nivel "C" en inicio; lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel en inicio en el test de motricidad gruesa.

Tabla 7. *Dimensión conductas motrices básicas*

Niveles	Rangos	fi	F%
Logrado "A"	6	3	27.3
En proceso "B"	4 - 5	1	9.1
En inicio "C"	0 - 3	7	63.6
Total		11	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

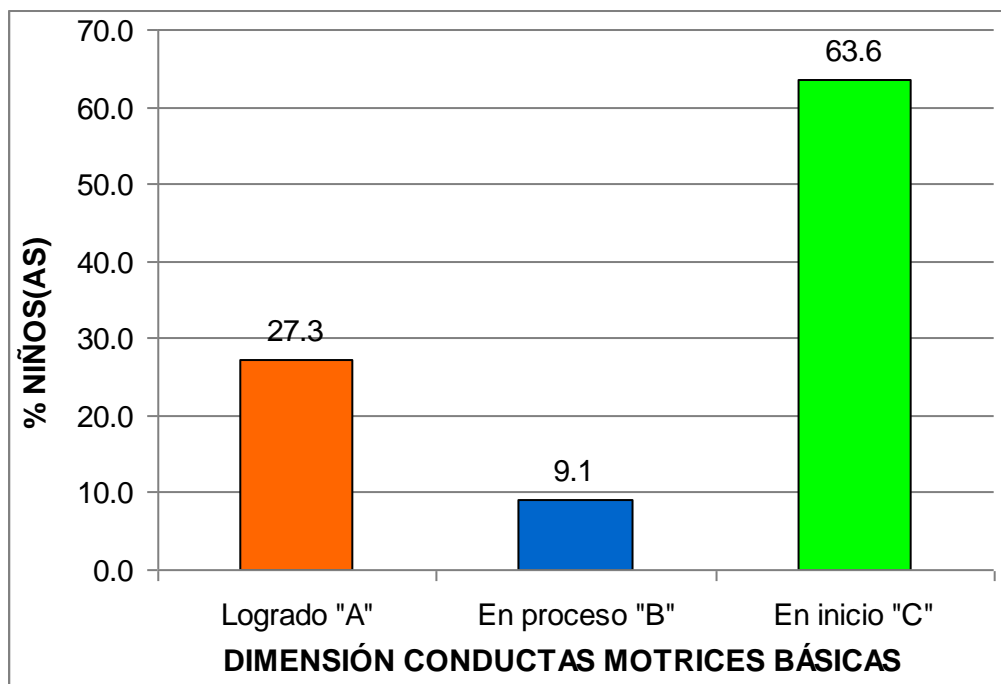


Gráfico 6. Dimensión conductas motrices básicas

En el gráfico 6, se observa que el 27,3% de niños(as) de 5 años de edad tienen un nivel "A" logrado, el 9,1% un nivel "B" en proceso y el 63,6% un nivel "C" en inicio; lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel en inicio en el test de motricidad gruesa en su dimensión conductas motrices básicas.

Tabla 8. *Dimensión conductas perceptomotrices*

Niveles	Rangos	fi	F%
Logrado "A"	6	1	9.1
En proceso "B"	4 - 5	3	27.3
En inicio "C"	0 - 3	7	63.6
Total		11	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

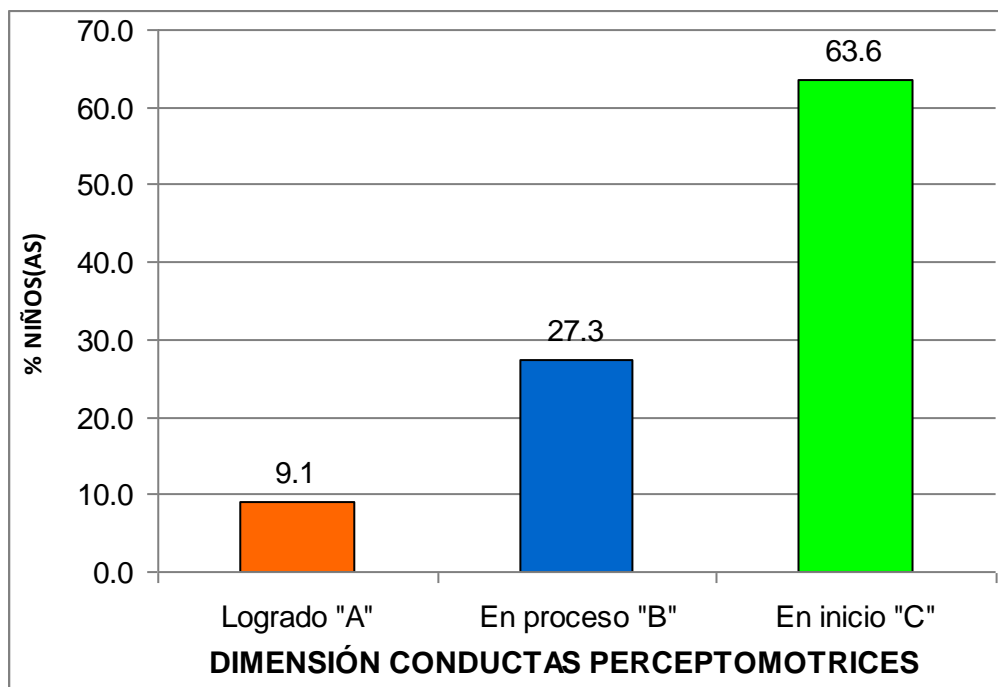


Gráfico 7. Dimensión conductas perceptomotrices

En el gráfico 7, se observa que el 9,1% de niños(as) de 5 años de edad tienen un nivel "A" logrado, el 27,3% un nivel "B" en proceso y el 63,6% un nivel "C" en inicio; lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel en inicio en el test de motricidad gruesa en su dimensión conductas perceptomotrices.

Tabla 9. *Dimensión esquema corporal*

Niveles	Rangos	fi	F%
Logrado "A"	7 - 8	1	9.1
En proceso "B"	5 - 6	2	18.2
En inicio "C"	0 - 4	8	72.7
Total		11	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

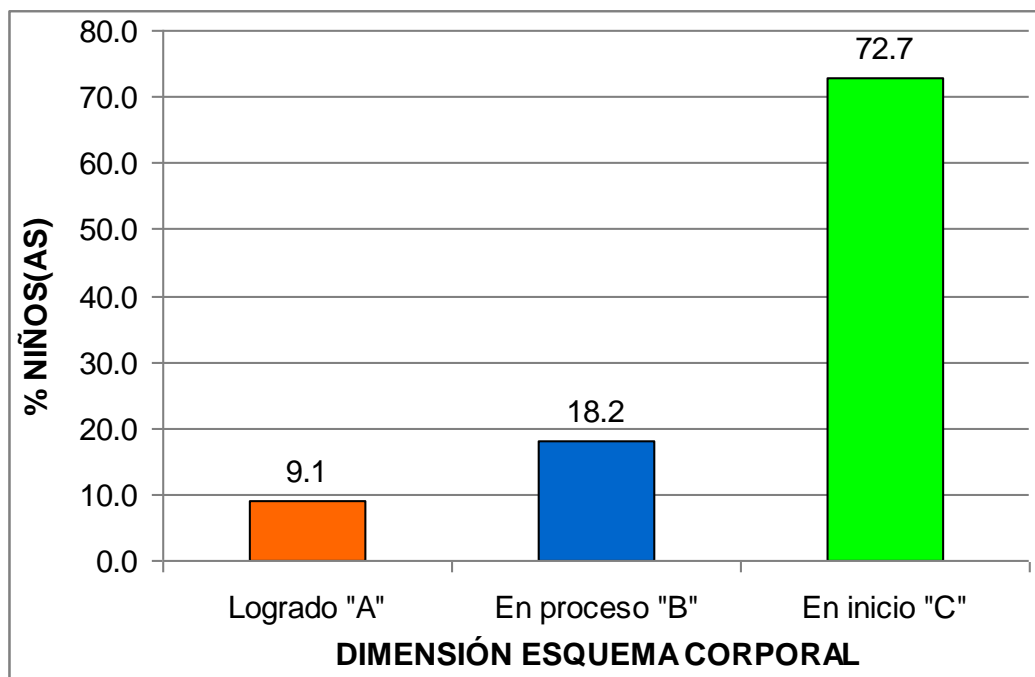


Gráfico 8. Dimensión esquema corporal

En el gráfico 8, se observa que el 9,1% de niños(as) de 5 años de edad tienen un nivel "A" logrado, el 18,2% un nivel "B" en proceso y el 72,7% un nivel "C" en inicio; lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel en inicio en el test de motricidad gruesa en su dimensión esquema corporal.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Para determinar el estadístico, se realizó una prueba de normalidad, dado que la variable 1: Juegos infantil es de escala ordinal y la variable 2: Motricidad gruesa es de escala nominal, aplicando la prueba de Shapiro ($n < 30$), con una significancia $< 0,05$, dando como resultado que es una medida no paramétrica, motivo por el cual se utilizó el estadístico de Spearman.

a) Hipótesis General

Ho El juego infantil no incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya, año 2016.

H₁ El juego infantil incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya, año 2016.

Tabla 10. *Correlación de la variable juego infantil y desarrollo de la motricidad gruesa de los niños(as) de 5 años de edad*

			Juego infantil	Desarrollo de la Motricidad gruesa
Rho de Spearman	Juego infantil	Coeficiente de correlación	1,000	,795**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	11	11
	Desarrollo de la Motricidad gruesa	Coeficiente de correlación	,795**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	11	11

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 10, se observa que el coeficiente de correlación de Spearman existente entre las variables muestran una relación alta positiva y estadísticamente significativa ($r_s = 0,795$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego infantil incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad.

b) Hipótesis Específica 1

Ho El juego infantil en su dimensión afectiva emocional no incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.

H₁ El juego infantil en su dimensión afectiva emocional incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.

Tabla 11. *Correlación de la variable juego infantil en su dimensión afectiva emocional y desarrollo de la motricidad gruesa de los niños(as) de 5 años de edad*

			Afectiva emocional	Motricidad gruesa
Rho de	Afectiva emocional	Coefficiente de correlación	1,000	,703**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	11	11
Spearman	Motricidad gruesa	Coefficiente de correlación	,703**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	11	11

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 11, se observa que el coeficiente de correlación de Spearman existente entre las variables muestran una relación alta positiva y estadísticamente significativa ($r_s = 0,703$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego infantil en su dimensión afectiva - social incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad.

c) Hipótesis Específica 2

Ho El juego infantil en su dimensión creativa no incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.

H₁ El juego infantil en su dimensión creativa incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.

Tabla 12. *Correlación de la variable juego infantil en su dimensión creativa y desarrollo de la motricidad gruesa de los niños(as) de 5 años de edad*

			Creativa	Motricidad gruesa
Rho de Spearman	Creativa	Coeficiente de correlación	1,000	,724**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	11	11
Spearman	Motricidad gruesa	Coeficiente de correlación	,724**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	11	11

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 12, se observa que el coeficiente de correlación de Spearman existente entre las variables muestran una relación alta positiva y estadísticamente significativa ($r_s = 0,724$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego infantil en su dimensión creativa incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad.

d) Hipótesis Específica 3

Ho El juego infantil en su dimensión motora no incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.

H₁ El juego infantil en su dimensión motora incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.

Tabla 13. *Correlación de la variable juego infantil en su dimensión motora y desarrollo de la motricidad gruesa de los niños(as) de 5 años de edad*

			Motora	Motricidad gruesa
Rho de Spearman	Motora	Coefficiente de correlación	1,000	,801**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	11	11
Spearman	Motricidad gruesa	Coefficiente de correlación	,801**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	11	11

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 13, se observa que el coeficiente de correlación de Spearman existente entre las variables muestran una relación alta positiva y estadísticamente significativa ($r_s = 0,801$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego infantil en su dimensión motora incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad.

CONCLUSIONES

- Primera.-** El juego infantil incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya, año 2016; donde el nivel de los niños(as) de 5 años de edad en la ficha de observación sobre juego infantil está en un nivel bajo con un 63,6%, del mismo modo en el test de motricidad gruesa en un nivel “C” en inicio con un 63,6%; esto se debe a que los niños no cuentan con espacios suficientes para desarrollar actividades motrices.
- Segunda.-** El juego infantil en su dimensión afectiva emocional incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad; donde los niños(as) presentan un nivel bajo con un 72,7% en la ficha de observación sobre juego infantil en su dimensión afectiva emocional, esto se debe a que los docentes no hacen uso adecuado del juego para el desarrollo integral de los niños.

Tercera.- El juego infantil en su dimensión creativa incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad; donde los niños(as) presentan un nivel bajo con un 90,9% en la ficha de observación sobre juego infantil en su dimensión creativa, esto se debe a que los niños no cuentan con tiempo suficiente, ya que la mayoría de los niños tiene que cuidar a sus hermanos menores.

Cuarta.- El juego infantil en su dimensión motora incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad; donde los niños(as) presentan un nivel bajo con un 72,7% en la ficha de observación sobre juego infantil en su dimensión motora, esto se debe a que los padres no tienen conocimiento sobre la importancia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de sus hijos, así como para la mejora de su proceso de aprendizaje.

RECOMENDACIONES

- Primera.-** La Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya deberá realizar charlas informativas a padres de familia y docentes, para comunicarles que mediante la realización del juego, se puede estimular el correcto desarrollo de la motricidad gruesa, el cual es un elemento fundamental para el perfeccionamiento del desarrollo motor grueso de los niños.
- Segunda.-** La docente tiene que motivar a los niños(as) por el trabajo y esfuerzo que realizan, fomentando así el gozo al realizar las actividades del juego dentro y fuera del salón de clase.
- Tercera.-** Las docentes deben de continuar utilizando el juego dentro de la planificación diaria de trabajo, mediante actividades recreativas, participando ellas también, para obtener mejor desarrollo de las destrezas motoras en los niños.
- Cuarta.-** Los docentes deben brindar charlas a los padres de familia sobre la importancia del juego en la psicomotricidad del niño, para concientizarlos que la aplicación del juego tanto en el colegio como en el hogar permitirá considerablemente mejorar su desarrollo motriz grueso, así como su calidad de vida.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Aguirre, A. (2009). *Jugar y aprender*. Tomo 5. Barcelona: OCEANO.

Alvear, A. (2013). *El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del Instituto Albert Einstein de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012*. Loja: Universidad Nacional de Loja.

Bernal, C. (2013). *Metodología de la investigación*. México D.F.: Pearson educación.

Borges, J. y Gutiérrez, E. (2004). *La actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo*. Madrid: Gredos.

Castro, M. (2008). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración*. 5ª edición. Caracas: Uyapal.

Coronel, L. (2014). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas en la educación inicial*. Revista educativa. Investigaciones Interactivas COBAIND; Vol. 4, No 24. Lara: Consejo Barinés de Investigación y Desarrollo.

- Cuellar, T. (2013). *La práctica de juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz de los niños*. Huacho: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
- Delgado, I. (2011). *El juego y su metodología*. Asturias: paraninfo S.A.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Sexta Edición. México, D. F.: McGraw-Hill Interamericana.
- Jiménez, J. (2012). *Psicomotricidad: Teoría y Programación*. 4ta Edición. Madrid: Wolters Kluwer.
- Ministerio de Educación (2012). *Características del niño de Educación Inicial*. Primera edición. Lima: MINEDU.
- Moreno, J. y Rodríguez, P. (2010). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Murcia: Universidad de Murcia
- Ozeretsky, N. (1991). *Die Psychomotorik poliomyelitischer Kinder*. *Zeitschrift fur Kinderforschung*, Michigan: Higyene Mentale.
- Pancho, M. (2015). *El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela "nueve de octubre" de la comunidad de Sanjapamba, Cantón Guano, provincia de Chimborazo año 2014 – 2015*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Peña, G. (2010). *Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores*. Madrid: Debate.
- Pugmire-Stoy, M. (2010). *El juego espontaneo en la primera infancia*. Madrid: Narcea
- Ruitón, M. y Tamayo, C. (2015). *Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa*. *Revista de Educación y Humanidades*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Sánchez, J. (2009). *La observación, la memoria y la palabra en la investigación social*. Quito: CAAP

Santrock, J. (2010). *Desarrollo infantil*. México D.F.: McGraw Hill.

UNESCO (2013). *El niño y el juego*. Disponible en:
<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Bolaños, D. (2006). *Desarrollo Motor, Movimiento e Interacción*. Colombia: Kinesis.

Wallon, H. (1987). *Psicología y educación del niño*. Madrid

Winnicott, D. (1996). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

A N E X O S

Anexo 1
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO INFANTIL Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 918 ALTO CHIMBOYA, CORANI - CARABAYA, AÑO 2016.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General: ¿De qué manera el juego infantil incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya, año 2016?</p>	<p>Objetivo General: Establecer la incidencia del juego infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya, año 2016.</p>	<p>Hipótesis General: El juego infantil incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya, año 2016.</p>	<p>Variable Independiente: El Juego infantil Indicadores: - Coopera y disfruta jugando - Se adapta con otros niños - Es sociable e independiente - Acepta normas del juego - Creación de personajes - Juego de roles - Participación dinámica - Se reconoce - Control de movimientos - Dominio del espacio</p>	<p>Diseño de Investigación: No experimental, transversal, correlacional causal.</p> <p>Tipo de Investigación: Básica</p> <p>Nivel de Investigación: - Descriptivo - Explicativo</p> <p>Método: Hipotético Deductivo</p> <p>Población: Estuvo constituida por 11 niños(as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 918 – Corani - Carabaya, año 2016.</p> <p>Muestra: La muestra es igual a la población.</p> <p>Técnica: - Observación - Test</p> <p>Instrumentos: Ficha de observación sobre el juego infantil Cuestionario: Test de motricidad gruesa Ozeretsky</p>
<p>Problemas Específicos: PE1: ¿De qué manera el juego infantil en su dimensión afectiva - emocional incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya?</p> <p>PE2: ¿De qué manera el juego infantil en su dimensión creativa incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya?</p> <p>PE3: ¿De qué manera el juego infantil en su dimensión motora incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya?</p>	<p>Objetivos Específicos: OE1: Determinar la incidencia del juego infantil en su dimensión afectiva - emocional en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.</p> <p>OE2: Determinar la incidencia del juego infantil en su dimensión creativa en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.</p> <p>OE3: Determinar la incidencia del juego infantil en su dimensión motora en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.</p>	<p>Hipótesis Específicas: HE1: El juego infantil en su dimensión afectiva – emocional incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.</p> <p>HE2: El juego infantil en su dimensión creativa incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.</p> <p>HE3: El juego infantil en su dimensión motora incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 918 Alto Chimboya, Corani – Carabaya.</p>	<p>Variable dependiente: Desarrollo de la motricidad gruesa Indicadores: - Coordinación de manos - Coordinación dinámica general - Equilibrio - Rapidez - Organización espacial - Organización espacio temporal - Lateralidad - Habilidad motriz en las extremidades - Respiración - Ritmo</p>	

Anexo 2
INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL JUEGO INFANTIL

Nombre del niño:

Edad: 5 años

Fecha:

Evaluadora:.....

N°	ÍTEMS	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
DIMENSIÓN AFECTIVO – EMOCIONAL		4	3	2	1
1	Juega con otros niños cooperando y disfrutando.				
2	Acepta jugar con otros niños.				
3	Es más sociable e independiente.				
4	Se adapta a las normas y reglas del juego				
DIMENSIÓN CREATIVA		4	3	2	1
5	Disfruta la creación de personajes y situaciones.				
6	Realiza de manera espontáneamente juego de roles.				
DIMENSIÓN MOTORA		4	3	2	1
7	Participa de manera dinámica en actividades del grupo.				
8	Reconoce las partes de su cuerpo.				
9	Controla la voluntad de sus movimientos.				
10	Se orienta en el espacio.				

TEST DE MOTRICIDAD GRUESA DE OZERETSKY

Edad: 5 años

Fecha:

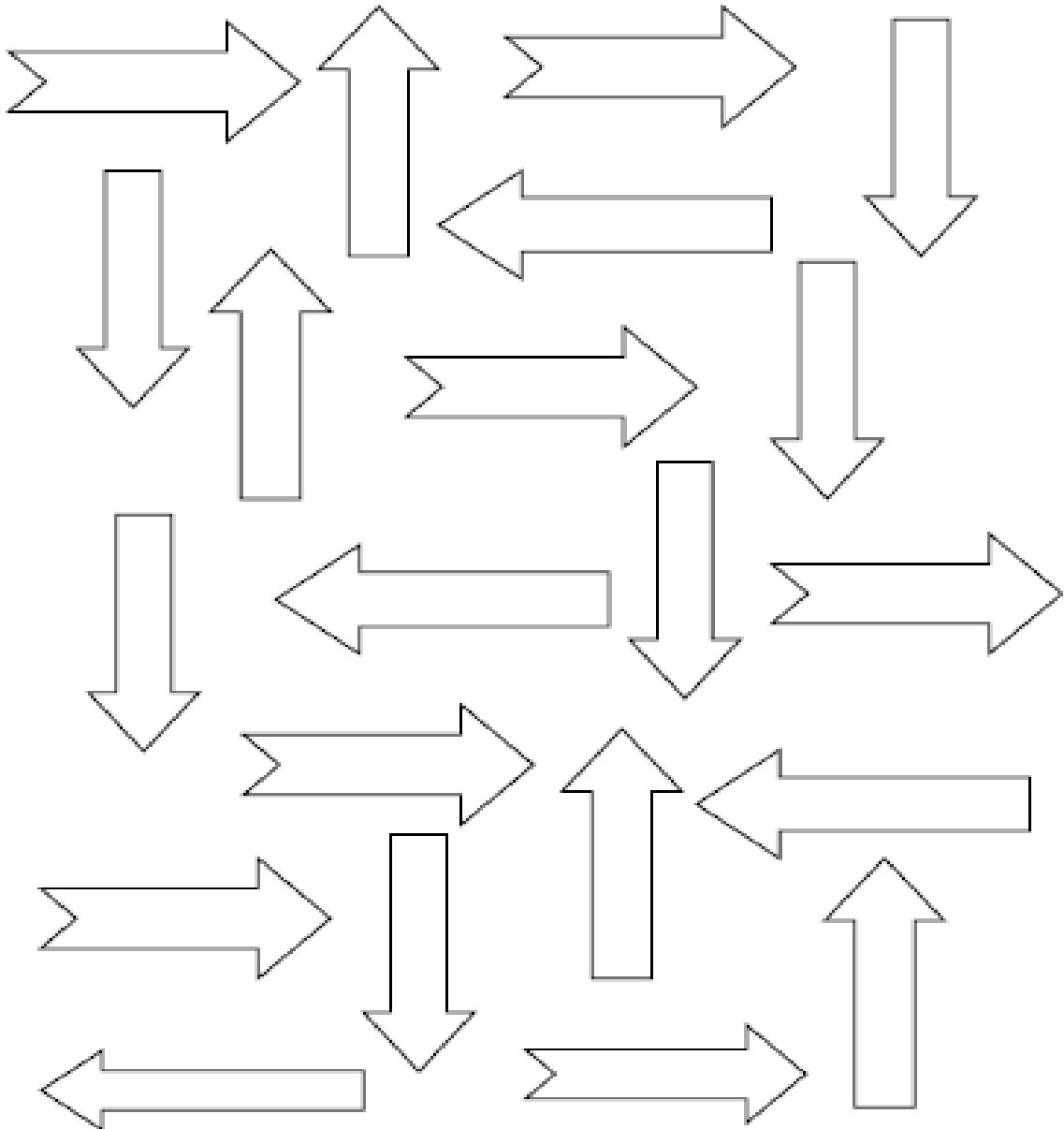
Evaluadora:.....

Instrucciones: Estimada docente la aplicación del Test se clasifica en 10 pruebas motrices básicas perceptivo motrices, tal como se detalla:

N°	Nombres del niño(as)	CONDUCTAS MOTRICES BÁSICAS			CONDUCTA PERCEPTOMOTRICES			ESQUEMA CORPORAL			
		Coordinación de manos	Coordinación dinámica general	Equilibrio	Rapidez	Organización espacial	Organización espacio temporal	Lateralidad	Debilidad motriz en las extremidades	Respiración	Ritmo
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											

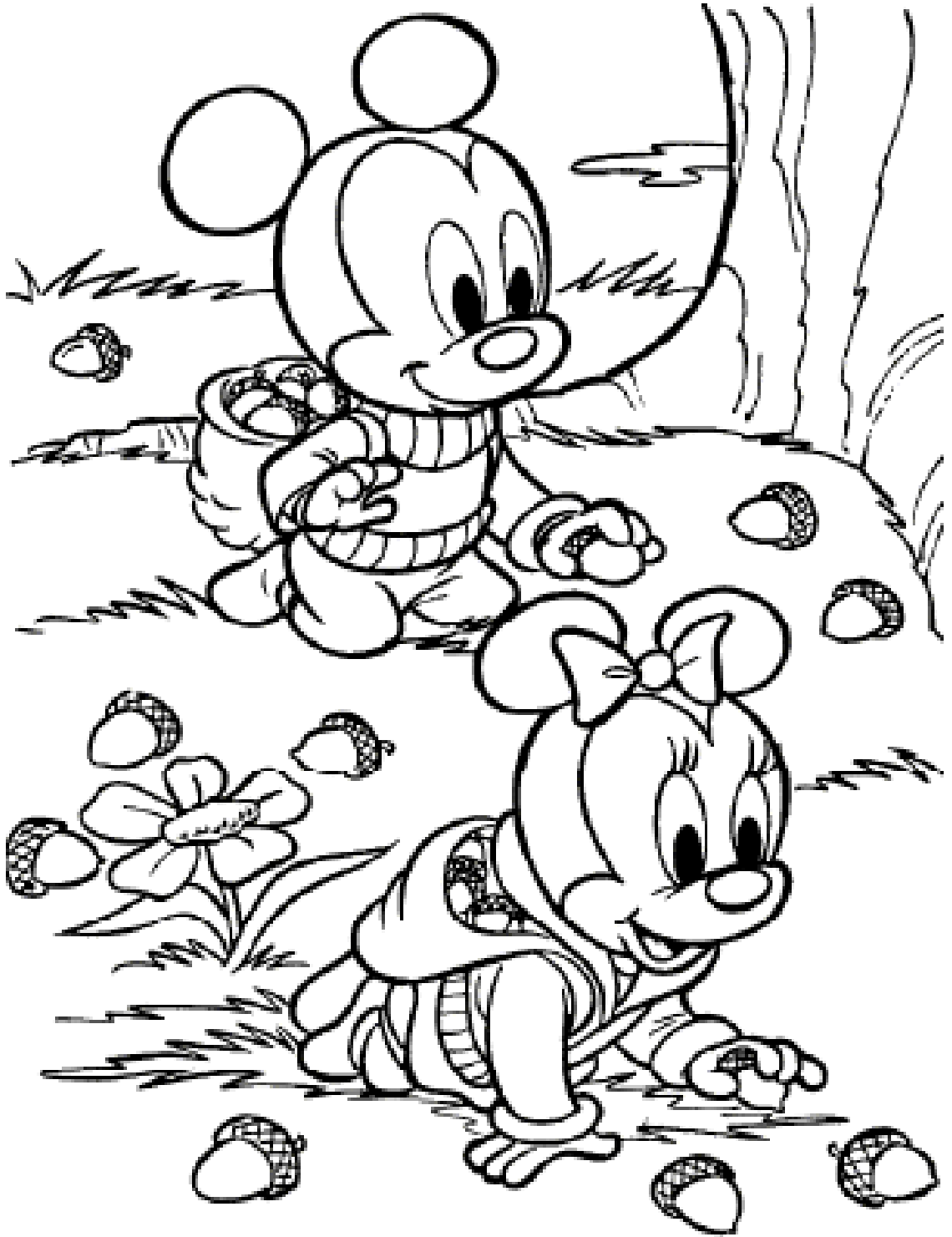
EJERCICIO DE ESPACIO TEMPORAL

Pinte todas las fichas que señalan el lado derecho



PRUEBA DE LATERALIDAD

Pinta el siguiente dibujo.



Anexo 3

BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE JUEGO INFANTIL

AULA 5 AÑOS

Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	ITEMS										PUNTAJE
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Margoth	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	12
2	María del Pilar	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	15
3	Gregoria	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	21
4	Liseth	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19
5	Máximo	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	24
6	Eusebio	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	15
7	Justina	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	15
8	Selina	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	26
9	Gabriela	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	22
10	Víctor	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Manuel	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	13

0.38	0.56	0.33	0.43	0.20	0.33	0.43	0.56	0.33	0.55	24.97521
VARIANZA DE LOS ÍTEMS										VAR. DE LA SUMA

4.0991736
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ITEMS

CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

K : Número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los ítems

S_T^2 : Varianza de la sumatoria de las valoraciones por ítem

α : Coeficiente Alfa de Cronbach

$$K = 10$$

$$K - 1 = 9$$

$$\sum S_i^2 = 4.10$$

$$S_T^2 = 24.98$$

$$\alpha = 0.929$$

CONFIABILIDAD DEL TEST DE MOTRICIDAD GRUESA

AULA 5 AÑOS

Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	ITEMS									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Margoth	2	0	0	2	0	0	2	0	0	0
2	María del Pilar	0	2	0	2	2	0	0	0	2	0
3	Gregoria	2	2	2	0	2	2	0	2	2	2
4	Liseth	0	0	0	0	0	2	0	2	0	0
5	Máximo	2	0	0	2	0	0	0	2	0	0
6	Eusebio	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0
7	Justina	2	2	2	0	0	2	0	2	0	2
8	Selina	2	0	2	0	2	2	2	0	2	2
9	Gabriela	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	Víctor	0	2	0	0	0	0	0	2	0	2
11	Manuel	2	0	0	0	0	2	0	0	0	2

PUNTAJE
6
8
16
4
6
4
12
14
20
6
6

0.79	0.99	0.93	0.99	0.93	0.99	0.79	0.99	0.93	0.99
VARIANZA DE LOS ÍTEMS									

26.38017
VAR. DE LA SUMA

9.3223140
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ÍTEMS

CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

K : Número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los ítems

S_T^2 : Varianza de la sumatoria de las valoraciones por ítem

α : Coeficiente Alfa de Cronbach

$$K = 10$$

$$K - 1 = 9$$

$$\sum S_i^2 = 9.32$$

$$S_T^2 = 26.38$$

$$\alpha = 0.718$$