



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS:

**EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE
EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 80 -
HUANCANÉ, AÑO 2016.**

PRESENTADO POR:

VARGAS DÍAZ, JOSÉ

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

JULIACA - PERÚ

2016

DEDICATORIA

Dedico a mis hijos, Dennis Jair, Ewer Anthony con mucho amor, porque ellos son mi razón de mi esfuerzo.

Y también agradezco a Dios por cumplir mi carrera profesional en educación inicial.

AGRADECIMIENTO

A mi alma mater la Universidad Alas Peruanas – Filial Juliaca y toda su plana docente, por el apoyo que me han brindado para poder culminar la presente investigación.

RESUMEN

En el presente estudio se plantea como problema general: ¿De qué manera el juego se relaciona con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané, año 2016?; para lo cual tiene como objetivo general: Analizar la relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad.

El estudio es de diseño no experimental de corte transversal, de tipo básica, nivel descriptivo correlacional, método hipotético deductivo; la población estuvo conformada por 15 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, como instrumentos se aplicaron una ficha de observación sobre el juego y una ficha de observación sobre motricidad gruesa, dirigido a niños(as) de 5 años, el evaluador es el docente del aula.

El tratamiento estadístico se realizó mediante la aplicación de la tabla de distribución de frecuencias, el gráfico de barras y su respectiva interpretación. Para la validación se aplicó el estadístico de Spearman $r_s = 0,661$, con un $p_valor = 0,007 < 0,05$, nos muestra una relación moderada positiva y estadísticamente significativa, se concluye que el juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad.

Palabras Claves: El juego, motricidad gruesa.

ABSTRACT

In the present study raises a general problem: ¿How the game is related to the development of gross motor skills in children 5 years of Initial School No. 80, Huancané, 2016?; for which general objective: To analyze the relationship of the game with the development of gross motor skills in children 5 years old.

The study is not experimental cross-sectional design, basic type, correlational descriptive level, hypothetical deductive method; the population consisted of 15 children (as) of 5-year-old the sample is equal to the population.

For data collection was used as a technical observation, as instruments a tab observation about the game and a tab observation gross motor skills, aimed at children (as) 5 years were applied, the evaluator is the classroom teacher.

The statistical analysis was performed by applying the frequency distribution table, the bar graph and their respective interpretation. To validate the statistical Spearman $r_s = 0.661$ was applied with a $p_valor = 0.007 < 0.05$, shows a moderate positive and statistically significant relationship, it is concluded that the game is significantly related to the development of gross motor skills in children 5 years old.

Keywords: Game, 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	14
1.2.1. Delimitación Social	14
1.2.2. Delimitación Temporal	14
1.2.3. Delimitación Espacial	14
1.3. Problemas de Investigación	14
1.3.1. Problema General	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	20
1.6.3. Método	20

1.7.	Población y Muestra de la Investigación	20
1.7.1.	Población	20
1.7.2.	Muestra	21
1.8.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	21
1.8.1.	Técnicas	21
1.8.2.	Instrumentos	21
1.9.	Justificación e Importancia de la Investigación	24
1.9.1.	Justificación Teórica	24
1.9.2.	Justificación Práctica	24
1.9.3.	Justificación Social	24
1.9.4.	Justificación Legal	25

CAPÍTULO 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	31
2.2.1.	Juego	31
2.2.2.	Motricidad gruesa	44
2.3.	Definición de Términos Básicos	49

CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 53

3.1.	Tablas y Gráficas Estadísticas	53
3.2.	Contrastación de Hipótesis	62

CONCLUSIONES	66
RECOMENDACIONES	68
FUENTES DE INFORMACIÓN	69
ANEXOS	72
1. Matriz de Consistencia	
2. Instrumentos	
3. Confiabilidad de los Instrumentos	
4. Fotografía de la Institución Educativa Inicial N° 80 Huancané – Puno	

INTRODUCCIÓN

La presente investigación 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 los docentes deben contar con herramientas para lograr las metas descritas, porque es conocido que en las instituciones educativas los docentes de educación preescolar 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.

El estudio se centró en conocer una serie de ejercicios o actividades, las cuales ayudarán a estimular la motricidad gruesa, en la medida que las dimensiones de coordinación y equilibrio estén funcionando adecuadamente en el niño para lograr un aprendizaje significativo, que lo lleven a mantener una buena calidad de vida.

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.

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

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

A nivel mundial, todos los niños en diversas épocas juegan, y esta actividad es tan importante en su vida que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. (UNESCO, 2015)

El juego constituye una de las actividades educativas indispensables y merece estar por derecho propio en el marco de toda institución escolar; pero mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia este tipo de actividad queda confinado. El juego ofrece al pedagogo dos oportunidades vitales: primero es el medio para conocer mejor al niño y segundo es el método más eficaz de renovar los métodos pedagógicos.

La edad preescolar, se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo

transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar; el juego es la principal actividad infantil; este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

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. De ahí que conviene entonces, aprovechar la etapa preescolar en donde el niño se enfrenta al mundo que le exige una organización motora adecuada, requiriendo para ello de estrategias y estímulos que como el juego ayuda en a potencializar las habilidades y conductas motrices.

A nivel nacional, 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).

En la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané – Puno, se observa que en la clase de deporte y actividades lúdicas algunos niños al realizar ejercicios que implican el mantenimiento del equilibrio del cuerpo en puntillas, con los pies juntos, levantar la pierna derecha o izquierda, en relación al muslo o apoyarse en un pie se le dificulta en gran manera, ocasionando en los niños una respuesta de frustración ante la actividad. Prevalece además la falta de coordinación de brazo y pierna, lanzar o encestar un balón. Igualmente a lo anterior se agrega la inexistencia de ambientes escolares adecuados que faciliten un buen aprendizaje. Sumado a esto la demostración por la carencia de recursos didácticos que ayuden al desarrollo motor.

En los recreos los niños eran tristemente, obligados a jugar en espacios reducidos, ya que la institución no tiene patios ni instalaciones adecuadas; porque son casas adaptadas con espacios inadecuados, sus zonas de juego son adaptadas, y el personal de apoyo (auxiliares, profesores de educación física) no existe, para que trabajar con los niños y las niñas de una forma adecuada y óptima la motricidad gruesa.

De la misma manera un aspecto puntual de este estudio es que muchos docentes que laboran en dicha institución no son profesionales en educación preescolar, las orientaciones que dan frente al desarrollo motriz de sus estudiantes no son las más acertadas; los niños y niñas presentan dificultades porque estos docentes ignoran estrategias propias para desarrollar en este nivel, y en el peor de los casos desconocen la importancia del juego en esta etapa de la vida y su incidencia en el aprendizaje. Porque no se le permite desarrollar el aspecto motor grueso por darle prioridad a otras áreas del conocimiento. Es pertinente anotar que todas las dimensiones del desarrollo requieren la fomentación de aspectos motrices.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL

La presente investigación tuvo como grupo social objeto de estudio a 15 niños(as) de 5 años del nivel inicial.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

La investigación se ha realizado entre los meses de marzo a octubre del año 2016.

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

El estudio ha sido efectuado en la Institución Educativa Inicial N° 80, se encuentra ubicado en el Jirón Puno s/n, distrito de Huancané, provincia de Huancané, departamento de Puno, la dirección está a cargo de la Prof. Yolanda Quispe Ortiz, UGEL Huancané.

1.3. PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera el juego se relaciona con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané, año 2016?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

PE1: ¿De qué manera el juego se relaciona con el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané?

PE2: ¿De qué manera el juego se relaciona con el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané?

PE3: ¿De qué manera el juego se relaciona con el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Analizar la relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané, año 2016.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE1: Establecer la relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.

OE2: Determinar la relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.

OE3: Identificar la relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.

1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

El juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané, año 2016.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

HE1: El juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.

HE2: El juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.

HE3: El juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. *Matriz de Operacionalización de las Variables*

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS		ESCALA DE MEDICIÓN
				Nº	Total	
<p>Variable Relacional 1 (X):</p> <p>El juego</p>	<p>Es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos éstos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas.</p>	Social	<ul style="list-style-type: none"> - Integración con los demás - Adaptación al grupo - Convivencia con sus pares - Igualdad y respeto 	1 2 3 4	4	<p>Ordinal</p> <p>Escala de Likert</p> <p>Nunca..... 1</p> <p>A veces..... 2</p> <p>Casi siempre..... 3</p> <p>Siempre..... 4</p>
		Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del pensamiento - Expresión verbal - Creación de situaciones reales 	5 6 7	3	
		Sensorial	<ul style="list-style-type: none"> - Movimientos coordinados y complejos - Describe sensaciones - Adquisición del esquema corporal 	8 9 10	3	
<p>Variable Relacional 2 (Y):</p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p>Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse</p>	Estática	<ul style="list-style-type: none"> - Control de su cuerpo - Equilibrio 	1 2,3	3	<p>Nominal</p> <p>Dicotómica</p> <p>No..... 0</p> <p>Si..... 1</p>
		Locomoción	<ul style="list-style-type: none"> - Correr - Galopar - Brincar en un pie - Saltar a lo largo - Brinco horizontal - Deslizarse 	4 5 6 7 8 9	6	
		Manipulación de objetos	<ul style="list-style-type: none"> - Lanzar por encima del hombro 	10	6	

	de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota).		- Lanzar por debajo del hombro	11		
			- Batear una bola estacionaria	12		
			- Recoger	13		
			- Atrapar	14		
			- Patear un balón	15		

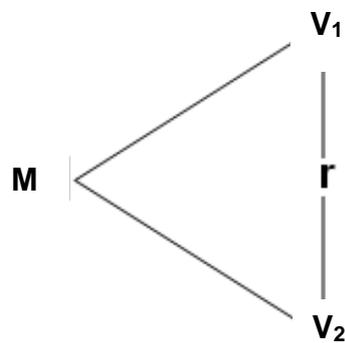
Fuente: Elaboración propia

1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

En el presente estudio de acuerdo a los objetivos establecidos el diseño es no experimental de corte transversal. Este diseño se realiza sin manipular deliberadamente las variables.

Los autores Hernández, Fernández y Baptista (2014), 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).

Presenta el siguiente esquema:



Donde:

M : Muestra

V₁: Juego

V₂: Motricidad gruesa

r : Relación entre la V₁ y V₂

1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación ha sido de tipo básica, porque busca el conocimiento puro por medio de la recolección de datos y se basa en teorías científicas.

1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

En la presente investigación el nivel es descriptivo, correlacional.

Descriptivo: De acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2014) los estudios descriptivos “miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar” (p. 117). Esto con el fin de recolectar toda la información que obtengamos para poder llegar al resultado de la investigación.

Correlacional: Se encargan de identificar la relación entre dos o más conceptos o variables. Los estudios correlacionales tienen en cierta forma un valor un tanto explicativo, con esto puede conocer el comportamiento de otras variables que estén relacionadas.

1.6.3. MÉTODO

El método utilizado en la investigación es el hipotético deductivo; presenta varios pasos esenciales: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia.

1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. POBLACIÓN

La población de estudio estuvo constituida por 15 niños(as) de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané, 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).

La muestra de estudio es igual a la población, es decir 15 niños(as) de 5 años de edad.

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

En el presente estudio, se ha utilizado la técnica de la observación.

Sánchez (2007), nos dice que "la observación es un proceso cuya función primera e inmediata es recoger información sobre el objeto que se toma en consideración" (p. 101). Lo cual implica una actividad de codificación: la información bruta seleccionada se traduce mediante un código para ser transmitida a alguien.

1.8.2. INSTRUMENTOS

En la presente investigación se ha empleado como instrumento la ficha de observación.

La ficha de observación es considerada como una especie de procedimiento de investigación, el cual consiste básicamente en poder utilizar instrumentos adecuados para poder establecer una relación entre la hipótesis y los hechos reales, a través de la observación científica, también de la investigación sistematizada y ordenada.

Ficha de observación sobre el juego: Dirigidos a los niños(as) de 5 años del nivel inicial, se formularon 10 ítems de preguntas cerradas, el evaluador fue el 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:

Dimensión Social: Se formularon 4 ítems (1, 2, 3, 4)

Dimensión Cognitiva: Se formularon 3 ítems (5, 6, 7)

Dimensión Sensorial: Se formularon 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

Ficha de observación de Psicomotricidad Gruesa: Dirigidos a los niños(as) de 5 años del nivel inicial, se formularon 15 ítems para ser contestadas en un tiempo aproximado de 20 a 30 minutos, el evaluador fue la docente de aula.

FICHA TÉCNICA

Técnica: Observación

Instrumento: Escala de desarrollo motor PDMS-2

Autor: Leticia Ribelles Llobregat, Esther Ronda Vallés (1987)

Validez: Sometido a juicio de expertos por especialistas.

Confiabilidad: El instrumento es altamente confiable de 0.91 y en la Prueba tuvo resultados de 0.000 y una validez de constructo, contenido y predictiva moderada.

Ámbito: Aplicable a niños de 1 - 5 años.

Dimensiones:

Estática: Se formularon 3 ítems (1, 2, 3).

Locomoción: Se formularon 6 ítems (4, 5, 6, 7, 8, 9).

Manipulación de objetos: Se formularon 6 ítems (10, 11, 12, 13, 14, 15).

Valoración: Dicotómica

Si..... (1)

No..... (0)

Niveles:

Alto 11 - 15

Medio 5 - 10

Bajo 0 - 5

1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

La presente investigación está 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.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

Se justifica en lo práctico, ya que el impacto que generará esta investigación se centra en el desarrollo que adquirirán los niños y niñas en su proceso de aprendizaje, ya que al tener bien desarrolladas estas variables, por obvias razones, su rendimiento académico debe mejorar ostensiblemente, al igual que su desempeño laboral, social y personal.

Desarrollar una buena motricidad gruesa en un 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.

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

La investigación se justifica socialmente, ya que a través de este estudio se busca beneficiar a los agentes educativos (niños,

docentes y padres de familia) de la institución educativa, ya que la investigación realizada constituyó un gran beneficio, ya que 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.

1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL

El presente estudio se basó en los siguientes documentos legales:

- **Constitución Política del Perú**

Capítulo II de los Derechos Sociales y Económicos

Artículo 14º

La educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes, la educación física y el deporte. Prepara para la vida y el trabajo y fomenta la solidaridad.

Es deber del Estado promover el desarrollo científico y tecnológico del país. La formación ética y cívica y la enseñanza de la Constitución y de los derechos humanos son obligatorias en todo el proceso educativo civil o militar. La educación religiosa se imparte con respeto a la libertad de las conciencias.

La enseñanza se imparte, en todos sus niveles, con sujeción a los principios constitucionales y a los fines de la correspondiente institución educativa.

Los medios de comunicación social deben colaborar con el Estado en la educación y en la formación moral y cultural.

- **Ley General de Educación N° 28044**

Capítulo I de la Política Pedagógica

Artículo 37º.- Cultura, deporte, arte y recreación

La formación cultural, artística, con énfasis en las creaciones culturales y artísticas en un enfoque intercultural e inclusivo, así como la actividad física, deportiva y recreativa, forman parte del proceso de la educación integral de los estudiantes y se desarrollan en todos los niveles, modalidades, ciclos y grados de la Educación Básica.

Las instituciones educativas deben ser espacios amigables y saludables, abiertos a la comunidad. Aprovechando su infraestructura, fuera del horario de clase, podrán constituirse como centros culturales y deportivos para la comunidad educativa.

- **Reglamento del Código de los Niños y Adolescentes N° 26102**

Artículo 15.- Educación básica.-

El Estado asegura que la educación básica comprenda:

a) El desarrollo de la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño y adolescente hasta su máximo potencial.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS

Boulangger (2013), en su artículo titulado “Aplicación de juegos motrices basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de inicial de 5 años en la Institución Educativa Estatal N° 1617 comprendida en el pueblo joven florida alta del distrito de Chimbote en el año 2012”, Chimbote. La investigación tuvo como objetivo general demostrar si la aplicación de juegos motrices basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de inicial de 5 años de la Institución Educativa Estatal N° 1617 comprendida en el pueblo joven Florida Alta del distrito de Chimbote en el año 2012. Esta investigación corresponde a una investigación pre experimental, la cual se realizó con 23 niños y niñas. El instrumento y técnica empleados para la recolección de los datos fueron la observación y la lista de cotejo respectivamente. Para el procesamiento y análisis de datos se utilizó la estadística no paramétrica en la prueba de Wilcoxon, dado que las variables de la hipótesis son de naturaleza ordinal y se pretende estimar la diferencia significativa entre los promedios del Pre test y Pos test. Se concluyó aceptando la hipótesis planteada; la aplicación de juegos motrices con material concreto basados en el enfoque colaborativo, mejora significativamente el nivel de la motricidad gruesa.

2.1.2. TESIS NACIONALES

Ruitón y Tamayo (2015), en su tesis titulada “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, en el 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 de 2 años de edad de Educación Inicial. Asimismo, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Por otro lado, se aplicó a la población muestral un pre test para medir la habilidad motriz gruesa de los estudiantes. Resultados: Los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, pues 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. Conclusión: En función de los últimos resultados, se demuestra la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basados en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa.

Camacho (2012), en su tesis titulada “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”, Lima. Tuvo como objetivo vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. Es una investigación experimental, de tipo aplicada. La muestra estaba compuesta por 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima. Resultados: Se aprecia que en la Lista de Cotejo Inicial Si, una muestra de 15 alumnos escuchan con atención las reglas de juego, por el contrario

1 alumno no escucha con atención las reglas de juego; en la Lista de Cotejo Final Si y No los resultados son de igual proporción que las listas de Cotejo Inicial para ambas pruebas. En cuanto a las respuestas que se dan en el ítem “Presenta una posición de escucha”, 14 alumnos responden afirmativamente en la lista de Cotejo Inicial Si, 2 alumnos No presentan una posición de escucha. Por el contrario, en la Lista de Cotejo Final Si y No, las respuestas son en la misma proporción dadas en la Lista de Cotejo Final Si y No. Conclusiones: El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo.

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

Alvear (2013), en su 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.

Palacios (2011), desarrolló la tesis titulada “La estimulación temprana y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, del primer año de educación básica del instituto superior tecnológico experimental Luis A. Martínez”, Ambato: Tuvo como objetivo determinar la importancia de la estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa, en el primer año de Educación Básica, de I.S.T.E. Luis A. Martínez, en el periodo noviembre 2010 a marzo 2011, como aporte en la calidad de educación. Es una investigación bibliográfica, de campo. La muestra estuvo conformada por 35 niños. El instrumento utilizado ha sido una encuesta y cuestionario. Resultados: El 10% de padres de familia consideran que siempre ayudan al desarrollo de la estimulación temprana. El 33% a veces y el 57% nunca. Los padres de familia que representan el 17% consideran que siempre se seleccionan los materiales de sus hijos para las tareas y juegos, 33% a veces, y el 50% de nunca. Conclusiones: De acuerdo a la encuesta realizada a los maestros y padres de familia se puede verificar que no ayudan a la estimulación temprana de sus niños.

Caballero, et al. (2010), con su tesis titulada “El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla”, Barranquilla. Tuvo como objetivo estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de los infantes. Esta investigación se apoyó en el paradigma explicativo, bajo los parámetros del modelo descriptivo, de tipo cualitativa, la muestra estuvo conformada por 10 niños y 8 niñas de cinco (5) años de transición. Resultados: De los 10 niños, tres (3) presentaron débiles algunos

indicadores que no interfieren en su proceso motor para la coordinación y la marcha. Siete (7) niños presentaron fuerte sus indicadores manifestándose en sus buenas condiciones físicas durante las actividades evaluadas. De las 8 niñas evaluadas, Una (1) presenta ausente sus indicadores, que la imposibilitan un buen desarrollo de aprendizaje. Las 7 niñas restantes presentaron Fuerte los diferentes indicadores del variable equilibrio considerándose que ellas están en buenas condiciones que le permiten la ejecución de actividades motoras. Conclusiones: El desarrollo motriz del niño es secuencial en su crecimiento a medida que va evolucionando en su proceso biopsicosocial y cultural.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. JUEGO

2.2.1.1. TEORÍA DEL JUEGO DE JEAN PIAGET

Piaget pensaba que la actividad o el juego pueden constituir un producto final para un niño. Lo que constituye juego en un estadio puede ser trabajo en otro. Una vez que el niño aprende una actividad, ésta se repite por el puro placer de dominio.

Piaget (1965), definió el juego como asimilación pura: la repetición de un comportamiento o un esquema solamente por el placer de conquistar una meta. Pensaba que los tipos y la evolución de las actividades lúdicas que un niño elige reflejan su nivel de desarrollo cognitivo. Para Piaget, juego y desarrollo cognitivo son paralelos e interdependientes. El juego estimula la habilidad del niño para dominar y ser competente dentro de su mundo.

Para Piaget, las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo, las estructuras intelectuales

Pero el juego contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales. De los dos componentes (asimilación y acomodación) que existen en la adaptación a la realidad, el juego es para Piaget paradigma de la asimilación: antes de que construya estructuras estables con las que adaptarse al medio de modo eficaz, el niño oscila entre acomodaciones que le obligan a reorganizar sus pautas de conducta en función de la presión del mundo externo. Por el contrario, cuando el niño asimila, somete a objetos diferentes a una misma pauta de comportamiento: los esquemas motores se ejercitan apoyándose en cualquier objeto que esté al alcance. Al ejercitarlos con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el niño deforma la realidad en beneficio de su organización interna. La función de este juego de ejercicio es consolidar los esquemas motores, y sus coordinaciones, a medida que éstos se adquieren.

Las transformaciones que experimentan las estructuras intelectuales del niño se reflejan también en el tipo de juego.

2.2.1.2. DEFINICIONES DE JUEGO

Etimológicamente, los investigadores determinan que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Pugmire-Stoy (1996), 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. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo" (p. 90).

De otro lado, Gimeno y Pérez (2008), definen 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" (p. 45). Para estos autores, las características propias del

juego permiten al niño o adulto 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.

Garaigordobil (2010), nos dice que “el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación” (p. 20). El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas

A modo personal, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. Tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

2.2.1.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego es considerado el principal medio de aprendizaje para los niños(as); algunos lo consideran como el trabajo más serio durante la infancia, es la manera más natural de experimentar y aprender; favorecer el desarrollo del niño en diferentes aspectos.

La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño.

Se ha definido el juego como un “proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio”, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje.

Marginar el juego de la educación equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de sus aprendizaje y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, relaciones, etc.

El papel del educador infantil, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y a desarrollarse.

El juego es una actividad innata en el ser humano, es decir, es una acción libre, espontánea y natural, sin ningún aprendizaje previo. Durante toda su infancia el niño(a) demuestra el juego con sus movimiento

corporales, los mismos que le ayudan a desarrollar su motricidad gruesa y no deja de tener significado en la vida del hombre, ya que en su juventud, en su madurez y en la edad de adultos mayores está presente el juego.

El juego bien organizado puede ser abierto y flexible, permitiendo desarrollarse física, mental, emocional y socialmente desafiando el cansancio y las horas y lo único que tiene en mente es jugar con un renovado disfrute de alegría.

Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

2.2.1.4. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Decroly y Monchamp.(2010), sostienen que el juego es “un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación y la motricidad” (p. 132).

Este tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales reales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.

Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.

El juego tiene además un valor “substitutivo”, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas, etc.

El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.

Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.

A través del juego el niño descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

- El juego es libre.
- El juego produce placer.
- El juego implica actividad.
- El juego es una actividad propia de la infancia
- El juego es algo innato.
- El juego organiza las acciones de un modo propio y específico
- El juego ayuda a conocer la realidad.
- El juego permite al niño afirmarse.
- El juego favorece el proceso socializador.
- El juego cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- El juego es descubridor.
- El juego es potencial.

2.2.1.5. DIMENSIONES DEL JUEGO

Según Delgado (2011), las dimensiones del juego son las siguientes:

- a) **Dimensión social.-** Consiste en la integración, adaptación, igualdad y convivencia. El juego es el principal recurso que tienen los niños para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales. Conforme el niño se va relacionando con los demás aprende a asimilar conductas deseables como compartir, saludar, respetar turnos, entre otros; y aprende a no manifestar conductas indeseables como pegar a los otros o imponer su voluntad. El juego permite el autoconocimiento y el conocimiento del entorno y de las personas; a nivel social el juego es básico porque resulta un elemento socializador que nos ayuda a construir nuestra manera de relacionarnos con los demás. El juego permite al niño conocer y respetar las normas, fomenta la comunicación, promueve la cooperación y facilita los procesos de inserción social.

- b) **Dimensión cognitiva.-** Los juego manipulativos favorecen el desarrollo del pensamiento. El juego simbólico favorece la empatía es decir la capacidad el niño para situarse en el lugar del otro.

El juego facilita el proceso de abstracción del pensamiento es decir, la creación de representaciones mentales. Asimismo niño aprende a tener en cuenta los objetos y personas que no están presentes. Es decir, ser capaces de evocar lo que falta en un conjunto de objetos y personas.

Cabe destacar, que mediante el juego el niño desarrolla el dominio del lenguaje, y permite al niño expresarse verbalmente con otros niños y con personas adultas. El desarrollo del lenguaje unido a la aparición del juego simbólico permite que los niños desarrollen su pensamiento,

ajustarlo y aprender de sus errores. El juego facilita a los niños introducirse en el mundo adulto sin miedo.

- c) **Dimensión sensorial.-** A través del juego el niño puede describir una serie de sensaciones que no podía experimentar de otro modo. El juego le permite al niño la exploración de las propias posibilidades sensoriales, motoras y su desarrollo a través del ejercicio repetido.

2.2.1.6. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

Existen diferentes clasificaciones del juego en su función de diversos criterios según Piaget cronológicamente lo clasifica en:

- **Sensorial Motor.-**

Se caracteriza en la primera etapa de vida del niño hasta los dos años. En esta etapa los juegos permiten desarrollar los órganos de los sentidos y el movimiento, le ayuda a conocer el mundo circundante. Su primer juguete es su propio cuerpo que va descubriendo al tocarse sus piecitos, sus manitos y otros, a través de sus movimientos que cada vez son más amplios.

En esta edad el niño se entretiene con la manipulación y exploración de los objetos que sus padres le proporcionan para estimular su desarrollo. (Chinescos, pelotas de goma, sonajeros, música, se deslizan, gatea, gira su cabecita de un lado a otro, agarra objetos, cajas musicales, juguetes blandos, identifica voz materna y paterna).

- **Simbólico.-**

Es característico entre 3 y 6 años, aparece cuando el niño ha adquirido la capacidad de representación, es decir el hace que un objeto se convierta en otra cosa muy diferente a lo que tiene, o representa a distintos personajes: (Papá, Mamá, Médico, Bombero, Zapatero, Profesor, Policía o al personaje que admiran a través de la televisión

como el chavo, barney, mickey) o amoldándole de acuerdo a sus necesidades o interés en el desenlace que él desea.

Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a que algunos psicólogos empiecen a definir el juego simbólico como “egocéntrico”, centrado en los propios intereses y deseos.

El juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en un contexto social.

Una aportación fundamental de los juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo, en espada o en puerta de una casa.

- **Juego de regla.-**

Desde los 5 a 6 años, en donde el juego va evolucionando y esta surge cuando el niño ha desarrollado sus habilidades y destrezas; en esta edad el niño ya utiliza normas y reglas en sus juegos, pero son totalmente egocéntricos, es decir, el dicta, modifica a su antojo las reglas y siempre a su beneficio propio, que se convierten en reglas externas regulando así el juego de su equipo, aprende a compartir evitando conflictos y tener claro que siempre que se juega no se puede ganar, transformando así el juego ego centrista en juego cooperativo en donde nadie gana ni pierde para evitar desenlaces tristes que afecten al niño.

El final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Pero en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar

otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

2.2.1.7. TIPOS DE JUEGO

Tenemos:

a) Juegos de competición

Éstos juegos permiten que exista un ganador y un perdedor, permitiendo una desventaja entre los jugadores, en donde el perder puede ser una decepción para el mismo frustrando sus emociones, entonces es necesario modificar las reglas del juego para que no existan ni ganadores ni perdedores, haciéndole entender al niño que lo fundamental es jugar, compartir y divertirse.

b) Juegos tradicionales

Estos juegos son una gran riqueza que ha perdurado a través del tiempo y que refleja los valores, actitudes y creencias de una cultura, al mismo tiempo es una expresión artística del cuerpo al manipular objetos de diferentes texturas, formas, colores que le agradan en su desarrollo, como por ejemplo:

- La rayuela de la semana
- El lobo
- El patio de mi casa
- El rol de juegos imitación de personajes
- La rayuela del gato
- El florón
- El baile de la silla
- El saltar la soga
- El baile del tomate
- El trompo

- Las cintas
- Las ollas encantadas
- El gato y el ratón
- Jugar con arena
- Corro de la patata.
- Escondite.
- Antón pirulero.
- El trompo.
- El pilla, pilla.
- La goma.
- El juego de las sillas.
- Las canicas.

El juego actúa como un medio de trabajo educativo y formativo, mediante el juego se resuelven tareas de educación ética (valores), estética, mental y física de los niños/as, de la formación de su personalidad; en el jardín de infantes el juego es utilizado como un método de enseñanza y depende de su calidad para que el niño responda espontáneamente a esa actividad.

c) Juegos con objetos

En estos juegos se combinan diversos movimientos corporales destacando sus habilidades y destrezas con el objeto de reconocer formas, colores, tamaño, texturas y otros; piedras, cuerdas, trompo, canicas, papelotes, balero.

d) Juegos con dibujos y figuras

Son actividades lúdicas que se realizan a través de imágenes y a partir de diálogos, historias, cuentos o imaginación propia del niño en donde ellos describen ideas y las plasman en una hoja de papel mediante dibujos, letras o garabatos que tienen un significado especial, estas se transformaran en ideales o ideas que buscan hacerlas realidad, para

su realización se necesitan gráficas, hojas de papel, lápices, colores, y todo material didáctico que el niño pueda utilizarlo para plasmarlo en una hoja (pictogramas, recolección de etiquetas).

e) Juegos Didácticos

Son juegos modernos diseñados de diferentes materiales con el propósito de integrarles en la educación y formación del niño tanto en el núcleo familiar como en el primer año de educación básica, donde los maestros la utilizan como herramientas pedagógicas en el desarrollo sensorio motoras, verbales y en actividades donde se relaciona el conocimiento de los objetos y los seres vivos.

Este juego resulta muy costoso, pero la maestra muy ingeniosa utiliza materiales reciclables u otros de muy largo costo; cubos, legos, pelotas, pinzas, tilos, botellas, cajas de fósforo, cigarrillos, caramelos, tubos de papel higiénico, tarrinas.

f) Juegos Psicomotrices

Estos juegos estimulan los movimientos efectuados por los músculos con la ayuda del sistema nervioso para alcanzar el objetivo propuesto: sogas, juegos con tarjetas de colores, coordinar movimientos con nuestro cuerpo.

2.2.1.8. 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 docentes y especialistas 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. MOTRICIDAD GRUESA

2.2.2.1. TEORÍA DE LA PSICOMOTRICIDAD DE HENRY WALLON

Wallon (1982), pionero de la psicomotricidad nos dice que “influye el movimiento tanto en el desarrollo psíquico como en las relaciones del niño o niña con otras personas” (p. 198). Se esforzó por mostrar que las funciones mentales son recíprocas a las funciones motrices y el esquema corporal es un elemento base para el desarrollo de la personalidad.

Así mismo, Wallon (1982), 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” (p. 255), 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.

Wallon enfoca la unidad biológica de la persona humana, en una unidad funcional, donde el psiquismo y la función motora representan la expresión de las relaciones reales del ser y del medio. Asimismo, pone en evidencia que el niño, niña 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.

2.2.2.2. DEFINICIONES DE MOTRICIDAD GRUESA

Jiménez (2002), nos señala que la motricidad gruesa es definida como

El conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo (p. 102).

Para García (2012), la motricidad gruesa se refiere “al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota)” (p. 37).

En síntesis, la motricidad gruesa es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios.

2.2.2.3. 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

2.2.2.4. DIMENSIONES DE LA MOTRICIDAD GRUESA

Las dimensiones de la motricidad gruesa a utilizar en la presente investigación son las siguientes:

- **Estática:** Mide la habilidad de los niños para mantener el control de su cuerpo y su equilibrio.
- **Locomoción:** Mide la habilidad de los niños para desplazarse de un sitio a otro.

- **Manipulación de objetos:** Mide la habilidad de los niños para lanzar, recoger y dar patadas al balón.

2.2.2.5. FACTORES QUE FRENAN LA MOTRICIDAD GRUESA

Bequer (2000), nos resalta que “los problemas en las fases de desarrollo del motor grueso se pueden presentar a cualquier edad debido a una complicación en el desarrollo fisiológico o por un accidente; evitando el correcto funcionamiento de las destrezas motoras de los niños” (p. 51).

La desnutrición. Es en cambio una enfermedad con matiz social que forma parte de la pobreza extrema de un pueblo en vías de subdesarrollo, nuestro país no se escapa de esta situación y si no se sabe utilizar adecuadamente los pocos recursos que se dispone, la situación iría peor. Muchas de las familias no aprovechan los productos que en época son económicos y utiliza comida preparada o comida chatarra, llevando a un contexto social más grave que es el sobrepeso y la obesidad, este fenómeno acosa cada vez más desde tempranas edades mismo que si no es tratado a tiempo y llevando un control continuo conlleva a enfermedades graves e incluso a la muerte.

Carencia de Estimulación Motora Gruesa. La vida moderna ha permitido cambios drásticos en la interacción de la familia y esto hace que la falta de tiempo para compartir con los niños sea una consecuencia para que muchos de ellos se vean presos en casa o atados a una silla, evitando el fortalecimiento de las destrezas motoras gruesas.

2.2.2.6. ACTIVIDADES QUE APOYAN A MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA

En general todos los juegos que implican cualquier actividad física ayudarán a los niños a mejorar sus destrezas motoras gruesas, pero algunos de los siguientes ejercicios son básicos y no requieren de muchos materiales:

- Pedir al niño que señale, nombre y localice cualquier parte de su cuerpo, incluyendo partes de la cara y extremidades.
- Armar legos con figuras de gran tamaño e incentivarlo para que forme figuras sobre las cuales pueda realizar otra actividad y luego pedirle que desarme.
- Subir y bajar escaleras.
- Realizar un recorrido, sin salirse del esquema determinado, es decir un área, específica o una figura o forma.

ACTIVIDADES DE COORDINACIÓN ENTRE MIEMBROS (DE MOTRICIDAD GRUESA)

Muchas de las siguientes actividades pueden realizarse al compás de música que tiene una variedad de ritmos.

Coordinación bi-manual:

- Dar golpecitos con los dedos, las manos o palos al compás de varios ritmos, o en sincronía.
- Extender los brazos a la altura de los hombros y rotarlos en círculos.
- “Boxeo con adversario imaginario”—rotar un brazo alrededor del otro con los codos doblados a un ángulo de 90 grados, en frente del pecho o encima de la cabeza.
- Recoger monedas con cada mano y colocarlas en cajas.
- Tocar el piano, teclado electrónico o instrumentos de percusión con ambas manos.
- Hacer juegos con los dedos como “ItsyBitsy Araña”, “Dónde esté Thumbkin” o “Tiny Tim”; jugar con títeres, o jugar juegos de batir las palmas como “Miss Mary Mack”, “Doble-Doble” o “Dime-dime” o “el rey dice” o “Imito a mi compañero”, etc.

Coordinación de manos y pies:

- Caminar y batir las palmas al compás de varios ritmos.

- Dar brincos y batir las palmas al compás de un ritmo o en sincronía.
- Caminar, dar brincos, correr o dar saltitos a la vez de hacer el “boxeo con adversario imaginario”.
- Dar saltitos al compás de música con variadas combinaciones de movimientos de los pies a la vez de batir las palmas.
- Hacer saltos estacionarios de tijeras (salto de títeres o jumping jacks); note la coordinación de los brazos y las piernas.
- Imitar animales que caminan de lado, como el “paso del cangrejo”. (Los niños mayores pueden intentar deslizarse hacia un lado a la vez de tirar y agarrar una pelota.).
- Saltar al compás de música con un ritmo acentuado, poniendo alternadamente el pie derecho e izquierdo delante y balanceando ambos brazos.
- Realizar movimientos locomotores sincronizados con varios ritmos. (Varios juegos de niños incluyen la coordinación entre miembros ya que usan tales movimientos como galopar o dar saltitos, como por ejemplo, jugar al tejo”.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

- **Coordinación viso-motriz:** Coordinación de manos y pies con la percepción visual del objeto estático mientras se está en movimiento.
- **Coordinación:** Es el control coordinado de los movimientos del cuerpo.
- **Desarrollo Infantil:** Se caracteriza por la adquisición progresiva de funciones tan importantes como el control de la postura corporal, la independencia al desplazarse, la comunicación, el lenguaje verbal, expresión de sentimientos, emociones y la interacción social.
- **Desarrollo Motor.-** Evoluciona desde los actos reflejos y los movimientos descoordinados y sin fin precisa, típicos de recién

nacido, hasta los movimientos coordinados y precisos del acto motor voluntario y los hábitos motores del acto motor automático.

- **Desarrollo postural:** Conciernen al control del tronco del cuerpo y la coordinación de brazos y pies, para moverse.
- **Desarrollo Psicomotor.-** El desarrollo psicomotor implica la observación y la experimentación que se le facilite al infante, esto determina las habilidades que puede adquirir, como el conocimiento y dominio de nociones, dotar de nuevos conocimientos, mayores habilidades de dominio, control de las áreas más complejas como la expresión plástica.
- **Desarrollo:** Proceso de cambio cualitativo y cuantitativo de los procesos y funciones del ser humano.
- **Direccionalidad:** Está asociado a la idea de dirección, el trayecto que realiza un cuerpo al moverse, la tendencia hacia una cierta meta o la guía que permite dirigir a alguien o algo.
- **Dominio Corporal Dinámico.-** Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo y moverlas voluntariamente. Éste permite el desplazamiento y la sincronización de movimientos.
- **Dominio Corporal Estático.-** Actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; este se apoya en el equilibrio estático, la respiración y la relajación.
- **Equilibrio dinámico:** Es la capacidad de mantener diversas posiciones durante el desplazamiento del cuerpo.

- **Equilibrio estático:** Es la capacidad de mantener una posición sin moverse.
- **Equilibrio:** Estado de inmovilidad de un cuerpo sometido a dos o más fuerzas de la misma intensidad que actúan en sentido opuesto, por lo que se contrarrestan o anulan.
- **Estabilidad:** Es la cualidad que mantiene el equilibrio, no cambia o permanece en el mismo lugar durante mucho tiempo.
- **Estimulación:** Es el conjunto equilibrado y metódico de estímulos de tipo sensorial, afectivo, social e intelectual que permiten al menor lactante o preescolar, desarrollar sus potencialidades en forma armónica y prepararlo también, para el aprendizaje escolar.
- **Expresión Corporal.-** Es un medio por el cual el ser humano puede desarrollar y madurar su área motriz, no importa en los periodos que se encuentren las personas ya que la expresión corporal se puede trabajar indistintamente de la edad.
- **Habilidades:** Capacidad y disposición para algo. Cada una de las cosas que una persona ejecuta con gracia y destreza.
- **Lateralidad:** La conciencia interna de ambos lados del cuerpo. Un sentido de lados que incluye la tendencia a usar una mano para tareas específicas. Lateralidad mixta o confusión lateral: Tendencia a desempeñar algunos actos con preferencia de uso del lado derecho y otros con el izquierdo, o el intercambio de derecha a izquierda para ciertas actividades.

- **Locomoción.-** Conjunto de movimientos alternantes, rítmicos, de las extremidades y del tronco que determinan un desplazamiento hacia delante del centro de gravedad.
- **Motricidad gruesa:** Desarrollo del conjunto de la estructura neuromuscular, consiste en considerar al niño como unidad que puede moverse en un espacio que le es propio.
- **Motricidad:** Es el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos.
- **Psicomotricidad:** Campo de conocimiento que estudia los elementos que intervienen en las vivencias y movimientos del cuerpo y la mente de los seres humanos.
- **Sensorio motor:** Es la combinación de la entrada de los órganos sensoriales y de la salida de actividad motora, la cual refleja lo que está sucediendo en los órganos sensoriales como el visual, auditivo, táctil o kinestésico.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL JUEGO

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

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	31 - 40	1	6.7
Medio	21 - 30	5	33.3
Bajo	10 - 20	9	60.0
Total		15	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

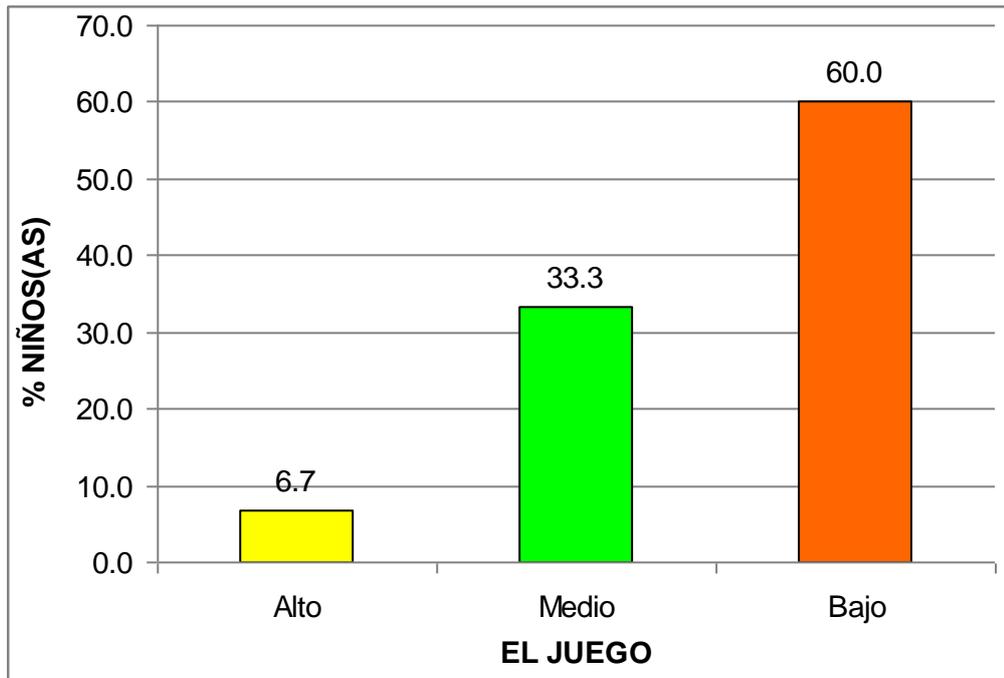


Gráfico 1. Puntaje total de la ficha de observación sobre el juego

En el gráfico 1, se aprecia que el 6,7% de niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel alto, el 33,3% un nivel medio y el 60,0% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) tienen un nivel bajo en el puntaje total de la ficha de observación sobre el juego.

Tabla 3. *Dimensión social*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	13 - 16	1	6.7
Medio	9 - 12	4	26.7
Bajo	4 - 8	10	66.7
Total		15	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

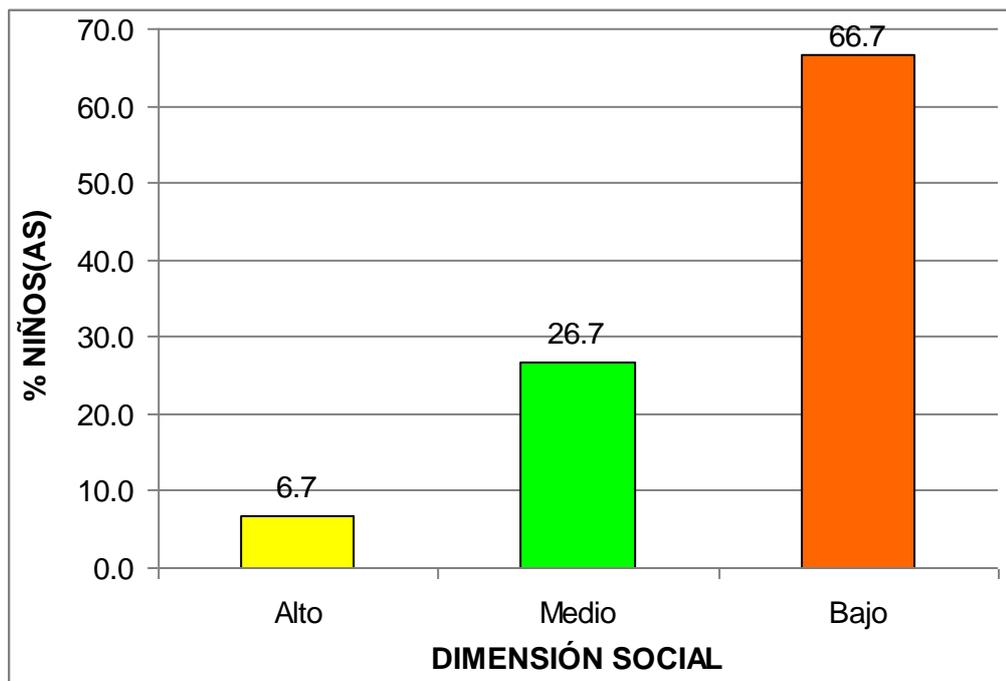


Gráfico 2. Dimensión social

En el gráfico 2, se aprecia que el 6,7% de niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel alto, el 26,7% un nivel medio y el 66,7% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) tienen un nivel bajo en la ficha de observación sobre el juego en su dimensión social.

Tabla 4. *Dimensión cognitiva*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	10 - 12	0	0.0
Medio	7 - 9	6	40.0
Bajo	3 - 6	9	60.0
Total		15	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

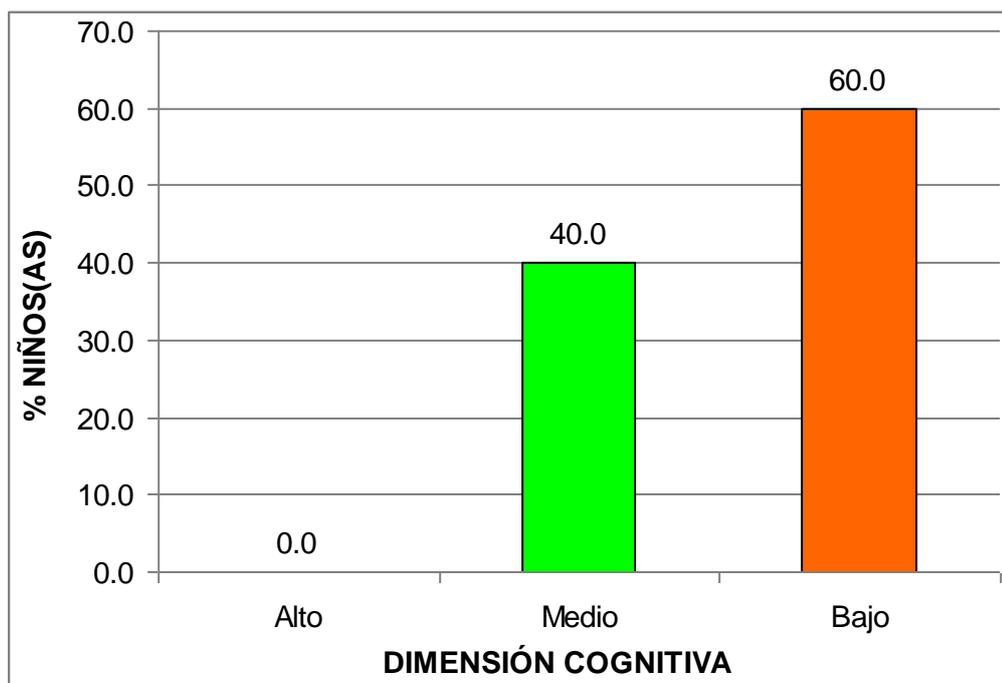


Gráfico 3. Dimensión cognitiva

En el gráfico 3, se aprecia que el 0% de niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel alto, el 40,0% un nivel medio y el 60,0% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) tienen un nivel bajo en la ficha de observación sobre el juego en su dimensión cognitiva.

Tabla 5. *Dimensión sensorial*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	10 - 12	0	0.0
Medio	7 - 9	6	40.0
Bajo	3 - 6	9	60.0
Total		15	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

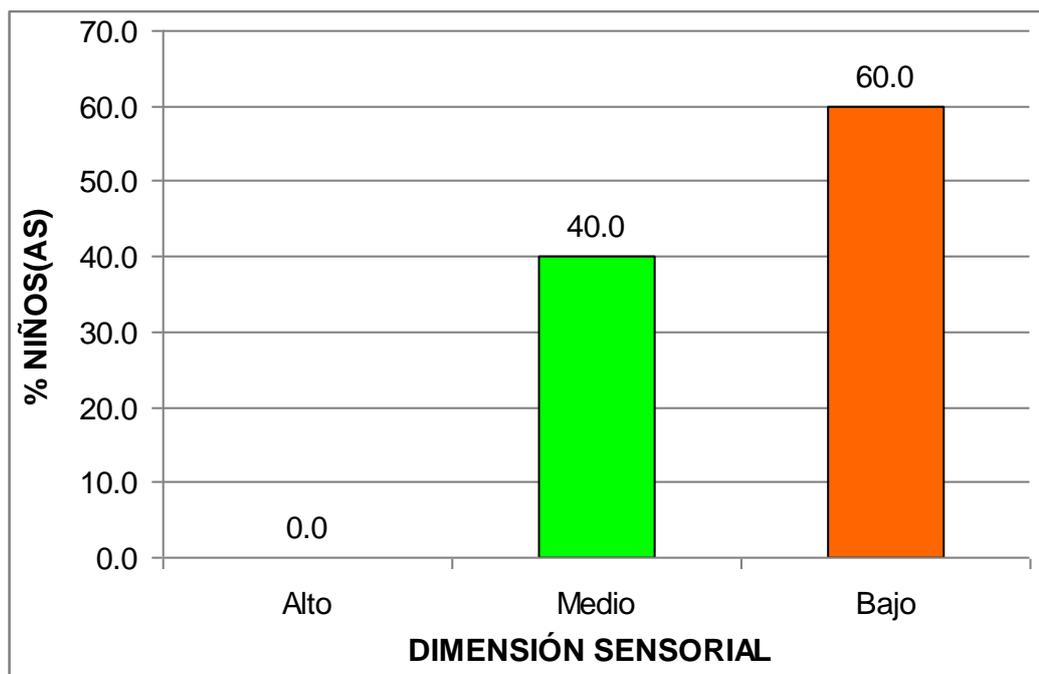


Gráfico 4. Dimensión sensorial

En el gráfico 4, se aprecia que el 0% de niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel alto, el 40,0% un nivel medio y el 60,0% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) tienen un nivel bajo en la ficha de observación sobre el juego en su dimensión sensorial.

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE MOTRICIDAD GRUESA

Tabla 6. Puntaje total de la ficha de observación de motricidad gruesa

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	11 - 15	2	13.3
Medio	06 - 10	6	40.0
Bajo	00 - 05	7	46.7
Total		15	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

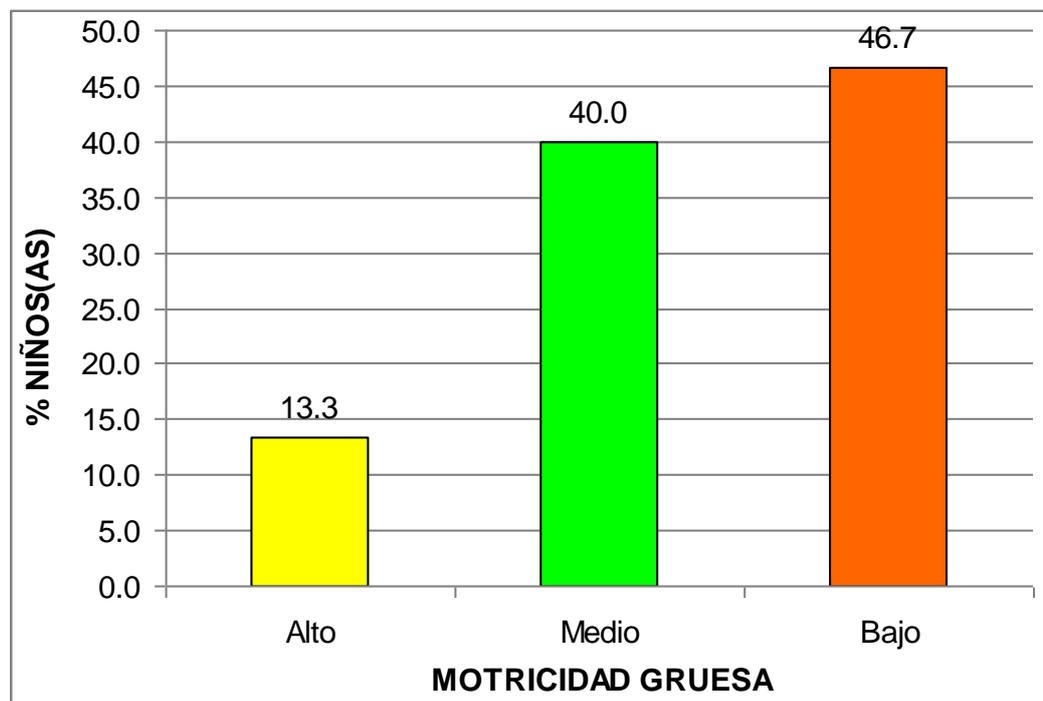


Gráfico 5. Puntaje total de la ficha de observación de motricidad gruesa

En el gráfico 5, se aprecia que el 13,3% de niños(as) de 5 años de edad alcanzaron un nivel alto, el 40,0% un nivel medio y el 46,7% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños tienen un nivel bajo en la ficha de observación de motricidad gruesa.

Tabla 7. *Dimensión estática*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	3	3	20.0
Medio	2	5	33.3
Bajo	00 - 01	7	46.7
Total		15	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

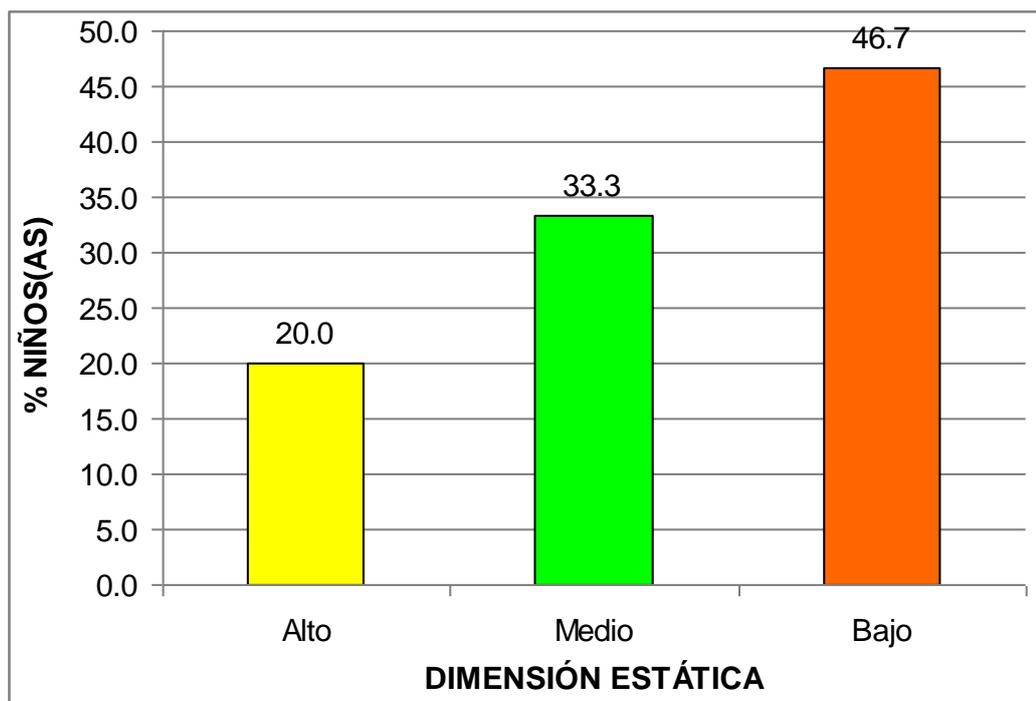


Gráfico 6. Dimensión estática

En el gráfico 6, se aprecia que el 20,0% de niños(as) de 5 años de edad alcanzaron un nivel alto, el 33,3% un nivel medio y el 46,7% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños tienen un nivel bajo en la ficha de observación de motricidad gruesa en su dimensión estática.

Tabla 8. *Dimensión locomoción*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	05 - 06	4	26.7
Medio	03 - 04	5	33.3
Bajo	00 - 02	6	40.0
Total		15	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

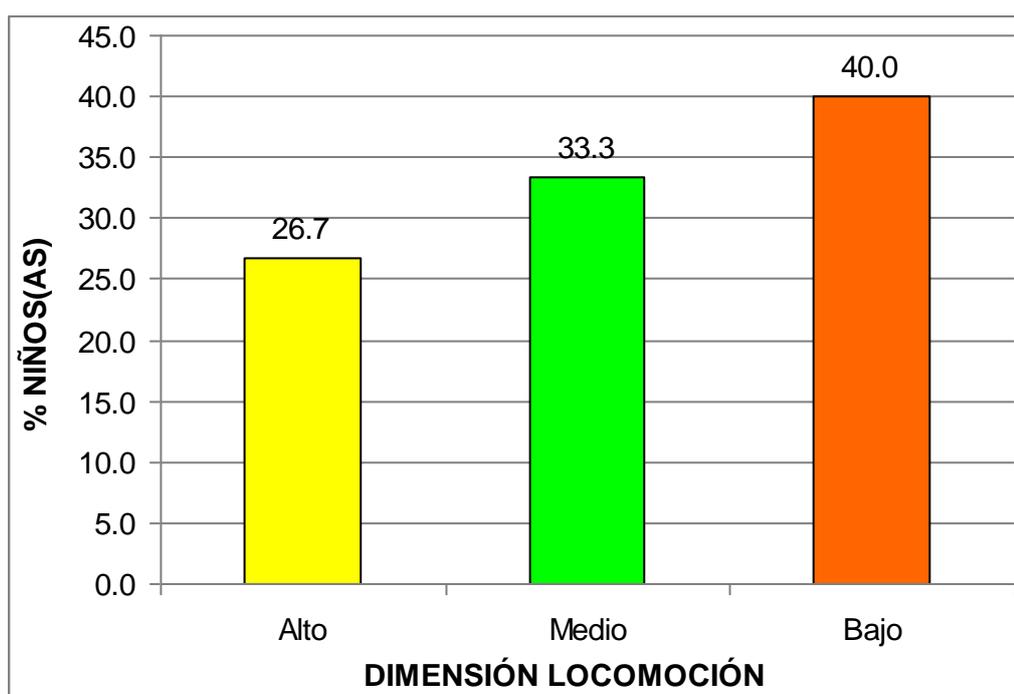


Gráfico 7. Dimensión locomoción

En el gráfico 7, se aprecia que el 26,7% de niños(as) de 5 años de edad alcanzaron un nivel alto, el 33,3% un nivel medio y el 40,0% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños tienen un nivel bajo en la ficha de observación de motricidad gruesa en su dimensión locomoción.

Tabla 9. *Dimensión manipulación de objetos*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	05 - 06	4	26.7
Medio	03 - 04	2	13.3
Bajo	00 - 02	9	60.0
Total		15	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

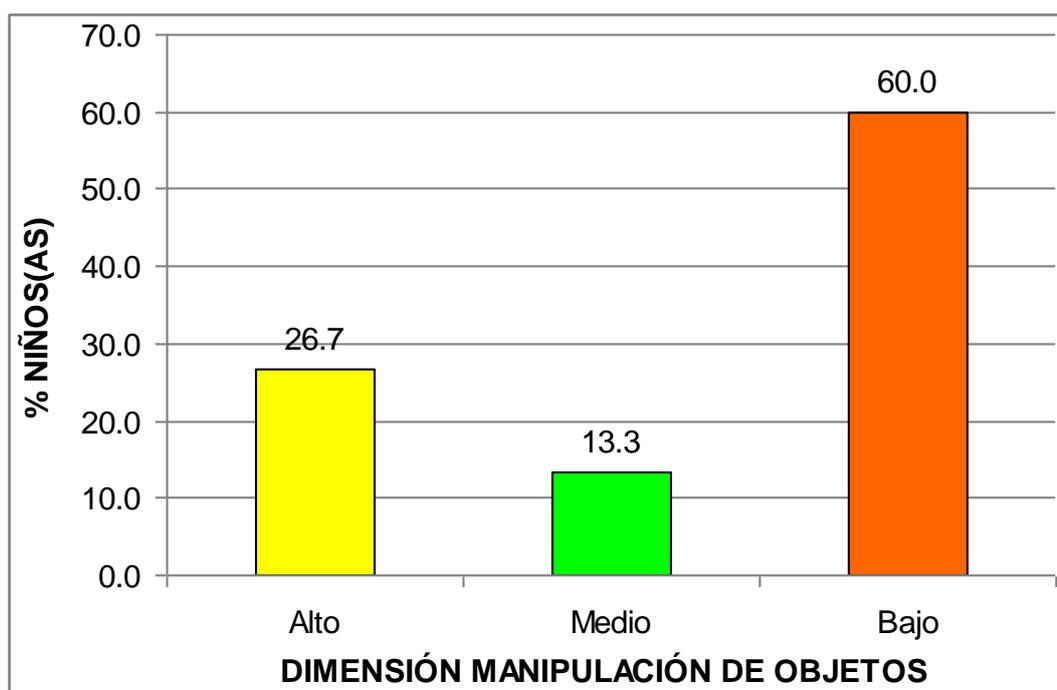


Gráfico 8. Dimensión manipulación de objetos

En el gráfico 8, se aprecia que el 26,7% de niños(as) de 5 años de edad alcanzaron un nivel alto, el 13,3% un nivel medio y el 60,0% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños tienen un nivel bajo en la ficha de observación de motricidad gruesa en su dimensión manipulación de objetos.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Para determinar el estadístico, se realizó una prueba de normalidad, dado que la variable 1: Juego 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

H₀ El juego no se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané, año 2016.

H₁ El juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané, año 2016.

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

			Juego	Motricidad gruesa
Rho de Spearman	Juego	Coeficiente de correlación	1,000	,661**
		Sig. (bilateral)	.	,007
		N	15	15
	Motricidad gruesa	Coeficiente de correlación	,661**	1,000
		Sig. (bilateral)	,007	.
		N	15	15

** . 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 moderada positiva y estadísticamente significativa ($r_s = 0,661$, $p_valor = 0,007 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad.

b) Hipótesis Específica 1

Ho El juego no se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.

H₁ El juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.

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

			Juego	Estática
Rho de	Juego	Coeficiente de correlación	1,000	,697**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	15	15
Spearman	Estática	Coeficiente de correlación	,697**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	15	15

** . 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 moderada positiva y estadísticamente significativa ($r_s = 0,697$, $p_valor = 0,002 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad.

c) Hipótesis Específica 2

Ho El juego no se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.

H₁ El juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.

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

			Juego	Locomoción
Rho de	Juego	Coeficiente de correlación	1,000	,596**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	15	15
Spearman	Locomoción	Coeficiente de correlación	,596**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	15	15

** . 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 moderada positiva y estadísticamente significativa ($r_s = 0,596$, $p_valor = 0,002 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad.

d) Hipótesis Específica 3

Ho El juego no se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.

H₁ El juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.

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

			Juego	Manipulación de objetos
Rho de Spearman	Juego	Coeficiente de correlación	1,000	,605**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N		15	15
	Manipulación de objetos	Coeficiente de correlación	,605**	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
N		15	15	

** . 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 moderada positiva y estadísticamente significativa ($r = 0,605$, $p_{\text{valor}} = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad.

CONCLUSIONES

- Primera.-** El juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación moderada positiva $r_s = 0,661$ con un $p_valor = 0,007 < 0,05$; donde el nivel de percepción de los niños(as) de 5 años de edad en la ficha de observación sobre el juego están en un nivel bajo con un 60,0%, del mismo modo en la ficha de observación de motricidad gruesa el 46,7% presentan un nivel bajo.
- Segunda.-** El juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación moderada positiva $r_s = 0,697$ con un $p_valor = 0,002 < 0,05$; donde los niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel bajo con un 46,7% en la ficha de observación de motricidad gruesa en su dimensión estática.

Tercera.- El juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación moderada positiva $r_s = 0,596$ con un $p_valor = 0,002 < 0,05$; donde los niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel bajo con un 40,0% en la ficha de observación de motricidad gruesa en su dimensión locomoción.

Cuarta.- El juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación moderada positiva $r_s = 0,605$ con un $p_valor = 0,000 < 0,05$; donde los niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel bajo con un 60,0% en la ficha de observación de motricidad gruesa en su dimensión manipulación de objetos.

RECOMENDACIONES

- Primera.-** La institución debe realizar convenios con instituciones públicas y privadas de la Región Puno, para que puedan facilitarle acompañamiento en la detección o identificación de niños con problemas de motricidad.
- Segunda.-** Los docentes, deben estimular desde las diferentes actividades pedagógicas el desarrollo motor que facilite reforzar las diferentes dimensiones para su desarrollo físico.
- Tercera.-** Se sugiere a los docentes elaborar cartillas donde están los ejercicios que se pueden realizar con los niños para estimular la motricidad gruesa en la coordinación y el equilibrio.
- Cuarta.-** Los docentes deben trabajar con los niños actividades deportivas (fútbol, vóley, básquet), para reforzar en los niños el desarrollo de la motricidad gruesa.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- 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.
- Bequer, D. (2000). *La motricidad en la edad preescolar*. Bogotá. Ed. Kenesis.
- Boulangger, P. (2013). *Aplicación de juegos motrices basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de inicial de 5 años en la Institución Educativa Estatal N° 1617 comprendida en el pueblo joven florida alta del distrito de Chimbote en el año 2012*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Caballero, A. et al. (2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla*. Bogotá: Universidad de Bogotá.
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

- Castro, M. (2008). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración*. 5ª edición. Caracas: Uyapal.
- Decrory, O. y Monchamp, E. (2010). *Juego educativo*. Tomo 1. México D.F.: Alfaomega.
- Delgado, I. (2011). *El juego y su metodología*. Asturias: Paraninfo S.A.
- Garaigordobil, M. (2010). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.
- García, J. (2012). *Psicomotricidad y Educación Infantil*. Madrid: Diseño Juan Miguel Quirós.
- Gimeno, J. y Pérez, A. (2008). *Comprender y transformar la enseñanza*. Madrid: Morata.
- 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.
- Palacios, M. (2011). *La estimulación temprana y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, del primer año de educación básica del instituto superior tecnológico experimental Luis A. Martínez*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Piaget, J. (2002). *Aportaciones del padre de la Psicología Genética*. Disponible en: www.cnep.org.mx.
- Pugmire-Stoy, M. (1996). *El juego espontaneo en la primera infancia*. Madrid: Nancea.
- Ruitón y Tamayo (2015). *Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Sánchez, J. (2007). *La observación, la memoria y la palabra en la investigación social*. Quito: CAAP.

UNESCO (2006). *Programas de atención y educación de la primera infancia*. Ginebra: AEPI.

UNESCO (2015). *El niño y el juego*. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. N° 24. Estudios y documentos de educación. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

A N E X O S

Anexo 1
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 80 - HUANCANÉ, AÑO 2016.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General: ¿De qué manera el juego se relaciona con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané, año 2016?</p>	<p>Objetivo General: Analizar la relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané, año 2016.</p>	<p>Hipótesis General: El juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané, año 2016.</p>	<p>Variable Relacional 1 (X): El juego</p> <p>Indicadores: - Integración con los demás - Adaptación al grupo - Convivencia con sus pares - Igualdad y respeto - Desarrollo del pensamiento - Expresión verbal - Creación de situaciones reales</p>	<p>Diseño de Investigación: No experimental, transversal</p> <p>Tipo de Investigación: Básica</p> <p>Nivel de Investigación: - Descriptivo - Correlacional</p>
<p>Problemas Específicos: ¿De qué manera el juego se relaciona con el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané?</p> <p>¿De qué manera el juego se relaciona con el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané?</p> <p>¿De qué manera el juego se relaciona con el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané?</p>	<p>Objetivos Específicos: Establecer la relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.</p> <p>Determinar la relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.</p> <p>Identificar la relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.</p>	<p>Hipótesis Específicas: El juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.</p> <p>El juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.</p> <p>El juego se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa de manipulación de objetos en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.</p>	<p>Variable Relacional 2 (Y): Motricidad gruesa</p> <p>Indicadores: - Control de su cuerpo - Equilibrio - Correr - Galopar - Brincar en un pie - Saltar a lo largo - Brinco horizontal - Deslizarse - Lanzar por encima del hombro - Lanzar por debajo del hombro - Batear una bola estacionaria - Recoger - Atrapar - Patear un balón</p>	<p>Método: Hipotético Deductivo</p> <p>Población: Estuvo constituida por 15 niños(as) de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 80, Huancané.</p> <p>Muestra: La muestra es igual a la población. N = n</p> <p>Técnica: - Observación</p> <p>Instrumentos: Ficha de observación sobre el juego Ficha de observación de psicomotricidad gruesa</p>

Anexo 2
INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL JUEGO

Nombre del niño:

Edad: 5 años

Fecha:

Evaluada:.....

Instrucciones:

Marcar con una X en la casilla que sea más acertada, según las actividades que los niños realicen:

N°	ÍTEMS	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
DIMENSIÓN SOCIAL		4	3	2	1
1	Juega con otros compañeros integrando en el grupo.				
2	Le permite valerse por sí mismo.				
3	Juega siempre con los mismos compañeros				
4	Imita las actividades de sus compañeros				
DIMENSIÓN COGNITIVA		4	3	2	1
5	Cuando juega establece semejanzas y diferencias entre objetos (forma, color y tamaño).				
6	Mediante el juego el niño piensa y comunica lo que desea hacer.				
7	Utiliza de manera creativa situaciones de la vida real.				

DIMENSIÓN SENSORIAL		4	3	2	1
8	Empuja la pelota controlando la distancia.				
9	Juega con barro moldeando figuras.				
10	Realiza juegos imitando: (la lluvia, el tren, tocar el tambor)				

**FICHA DE OBSERVACIÓN DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA
ESCALA DE DESARROLLO MOTOR**

Nombre del niño:

Edad: 5 años

Fecha:

Evaluada:.....

Instrucciones:

Marcar con una X en la casilla que sea más acertada, según las actividades que los niños realicen:

N°	ÍTEMS	Si	No
ESTÁTICA			
1	Sube y baja escalones alternando y coordinando sus pies.		
2	Salta como canguro con una pelota entre las piernas hacia la meta.		
3	Salta con los pies juntos sobre una cuerda a una altura de 10 cm.		
LOCOMOCIÓN			
4	Es capaz de correr sin chocar con un compañero.		
5	Realiza galopes de forma secuenciada.		
6	Brinca sobre cuerdas paralelas en el piso, con los pies juntos y las manos hacia arriba sosteniendo una pelota.		
7	Salta a los largo a una altura de 20 cm con los pies juntos.		
8	Realiza brincos en forma horizontal.		
9	Se desliza con soltura y rapidez.		
MANIPULACIÓN DE OBJETOS			
10	Lanza la pelota por encima del hombro.		
11	Lanza la pelota por debajo del hombro.		
12	Batea la pelota con la mano derecha y luego con la izquierda.		
13	Recoge con una mano la pelota que le ruedan por el piso.		

14	Atrapa con las dos manos y ayuda de todo el cuerpo una pelota.		
15	Desplaza por el piso una pelota con los pies.		

Anexo 3

BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL JUEGO

AULA 5 AÑOS

Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	ITEMS										PUNTAJE
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Olivia	3	2	2	1	2	2	1	2	1	1	17
2	Madelyn	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	30
3	Carla	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	16
4	Agustín	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	16
5	Mario	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	27
6	Laura	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	12
7	Milagros	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	15
8	María	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	28
9	Miltón	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	21
10	Armando	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	13
11	Magdalena	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	16
12	Bruno	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	31
13	Carlos	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	13
14	Holinda	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	16
15	Mirtha	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	26

0.43	0.92	0.46	0.73	0.60	0.73	0.56	0.93	0.40	0.60
VARIANZA DE LOS ÍTEMS									

42.02667
VAR. DE LA SUMA

6.3466667
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

$$K = 10$$

$$K - 1 = 9$$

$$\sum S_i^2 = 6.35$$

$$S_T^2 = 42.03$$

$$\alpha = 0.943$$

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE MOTRICIDAD GRUESA

AULA 5 AÑOS

Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	ITEMS															PUNTAJE
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Olivia	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	4
2	Madelyn	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	9
3	Carla	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	4
4	Agustín	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	9
5	Mario	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	10
6	Laura	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	4
7	Milagros	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	4
8	María	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	6
9	Miltón	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	10
10	Armando	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	5
11	Magdalena	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	4
12	Bruno	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
13	Carlos	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	4
14	Holinda	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	10
15	Mirtha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15

0.22	0.22	0.22	0.25	0.25	0.25	0.22	0.25	0.24	0.24	0.25	0.25	0.22	0.25	0.22	0.25	0.24
VARIANZA DE LOS ÍTEMS																

13.58222
VAR. DE LA SUMA

3.5733333
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

$$K = 15$$

$$K - 1 = 14$$

$$\sum S_i^2 = 3.57$$

$$S_T^2 = 13.58$$

$$\alpha = 0.790$$

Anexo 4
FOTOGRAFÍA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 80 -
HUANCANE - PUNO



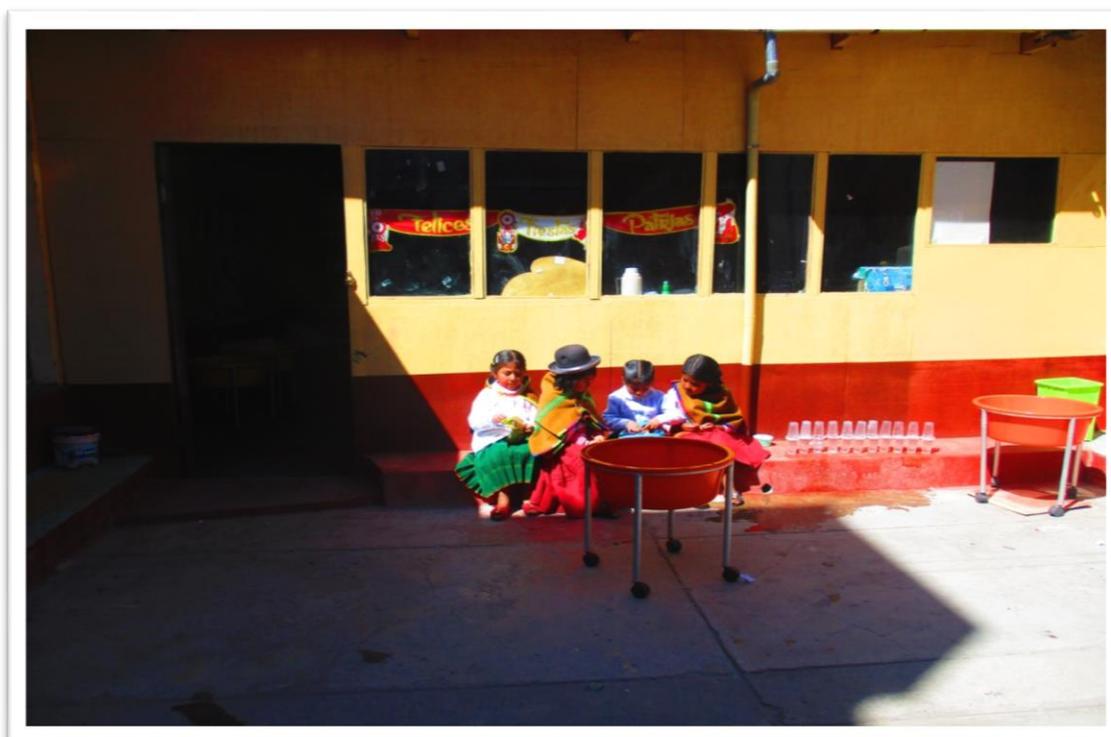
AULA DE NIÑOS DE 5 AÑOS



AULA DE 5 AÑOS



NIÑAS EN EL PATIO EN HORA DE RESEO CON LA VESTIMENTA TIPICA DE LA PROVINCIA



NIÑAS DE 5 AÑOS CON SUS RESPECTIVOS UNIFORMES EN EL DESFILE POR FIESTAS PATRIAS



NIÑOS DE 5 AÑOS CON SUS RESPECTIVOS UNIFORMES EN EL DESFILE POR FIESTAS PATRIAS



NIÑOS Y NINAS EN EL PRIMER DIA DE LOGRO

