



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS:

**EL USO DEL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS
NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PARTICULAR “SAGRADO CORAZÓN DE DIOS”,
SAN JUAN DE LURIGANCHO, AÑO 2016.**

PRESENTADO POR:

VIERA VASQUEZ, CARMEN AURORA

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

LIMA - PERÚ

2017

DEDICATORIA

A Dios por ser la luz que ilumina mi vida y guía mis pasos.

A mi madre Rocío Vásquez Carrasco y mi padre William Viera Mena querida hermana Elizabeth Viera Vásquez por su apoyo incondicional en todos mis objetivos que me he trazado.

A mi hija Angeliqve Viera Vásquez, quien me da la fortaleza de querer superarme día a día.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Alas Peruanas, por darme la oportunidad de ampliar mis conocimientos pedagógicos.

A mis maestros por compartirme su sabiduría y poder concluir satisfactoriamente el presente trabajo de investigación.

RESUMEN

En el presente estudio se plantea como problema general: ¿Cuál es la relación que existe entre el uso del juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho, año 2016?; para lo cual tiene como propósito: Establecer la relación entre el uso del juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial.

El estudio es de diseño no experimental de corte transversal, de tipo básica, enfoque cuantitativo, nivel descriptivo correlacional, método hipotético deductivo; la población estuvo conformada por 11 niños(as) de 4 años del nivel inicial, la muestra es igual a la población de estudio. Para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación, como instrumentos se aplicaron una ficha de observación sobre el uso del juego y un test de motricidad gruesa, la evaluadora fue la docente del aula.

El tratamiento estadístico se realizó mediante la elaboración de las tablas de distribución de frecuencias, gráfico de barras y el análisis e interpretación. Para la validación se aplicó el coeficiente de correlación de Spearman con un valor de $r_s = 0,844$, la cual nos muestra una correlación alta positiva, con un $p_valor = 0,001 < 0,05$. Se concluye que existe relación significativa entre el uso del juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial.

Palabras Claves: Juego, motricidad gruesa.

ABSTRACT

In the present study, the general problem is: ¿What is the relationship between the use of play and gross motor skills in children of 4 years of the initial level of the "Sacred Heart of God", San Juan de Lurigancho, year 2016?; For which purpose it aims to: Establish the relationship between the use of play and gross motor skills in children of 4 years of the initial level.

The study is of non-experimental cross-sectional design, of basic type, quantitative approach, descriptive correlational level, deductive hypothetical method; The population was comprised of 11 children (4) years of the initial level, the sample is equal to the study population. For the data collection, observation was used as an observation technique, as instruments were used an observation sheet on the use of the game and a gross motor test, the evaluator was the classroom teacher.

The statistical treatment was carried out by the elaboration of the tables of frequency distribution, bar graph and analysis and interpretation. For the validation, the Spearman correlation coefficient was applied with a value of $r_s = 0,844$, which shows a positive correlation with a $p_value = 0,001 < 0,05$. We conclude that there is a significant relationship between the use of play and gross motor skills in children of 4 years of the initial level.

Key Words: 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	13
1.2.1. Delimitación Social	13
1.2.2. Delimitación Temporal	13
1.2.3. Delimitación Espacial	13
1.3. Problemas de Investigación	14
1.3.1. Problema Principal	14
1.3.2. Problemas Secundarios	14
1.4. Objetivos de la Investigación	14
1.4.1. Objetivo General	14
1.4.2. Objetivos Específicos	15
1.5. Hipótesis de la Investigación	15
1.5.1. Hipótesis General	15
1.5.2. Hipótesis Específicas	15
1.5.3. Identificación y Clasificación de Variables e Indicadores	17
1.6. Diseño de la Investigación	19
1.6.1. Tipo de Investigación	20
1.6.2. Nivel de Investigación	20
1.6.3. Método	20
1.7. Población y Muestra de la Investigación	21

1.7.1. Población	21
1.7.2. Muestra	21
1.8. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	21
1.8.1. Técnicas	21
1.8.2. Instrumentos	22
1.9. Justificación e Importancia de la Investigación	24
1.9.1. Justificación Teórica	24
1.9.2. Justificación Práctica	25
1.9.3. Justificación Social	25
1.9.4. Justificación Legal	25
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	27
2.1. Antecedentes de la Investigación	27
2.1.1. Estudios Previos	27
2.1.2. Tesis Nacionales	28
2.1.3. Tesis Internacionales	30
2.2. Bases Teóricas	32
2.2.1. Juego	32
2.2.2. Motricidad gruesa	54
2.3. Definición de Términos Básicos	66
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	69
3.1. Tablas y Gráficas Estadísticas	69
3.2. Contrastación de Hipótesis	78
CONCLUSIONES	82
RECOMENDACIONES	84
FUENTES DE INFORMACIÓN	86

ANEXOS

89

1. Matriz de Consistencia
2. Instrumentos
3. Base de datos de los Instrumentos

INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada “El uso del juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Sagrado Corazón De Dios, San Juan de Lurigancho, año 2016”; es de gran impacto, ya que se encarga de encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la coordinación y el equilibrio a través del juego en donde cada una de las actividades estaban encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño de transición, de hecho se entregan herramientas a los docentes para lograr las metas descritas, porque es conocido que en las instituciones educativas los docentes de educación inicial realizan muchas actividades lúdicas con los niños, procurando desarrollar la motricidad gruesa de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje.

El juego posee una gran importancia en educación infantil, ya que adquiere un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo.

Hoy en día, considerar el uso del juego en la educación infantil es un interrogante que deja entrever que los docentes en sus aulas, aún desconocen su significado y lo que este conlleva, ya que muchos de los momentos de juego, son considerados como espacios donde el niño o la niña disfrutan junto a sus compañeros de momentos agradables donde el disfrute es lo que lo caracteriza, pero queda reducido a una simple actividad recreativa y no académica.

La investigación tiene como fin estimular el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego en donde cada una de las actividades esté encaminada a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño de educación inicial.

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 según las variables de estudio.

En el tercer capítulo ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS, se elabora las tablas y gráficos de los resultados de la aplicación de los instrumentos y la contrastación de las hipótesis.

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, hoy en día existe cada día mayor conciencia sobre el papel del juego en el sano desarrollo de los niños(as) desde la primera etapa de la vida. Tanto los padres como la comunidad reconocen en el juego una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje del niño(a), un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social. (UNESCO, 2015)

Por ello, mediante el uso de actividades lúdicas, trabajo en grupo, manejo de materiales concretos, y práctica de juegos recreativos; se debe suministrar acciones para alcanzar diversos fines, es decir, para poder trabajar la motricidad gruesa es esencial enfocarnos en actividades que estimulen este tipo de motricidad. Estas actividades son las que llevan a los niños a cambiar la posición de su cuerpo y ayudan a controlar su fuerza; para ello, se debe tener en cuenta que trabajar la motricidad gruesa es esencial como complemento a la realización de

actividades de psicomotricidad fina, como lo es la realización de movimientos y trazos pequeños.

El uso del juego garantiza adultos seguros, capaces de tomar 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. Sin embargo, la falta de conocimiento por parte de los docentes sobre el incentivo del desarrollo de la psicomotricidad, recurso que se hace evidente en la etapa preescolar, no justifica en la contribución a la mejora de las dificultades motoras que están impidiendo el aprendizaje del niño o su correcto desarrollo.

No obstante, el movimiento se origina de la coordinación del esquema corporal en relación con el espacio y el tiempo, elementos con los cuales los niños interactúan físicamente mediante diferentes actividades lúdicas, sin procurar una orientación apropiada e interactiva en el desarrollo motriz grueso donde el movimiento como el diálogo cumplen, un rol fundamental en la vida afectiva y social de las personas.

Según el Ministerio de Educación respondiendo al Proyecto Educativo Nacional al 2021(PEN), refiere que la Educación que queremos para el Perú ha determinado, con mayor precisión, los lineamientos de políticas educativas donde se destaca que a través de la actividad psicomotriz y las condiciones ambientales, los niños van construyendo su propia identidad; la psicomotricidad se fundamenta en una visión unitaria del ser humano y considera al cuerpo como unidad psicoafectiva-motriz que piensa, siente, actúa en forma integrada los aspectos: psíquicos, motrices y afectivos, es decir, lo mental (ideas, razonamiento), lo motriz (cuerpo, movimiento, emoción) y lo afectivo (actitudes y emociones) (MINEDU, 2014).

En la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón De Dios”, San Juan de Lurigancho, se puede observar que no cuenta con el

material suficiente para cada docentes para poder desarrollar la motricidad gruesa de los niños ni mucho menos un ambiente adecuado para utilizarse en cualquier momento del día, existe poco interés de los padres de familia en la participación con sus hijos, el tiempo programado es limitado para el desarrollo de las clases.

A modo de evidencia, se puede decir que un día en horas psicomotricidad no se pudo realizar la actividad con comodidad ya que el patio es pequeño y los niños no podían desplazarse con el temor de golpearse entre sí mismos. En un determinado momento, mis niños se acercaron manifestando sus queja “no se puede realizar bien la actividad”, decidí terminar el juego y regresarnos al salón.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL

El grupo social de estudio ha sido abarcado por los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón De Dios”, San Juan de Lurigancho.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

El presente estudio ha sido comprendido en los meses de marzo a diciembre del año 2016.

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

El estudio se ha desarrollado en la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón De Dios”, ubicado en Urb. Las Casuarinas Mz L1 Lt 3, distrito de San Juan de Lurigancho, provincia de Lima, Región Lima, la dirección del plantel está a cargo de la Lic. Celina Zamora Regalado, pertenece a la UGEL N° 05.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cuál es la relación que existe entre el uso del juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho, año 2016?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

Problema Específico 1:

¿Cuál es la relación que existe entre el uso del juego en su dimensión social y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho?

Problema Específico 2:

¿Cuál es la relación que existe entre el uso del juego en su dimensión cognitiva y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho?

Problema Específico 3:

¿Cuál es la relación que existe entre el uso del juego en su dimensión sensorial y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Establecer la relación entre el uso del juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho, año 2016.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Objetivo Específico 1:

Determinar la relación entre el uso del juego en su dimensión social y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.

Objetivo Específico 2:

Determinar la relación entre el uso del juego en su dimensión cognitiva y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.

Objetivo Específico 3:

Determinar la relación entre el uso del juego en su dimensión sensorial y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.

1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

Existe relación significativa entre el uso del juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho, año 2016.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

Hipótesis Específica 1:

Existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión social y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.

Hipótesis Específica 2:

Existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión cognitiva y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.

Hipótesis Específica 3:

Existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión sensorial y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. Operacionalización de las Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable Relacional 1 (X): Uso del juego	El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos aprendimos a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Es un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.	Social	- Integración con los demás - Adaptación al grupo - Convivencia con sus pares - Igualdad y respeto	1 2 3 4	ORDINAL Escala de Likert: Siempre..... (3) A veces..... (2) Nunca(1) Niveles: Alto 24 - 30 Medio 17 - 23 Bajo 10 - 16
		Cognitiva	- Desarrollo del pensamiento - Expresión verbal - Creación de situaciones reales	5 6 7	
		Sensorial	- Movimientos coordinados y complejos - Describe sensaciones - Adquisición del esquema corporal	8 9 10	
Variable Relacional 2 (Y): Motricidad gruesa	La motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y	Estática	- Control de su cuerpo - Equilibrio	1 2, 3	NOMINAL Dicotómica: Correcto..... (1) Incorrecto..... (0)
		Locomoción	- Correr - Galopar - Brincar en un pie - Saltar a lo largo	4 5 6 7	

	mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos		- Brinco horizontal	8	Niveles: Alto 11 - 15 Medio 06 - 10 Bajo 00 - 05
			- Deslizarse	9	
Manipulación de objetos		- Lanzar por encima del hombro	10		
		- Lanzar por debajo del hombro	11		
		- Batear una bola estacionaria	12		
		- Recoger	13		
		- Atrapar	14		
	- Patear un balón	15			

Fuente: Elaboración propia.

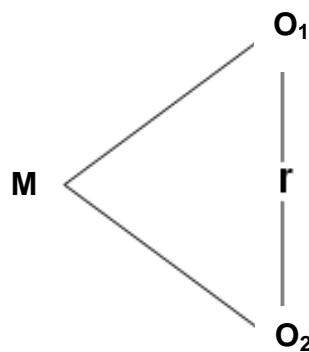
1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación se enmarca dentro del no experimental de corte transversal.

Este diseño se realiza sin manipular deliberadamente las variables. 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).

Los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan la información o los datos en un solo momento, en un tiempo único. Tiene como propósito describir variables, y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado

Presenta el siguiente esquema:



Donde:

- M : Muestra
- O₁ : Uso del juego
- O₂ : Motricidad gruesa
- r : Relación entre O₁ y O₂

1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es básica; busca el descubrimiento de leyes o principios básicos que constituyen el punto de apoyo en la solución de alternativas sociales. Se orienta a la profundización y clarificación de la información conceptual de una ciencia.

El enfoque de la investigación es cuantitativo, usa recolección de datos para probar hipótesis con base en la mediación numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento.

1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

En el presente estudio el nivel que se ha empleado es el descriptivo, correlacional. Hernández, et al (2014), nos dice que:

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

Correlacional: Un estudio correlacional determina si dos variables están correlacionadas o no. Esto significa analizar si un aumento o disminución en una variable coincide con un aumento o disminución en la otra variable (p. 238).

1.6.3. MÉTODO

El método utilizado en la presente investigación es el hipotético – deductivo; este método consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos, método y metodología en la investigación científica.

1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. POBLACIÓN

Tamayo y Tamayo (2008), manifiesta que “la población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población posee una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (p. 114).

La población de estudio estuvo conformada por 11 niños(as) de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón De Dios”, San Juan de Lurigancho, 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).

Dado que la población no es significativa, la muestra es igual a la población de estudio, es decir 11 niños(as) de 4 años del nivel inicial.

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

Se ha utilizado la técnica de la observación en la presente investigación. Hernández, et al. (2014), refieren que consiste en el registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o de la conducta presentada, la cual puede utilizarse en muy diversas circunstancias (p. 501). Con los métodos o técnicas de observación el investigador participa mirando, registrando y analizando los hechos de interés.

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

1.8.2. INSTRUMENTOS

Se ha empleado como instrumentos de investigación la ficha de observación y el test.

Ficha de observación.-

Es la técnica por el cual se establece una relación concreta e intensiva entre el investigador y el hecho social o los actores sociales, de los que se obtienen datos que luego se sintetizan para desarrollar la investigación.

Ficha de observación sobre el uso del juego: Dirigido a los niños(as) de 4 años del nivel inicial, se formulan 10 ítems, aplicando la escala de Likert, la evaluadora es la docente del aula.

FICHA TÉCNICA:

Instrumento: Ficha de Observación sobre el uso del juego

Autoras: Ana Caballero

Año: 2010

Procedencia: Barranquilla - Colombia

Adaptado por: Nilda Vera (Lima, 2015)

Aplicación: Individual

Ámbito de aplicación: De 2 a 5 años.

Tiempo: 10 a 15 minutos.

Dimensiones:

Social: Se formulan 4 ítems (1, 2, 3, 4)

Cognitiva: Se formulan 3 ítems (5, 6, 7)

Sensorial: Se formulan 3 ítems (8, 9, 10)

Valoración: Escala de Likert:

Siempre..... (3)

A veces..... (2)

Nunca(1)

Niveles:

Alto	24 - 30
Medio	17 - 23
Bajo	10 – 16

Test.-

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

Test de motricidad gruesa: Dirigidos a los niños(as) de 4 años del nivel inicial, se formularon 15 ítems de preguntas cerradas dicotómicas para ser contestadas en un tiempo aproximado de 15 minutos, la evaluadora fue la docente de aula.

FICHA TÉCNICA

Técnica: Observación

Instrumento: Escala de desarrollo motor PDMS-2

Autor: Leticia Ribelles Llobregat, Esther Ronda Vallés (Lima, 2011)

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 06 - 10

Bajo 00 - 05

1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

La investigación se justifica teóricamente porque, nos da a conocer que el juego es vital para el desarrollo del ser humano; ya que condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad.

Cabe destacar, que el juego constituye la ocupación principal del niño(a), así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Asimismo, el juego en el niño(a) tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

Por ello, 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; por consiguiente; lo cual lo logrará mediante el uso del juego desde la educación preescolar donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

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

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

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

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

1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL

La investigación se basa en los siguientes fundamentos jurídicos:

Constitución Política del Perú (1993)

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

Ley General de Educación N° 28044 (2003)

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

Artículo 21°.- Función del Estado

El Estado promueve la universalización, calidad y equidad de la educación. Sus funciones son:

- e) Garantizar iguales oportunidades de acceso y permanencia en el sistema educativo que favorezcan el aprendizaje oportuno, efectivo y pertinente.
- f) Orientar y articular los aprendizajes generados dentro y fuera de las instituciones educativas, incluyendo la recreación, la educación física, el deporte y la prevención de situaciones de riesgo de los estudiantes.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS

Cuellar (2013), desarrolló el artículo titulado “La práctica de juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz de los niños”, Huacho. Tuvo como objetivo determinar la relación existente entre la práctica de juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Parroquial Nuestra Señora de la Anunciación de Huacho. La investigación ha sido de tipo cuasi experimental, correlacional. La muestra estuvo conformada por 58 estudiantes, 31 del grupo experimental y 27 del grupo control. Se aplicó como instrumento Fichas de transcripción y Fichas de resumen. Resultados: El 100% de los juegos heurísticos siempre-casi siempre está relacionado al desarrollo corporal y mental; y el 87.1% al desarrollo emocional. Conclusiones: La práctica de juegos heurísticos tiene una alta correlación con el desarrollo corporal en los niños de 4 años.

López y Delgado (2013), desarrollaron el artículo titulado “El juego como generador de aprendizaje en preescolar”, en la ciudad de Nariño – Colombia, estudio que aborda el juego como eje central, con el objetivo

de dar a conocer su aporte e importancia como generador de aprendizaje, siendo una estrategia pedagógica fundamental y significativa dentro de la construcción de conocimientos de los niños y niñas en edad preescolar en Colombia. De esta manera, se toma algunas concepciones de juego, su importancia y características, teniendo en cuenta las teorías de Piaget, Vygotsky, Bruner, Emilia Ferreiro, Ana Teberosky, Liliana Tolchinsky, entre otros, y finalizando con el aporte del juego en la lengua oral y escrita. A lo largo de esta revisión se plantea la importancia del juego como estrategia lúdica en la vida de los niños, permitiéndoles disfrutar de los diferentes procesos de enseñanza aprendizaje; por medio del juego se reconoce en ellos grandes potencialidades, habilidades y destrezas, como también sus limitaciones, sus conocimientos previos, sus deseos por saber y aprender cada día algo nuevo; el juego es una estrategia pedagógico – didáctica que satisface sus intereses y necesidades en todos los procesos del desarrollo; y aunque muchos lo consideren una pérdida de tiempo, se puede afirmar sin temor a equivocarse que el juego es una actividad generadora de conocimientos, siempre y cuando su implementación sea adecuada.

2.1.2. TESIS NACIONALES

Ruitón y Tamayo (2015), desarrollaron una tesis denominada “Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa” en la ciudad de Chimbote, cuyo objetivo fue 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. Este mostró que 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. 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.

Gastiaburú (2012), elaboró una tesis denominada “Programa juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una I.E. del Callao” cuyo propósito fue constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el incremento del desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, motricidad y lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao. La investigación fue experimental y el diseño pre experimental, de pretest y postest con un solo grupo, cuya muestra fue conformada por 16 niños. El instrumento utilizado fue el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) de Haeussler & Marchant (2009) que se aplicó a la muestra antes y después de aplicar el programa de intervención. Los resultados fueron analizados estadísticamente mediante la prueba de Wilcoxon, encontrándose que la aplicación del Programa muestra efectividad al incrementar significativamente los niveles del desarrollo psicomotor en todas las dimensiones evaluadas. Según los análisis estadísticos de los resultados obtenidos y referidos en la sección anterior, se puede aceptar las hipótesis general y específicas enunciadas, en el sentido que la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad para incrementar el desarrollo psicomotor en las dimensiones: coordinación, lenguaje y motricidad, en los niños de 3 años. Dicho hallazgo viene a confirmar estudios realizados en Chile por Haeussler & Marchant (2009), quienes señalan que existe relación entre las

dimensiones para la madurez psicológica y motora del niño, referida a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la práctica en la vida cotidiana.

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

Pérez (2015), desarrolló una tesis denominada “Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del Cantón Ambato” en la ciudad de Ambato – Ecuador, cuyo objetivo fue determinar la influencia de los juegos tradicionales infantiles de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad. Mediante un estudio descriptivo explicativo dirigido a una muestra de 61 personas entre docentes, padres y niños. Utilizando la observación y el cuestionario se obtuvo como resultado que al diagnosticar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad a través del Test de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de alerta en el Área Motora Gruesa, evidenciando un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. En conclusión, las maestras no cuentan con una guía para estimular con juegos tradicionales infantiles de persecución con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Baqué (2013), elaboró una tesis titulada “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María del Fiat, Parroquia Manglaralto, Provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013 – 2014” en la ciudad de La Libertad – Ecuador, cuyo objetivo fue definir la importancia del desarrollo de motricidad gruesa por medio de actividades lúdicas: coordinación, equilibrio y lateralidad en niños y niñas de primer año de Educación Básica. Mediante un estudio descriptivo, bibliográfico e histórico dirigido a una muestra de las 66 estudiantes del primer año de educación básica y sus padres, utilizando la encuesta y la observación se obtuvo como resultado que los niños en su gran mayoría

poseen diversos problemas de lateralidad, no son capaces de identificar su lado derecho e izquierdo y su lado dominante lo utiliza solo por su experiencia. Los movimientos que realizan los estudiantes son pocos coordinados realizando actividades incontrolables, no pueden utilizar las partes de su cuerpo con igualdad. Los estudiantes de primer año básico poseen un equilibrio negativo lo que genera que con facilidad tropiecen y caigan de manera sorpresiva. Debemos concluir que, si los infantes no reciben las actividades lúdicas y los juegos, de manera organizada y planificada para el desarrollo motor no tendrán como desarrollo de manera acertada la coordinación, el equilibrio y la lateralidad.

Chancusig (2012), elaboró una tesis denominada “Rescate de los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños niñas de 5 a 6 años de edad, en el Centro Educativo CEC, de la Ciudad de Latacunga Provincia de Cotopaxi” en la ciudad de Quito – Ecuador, cuyo objetivo fue diseñar un Manual de Juegos Tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 a 6 años de edad para niños y niñas de 5 a 6 años, mediante un estudio descriptivo y bibliográfico dirigido a 45 personas entre docentes, padres de familia y niños utilizando la encuesta y la observación, se concluye que Los padres no realizan de manera frecuente actividades lúdicas y juegos tradicionales con los niños y niñas, no están capacitados en el área de desarrollo motriz de los niños. Los juegos tradicionales son apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa, en todos los niveles puesto que le ayudan a una formación integral de sus habilidades. Se observa que los niños que desarrollan actividades lúdicas mejoran sus habilidades y su motricidad gruesa. Los maestros no son continuamente capacitados en temas de motricidad gruesa y juegos tradicionales. El juego puede ser un instrumento para introducir a los niños en el medio que les rodea, de tal manera que este pueda relacionarse con los otros niños/as y con los adultos. Creciente interés por parte de los educadores para rescatar estos juegos tradicionales, muchos de ellos colectivos, que los hacen aún más interesantes para las necesidades de las niñas/os de ahora y

que su utilización en el aula resulta vehículo para una enseñanza de calidad.

2.2. MARCO TEORICO

2.2.1. JUEGO

2.2.1.1. TEORÍAS Y/O ENFOQUES DEL JUEGO

a) Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget

Jean Piaget (1896-1980), fue uno de los psicólogos y biólogos más famosos por su aportación al estudio de la infancia. Sostenía que la dificultad de los juegos va en concordancia con el desarrollo de su inteligencia. Piaget no distinguía, ni dividía la inteligencia en varias como posteriormente han hecho otros. Sus teorías han tenido una amplia repercusión en investigaciones posteriores sobre la infancia, fue un precursor y uno de los dominantes. Piaget observó a sus propios hijos con gran detalle, cómo jugaban, cómo progresaban, qué intereses tenían y cómo iban transformándose.

Según Piaget (1983), “el niño tiene que jugar porque la realidad le desborda, no puede interactuar, le falta información a los niños para poder procesarla y, por tanto, crean la suya en función de los conocimientos que van adquiriendo” (p. 87).

Piaget proponía tres formas que tenían los niños para adaptarse a la realidad: asimilación, acomodación y equilibración.

Asimilación: El niño se adapta a su entorno externo y recibe experiencias de éste. Va encajando sus conocimientos anteriores con los presentes. Recoge conocimiento.

Acomodación: Para dar cabida a las experiencias externas, el niño modifica su estructura interna de pensamiento u organización cognitiva como respuesta al cambio externo.

Equilibración: Como su nombre indica equilibra las dos anteriores. Hasta que no ha acomodado correctamente lo asimilado antes, no inicia el proceso de asimilación de nuevo. Es como una máquina de procesar, no ingiere nada, sin haberlo procesado antes. Este proceso de aprendizaje lo va realizando en iteraciones.

Conociendo estas tres formas, podremos entender por qué se dividen así las etapas infantiles y cómo el niño va pasando de una etapa a otra, asimilando, acomodando y equilibrando y vuelta a empezar.

Jean Piaget dividió las fases de su desarrollo cognitivo o inteligencia en cuatro:

- Fase sensoriomotora (los 2 primeros años).
- Fase preoperacional (de los 2 a los 6 años).
- Fase de las operaciones concretas (de los 6 a los 12 años).
- Fase de las operaciones formales (a partir de los 12 años)

Para fines de la investigación, se abarcará la fase preoperacional, ya que se relaciona con la muestra de estudio.

Fase preoperacional:

Esta fase comprende desde los 2 a los 6 años. Durante esta fase creen que los objetos inanimados tienen los mismos sentimientos y percepciones que ellos. Esta fase es característica por el egocentrismo y la fantasía con la que ven todo. Sus estructuras mentales se van desarrollando y ya son capaces de asociar imágenes u objetos a significados distintos del que tienen. Por ejemplo, pueden coger una caja y pensar que tienen un coche. Es lo que se llama el juego simbólico o de ficción.

Desde los dos a los tres años: Da vida a todo lo que le rodea, arrastra una caja pensando que es un coche, corta el pelo a sus muñecos, les da de comer, los viste.

Desde los tres a los cuatro años: Es la etapa donde se inventa amigos imaginarios con los que juega con roles más complejos que las anteriores etapas, donde sólo era vestirlos o darles de comer.

De los 4 a los 6 años: Pasa del juego simbólico a juegos imaginarios de grupo, colectivos.

b) La Teoría Sociocultural de Lev Vigotsky

Constructivismo Social es aquel modelo basado en el constructivismo, que dicta que el conocimiento además de formarse a partir de las relaciones ambiente-yo, es la suma del factor entorno social a la ecuación: Los nuevos conocimientos se forman a partir de los propios esquemas de la persona producto de su realidad, y su comparación con los esquemas de los demás individuos que lo rodean.

Posada (2014), afirma que: “El constructivismo social es una rama que parte del principio del constructivismo puro y el simple constructivismo es una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano” (p. 19)

El constructivismo busca ayudar a los estudiantes a internalizar, reacomodar, o transformar la información nueva. Esta transformación ocurre a través de la creación de nuevos aprendizajes y esto resulta del surgimiento de nuevas estructuras cognitivas, que permiten enfrentarse a situaciones iguales o parecidas en la realidad. Así “el constructivismo” percibe el aprendizaje como actividad personal enmarcada en contextos funcionales, significativos y auténticos. Todas estas ideas han sido tomadas de matices diferentes, se pueden destacar dos de los autores más importantes que han aportado más al constructivismo: Jean Piaget con el “Constructivismo Psicológico” y Lev Vigotsky con el “Constructivismo Social”. Desde la perspectiva del constructivismo psicológico, el aprendizaje es fundamentalmente un asunto personal. Existe el individuo con su cerebro cuasi-omnipotente, generando

hipótesis, usando procesos inductivos y deductivos para entender el mundo y poniendo estas hipótesis a prueba con su experiencia personal. El motor de esta actividad es el conflicto cognitivo.

Una misteriosa fuerza, llamada "deseo de saber", nos irrita y nos empuja a encontrar explicaciones al mundo que nos rodea. Esto es, en toda actividad constructivista debe existir una circunstancia que haga tambalear las estructuras previas de conocimiento y obligue a un reacomodo del viejo conocimiento para asimilar el nuevo. Así, el individuo aprende a cambiar su conocimiento y creencias del mundo, para ajustar las nuevas realidades descubiertas y construir su conocimiento. Típicamente, en situaciones de aprendizaje académico, se trata de que exista aprendizaje por descubrimiento, experimentación y manipulación de realidades concretas, pensamiento crítico, diálogo y cuestionamiento continuo.

Detrás de todas estas actividades descansa la suposición de que todo individuo, de alguna manera, será capaz de construir su conocimiento a través de tales actividades. El Constructivismo psicológico mantiene la idea que el individuo, "tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos", no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. En consecuencia, esta posición el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano. Los instrumentos con que la persona realiza dicha construcción, fundamentalmente con los esquemas que ya posee, es decir, con lo que ya construyó en su relación con el medio que le rodea.

Esta construcción que se realiza todos los días y en casi todos los contextos en los que se desarrolla la actividad. Depende sobre todo de dos aspectos, a saber: de la representación inicial que se tenga de la

nueva información de la actividad, externa o interna, que se desarrolla al respecto. De esta manera se puede comparar la construcción del conocimiento con cualquier trabajo mecánico. Así, los esquemas serían comparables a las herramientas. Es decir, son instrumentos específicos que por regla general sirven para una función muy determinada y se adaptan a ella y no a otra. Por ejemplo, si se tiene que colocar un tornillo de unas determinadas dimensiones, resultará imprescindible un determinado tipo de destornillador. Si no se tiene, se tendrá que sustituirlo por algún otro instrumento que pueda realizar la misma función de manera aproximada.

De la misma manera, para entender la mayoría de las situaciones de la vida cotidiana se tiene que poseer una representación de los diferentes elementos que están presentes. Por ejemplo, si una niña de cinco años asiste por primera vez a una actividad religiosa en la que se canta, es probable que empiece a entonar «cumpleaños feliz», ya que carece del esquema o representación de dicha actividad religiosa, así como de sus componentes. Igualmente, si sus padres la llevan por primera vez a un restaurante, pedirá a gritos la comida al camarero o se quedará muy sorprendida al ver que es necesario pagar por lo que le han traído.

En el caso de los adultos, los esquemas suelen ser más complejos e incluyen las nociones escolares y científicas. Por ejemplo, la mayoría de las personas tiene un esquema muy definido sobre qué consiste su trabajo, pero en algunos casos dicha representación no coincide con la que tienen sus jefes. Por otro lado, muchas personas tienen un esquema inadecuado de numerosas nociones científicas, aunque lo haya estudiado repetidamente, e interpretan la realidad según dicho esquema, aunque sea incorrecto.

2.2.1.2. DEFINICIONES DE JUEGO

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

Prieto (2014), lo define como “la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión” (p. 28).

Brinnitzer (2013), precisa que “el juego es una actividad inherente al ser humano. Todos aprendimos a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Es un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización” (p. 17).

Fagoaga (2014), afirma que “el juego es una acción libre, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas obligatorias, libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría” (p. 14).

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

2.2.1.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Jimeno (2014), asegura que “la característica más resaltante que aparece en el juego es la libertad. Jugamos cuando queremos jugar y dejamos de hacerlo cuando no nos interesa seguir jugando” (p. 34). Es

ésta característica que vale la pena tener presente cuando se piensa en el uso de los juegos como estrategia pedagógica.

Los docentes podemos sugerir a un niño y/o niña que juegue a tal o cual cosa, se le puede estimular a que juegue con otros niños y niñas pero cuando tal estímulo es tan fuerte que lleva al niño y/o niña a jugar sin tener ganas el juego pierde su carácter educativo y hasta puede considerarse un elemento negativo. El juego posee características fundamentales como actividad propia que los niños y niñas saben manejar con naturalidad. El juego es una actividad desarrollada inconscientemente sin importar los resultados que de ella puede obtenerse. El juego de un niño es la expresión perfecta de sí mismo como individuo en etapa de desarrollo.

El juego es el hecho de producirse de forma espontánea, no requiere de una motivación y preparación, el niño y la niña siempre está preparado para iniciar uno u otro juego, siempre en función de sus necesidades e interés de cada momento. La actividad fundamental del niño y la niña es el juego; es imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que el niño y la niña debe disponer del tiempo y espacio suficiente para la misma según sea la edad y la necesidad del juego.

El juego, de acuerdo a lo expuesto por Jimeno (2014), presenta las siguientes características:

- Es una actividad espontánea y libre,
- No tiene interés material,
- Se desarrolla con orden,
- El juego manifiesta regularidad y consistencia,
- Tiene límites que la propia trama establece,
- Se autopromueve,
- Es un espacio liberador,

- El juego no aburre,
- Es un fantasía hecha realidad,
- Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción,
- Se expresa en un tiempo y un espacio,
- El juego no es una ficción absoluta,
- Puede ser individual o social,
- Es evolutivo,
- Es una forma de comunicación,
- Es original (p. 45).

En conclusión, para el niño y la niña el juego o actividad lúdica es parte fundamental de su vida, en ella se desarrolla como individuo en la recreación, probándose y reafirmando en todas sus capacidades. Comprenderlo permite hacer sugerencias para que los padres y docentes consideren su participación en el juego infantil.

2.2.1.4. DIMENSIONES DE JUEGO

Fagoaga (2014), expone las siguientes dimensiones del juego:

a) Dimensión social

Esta dimensión se refiere a la transmisión, adquisición y acrecentamiento de la cultura del grupo al que se pertenece, a través de las interrelaciones con los distintos integrantes del mismo, que permite al individuo convertirse en un miembro activo de su grupo.

En las interrelaciones con las personas, se produce el aprendizaje de valores y prácticas aprobadas por la sociedad, así como la adquisición y consolidación de los hábitos encaminados a la preservación de la salud física y mental. Estos aprendizajes se obtienen por medio de vivencias, cuando se observa el comportamiento ajeno y cuando se participa e interactúa con los otros en los diversos encuentros sociales.

Fagoaga (2014), sostiene que “durante el proceso de socialización, gracias a la interacción con los otros, el niño aprende normas, hábitos, habilidades y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece” (p. 58).

Después de que el niño adquiere la identidad personal, al estar inmerso en la cultura de su localidad, región y país, va logrando construir la identidad cultural, gracias al conocimiento y apropiación de la riqueza de costumbres y tradiciones de cada estado de la República, de cada región y de cada comunidad, a la cual se pertenece, en donde existen diversas manifestaciones culturales como: lengua, baile, música, comida, vestimenta, juego y juguetes tradicionales.

En el nivel preescolar se propicia en el niño el conocimiento y aprecio por los símbolos patrios y por momentos significativos de la historia, local, regional y nacional. Los aspectos del desarrollo que contiene esta dimensión son:

Pertenecía al grupo: Se constituye a partir de la relación del individuo con los miembros de su grupo por medio de la interacción; las oportunidades de cooperar, la práctica de normas de convivencia y la aceptación dentro del grupo, le permite sentirse parte de él.

Costumbres y tradiciones familiares y de la comunidad: Se refiere a las prácticas que cada pueblo ha sido elaborado en su devenir histórico y que se expresan en múltiples formas dentro del hogar y comunidad: bailes, cantos, comida, fiestas populares, tradiciones religiosas.

b) Dimensión cognitiva

La construcción del conocimiento en el niño, se da a través de las actividades que realiza con los objetos, ya sean concretos, afectivos y sociales, que constituyen su medio natural y social. La interacción del

niño con los objetos, personas, fenómenos y situaciones de su entorno le permite descubrir cualidades y propiedades físicas de los objetos que en un segundo momento puede representar con símbolos; el lenguaje en sus diversas manifestaciones, el juego y el dibujo, serán las herramientas para expresar la adquisición de nociones y conceptos.

El conocimiento que el niño adquiere, parte siempre de aprendizaje anteriores, de las experiencias previas que ha tenido y su competencia conceptual para asimilar nuevas informaciones. Por lo tanto el aprendizaje es un proceso continuo donde cada nueva adquisición tiene su base en esquemas anteriores, y a la vez, sirve de sustento a conocimientos futuros.

Fagoaga (2014), afirma que “la construcción de relaciones lógicas está vinculada a la psicomotricidad, al lenguaje, a la afectividad y socialización del niño, lo que permite resolver pequeños problemas de acuerdo a su edad” (p. 59).

Los aspectos del desarrollo que constituye esta dimensión son:

Función simbólica: Esta función consiste en la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, personas, etc., en ausencia de ellos. Esta capacidad de representativa, se manifiesta en diferentes expresiones de su conducta que implica la evocación de un objeto.

Construcción de relaciones lógicas: Es el proceso a través del cual a nivel intelectual se establecen las relaciones que facilitan el acceso a representaciones objetivas, ordenadas y coordinadas con la realidad del niño; Lo que permitirá la construcción progresiva de estructuras lógicas - matemáticas básicas y de la lengua oral y escrita.

Las nociones matemáticas son:

Clasificación: Es una actividad mental mediante la cual se analiza las propiedades de los objetos, estableciendo relaciones de semejanza y diferencia entre los elementos, delimitando así sus clases y subclases.

Seriación: Consiste en la posibilidad de establecer diferencias entre objetos, situaciones o fenómenos estableciendo relaciones de orden, en forma creciente o decreciente, de acuerdo con el criterio establecido.

Conservación: Es la noción o resultado de la abstracción de las relaciones de cantidad que el niño realiza a través de acciones de comparación y establecimiento de equivalencias entre conjuntos de objetos, para llegar a una conclusión más que, menos que, tantos que.

Lenguaje oral: Es un aspecto de función simbólica. El lenguaje responde a la necesidad de comunicación; el niño utiliza gradualmente palabras que representan cosas y acontecimientos ausentes.

Por medio del lenguaje se puede organizar y desarrollar el pensamiento y comunicarlo a los demás, también permite expresar sentimientos y emociones.

La adquisición del lenguaje oral, no se da por simple imitación de imágenes y palabras, sino porque el niño ha creado su propia explicación, ha buscado regularidades coherentes, ha puesto a prueba anticipaciones creando su propia gramática selectivamente la información que le brinda el medio.

Lenguaje escrito: Es la representación gráfica del lenguaje oral; para la reconstrucción del sistema de escritura el niño elabora hipótesis, las ensaya, las pone a prueba y comete errores, ya que para explicarse lo que es escribir, pasa por distintas etapas las cuales son: presilábica, silábica, transición silábico - alfabética.

Creatividad: Es la forma nueva u original de resolver problemas y situaciones que se presentan, así como expresar en un estilo personal, las impresiones sobre el medio natural y social.

c) Dimensión sensorial

A partir de las sensaciones y las percepciones se van formando los procesos superiores del conocimiento, la inteligencia y el lenguaje. La inteligencia se desarrolla a partir de informaciones sensoriales y exploraciones motrices desde los primeros meses.

El educador deberá compensar las carencias socio-familiares de algunos niños proporcionándoles un ambiente rico en estímulos auditivos, visuales, táctiles, un espacio amplio para moverse y explorar, a fin de ayudarle a construir habilidades perceptivas, motrices, lingüísticas y socio-afectivas.

El desarrollo sensorial, son los procesos por los cuales el niño va a desarrollarse en todos sus aspectos, creando la base para posteriores desarrollos. El desarrollo sensorial va a constituir los canales por donde el niño recibe la información de su entorno (los colores, las formas, olores, sabores, sonidos, etc.), y de su propio cuerpo (sensaciones de hambre, frío, posiciones del cuerpo en el espacio)

A partir de estas informaciones el niño podrá dar respuestas adaptadas a las condiciones del medio, es decir, realizará acciones inteligentes. Las capacidades sensoriales son las primeras funciones que se desarrollan en el niño, ya que son la base del desarrollo perceptivo y cognitivo (intelectual)

Fagoaga (2014), manifiesta que “la sensación es una información, un estado básico de conocimiento, originado por la acción directa del estímulo sobre los órganos sensoriales” (p. 61). La información que el niño tiene de su entorno procede de las aportaciones provenientes de

los órganos sensoriales, que son los encargados de recoger la estimulación que nos manda el medio, y de transmitirla al cerebro para que la registre. La sensación es por tanto el efecto producido en las áreas cerebrales por la excitación que se originó en el órgano sensorial a partir de un estímulo procedente del medio externo o interno.

Los estímulos actúan sobre los receptores de los órganos sensoriales, produciéndose una excitación, y originándose una activación nerviosa, que es transmitida a través de los canales como son los nervios (ópticos, auditivos, olfativos, táctiles y terminales gustativas) hasta el cerebro, órgano que regula la vida consciente.

2.2.1.5. EL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

El juego es fuente de aprendizaje porque estimula la acción, la reflexión y la expresión. Es una actividad que permite investigar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y su relación, explorar, descubrir y crear. Navarro (2012), precisa que “los niños/as aprenden con sus juegos, investigan y descubre el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo” (p. 34).

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego los niños y las niñas aprenden con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.

Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos los aprendizajes que realizan cuando juegan serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños y niñas sientan la necesidad de jugar, sino como medio

de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas del alumnado. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entraña experiencias diversificadas e incluye incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta.

El docente deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz, ya que deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, como son: la participación, la variedad, la progresión, la indagación, la significatividad, la progresión, la actividad, la apertura y la globalidad.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, mediante el descanso y la recreación. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El profesor/a hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización.

En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación, cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

El niño(a) ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones de clase, sin embargo, el profesor/a es consciente de que este/a asimila más o menos el 20% de su exposición, pero en ocasiones no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional, sobre todo en el Primer Ciclo de Primaria que es inhumano hacer que los niños/as

permanezcan sentados/as largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor de los pupitres, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus sitios.

Los juegos deben propiciar la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos.

La experiencia enseña que en la segunda etapa también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar códigos ¿A qué se parece?, anagramas, entre otros. Si las actividades se combinan el resultado tiene que ser halagador.

Estos períodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al profesor/a controlar – para orientar – el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva. También le permiten conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra. Esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas.

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño/a y juego sistematizado para el/la adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación.

En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se creen, las siguientes condiciones:

- Potenciar la creatividad.
- Permitir el desarrollo global del niño(a).
- Eliminar el exceso de competitividad, buscando más lo cooperativo que lo competitivo; dando más importancia al proceso que al resultado.
- Evitar situaciones de jugadores espectadores, evitando juegos de eliminación. Estableciéndose como una vía de aprendizaje cooperativo impidiendo situaciones de marginación.
- Ser gratificante, y por lo tanto motivante y de interés.
- Suponer un reto para el niño/a pero que éste sea alcanzable.

2.2.1.6. TIPOS DE JUEGOS SEGÚN JEAN PIAGET

Piaget (1983), propone los siguientes tipos de juegos para educación inicial:

a) Juegos Funcionales

Es el típico juego de la fase sensoriomotora. Es un juego de ejercicios que no representa ningún simbolismo, únicamente consiste en repetir determinadas actividades o rutinas para adaptarse a su realidad poco a poco. Por ejemplo, a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo aunque se escapen del alcance de su vista.

b) Juegos simbólicos

Se basan en sustituir la funcionalidad básica de un objeto por otra imaginaria. Por ejemplo, usar una caja de cartón como si fuese una casa, o un tubo como si fuese un cañón. Son juegos que se basan en la creatividad e imaginación del niño. Estos juegos van acompañados de personajes ficticios o amigos invisibles que crean ellos y les acompañan en los juegos.

En las primeras fases se juega individualmente para luego dar paso a una fase colectiva, donde se comparte con otros niños los objetos imaginarios, así como los amigos invisibles.

c) Juegos reglados

Predominan entre los 6 y 12 años, desde los 6 a los 12 las reglas se van complicando. Este tipo de juegos permite que los niños interaccionen entre sí, comprendan las reglas e incentivan el pensamiento estratégico y la planificación. Antes de los 6 años los niños ya han ido desarrollando algunas habilidades que les permiten entender posteriormente este tipo de juegos. Este es el tipo de juego más tardío, entra al final de su etapa infantil.

En fases más tempranas, entre los 3 y 4 años, su interés se centra en juegos físicos, donde debe respetar normas sencillas: no salirse de una línea, esperar turno, hablar cuando le pregunten, etc. Son normas que no requieren una alta concentración, ni atención que en esta fase temprana es corta y es una habilidad poco desarrollada.

Los primeros juegos de reglas son sencillos, no más de cinco o siete reglas, como el Juego de la Oca o Parchís. Luego poco a poco, van incluyendo juegos con reglas más sofisticadas. A los seis años ya pueden empezar a jugar al ajedrez, un juego de reglas más evolucionado.

A medida que su desarrollo cognitivo y conocimientos va evolucionando, ya son capaces de planificar estrategias, reflexionar y mantener un foco de atención durante más tiempo. En este momento es cuando empiezan a mostrar interés por los juegos de reglas. Ya pueden analizar donde se han equivocado, lo que han solucionado correctamente, ver sus errores y corregirlos. Van progresando en el juego a medida que van aprendiendo sobre sus errores y cogiendo experiencia.

Es fundamental elegir juegos de reglas donde los adultos podamos seleccionar distintos niveles de dificultad y adaptarlo a los niños. Es crucial que los adultos estemos al principio acompañándolos en el juego para enseñarles las principales reglas y rompamos la primera barrera de resistencia. De esta forma también aprovechamos para estar con ellos y establecer relaciones sociales e infundir valores como respecto, saber ceder, perder un poco para luego ganar, negociación, control de emociones y frustraciones.

Los niños que han jugado a juegos de reglas suelen tener la inteligencia emocional más desarrollada.

d) Juegos de bloques o de construcción

En este tipo de juegos los niños crean construcciones, vehículos de transporte o cualquier tipo de objeto mediante la suma de pequeñas piezas de distinto tamaño, color y forma.

En los juegos de construcción se incorporan elementos del juego simbólico pero más complejos y con mayor detalle. Si antes, con los juegos simbólicos, una caja de cartón representaba un coche, ahora son un conjunto de piezas con bastante similitud a un coche, incluso tiene ya cuatro ruedas. Los juegos de construcción, a medida que evolucionan, se van asemejando las construcciones al objeto real.

Para jugar el niño ya debe dominar la motricidad fina y coordinación visual motora para colocar las piezas correctamente. Este tipo de juegos son los que más perduran en el tiempo. Cuando nos preguntan qué juego es el más rentable, desde luego son los juegos de construcción, ocupan prácticamente toda la infancia y jamás pasarán de moda. Hoy puedes comprar un juego de construcción y dentro de treinta años puede seguir utilizándolo si las piezas son de calidad (p. 81).

2.2.1.7. ACTIVIDADES CON JUEGOS LÚDICOS

Posada (2014), propone las siguientes actividades con juegos lúdicos, éstas son:

a) Título: “Bailando y cantando, nos movemos”.

Número de participantes: Todo el nivel.

Edad: A partir de 3 años.

Espacio físico: Lugar libre de obstáculos.

Materiales: Música, radio.

Objetivos:

Lograr la espontaneidad de cada participante, y obtener un lenguaje de comunicaron verbal, desarrollando a la vez el canto, y la psicomotricidad de los párvulos.

Descripción:

La educadora invita a los niños y niñas a realizar movimientos de libre elección, según la música que están escuchando, realizando una espacie de coreografía para luego socializar cantando como se realizaron los movimientos, como se sintió cada párvulo con la actividad lúdica.

b) Título: “Juguemos a los medios de transporte.”

Número de participantes: Todo el nivel

Edad: A partir de los 3 años.

Espacio físico: Sala de clases, espacio amplio.

Materiales: Música festiva, radio

Objetivos:

Estimular la creatividad e imagineros de los párvulos, representando roles, desde su visión personal de las cosas.

Descripción:

La educadora incentivara por medio de una canción a los niños y niñas para jugar a realizar diferentes medios de transporte, cantando con alegría, preguntando a los niños y niñas, ¿vamos a ser un tren?, ¿un auto? ¿Una bicicleta?, ¿lo representamos?, ¿qué ruido hacemos?, decimos alguna característica de este medio de transporte.

c) Título: ¿Qué color es este?

Número de participantes: Hasta 15 jugadores.

Edad: A partir de 3 años.

Espacio físico: Sala de clases.

Materiales:

Cartulinas de colores básicos cortadas en trozos medianos, como tarjetas.

Objetivos:

Potenciar, los aprendizajes que tengan de los colores, siendo estos lo básicos, obtener una mayor atención y concentración dentro del grupo, relacionando objetos del cuento con los colores expuestos.

Descripción:

Estando sentados en círculo, la educadora, saludara con alegría a los niños y niñas, luego les cuenta un cuento, utilizando las tarjetas hechas previamente con cartulinas, que se encuentran encima de una mesa.

Como por ejemplo: iba, una niña un día caminando por el pasto, ¿de qué color es el pasto niños y niñas?, o también la niña llevaba puesto un vestido de color amarillo, ¿dónde está la cartulina amarilla? Reconociendo y nombrando los colores que están en la mesa.

Variantes: En vez de un cuento, se puede hacer una canción, preguntando al inicio del juego, si quieren cantar o escuchar una historia, dependiendo del interés de los párvulos. Incluso el cuento también puede ser realizado por un niño o niña que quiera participar contándoselo a sus compañeros/as.

d) Título: “El paseo de la familia conejo”

Nº de participantes: todo el grupo curso

Edad: 4-5 años

Espacio físico: Patio o gimnasio

Objetivo:

Lograr desplazamientos guiados por la educadora, y desplazarse libremente, coordinando el oído con los movimientos.

Desarrollo:

La maestra camina por todo el patio con el grupo, ella representa a la mamá coneja y pasea con sus conejitos (niños y niñas) ; esta mama, teme que sus conejitos se pierdan , y cada vez que oigan una palmada, los niños, deberán correr a sentarse alrededor de ella o rodearla.

e) Título: “Vamos a sembrar maíz” (Canción)

Nº de participantes: Todo el grupo curso

Edad: 4 a 6 años

Espacio físico: Sala de clases o espacios libres.

Objetivo:

Expresar las distintas impresiones que por medio, de la audición le generan movimientos, predeterminados.

Descripción:

Todos en un círculo girando al compás de la música y sembrando con la parte del cuerpo que se indique, codo, rodilla etc.

Vamos a sembrar maíz, a la moda a la moda

Vamos a sembrar maíz, a la moda del país.

Y se planta con el dedo, a la moda a la moda... a la moda del país.

Vamos a sembrar maíz, a la moda a la moda

Vamos a sembrar maíz, a la moda del país.

Y se planta con el codo, a la moda a la moda... a la moda del país.

Continuar con rodillas, pies, manos etc.

f) Título: “Mariposa de colores” (Ronda)

Nº de participantes: Todo el grupo curso

Edad: 4 a 6 años

Espacio físico: Sala de clases o patio

Objetivo:

Distinguir las diferentes partes del cuerpo que indique, la canción.

Descripción:

Mariposa, mariposa de colores, que vienen de Paris a saludarme a mí.

Si por allá viene papito, y me hace así (con un ojo)

Y me dice muy feliz, vámonos los dos de aquí.

Si por allá viene mamita, y me así (con la mano)

Y me dice muy feliz vámonos los tres de aquí.

Si por allá viene una araña, y me hace así (con las pestañas)

Y me dice muy feliz vámonos los dos de aquí.

Variables: A la canción uno le puede ir agregando lo que uno desee.
O lo que se le ocurra a los párvulos.

2.2.2. MOTRICIDAD GRUESA

2.2.2.1. TEORÍA DEL DESARROLLO DE HENRI WALLON

Siguiendo una línea neopiagetiana, Wallon planteó también un sistema clasificatorio de las etapas del desarrollo. Para él, el objeto de la psicología era el estudio del hombre en contacto con lo real, que abarca desde los primitivos reflejos hasta los niveles superiores del comportamiento.

Según Pointer (2013), “Wallon plantea la necesidad de tener en cuenta los niveles orgánicos y sociales para explicar cualquier comportamiento, ya que, según este autor, el hombre es un ser eminentemente social” (p. 58).

Para Wallon, el ser humano se desarrolla según el nivel general del medio al que pertenece, así pues para distintos medios se dan distintos individuos. Por otro lado, el desarrollo psíquico no se hace automáticamente, sino que necesita de un aprendizaje, a través del contacto con el medio ambiente.

Considera este autor que la infancia humana tiene un significado propio y un papel fundamental que es el de la formación del hombre. En este proceso de la infancia se producen momentos críticos del desarrollo, donde son más fáciles determinados aprendizajes.

Wallon intenta encontrar el origen de la inteligencia y el origen del carácter, buscando las interrelaciones entre las diferentes funciones que están presentes en el desarrollo.

Un estadio, para Wallon, es un momento de la evolución mandar, con un determinado tipo de comportamiento. Para Piaget este es un

proceso más continuo y lineal. En cambio, para Wallon, es un proceso discontinuo, con crisis y saltos apreciables. Si el Piaget las estructuras cambian y las funciones no varían, en Wallon las estructuras y las funciones cambian.

Otra diferencia con Piaget es que mientras que este último utiliza un enfoque unidimensional en su estudio del desarrollo, Wallon utiliza un enfoque pluridimensional.

Wallon propone seis estadios en su estudio:

Estadio impulsivo. Abarca desde el nacimiento hasta los cinco o seis meses. Este es el periodo que Wallon llamaría de la actividad preconsciente, al no existir todavía un ser psíquico completo. No hay coordinación clara de los movimientos de los niños en este período, y el tipo de movimientos que se dan son fundamentalmente impulsivos y sin sentido.

En este estadio todavía no están diferenciadas las funciones de los músculos, es decir, la función tónica (que indica el nivel de tensión y postura) y la función clónica (de contracción-extensión de un músculo). Los factores principales de este estadio son la maduración de la sensibilidad y el entorno humano, ya que ayudan al desarrollo de diferentes formas expresivas y esto es precisamente lo que dará paso al siguiente estadio.

Estadio Emocional. Empieza en los seis meses y termina al final del primer año. La emoción en este periodo es dominante en el niño y tiene su base en las diferenciaciones del tono muscular, que hace posible las relaciones y las posturas.

Para Wallon, la emoción cumple dos funciones importantes:

- Al ser la emoción un mundo primitivo de comunicación permite al niño el contacto con el mundo humano y por tanto la sociedad.
- Posibilita la aparición de la conciencia de sí mismo, en la medida en que éste es capaz de expresar sus necesidades en las emociones y de captar a los demás, según expresen sus necesidades emocionales.

El paso según Wallon, de este estadio emocional, en donde predomina la actividad tónica, a otro estadio de actividad más relacional es debido a la aparición de lo que él llama reflejo de orientación.

Estadio Sensoriomotor y proyectivo. Abarca del primero al tercer año. Este es el periodo más complejo. En él, la actividad del niño se orienta hacia el mundo exterior, y con ello a la comprensión de todo lo que le rodea. Se produce en el niño un mecanismo de exploración que le permite identificar y localizar objetos. El lenguaje aparece alrededor de los doce o catorce meses, a través de la imitación; con él, enriquece su propia comunicación con los demás (que antes era exclusivamente emocional). También en este período se produce el proceso de andar en el niño, el cual incrementa su capacidad de investigación y de búsqueda. Aunque el niño puede conocer y explorar en esta edad, no puede depender todavía de sí mismo y se siente incapaz de manejarse por sí solo, cosa que se resolverá a partir de los tres años con el paso al siguiente estadio.

Estadio del Personalismo. Comprende de los tres a los seis años. En este estadio se produce la consolidación (aunque no definitiva) de la personalidad del niño. Presenta una oposición hacia las personas que le rodean, debido al deseo de ser distinto y de manifestar su propio yo. A partir de los tres años toma conciencia de que él tiene un cuerpo propio y distinto a los demás, con expresiones y emociones propias, las cuales quiere hacerlas valer, y por eso se opone a los demás, de aquí la conducta de oposición. Este comportamiento de oposición tiende a

repetirse en la adolescencia, ya que los orígenes de ambas etapas son parecidos. Resumiendo, en este estadio el niño toma conciencia de su yo personal y de su propio cuerpo, situándole en un estadio de autonomía y autoafirmación, necesario para que el niño sienta las bases de su futura independencia.

Estadio Categorical. De los seis a los once años. Este estadio está marcado por el significativo avance en el conocimiento y explicación de las cosas. Se producen las construcciones de la categoría de la inteligencia por medio del pensamiento categorial.

Se dan dos tareas primordiales en este periodo:

- La identificación de los objetos por medio de cuadros representativos.
- Y la explicación de la existencia de esos objetos, por medio de relaciones de espacio, tiempo y casualidad.

En el desarrollo del pensamiento categorial, se diferencian dos fases:

- 1) Fase (de 6 a 9 años). En la cual el niño enuncia o nombra las cosas, y luego se da cuenta de las relaciones que hay entre esas cosas.
- 2) Fase (de 9 a 12 años). Se pasa de una situación de definición (que es la primera fase) a una situación de clasificación. El niño en esta fase clasifica los objetos que antes había enunciado, y los clasifica según distintas categorías.

Estadio de la Adolescencia. Se caracteriza por una capacidad de conocimiento altamente desarrollada y, por otro lado, se caracteriza por una inmadurez afectiva y de personalidad, lo cual produce un conflicto, que debe ser superado para un normal desarrollo de la personalidad. La adolescencia es un momento de cambio a todos los niveles; apunta este cambio hacia la integración de los conocimientos en su vida, hacia la autonomía y hacia lo que llamaríamos el sentimiento de responsabilidad.

2.2.2.2. DEFINICIONES DE MOTRICIDAD GRUESA

Pointer (2013), lo define como “la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos” (p. 34).

Duque (2012), sostiene que “el área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio” (p. 41).

Cornellas (2013), define motricidad gruesa como “la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos” (p. 32).

En síntesis, la motricidad gruesa se entiende como la capacidad de desarrollar movimientos y habilidades del cuerpo mediante lo cual se fomenta la evolución del niño con movimientos corporales amplios que se dan mediante el adecuado desarrollo evolutivo del niño.

2.2.2.3. IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD GRUESA

Cornellas (2013), afirma que: “El desarrollo de la motricidad gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño; este tipo de motricidad compromete grandes grupos musculares y grandes segmentos del niño o incluso comprometer todo el cuerpo” (p. 55).

La Motricidad Gruesa es importante porque comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies. Se considera tan o más importante que la motricidad fina, en si ambas se complementan y relacionan.

Además, se recalca la importancia de la psicomotricidad; por la íntima vinculación que existe entre el cuerpo, la emoción, la vida relacional y la actividad cognitiva, especialmente durante las etapas de la vida. La actividad psicomotriz permite que el niño descubra el mundo a los demás y a sí mismo a través del movimiento y la acción.

El desarrollo motor sigue un patrón el cual va paralelo al proceso de maduración neurológica, dicho patrón corresponde al Céfalocaudal, que se refiere a la progresión gradual en el control del movimiento muscular de la cabeza a los pies y que está presente en la fase prenatal, fetal, y más tarde en el desarrollo postnatal y al Proximodistal: que se refiere a la progresión gradual en el control muscular del centro del cuerpo hacia las distintas partes. O sea, el niño controla primero músculos del cuerpo y la espalda y luego los de la muñeca, manos y dedo.

Con base a esta definición se puede afirmar que el niño requiere primero tener control de los músculos grandes de su cuerpo para poder luego desarrollar los músculos más finos. Es importante aclarar que dentro del desarrollo motor existe una clasificación la cual es: Desarrollo motor grueso y Desarrollo motor fino.

La motora gruesa hace referencia a las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad caminando y corriendo.

2.2.2.4. DIMENSIONES DE MOTRICIDAD GRUESA

Ribelles y Ronda (2011), señalan que “la psicomotricidad gruesa presenta las siguientes dimensiones: Estática, locomoción y manipulación de objetos” (p. 31), tal como se detalla:

- **Estática**

Mide la habilidad de los niños para mantener el control de su cuerpo y su equilibrio, es la actividad motriz que le permite interiorizar el esquema corporal. Asimismo, hace referencia a todas aquellas actividades motrices que llevaran al niño a interiorizar el esquema corporal, las cuales son:

- La tonicidad: es el grado de tensión muscular necesaria para realizar cualquier actividad
- El autocontrol: es la capacidad de energía tónica para poder realizar cualquier movimiento.
- La respiración: es aquella función mecánica regulada por centros respiratorios bulbares, consistente en asimilar el oxígeno del aire necesario para la nutrición de sus tejidos y desprender el dióxido de carbono del cuerpo.
- La relajación: es la reducción voluntaria del tono muscular. Puede realizarse de forma global o segmentaria.

- **Locomoción**

Mide la habilidad de los niños para desplazarse de un sitio a otro. Es decir, que la locomoción consiste en la posibilidad de desplazarse por el espacio en posición erguida; esta actividad supone el control del equilibrio y la coordinación de los movimientos alternos de los miembros inferiores, así como la adquisición del tono muscular que permite sostener el peso del cuerpo sobre las piernas.

La locomoción evoluciona de forma ordenada, siguiendo la ley cefalocaudal del desarrollo, realizándose así un control progresivamente del tono del eje corporal desde la cabeza, nuca, espalda, pelvis, piernas,

- **Manipulación de objetos**

Mide la habilidad de los niños para lanzar, recoger y dar patadas al balón. Este dominio corporal proporcionara al niño o niña una

confianza en sí mismo y mayor seguridad ya que se da cuenta de sus capacidades y el dominio que tiene sobre su cuerpo.

2.2.2.5. FACTORES QUE INFLUYEN EN LA MOTRICIDAD GRUESA

De acuerdo con Cornellias (2013), existen los siguientes factores:

- **Factores genéticos** Siempre se debe tener presente el patrón genético familiar, ciertas características de la maduración son propias de la carga genética, como pequeñas demoras en la aparición del lenguaje, cierto grado de hiperactividad o ciertas habilidades cognitivas. Por lo que al momento de evaluar el desarrollo es necesario tener estos factores en cuenta como posibles causantes de demoras en la aparición de comportamientos esperados o promotores de ciertas habilidades innatas.
- **Factores prenatales** Algunas enfermedades de la madre durante el embarazo pueden traer sutiles cambios en el ritmo de desarrollo del niño al nacer. También, que un bebé nazca antes de tiempo (prematuro) o que sea un embarazo múltiple, puede generar variaciones en el desarrollo en los primeros años de vida.
- **Factores perinatales** Ciertas complicaciones durante el parto pueden afectar de forma significativa el desarrollo de un niño. Fenómenos de hipoxia leve, hipoglicemias traumáticas, hiperbilirrubinemias tratadas, etc., pueden dejar secuelas que causan variaciones en el desarrollo, desde leves hasta patologías severas.
- **Factores postnatales** Después del nacimiento, factores fisiológicos como la alimentación, las inmunizaciones, ciertas patologías de poca gravedad, pueden modular el desarrollo postnatal, dentro de un plano normal, pero igual siguen siendo factores que deben ser tenidos en cuenta a la hora de evaluar el desarrollo. Los niños escogidos para el presente estudio no presentan patologías de base que puedan

explican los posibles retrasos en alguna de las áreas del desarrollo. No se encuentra en su historia médica, registro de enfermedades o factores genéticos, prenatales, perinatales, ni postnatales que pudieran haber afectado su desarrollo. Lo que puede sugerir una influencia importante de algunos factores ambientales que hayan podido modificar el curso normal de éste.

- **Factores ambientales:** Tienen la misma importancia que los factores biológicos a la hora de evaluar el desarrollo, ya que determinan de forma significativa que este sea normal. Estos factores interactúan entre sí y también lo hacen con los biológicos.
- **Estimulación** Este factor le da un matiz diferente al desarrollo de cada niño, estímulos específicos pueden inducir mayor desarrollo en diferentes áreas. La estimulación a la que sea expuesto un niño puede producir variaciones dentro de lo normal, así como también alteraciones de mayores grados.
- **Afectividad** Este factor es de gran importancia en el desarrollo de todo niño, “las alteraciones del vínculo con los padres o con la familia, pueden afectar el desarrollo”. De este depende muchas veces que un niño sea equilibrado tanto a nivel emocional, social como funcional.
- **Normas de crianza** El desarrollo de hábitos, la interacción con hermanos, el grado de independencia y variados aspectos valóricos, caen bajo las normas de crianza que afectan el desarrollo normal y sus variantes, ya que afectan el vivir cotidiano del niño en su medio, y le permiten tener o no las experiencias necesarias para su adecuado desarrollo.
- **Factores culturales y socioeconómicos** La cultura a la que pertenezca el niño influenciará en gran medida su desarrollo, ya que

ésta determina factores como la estimulación, las normas de crianza, los valores sociales a los que el niño estará expuesto durante su vida. También se ha encontrado que el nivel socioeconómico al que pertenece el niño determina las oportunidades que se le presentan para su adecuado desarrollo.

- **Condiciones de la familia** Algunas características de la familia favorecen un desarrollo normal en los niños. La cercanía afectiva entre los miembros de la familia (padres y hermanos) posibilita un desarrollo normal. También las reglas claras, coherentes y flexibles, la existencia de normas, hábitos y valores, un adecuado ejercicio de la autoridad por parte de los padres, y la interacción autónoma entre hermanos son considerados factores de gran importancia a la hora de lograr un normal desarrollo (p. 74).

La psicomotricidad hace parte del desarrollo, ya que relaciona dos aspectos; el primero, las funciones neuromotrices, que dirigen la actividad motora (gatear, caminar, correr, coger objetos, escribir) y el segundo, las funciones psíquicas, que abarcan procesos de pensamiento, atención selectiva, memoria, lenguaje, organización espacial y temporal; por esto el desarrollo humano se puede explicar a través de la psicomotricidad.

Desde que el niño nace entra en contacto con el mundo a través de su cuerpo y empieza a explorar y descubrir su entorno, capacitándose para nuevas funciones motoras que le permitirán después gatear, caminar, conocer los objetos sus formas y funciones, etc., todas estas experiencias que le servirán de base para su desarrollo. Es a través del cuerpo y del movimiento que el ser humano conoce su medio y se desarrolla.

2.2.2.6. ESTRATEGIAS PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD GRUESA

Duque (2012), nos ofrece las siguientes estrategias para estimular la motricidad gruesa en niños de educación inicial:

a) Ejercicios libres

Lugar patio de la escuela.

Tiempo de duración 1 hora y 15 minutos.

Objetivo: Desarrollar en los estudiantes el equilibrio y la coordinación en forma dinámica y estática.

Actividades:

Primera. Trotaran libremente por la cancha, correrán jugaran a imitar a los animales que saltan. Se desplazaran por una tabla de equilibrio que se ubicara a 10 centímetros del piso, varias veces alternando los pies uno a la vez.

Segunda. Se montaran sobre unos conos de plásticos, agarrándose de unas cuerdas e irán desplazándose por toda la cancha.

b) Alcanzar la fruta

Lugar patio de la escuela.

Tiempo de duración 1 hora y 15 minutos contenido: desarrollo motriz gruesa.

Descripción: Crear una escalera corta por la que cada jugador debe subir a coger la fruta que está en la parte alta, cuanto más jugadores más grande es la cantidad de frutas para que pueda escoger la que le guste y así demostrar que su motricidad gruesa le ayuda a conseguir el objetivo.

c) El caballito

Lugar patio de la escuela.

Tiempo de duración 1 hora y 15 minutos

Descripción: Los niños en orden circular o en desorden cantan y bailan la canción, un líder guía y canta y luego improvisa nuevas situaciones del caballito para que los demás niños lo repitan e imiten,

y luego propongan nuevas situaciones, cada participante tendrá que hacerlo, es decir, proponer.

d) Mi vida es un carnaval

Patio de la escuela

Tiempo de duración 1 hora y 15 minutos 48.

Descripción: Todos los participantes son animados a salir y desplazarse a caminar por un salón donde hay varios elementos, al escuchar la música bailaran al ritmo de ella y al parar ésta, escogerán un elemento según su gusto y ánimo, así se repite hasta tres veces, escogiendo un elemento más en cada corte musical. Luego forman grupos según el elemento que escogió, ejemplo, balón con balón. Carro con carro, cuerda con cuerda, cada grupo hará una actividad con los elementos que tengan a la mano, cada uno finalizará diciendo por qué escogió dicho elemento, al final todos deben bailar y participar en la actividad.

Otras estrategias, que nos ofrece Fernández (2014) para trabajar la motricidad gruesa en educación inicial, son:

- **Derrumba la pirámide de objetos:** Para este juego puedes usar latas vacías que ubicarás en forma de pirámide. Necesitarás también de una pelota, no muy pesada y poner a tu pequeño a un par de metros del objetivo. Ahora debe tirar la pelota buscando apuntar y derribar las latas. Cuando haces uso de este juego trabajas no solo el control de fuerza sino también la coordinación de movimiento de tu pequeño, lo cual es esencial manejar antes de comenzar a escribir.
- **Pasar objetos de diversos tamaños y pesos para que agarre:** Puedes usar elementos que sean de dimensiones diferentes y un poco pesadas, sin ser excesivo, para pasar a tus niños. Estos deben agarrarlos y de esta forma trabajarán su resistencia y fuerza. Puedes

mejorar la actividad haciendo que el pequeño arroje estos objetos a lo lejos.

- **Atrapa la pelota o el globo:** dependiendo de la fuerza del niño puedes jugar a lanzar un globo o una pelota no muy pesada. El pequeño deberá intentar agarrarla y también debe arrojarla hacia ti. Para comenzar puedes usar un globo, ya que es un objeto liviano que no lo lastimará y también tiene un movimiento lento que le permite reaccionar a tiempo.
- **Juegos en el parque:** Esta alternativa integra en realidad muchos juegos y es que los parques infantiles ofrecen una amplia variedad de actividades para que los pequeños realicen. Allí pueden correr, saltar la cuerda, pasar por las barras, entre otras actividades que incentivan el equilibrio y permiten trabajar la psicomotricidad Gruesa.
- **Cruzando obstáculos:** Puedes poner diferentes objetos, como bancos o maletas, para que tu pequeño los cruce de un lado a otro. También puedes hacer uso de una cuerda templada para hacerlo saltar y de esta forma trabajar su motricidad.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Actividad lúdica.- La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.

Destreza.- La habilidad para lograr con éxito un fin utilizando la menor cantidad de energía o tiempo.

Destreza Motora.- La capacidad para coordinar los movimientos de las extremidades y/o segmentos del cuerpo para alcanzar una meta específica.

Dominio corporal estático.- Se refiere a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; este se apoya principalmente en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración y la relajación.

Equilibrio dinámico.- Es otro aspecto importante del dominio motor grueso, éste es la capacidad de mantener diversas posiciones; sin moverse en caso del equilibrio estático, y durante el desplazamiento del cuerpo en el caso del equilibrio dinámico.

Equilibrio estático.- El control del equilibrio estático es la capacidad de mantener una posición sin moverse; inicia al final del primer año de vida, luego de que el niño sea capaz de mantenerse en pie por sí solo.

Estimulación.- Son acciones dirigidas a los preescolares, con el propósito de incitar y avivar su proceso de formación integral en especial en el desarrollo psicomotor y a su vez promover el potencial de sus habilidades cognoscitivas.

Juego.- Se define como la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión.

Rastrear.- Implica desplazarse con todo el cuerpo en contacto con el suelo, apoyándose en los codos y haciendo arrastrar el cuerpo.

Salto.- Éste aparece de manera espontánea al dar un paso hacia arriba y delante con ambos pies o por separado. Una vez el niño adquiere la habilidad física para correr, también adquiere la capacidad necesaria para saltar.

Tono muscular.- Para lograr un acto motor voluntario es necesario tener control sobre la tensión de los músculos que intervienen en el movimiento que se desea hacer.

Trepar.- Implica la utilización e integración de brazos y piernas para subir a algún lugar, esto se debe realizar en espacios que no presenten peligro para el niño y hay que presentarle objetivos interesantes de alcanzar para motivarlos a realizar esta actividad.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL USO DEL JUEGO

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

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	24 - 30	3	27.3
Medio	17 - 23	6	54.5
Bajo	10 - 16	2	18.2
Total		11	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

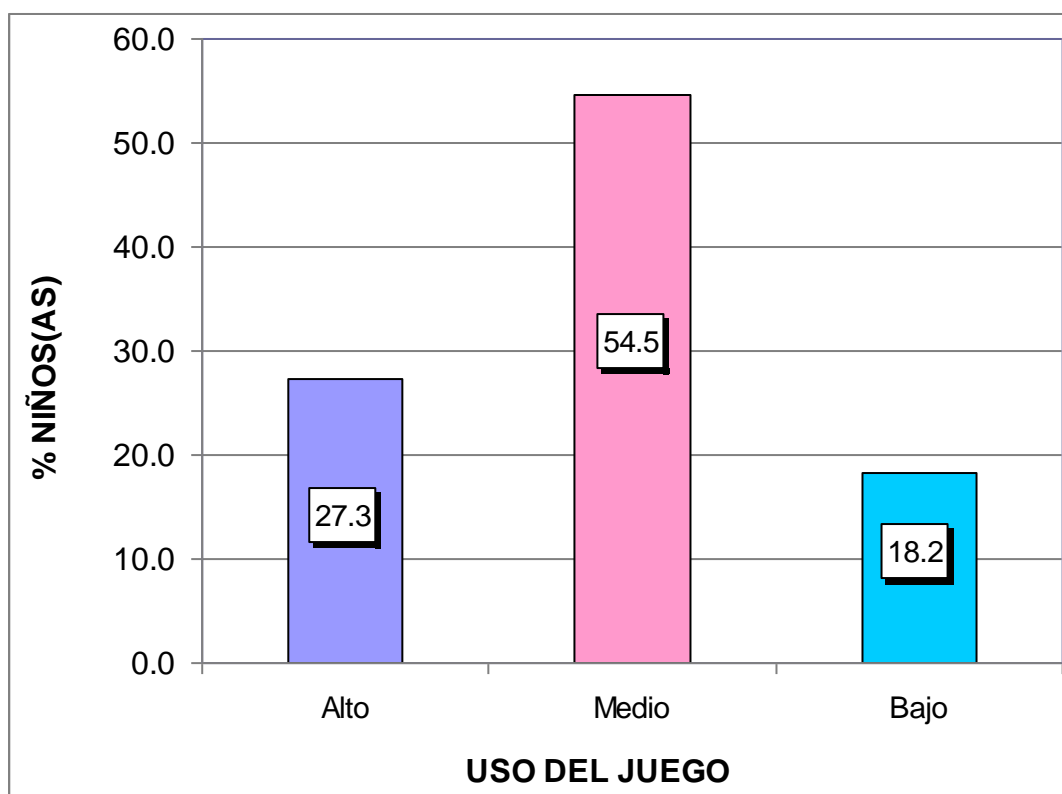


Gráfico 1. Puntaje total de la ficha de observación sobre el uso del juego

En el gráfico 1, se observa que el 27,3% de niños(as) de 4 años del nivel inicial tienen un nivel alto, el 54,5% un nivel medio y el 18,2% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel medio en la ficha de observación sobre el uso del juego.

Tabla 3. *Dimensión social*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	10 - 12	3	27.3
Medio	7 - 9	6	54.5
Bajo	4 - 6	2	18.2
Total		11	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

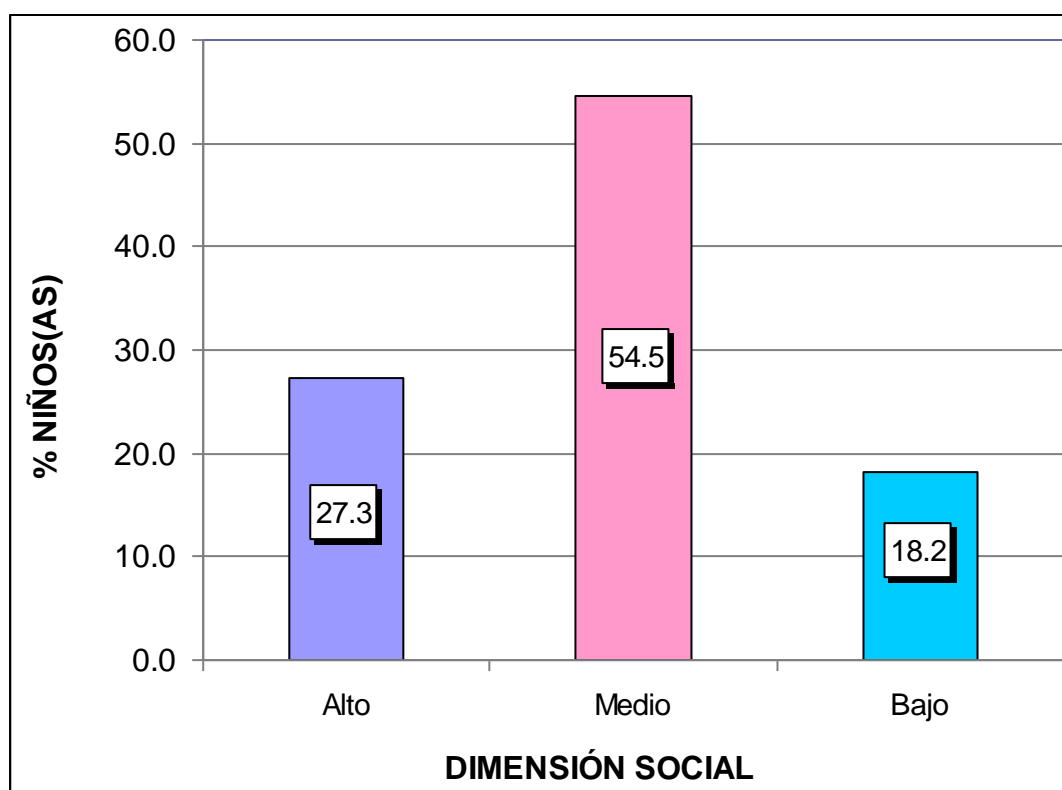


Gráfico 2. Dimensión social

En el gráfico 2, se observa que el 27,3% de niños(as) de 4 años del nivel inicial tienen un nivel alto, el 54,5% un nivel medio y el 18,2% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel medio en la ficha de observación sobre el uso del juego en su dimensión social.

Tabla 4. *Dimensión cognitiva*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	8 - 9	2	18.2
Medio	6 - 7	5	45.5
Bajo	3 - 5	4	36.4
Total		11	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

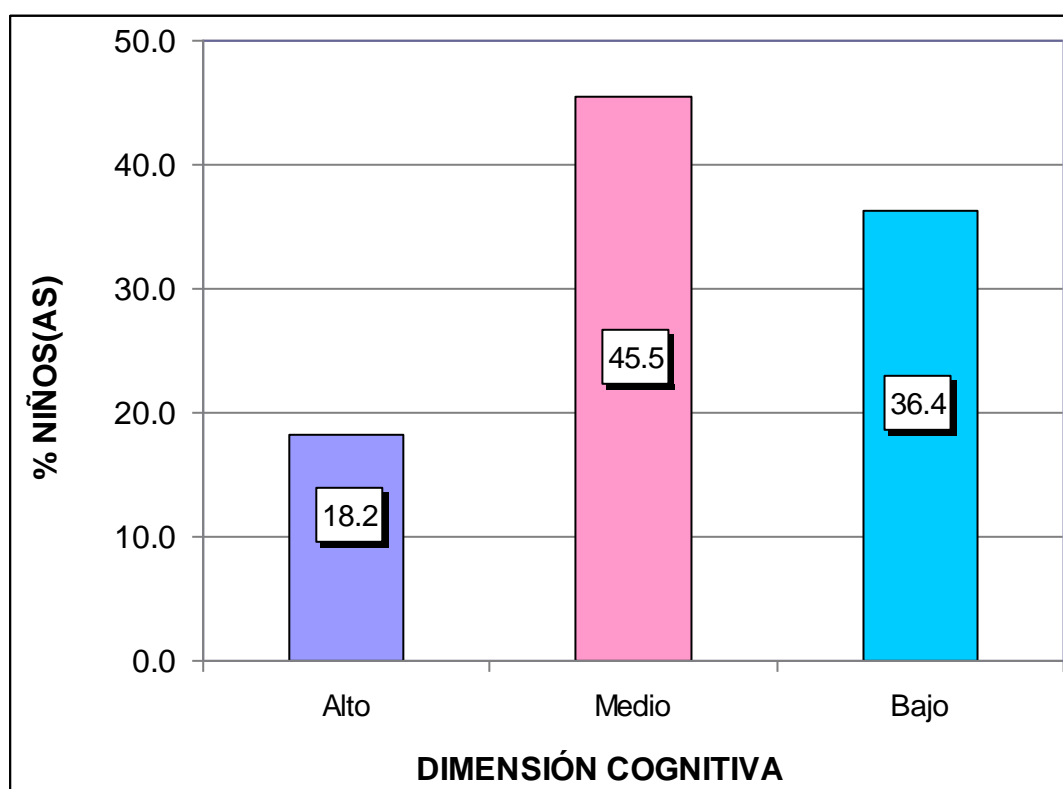


Gráfico 3. Dimensión cognitiva

En el gráfico 3, se observa que el 18,2% de niños(as) de 4 años del nivel inicial tienen un nivel alto, el 45,5% un nivel medio y el 36,4% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel medio en la ficha de observación sobre el uso del juego en su dimensión cognitiva.

Tabla 5. *Dimensión sensorial*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	8 - 9	3	27.3
Medio	6 - 7	6	54.5
Bajo	3 - 5	2	18.2
Total		11	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

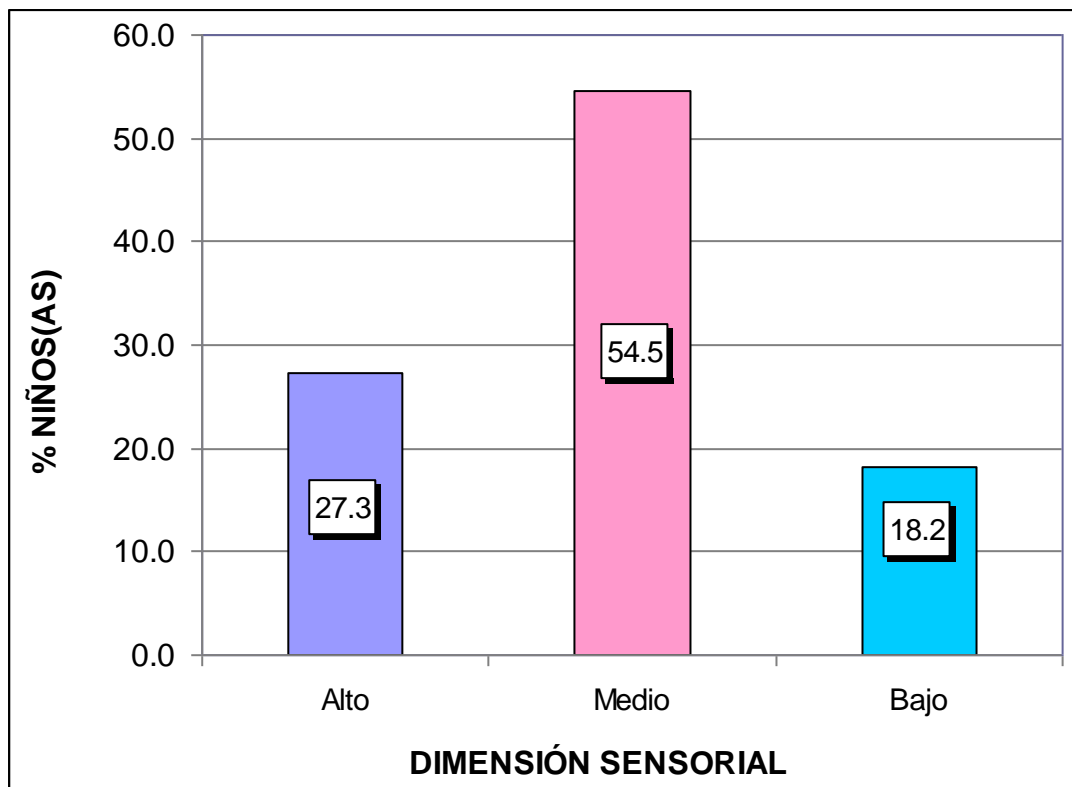


Gráfico 4. Dimensión sensorial

En el gráfico 4, se observa que el 27,3% de niños(as) de 4 años del nivel inicial tienen un nivel alto, el 54,5% un nivel medio y el 18,2% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel medio en la ficha de observación sobre el uso del juego en su dimensión sensorial.

RESULTADOS DEL TEST DE MOTRICIDAD GRUESA

Tabla 6. Puntaje total del test de motricidad gruesa

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	11 - 15	4	36.4
Medio	06 - 10	5	45.5
Bajo	00 - 05	2	18.2
Total		11	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

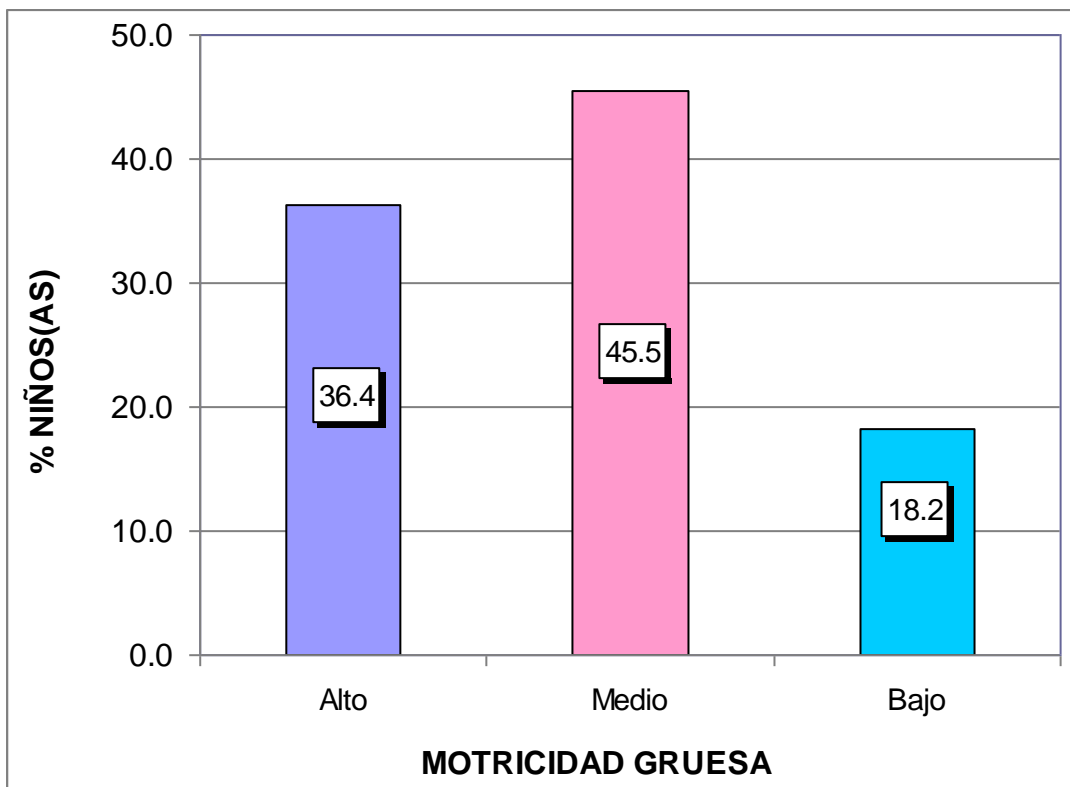


Gráfico 5. Puntaje total del test de motricidad gruesa

En el gráfico 5, se observa que el 36,4% de niños(as) de 4 años del nivel inicial tienen un nivel alto, el 45,5% un nivel medio y el 18,2% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel medio en el test de motricidad gruesa.

Tabla 7. Dimensión estática

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	3	3	27.3
Medio	2	5	45.5
Bajo	0 - 1	3	27.3
Total		11	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

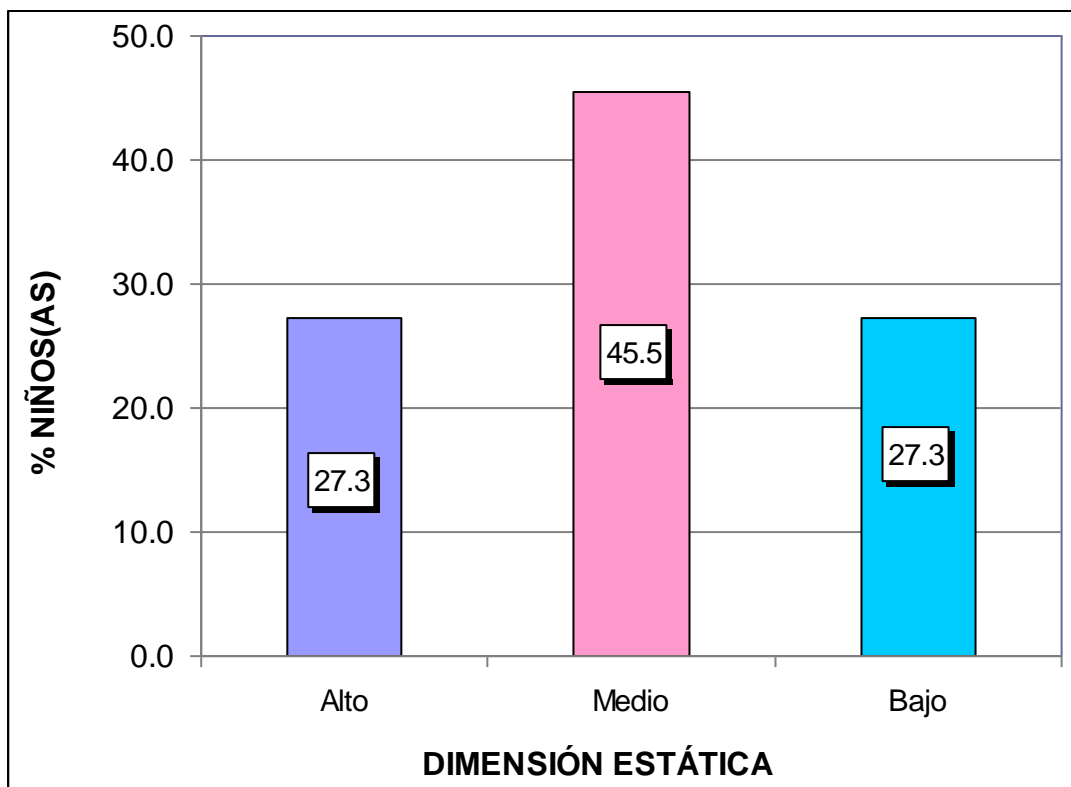


Gráfico 6. Dimensión estática

En el gráfico 6, se observa que el 27,3% de niños(as) de 4 años del nivel inicial tienen un nivel alto, el 45,5% un nivel medio y el 27,3% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel medio en el test de motricidad gruesa en su dimensión estática.

Tabla 8. *Dimensión locomoción*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	5 - 6	1	9.1
Medio	3 - 4	6	54.5
Bajo	0 - 2	4	36.4
Total		11	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

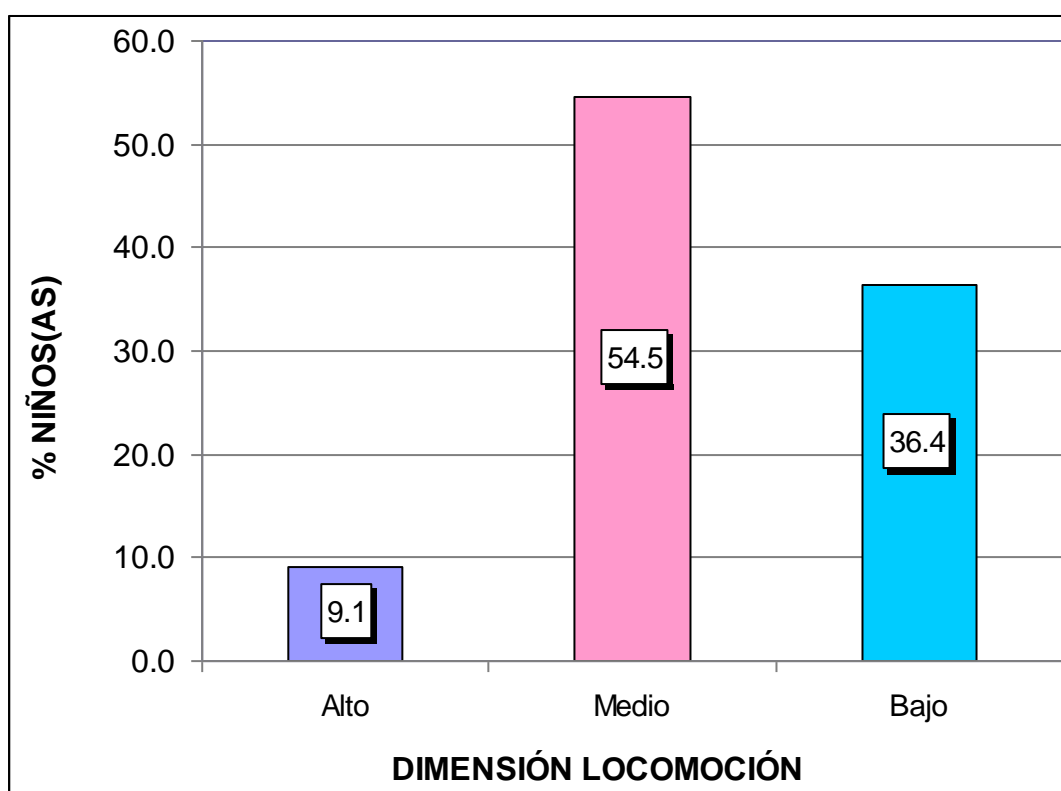


Gráfico 7. Dimensión locomoción

En el gráfico 7, se observa que el 9,1% de niños(as) de 4 años del nivel inicial tienen un nivel alto, el 54,5% un nivel medio y el 36,4% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel medio en el test de motricidad gruesa en su dimensión locomoción.

Tabla 9. Dimensión manipulación de objetos

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	5 - 6	4	36.4
Medio	3 - 4	5	45.5
Bajo	0 - 2	2	18.2
Total		11	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

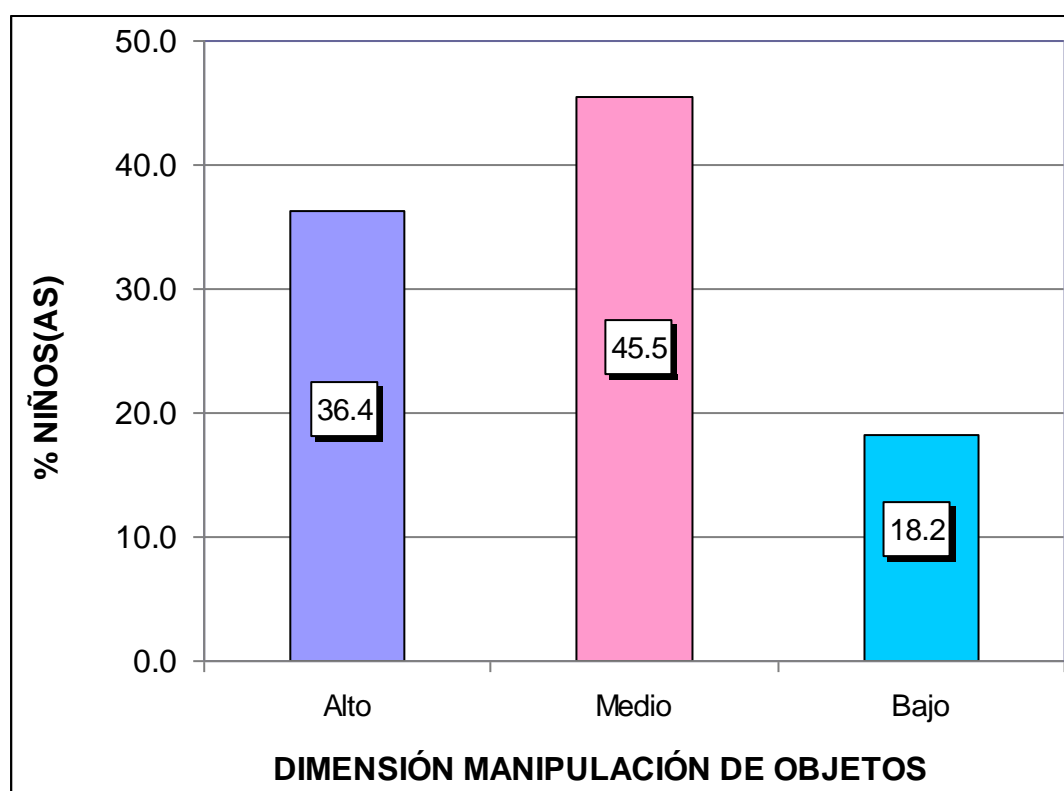


Gráfico 8. Dimensión manipulación de objetos

En el gráfico 8, se observa que el 36,4% de niños(as) de 4 años del nivel inicial tienen un nivel alto, el 45,5% un nivel medio y el 18,2% un nivel bajo; lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel medio en el test de motricidad gruesa en su dimensión manipulación de objetos.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

a) Hipótesis General

Ho No existe relación significativa entre el uso del juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho, año 2016.

H₁ Existe relación significativa entre el uso del juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho, año 2016.

Tabla 10. *Tabla de correlación del uso del juego y la motricidad gruesa*

			Uso del juego	Motricidad gruesa
Rho de	Uso del juego	Coefficiente de correlación	1,000	,844**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	11	11
Spearman	Motricidad gruesa	Coefficiente de correlación	,844**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	11	11

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

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 10, se observa que el coeficiente de correlación de *Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente significativa ($r_s = 0,844$, $p_valor = 0,001 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre el uso del juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial.

b) Hipótesis Específica 1

Ho No existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión social y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.

H₁ Existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión social y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.

Tabla 11. *Tabla de correlación del uso del juego en su dimensión social y la motricidad gruesa*

			Social	Motricidad gruesa
Rho de	Social	Coefficiente de correlación	1,000	,912**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	11	11
Spearman	Motricidad gruesa	Coefficiente de correlación	,912**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	11	11

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

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 11, se observa que el coeficiente de correlación de *Spearman* existente entre las variables muestran una relación muy alta positiva, estadísticamente significativa ($r_s = 0,912$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión social y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial.

c) Hipótesis Específica 2

Ho No existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión cognitiva y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.

H₁ Existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión cognitiva y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.

Tabla 12. *Tabla de correlación del uso del juego en su dimensión cognitiva y la motricidad gruesa*

			Cognitiva	Motricidad gruesa
Rho de	Cognitiva	Coeficiente de correlación	1,000	,734*
		Sig. (bilateral)	.	,010
		N	11	11
Spearman	Motricidad gruesa	Coeficiente de correlación	,734*	1,000
		Sig. (bilateral)	,010	.
		N	11	11

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 12, se observa que el coeficiente de correlación de *Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente significativa ($r_s = 0,734$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión cognitiva y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial.

d) Hipótesis Específica 3

Ho No existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión sensorial y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.

H₁ Existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión sensorial y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.

Tabla 13. *Tabla de correlación del uso del juego en su dimensión sensorial y la motricidad gruesa*

			Sensorial	Motricidad gruesa
Rho de	Sensorial	Coefficiente de correlación	1,000	,779**
		Sig. (bilateral)	.	,005
		N	11	11
Spearman	Motricidad gruesa	Coefficiente de correlación	,779**	1,000
		Sig. (bilateral)	,005	.
		N	11	11

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

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 13, se observa que el coeficiente de correlación de *Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente significativa ($r_s = 0,779$, $p_valor = 0,005 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión sensorial y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial.

CONCLUSIONES

- Primera.-** Existe relación significativa entre el uso del juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho, año 2016; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación alta positiva $r_s = 0,844$ con un $p_valor = 0,001 < 0,05$; donde los niños(as) presentan un nivel medio en la ficha de observación sobre el uso del juego con un 54,5%, mientras que en el test de motricidad gruesa están en un nivel medio con un 45,5%.
- Segunda.-** Existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión social y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación muy alta positiva $r_s = 0,912$ con un $p_valor = 0,000 < 0,05$; donde los niños(as) presentan un nivel medio en la ficha de observación sobre el uso del juego con un 54,5% en la dimensión social.

- Tercera.-** Existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión cognitiva y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación alta positiva $r_s = 0,734$ con un $p_valor = 0,010 < 0,05$; donde los niños(as) presentan un nivel medio en la ficha de observación sobre el uso del juego con un 45,5% en la dimensión cognitiva.
- Cuarta.-** Existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión sensorial y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación alta positiva $r_s = 0,779$ con un $p_valor = 0,005 < 0,05$; donde los niños(as) presentan un nivel medio en la ficha de observación sobre el uso del juego con un 54,5% en la dimensión sensorial.

RECOMENDACIONES

- Primera.-** Las autoridades de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho, deben brindar talleres de capacitación a los docentes sobre el uso juego y su importancia en la motricidad gruesa, para así fortalecer el aprendizaje y crear ambientes adecuados para su desarrollo integral.
- Segunda.-** Los docentes deben fomentar en el salón de clase actividades grupales para captar el interés del niño, ya que presentan diferencias en su ritmo de aprendizaje, y aprendan a socializar con sus pares; así como deben enseñar juegos acorde a su edad y necesidades educativas y socioculturales.
- Tercera.-** Los docentes deben estimular en los niños la creatividad para que puedan participar a través del juego, sin que ello implique una dispersión de los objetivos del tema a trabajar, debe combinar el juego con lo cognitivo, para que puedan asociar que jugar facilita sus aprendizajes motrices y sensoriales, lo cual le ayudará a alcanzar una autonomía de sí mismo.

Cuarta.- Los padres de familia en coordinación con los docentes deben de motivar al niño para facilitar la conducción del juego en ambientes confiables, gratos, afectivos y seguros, para lo cual se debe introducir en los hogares juegos que ayuden a mejorar la motricidad en los niños desde los primeros años de vida.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Baqué, J. (2013). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María del Fiat, Parroquia Manglaralto, Provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013 – 2014*. La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Berger, K. (2015). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. Madrid: Médica Panamericana.
- Brinnitzer, M. (2013). *Juegos y técnicas de recreación*. Buenos Aires: Bonum.
- Castro, M. (2008). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración*. 5ª edición. Caracas: Uyapal.
- Chancusig, D. (2012). *Rescate de los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños niñas de 5 a 6 años de edad, en el Centro Educativo CEC, de la Ciudad de Latacunga Provincia de Cotopaxi*. Quito: Universidad Tecnológica Equinoccial.
- Cornellas, M. (2013). *Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos*. Barcelona: CEAC.

- Cuellar, T. (2013). *La práctica de juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz de los niños*. Huacho: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
- Duque, H. (2012). *Desarrollo Integral del Niño 3-6 Años*. Bogotá: Sociedad de San Pablo.
- Fagoaga, J. (2014). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Fernández, J. (2014). *El libro de la estimulación*. Buenos Aires: Albatros SACI.
- Gastiaburú, G. (2012). *Programa juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una I.E. del Callao*.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Sexta Edición. México D.F.: Mc. Graw-Hill Interamericana.
- Jimeno, J. (2014). *Teoría de juegos*. Madrid: Pearson Educación.
- López, E. y Delgado, A. (2013). *El juego como generador de aprendizaje en preescolar*. Nariño: Universidad Mariana.
- Ministerio de Educación (2010). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación (2012). *Plan Estratégico Sectorial Multianual de Educación - PESEM 2012 – 2016, aprobado por Resolución Ministerial No. 0518-2012-ED*. Lima: Secretaria de Planificación Estratégica
- Ministerio de Educación (2014). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*. Lima: MINEDU.
- Navarro, V. (2012). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.

- Parlebás, P. (2013). *Juegos, deporte y sociedades. Léxico de praxeología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Pérez, C. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa "Hispano América" del Cantón Ambato*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Piaget, J. (1983) *La formación del símbolo en el niño*. México DF: F.C.E.
- Pointer, B. (2013). *Actividades motrices: Para niños y niñas*. Madrid: Narcea.
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Prieto, C. (2014). *El juego, la dimensión ausente*. Santiago: Aconcagua.
- Ribelles, L. y Ronda, E. (2011). *Escala de desarrollo psicomotor de la primera infancia*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Ruitón, M. y Tamayo, C. (2015). *Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Sheridan, M. (2014). *Desde el nacimiento hasta los 5 años: Proceso evolutivo, desarrollo y progresos infantiles*. Madrid: Narcea.
- Silva, C. (2011). *Motricidad Gruesa Y Tmgd-2*. Madrid: Académica Española.
- Tamayo y Tamayo, M. (2008). *El Proceso de la Investigación científica*. México D.F.: Editorial Limusa S.A.
- UNESCO (2015). *Informe Nacional sobre Docentes para la Educación de la Primera Infancia: Perú*. Lima: MINEDU

A N E X O S

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL USO DEL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR “SAGRADO CORAZÓN DE DIOS”, SAN JUAN DE LURIGANCHO, AÑO 2016.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General: ¿Cuál es la relación que existe entre el uso del juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho, año 2016?</p>	<p>Objetivo General: Establecer la relación entre el uso del juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho, año 2016.</p>	<p>Hipótesis General: Existe relación significativa entre el uso del juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho, año 2016.</p>	<p>Variable Relacional 1 (X): Uso del juego</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Social - Cognitiva - Sensorial 	<p>Diseño de Investigación: - No experimental, transversal.</p> <p>Tipo de Investigación: - Básica - Cuantitativo</p> <p>Nivel de Investigación: - Descriptivo - Correlacional</p> <p>Método: - Hipotético Deductivo</p>
<p>Problemas Específicos: ¿Cuál es la relación que existe entre el uso del juego en su dimensión social y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el uso del juego en su dimensión cognitiva y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el uso del juego en su dimensión sensorial y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho?</p>	<p>Objetivos Específicos: Determinar la relación entre el uso del juego en su dimensión social y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.</p> <p>Determinar la relación entre el uso del juego en su dimensión cognitiva y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.</p> <p>Determinar la relación entre el uso del juego en su dimensión sensorial y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.</p>	<p>Hipótesis Específicas: Existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión social y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.</p> <p>Existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión cognitiva y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.</p> <p>Existe relación significativa entre el uso del juego en su dimensión sensorial y la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Sagrado Corazón de Dios”, San Juan de Lurigancho.</p>	<p>Variable Relacional 2 (Y): Motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estática - Locomoción - Manipulación de objetos 	<p>Población: Estuvo constituida por 11 niños(as) de 4 años del nivel inicial.</p> <p>Muestra: La muestra es igual a la población de estudio. N = n</p> <p>Técnica: - Observación</p> <p>Instrumentos: - Ficha de observación sobre el uso del juego. - Test de motricidad gruesa.</p>

Anexo 2
INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL USO DEL JUEGO

Nombre del niño(a):

Aula: 4 años

Fecha:

Evaluadora:

N°	ÍTEMS	Siempre	A veces	Nunca
SOCIAL		3	2	1
1	Se integra a los demás con facilidad.			
2	Se adapta al grupo de manera espontánea.			
3	Se expresa de manera positiva frente a sus compañeros.			
4	Respeto la opinión de sus compañeros y llega a un acuerdo entre todos.			
COGNITIVA		3	2	1
5	Utiliza un objeto para representar otro objeto en un juego.			
6	Comprende oraciones cada vez más complejas que incluyen tres o cuatro indicaciones.			
7	Representa acciones o escenarios relacionados con roles conocidos (médico, bombero).			
SENSORIAL		3	2	1
8	Coordina movimientos complejos con mayor control, equilibrio y precisión.			
9	Describe sus emociones y expresa sus sentimientos.			
10	Muestra interés en jugar, moverse y bailar usando su cuerpo.			

TEST DE MOTRICIDAD GRUESA
ESCALA DE DESARROLLO MOTOR PDMS-2

Nombre:

Edad: 4 años

Sexo: M () F ()

Fecha:.....

Evaluadora:.....

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 USO DEL JUEGO

Aula de 4 años

Nº	Nombres	ÍTEMS										TOTAL	NIVEL	DIMENSIONES		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			D1	D2	D3
1	Zack	2	2	1	3	2	1	2	3	2	1	19	Medio	8	5	6
2	Mathias	2	1	1	3	2	1	1	2	2	2	17	Medio	7	4	6
3	Cristian	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	Alto	12	9	8
4	Hailie	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	15	Bajo	6	4	5
5	Zack	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	23	Medio	9	7	7
6	Dayiro	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	22	Medio	8	7	7
7	Xavi	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	26	Alto	12	6	8
8	Ghintey	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	Alto	12	9	8
9	Flavia	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	22	Medio	9	6	7
10	Rodrigo	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	22	Medio	9	7	6
11	Fabricio	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Bajo	4	3	3

0.33	0.63	0.63	0.60	0.26	0.63	0.63	0.26	0.51	0.51	30.561983
VARIANZA DE LOS ÍTEMS										VAR. DE LA SUMA

4.9917355
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

$$K = 10$$

$$K - 1 = 9$$

$$\sum S_i^2 = 5.0$$

$$S_T^2 = 30.6$$

$$\alpha = 0.930$$

TEST DE MOTRICIDAD GRUESA

Aula de 4 años

Nº	Nombres	ÍTEMS															TOTAL	NIVEL	DIMENSIONES		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			D1	D2	D3
1	Zack	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	8	Medio	1	3	4
2	Mathias	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	6	Medio	1	1	4
3	Cristian	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	11	Alto	3	3	5
4	Hallie	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	5	Bajo	1	3	1
5	Zack	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	8	Medio	2	2	4
6	Dayiro	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	8	Medio	2	3	3
7	Xavi	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	Alto	3	5	6
8	Ghintey	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	Alto	2	4	6
9	Flavia	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	8	Medio	2	2	4
10	Rodrigo	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	12	Alto	3	4	5
11	Fabricio	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	5	Bajo	2	1	2
Sumas		11	5	6	8	5	1	3	7	7	8	9	3	10	5	9	8.3306				
p		1.57	0.71	0.86	1.14	0.71	0.14	0.43	1.00	1.00	1.14	1.29	0.43	1.43	0.71	1.29					
q		-0.57	0.29	0.14	-0.14	0.29	0.86	0.57	0.00	0.00	-0.14	-0.29	0.57	-0.43	0.29	-0.29					
p.q		-0.90	0.20	0.12	-0.16	0.20	0.12	0.24	0.00	0.00	-0.16	-0.37	0.24	-0.61	0.20	-0.37					
		1.15	0.05	0.13	0.41	0.05	0.13	0.01	0.25	0.25	0.41	0.62	0.01	0.86	0.05	0.62	4.97				

Fórmula Kuder-Richardson (K-R20)

$$Rt = \left(\frac{n}{n-1} \right) * \left(\frac{Vt - \sum p.q}{Vt} \right)$$

Rt= Coeficiente de confiabilidad.

N= Número de ítems que contiene el instrumento.

Vt: Varianza total de la prueba.

$\sum p.q$ = Sumatoria de la varianza individual de los ítems.

$$KR20 = \frac{15}{14} * \frac{8.33 - 4.97}{8.33}$$

$$KR20 = 1.071 * 0.45$$

$$KR20 = 0.532$$