



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
INICIAL**

**LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” PARA DESARROLLAR
LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS
EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N°
0729129 JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO, MARAÑÓN,
HUÁNUCO, 2019.**

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

AUTORA:

**Br. MARÍA EVEL PÉREZ VÁSQUEZ
COD. ORCID. 0000-0002-6227-1012**

ASESOR:

**Mgtr. WILFREDO FLORES SUTTA
COD. ORCID. 0000-0003-4269-6299**

HUÁNUCO – PERÚ

2019

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N° 0729129 JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO, MARAÑÓN, HUÁNUCO, 2019.

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Bach. Pérez Vásquez, María Evel
COD.ORCID. 0000-0002-6227-1012
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado
Huánuco, Perú

ASESOR

Flores Sutta, Wilfredo
COD. ORCID. 0000-0003-4269-6299
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Perú

JURADO

Salinas Ordoñez, Lester Froilan
COD. ORCID. 0000-0002-5726-909X

Bustamante Chávez, Ana Maritza
COD.ORCID. 0000-0001-9066-3892

Sánchez Cornejo, Soledad
COD.ORCID.0000-0002-4985-204X

HOJA DEL JURADO EVALUADOR

Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez

Presidente

Mgtr. Ana Bustamante Chávez

Secretaria

Mgtr. Soledad Sánchez Cornejo

Miembro

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Filial Huánuco por ser parte de mi formación como profesional.

A los docentes de la Escuela de Educación Inicial por sus enseñanzas y orientaciones para formarme como una gran profesional y competente ante los cambios de la sociedad.

Al docente Mgtr. Wilfredo Flores Sutta por su apoyo y asesoría constante para la culminación de este trabajo de investigación.

Al personal directivo, docentes y niños y niñas de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco; por haberme brindado las facilidades para la aplicación de esta investigación.

DEDICATORIA

A mi familia por su apoyo
constante para mi superación
profesional.

RESUMEN

La presente tesis estuvo dirigida a determinar en que medida los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco, 2019. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 25 niños y niñas nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de “t” de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 31% de los niños y niñas obtuvieron en la motricidad gruesa. A partir de estos resultados se aplicó los juegos al aire libre a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 74% de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de la motricidad gruesa, demostrando un desarrollo del 42%. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de los juegos al aire libre para la mejora de la motricidad gruesa.

Palabras clave: Juegos al aire libre, motricidad gruesa, niños, inicial.

ABSTRACT

This thesis was aimed at determining the extent to which "outdoor" games develop gross motor skills in 4-year-old boys and girls of the Integrated Educational Institution No. 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco, 2019. The study It was of quantitative type with a pre-experimental research design with pre-test and post-test to the experimental group. We worked with a sample population of 25 boys and girls at the initial level. Student's statistical "t" test was used to test the research hypothesis. The results showed that 31% of the boys and girls obtained in gross motor skills. Based on these results, outdoor games were applied through 15 learning sessions. Subsequently, a post test was applied, the results of which showed that 74% of the 4-year-old boys and girls of the initial level obtained in the development of gross motor skills, demonstrating a 42% development. With the results obtained and processing the student's hypothesis test, it is concluded by accepting the general hypothesis of the research that supports the use of outdoor games for the improvement of gross motor skills.

Keywords: Outdoor games, gross motor skills, children, initial.

INDICE

TÍTULO DE LA TESIS	ii
EQUIPO DE TRABAJO.....	iii
HOJA DE FIRMA DE JURADO	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
INDICE	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	13
II. REVISIÓN DE LITERATURA	
2.1 Antecedentes.....	16
2.2 Marco conceptual	26
2.2.1 El juego y las actividades lúdicas.....	26
2.2.2. Importancia del juego.....	27
2.2.3. Características del juego.....	32
2.2.4. Tipos de juego	34
2.2.5. Principio del juego.....	41
2.2.6. Teorías del juego.....	45
2.2.7. La motricidad.....	48
III. HIPÓTESIS.....	58
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
4.1. Diseño de investigación.....	60
4.2. Población y muestra.....	61
4.2.1. Muestra.....	61
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	62

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	63
4.5. Plan de análisis.....	63
4.6. Matriz de consistencia.....	63
4.7. Principios éticos.....	66
V. RESULTADOS	
5.1. Resultados.....	67
VI. CONCLUSIONES.....	76
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	78
ANEXOS.....	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	67
Resultado de la motricidad gruesa según la prueba de entrada y salida	
Tabla 2	69
Resultado de la dimensión esquema corporal según la prueba de entrada y salida	
Tabla 3	71
Resultado de la dimensión lateralidad según la prueba de entrada y salida	
Tabla 4	73
Resultado de la dimensión equilibrio según la prueba de entrada y salida	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01	68
Resultado de la motricidad gruesa según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 02	70
Resultado de la dimensión esquema corporal según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 03	72
Resultado de la dimensión lateralidad según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 04	74
Resultado de la dimensión equilibrio según la prueba de entrada y salida	

I. INTRODUCCIÓN

En el informe de investigación denominado: LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N° 0729129 JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO, MARAÑÓN, HUÁNUCO, 2019, La motricidad gruesa le da a conocer a la docente de educación inicial que es de vital importancia en el desarrollo integral del niño ya que facilitará la habilidad del niño para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. Las maestras de la etapa pre – escolar deben asumir con responsabilidad el encaminar a los niños y niñas a que aprendan a aprender, comprender y emprender.

Imaginar el mundo de la infancia sin el juego es casi imposible. Las primeras interacciones corporales con el bebé están impregnadas del espíritu lúdico: las cosquillas, los balanceos, esos juegos de crianza de los que habla Camels (2010): “Los juegos de crianza dan nacimiento a lo que denominó juego corporal [...] nombrarlos como juegos corporales remite a la presencia del cuerpo y sus manifestaciones. Implica esencialmente tomar y poner el cuerpo como objeto y motor del jugar” (p. 1). Estos juegos corporales iniciales que se despliegan en la interacción entre la niña, el niño, su maestra, maestro y agente educativo contienen toda la riqueza lúdica del arrullo, el vaivén y el ocultamiento, que son la base de la confianza, la seguridad y la identidad del sujeto. Los contactos lúdicos iniciales cuerpo a cuerpo van distanciándose y se empieza a ver a niñas y

niños empleando su cuerpo de manera más activa e independiente, en saltos, deslizamientos, lanzamientos, carreras, persecuciones y acciones más estructuradas que conforman juegos y rondas.

Para realizar este estudio se hizo una investigación pre experimental, haciendo uso del tipo de estudio cuantitativo. Este trabajo consta de V capítulos:

En el capítulo I se formula el problema de investigación, los objetivos, justificación.

El capítulo II se menciona algunos trabajos que se han realizado tratando de solucionar el mismo problema. Esboza el marco teórico elaborando los elementos teórico – conceptuales que enmarcan y guían el problema e hipótesis formulados.

En el capítulo III se diseña la Metodología de la Investigación describiendo las variables, identificando la población y analizando los instrumentos de recolección de datos.

El siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco, 2019?

Teniendo como objetivo general: Determinar en que medida los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la

Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco, 2019.

Objetivos específicos:

Determinar en que medida los juegos “al aire libre” desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco.

Determinar en que medida los juegos “al aire libre” desarrolla la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco.

Determinar en que medida los juegos “al aire libre” desarrolla el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Pazmiño y Proaño (2009) en su trabajo de investigación denominada: “ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UN MANUAL DE EJERCICIOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA MEDIANTE LA ESTIMULACIÓN EN NIÑOS/AS DE DOS A TRES AÑOS EN LA GUARDERÍA DEL BARRIO PATUTÁN, ELOY ALFARO, PERIODO 2008 – 2009”, llegaron a las siguientes conclusiones:

La comunidad educativa de la Guardería de Patután, conformada por los niños/as, madres comunitarias, trabajan solidariamente para mejorar y elevar el nivel psicomotriz académico y social de todos y cada uno de ellos.

Los padres de familia niños/as y madres comunitarias realizan toda clase de actividades: sociales, académicas, culturales, deportivas, que vayan en bien de toda la comunidad educativa y su formación integral.

Las madres comunitarias y niños/as luego de haber ejecutado los diferentes actividades propuestos en el manual de ejercicios han observado que el niño/a es un ser activo, dinámico y sociable capaz de integrarse a su entorno de una manera fácil y espontánea.

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

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

Dueñas (2015) en su trabajo de investigación denominada: “LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU EFECTO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ADOLFO MARÍA ASTUDILLO” DEL CANTÓN BABAHOYO”. Llegó a las siguientes conclusiones:

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

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

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

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

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

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

Sánchez (2008) en su tesis denominada: “INCIDENCIA DE LOS FACTORES PSICO - EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO “LUCERITO”, DEL CANTÓN BAÑOS, PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, EN EL PERÍODO 2006-2007”. Llega a las siguientes conclusiones:

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

Es limitado su desarrollo de coordinación que impide un completo movimiento de su cuerpo en forma alternada en las diversas actividades,

efecto producido por los diversos factores que intervienen en el proceso de inter-aprendizaje.

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

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

Guevara (2015) en su tesis denominada “APLICACIÓN DE UN TALLER BASADO EN ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E N.º 11513 “JUAN PARDO Y MIGUEL” DE PÁTAPO, PROVINCIA DE CHICLAYO”, concluye en lo siguiente:

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

Al aplicar el taller, se llega a la conclusión que; a través de las actividades lúdicas los niños alcanzan tener un perfeccionamiento armónico de su personalidad, ya que no solo desarrolla sus destrezas motoras, sino que

también le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización, por lo que; se logró que los educandos desarrollen el equilibrio y la coordinación al realizar actividades que involucren manipulación y desplazamientos.

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

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

Becerra (2016) En su tesis doctoral “DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN CHICLAYO, AGOSTO DE 2016”, llega a las siguientes conclusiones:

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

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

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

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

hacia delante topando punta y talón (70%) y caminar hacia atrás topando punta y talón (84%).

Guerrero (2016) en su tesis denominada “LOS JUEGOS PSICOMOTORES MEJORAN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS”, llega a las siguientes conclusiones:

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

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

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

Mediante el postest realizado se pudo observar que los niños y niñas tienen un mejor rendimiento en lo que es al nivel de desarrollo de motricidad gruesa se

refiere, pues todos superaron ampliamente el nivel C y alcanzaron el mayor porcentaje en el nivel de logro esperado

Quispe (2012) en su tesis titulada “NIVEL DE CONOCIMIENTO Y ACTITUD DE LOS PADRES SOBRE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN RELACIÓN AL DESARROLLO PSICOMOTOR DEL NIÑO DE 4 A 5 AÑOS DE LA I.E. "JORGE CHAVEZ" TACNA - 2010”, concluye:

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

Los padres de familia que presentan una actitud positiva (82,76%) tienen niños con un normal desarrollo psicomotor en comparación con los padres que presentan una actitud negativa ante la estimulación temprana tienen niños con riesgo en el desarrollo psicomotor (39,47%).

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

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

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

Aguilera, Martínez y Tobalino (2014) en su tesis titulada “ESTUDIO DE LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN NIÑOS DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS MUNICIPALES "VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE 1287" Y "AMAUTA II 216-1285" DEL DISTRITO DE ATE-LIMA AÑO 2014”, llegan a las siguientes conclusiones:

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

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

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

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

educación física en la coordinación motora gruesa es más eficiente gracias a la presencia del docente del área.

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

2.2. Marco Conceptual

2.2.1. El juego y las actividades lúdicas

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

La Lúdica impulsa el progreso psicosocial; alineación de la personalidad, seguridad, valores, puede colocar el provecho de saberes,

enclaustrando una extensa progresión de movimientos donde interactúan el goce, el ingenio y el discernimiento.

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

2.2.2. Importancia del juego

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

Ante lo expuesto, cabe recalcar, que la lúdica es una estrategia pedagógica, la cual nos sirve para instituir y generar ambientes proporcionados y atractivos para la interacción de los infantes, permitiéndoles conocer otros conocimientos, hábitos y costumbres las cuales se intercambian a través del esparcimiento o de la lúdica. Además, la lúdica permite a los niños hacer volar su imaginación y creatividad, con la finalidad, que sean los

mismos infantes los que propicien sus espacios de reunión e interacción, produciendo a cabo métodos relacionales con los otros compañeros de escuela. (Gutierrez, Mercado, & Silgado, 2014, Págs. 62-63)

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

La Lúdica impulsa el perfeccionamiento psicosocial del individuo, así como también el provecho de saberes, la formación de la personalidad, y se exterioriza en una extensa gama de movimientos en la cual interactúan el placer, gozo, creatividad y discernimiento. (Gutierrez, Mercado, & Silgado, 2014, Pág. 67).

Definición del juego

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

“El juego es una actividad que viabiliza y proporciona a los infantes su crecimiento ya que a través del juego se van desarrollando de modo

completa y conforme a todas sus capacidades y habilidades propios y sociales.” (Bañeres, Bishop, & Claustre, 1990)

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

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

Para Piaget, el “juego” forma parte del conocimiento del niño, ya que representa el aprovechamiento funcional o reproductiva del contexto según cada periodo evolutivo del individuo. Por lo que cabe resaltar, que los juegos de los infantes son según la fase de desarrollo que están atravesando. Pero para Vygotsky, el juego es algo congénito en los

infantes en el cual ellos tienen contacto con el mundo que lo rodea. (Perez, 2015, Pág. 25).

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

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

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

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

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

2.2.3. Características del juego

Según Chancusig (2012) señala las siguientes características:

El juego es una actividad satisfactoria, entretenida que habitualmente produce entusiasmo, hace surgir caracteres de satisfacción y siempre es dominante consecuentemente por quien la ejecuta. (Chancusig, 2012, Pág. 33)

El juego tiene un espacio y un tiempo determinado, ya que cada recreación tiene un desarrollo transitorio, ordinariamente establecido en las pautas que contemplan un inicio, un desarrollo y un final. (Chancusig, 2012, Pág. 34)

Sin embargo, en la formación infantil frecuentemente los juegos tienen un grado de espontaneidad, asimismo tiene un espacio particular para su desarrollo por lo que es conveniente que los educandos asuman un lugar referencial donde desenvolver su juego. (Chancusig, 2012, Pág. 34)

El juego tiene propósitos y métodos múltiples. El juego es aquella diligencia que se ejecuta en función de un beneficio. No tiene sentido en sí misma, sino en el efecto. (Chancusig, 2012, Pág. 34) 27

El juego tiene un carácter desprendido, para la justificación del marco temporal del juego, en la justificación del propósito a la que sirve el juego. (Chancusig, 2012, Pág. 34)

El juego en la etapa infantil es un medio y un fin en sí mismo. Así, en un principio, el juego no tiene por qué perseguir ningún fin material, pues es la complacencia y la delectación que origina de modo adyacente el matiz primordial que lo identifica. (Chancusig, 2012, Págs. 34-35)

Todo juego lleva un elemento de tensión. Ya que, el juego es una actividad gratificante, el juego para ejecutarse requiere de energía por parte del educando y es en esa tensión de donde brota el aprendizaje, desplegando facultades físicas, intelectuales, espirituales y morales, entre otros. Es en el juego competitivo en donde visiblemente el factor de tensión logra mayor claridad y convencimiento. (Chancusig, 2012, Pág. 35)

El juego está interconectado con la realidad. El juego permite a los educandos un excelente discernimiento del todo lo que le rodea favoreciendo a su unificación e inclusive cuando el juego envuelve una escapatoria a la imaginación y realidad, donde se descubren los elementos que deben ser convertidos idealmente. (Chancusig, 2012, Pág. 35)

El juego implica acción. Los educandos juegan, mueven, corren, desplazan, ejecutan acciones, etc., razones por las cuales están en invariable actividad física y mental. Por lo que se considera, al juego como una actividad completa, razón por la cual varios de los que plantean o facilitan el juego, tienen en cuenta las capacidades de una persona, tanto las mecánicas, intelectuales y las sociales. (Chancusig, 2012, Pág. 35).

2.2.4. Tipos de juegos

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

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

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

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

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

Deval (1994) indica que el juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida no desaparece después de esta edad, diferentes formas de juego funcional se van presentando en la vida del niño hasta llegar a la vida adulta: montar bicicleta, jugar y bromear con los compañeros, hasta asistir a una fiesta.

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

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

Juegos simbólicos.- A partir de los 3 años, concordando con el perfeccionamiento de la locución oral, los infantes juegan a “hacer como si fueran” la mamá, el papá, el médico o el indio. Estos juegos son los que tiene

un gran peso la imaginación en donde el infante transforma, reproduce y recrea la realidad que le envuelve. (Chancusig, 2012, Pág. 36).

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

Este juego es predominante en el estadio pre operacional (Piaget) y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años; durante esta etapa predominan los procesos de asimilación y acomodación y es mediante el juego, que los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio haciendo uso de estos para modificar su realidad.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Según Piaget, estos juegos dan inicio con las pautas que cada niño se propone, como hábitos o responsabilidades. Por lo general, estas en un comienzo son imitadas o aprendidas de los adultos, sin embargo, poco a poco

irán surgiendo normas de convivencia del mismo grupo, que más adelante serán predisposiciones para la identidad. Por medio de estas reglas establecidas, el niño aprende a socializar y a respetar ciertas pautas para lograr un fin o interés.

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

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

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

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

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

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

Los juegos no deben promover la eliminación de participantes: el diseño del juego busca la incorporación de todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos

“aptos”, los menos inteligentes, los menos “vivos”, etc. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir.

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

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

2.2.5. Principio del juego

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

mejoran la autoestima” (UNICEF, Derecho al Juego, Deporte y Recreación, 2007)

Por ello el 20 de Noviembre de 1989 el juego tanto como el deporte y la recreación fueron declarados como un derecho por la ONU y en la Convención sobre los derechos del niño en el artículo 31 se declara que “los Estados partes de esta convención deben respetar y promover el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística, propiciando oportunidades apropiadas en condiciones de igualdad” por ende es un derecho del cual no debemos privar al niño (UNICEF, Convención sobre los derechos humanos, 2005, pág. 5).

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

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

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

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

Así mismo, desde la perspectiva personal, el juego les permite a las niñas y a los niños expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y sus limitaciones. Armar su propio mundo, destruirlo y reconstruirlo como en el juego de construir y destruir torres (Aucoturier, 2004) para, en ese ir y venir constructivo, estructurarse como un ser diferente al otro. En ese tránsito personal del juego se entra en contacto con los otros en el mismo nivel, siendo todos compañeras y compañeros de juego, compartiendo el mismo estatus de jugadores, sean mayores o menores.

A las niñas y a los niños les interesa jugar jugando, no haciendo como si jugaran, enfrentándose a los retos y desafíos con seriedad absoluta, encontrando soluciones, lanzando hipótesis, ensayando y equivocándose sin la rigidez de una acción dirigida, orientada y subordinada al manejo de contenidos o a la obtención de un producto. En este sentido, Bruner (1995) propone una serie de características inherentes a la actividad lúdica: no tiene consecuencias frustrantes para la niña o el niño; hay una pérdida de vínculos ente medios y fines; no está vinculada excesivamente a los resultados; permite la flexibilidad; es una proyección del mundo interior y proporciona placer.

Siguiendo en la misma línea, el juego brinda la posibilidad de movilizar estructuras de pensamiento, al preguntarse “qué puedo hacer con este objeto”, y es a partir de ello que los participantes desarrollan su capacidad de observar, de investigar, de asombrarse, de resignificar los objetos y los ambientes y de crear estrategias. Todas estas posibilidades que otorga el juego señalan su importancia en el desarrollo de las niñas y los niños, y estos aspectos deben ser considerados por las maestras, los maestros y los agentes educativos que construyen ambientes que provocan y son detonantes del juego en la primera infancia.

De otra parte, el juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus

sentimientos. Es en el juego donde el cuerpo dialoga con otros cuerpos para manifestar el placer que le provocan algunas acciones, para proponer nuevas maneras de jugar y para esperar el turno, esperar lo que el otro va a hacer con su cuerpo y preparar el propio para dar respuesta a ese cuerpo que, sin lugar a dudas, merece ser escuchado, interpretado, comprendido, cuestionado. Se encuentra también la capacidad de planear y organizar el juego por medio del lenguaje en expresiones como “digamos que yo era un caballo y me daban de comer” o “aquí era el mercado y vendíamos”

2.2.6. Teorías del juego

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

Teoría del excedente energético. Herbert Spencer (1855) a mitad del siglo XIX propone esta teoría, mencionando que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego.

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

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

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

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

Teoría de la recapitulación. Propuesta por Hall (1904), la cual adopta una postura biogenética, proponiendo que el juego es producto de un comportamiento ontogenético que recoge aspectos fundamentales del desarrollo genético.

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

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

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

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

2.2.7. La motricidad

En primer lugar, es necesario afirmar que la motricidad según Pamiño y Proaño (2009) es: La capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismo tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento las cuales son: sistema nervioso, órgano de los sentidos, sistema musculoesquelético (p. 26).

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

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

Según el autor Sergio (1979) la motricidad es: La ciencia de comprensión y de explicación de las conductas motoras, visando el estudio y constantes tendencias de la motricidad humana, en orden al desenvolvimiento global del individuo y de la sociedad y teniendo como fundamento simultáneo lo físico, lo biológico y lo antropológico." Esto quiere decir que las profesoras de Educación Inicial debemos buscar en nuestras intervenciones pedagógicas no

sólo la descripción de movimientos sino también la explicación de estos.
(p.51)

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

Trigo (1999) manifiesta que: La motricidad no es impersonal, se transforma a través de la historia social en la conciencia concreta y creadora...hasta el momento del dominio del lenguaje hablado, la motricidad, en perfecta armonía con la emoción, es el medio privilegiado de la exploración multisectorial y de exploración al entorno. A partir de la adquisición del lenguaje, el movimiento engloba la regulación de las intenciones y la concreción de las ideas...la ontogénesis de la motricidad es el corolario de dos herencias: la biológica y la social... (Trigo, 1999, p.51).

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

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

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

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

La motricidad gruesa

Según Pamiño y Proaño (2009) la coordinación motora gruesa es: la capacidad motriz gruesa consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales. Para que sea eficaz la coordinación psicomotriz se requiere de una buena integración del esquema corporal así como de un conocimiento y control del cuerpo. Esta coordinación dinámica exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo, saltar, brincar en un pie, sobre llantas etc. (p. 28).

Conde (2007) dice "La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del

cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies" (p. 2).

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

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

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

Baque (2013), precisa qué; Son movimientos ordinarios que ejecuta el organismo con el desplazamiento de equiparar su lateralidad y conservar el equilibrio y coordinación, teniendo como referencia la armonía y

sincronización al realizar movimientos en que se pretende de la coherencia y el movimiento adecuado de magnas concurrencias musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están siempre presentes en todos los movimientos que realiza el infante. (pág. 27)

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

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

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

Desarrollo de la motricidad gruesa

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

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

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

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

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

La tercera fase corresponde a la automatización de estas posibilidades motrices que forman la base necesaria para las futuras adquisiciones.

Especificaciones se observan las siguientes adquisiciones en el desarrollo motor:

- Al cumplir un año de edad se puede mantener de pie durante pequeños ratitos y camina con ayuda.
- Cuando tiene un año y medio ha conseguido andar y puede subir escaleras con ayuda. Toca todo, se agacha y es capaz de levantarse y sentarse solo en una silla.
- Cuando tiene dos años aparece la carrera y puede saltar con los dos pies juntos. Se puede poner en cuclillas, sube y baja las escaleras apoyándose en la pared.
- A los 3 años controla bien su cuerpo y se consolidan las habilidades motoras adquiridas. Es decir en este año la carrera se perfecciona, sube y baja las escaleras sin ayuda, puede ponerse de puntillas y andar sobre ellas.
- A los 4 años corre de puntillas, puede saltar sobre un pie, se mueve sin parar, salta y corre por todas partes.
- A los 5 años el sentido del equilibrio y del ritmo están perfeccionados.
- A los 6 años la maduración está prácticamente completa por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación del movimiento.
- La adquisición del dominio de la motricidad gruesa se logra mediante el dominio parcial y específico de diferentes procesos. Estos procesos deben aprenderse de forma vivencial y practicarse mediante diferentes partes del cuerpo y permiten la comprensión y práctica de los objetivos que se persiguen: Entre estos procesos cabe destacar:
 - Dominio Corporal Dinámico
 - Dominio Corporal Estático.

Esquema corporal

El descubrimiento y conocimiento del propio cuerpo, de las partes que lo integran y su funcionamiento es el pilar básico sobre el que se irán posteriormente asentando el resto de los elementos psicomotores, para llegar a una interacción en la que se fortalecen mutuamente.

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

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

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

Todo esto nos da a conocer que el esquema corporal mal estructurado se traduce en deficiencias en diversos aspectos de la personalidad como puede ser: en la organización espacio- temporal, en la coordinación motriz, e

incluso, en una falta de seguridad en las propias aptitudes, circunstancias que dificultan establecer una adecuada comunicación con el entorno.

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

Lateralidad

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

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

La lateralidad es por consecuencia sinónimo de diferenciación y organización global corporal, donde están inmersos por lo tanto la coordinación el espacio y tiempo, la lateralidad es indispensable en el proceso de aprendizaje, porque permite desarrollar la orientación del cuerpo, además de ser la base para la

proyección del espacio en la organización motora y del lenguaje, dando como resultado su influencia en la lectura, la escritura y lógica matemática.

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

Equilibrio

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

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General (Ha)

Los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco, 2019.

3.2. Hipótesis Nula (Ho)

Los juegos “al aire libre” no desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco, 2019.

3.3. Hipótesis Específicas

Los juegos “al aire libre” desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco.

Los juegos “al aire libre” desarrolla la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco.

Los juegos “al aire libre” desarrolla el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de investigación

El término diseño se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea. El diseño señala a la investigadora lo que debe hacer para alcanzar sus objetivos de estudio y para contestar las interrogantes de conocimiento que se ha planteado.

De acuerdo a Leonor Buendía Eximan y otros en su texto: “Métodos de investigación psicopedagógica”, utilizamos el diseño pre experimental de tipo de diseño con grupo experimental equivalente a pre y post test.

Este diseño se representa de la siguiente manera:

$$\text{GE} = \text{O}_1 \quad \text{X} \quad \text{O}_2$$

Dónde:

GE = Grupo experimental de estudio.

O₁ = Pre test al grupo experimental.

X = Aplicación del experimento (juegos al aire libre)

O₂ = Post test al grupo experimental.

4.2 Población y muestra

En la presente investigación la población está constituida por los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco, que en su totalidad conforman 80 niños y niñas.

Muestra

De acuerdo a Hernández (2010), se ha seleccionado el muestreo no probabilístico por conveniencia; de modo directo los elementos de la muestra serán los 25 niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco.

CUADRO N° 01

Distribución de la muestra de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco. 2019.

AULA	SEXO		ALUMNOS		TOTAL
	F	M	TOTAL	EDADES 4	
CUATRO AÑOS DE INICIAL	15	10	25	25	25
TOTAL	15	10	25	25	25

FUENTE : Nómina de Matrícula 2019 de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco. 2019.

ELABORACIÓN : La investigadora.

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
VI Juego al aire libre	Se denomina a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. Aun así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos	El proyecto de investigación se ha producido en base al esquema de investigación cuantitativa y en los procedimientos técnicos científicos.	Planificación Ejecución Evaluación	Diseña el programa para la aplicación de los juegos al aire libre. Aplica el programa de los juegos al aire para los niños y niñas de 4 años. Evalúa el programa de los juegos al aire para los niños y niñas de 4 años.	Si/No
VD Motricidad gruesa	Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, comprende todo lo relacionado con el crecimiento del cuerpo coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos. Como caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, bailar,	Se aplicará el diseño experimental y los instrumentos para la recolección de datos y finalmente la sistematización	Esquema corporal Lateralidad Equilibrio	Dinámicas de conocimiento del cuerpo Pararse con un solo pie Correr de frente rápidamente parar a correr de espaldas y viceversa. Correr en zigzag. Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo Lanza una pelota hacia arriba, da una palmada y la recibe con la otra.	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

De igual forma se hizo uso de las siguientes técnicas:

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

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

4.5 PLAN DE ANÁLISIS

Se aplicará el método estadístico, como procesamiento de análisis de datos recogidos de la muestra de estudio y lo presentaremos a través de tablas de frecuencia sinople; así como de medidas de tendencia central: media, varianza, desviación estándar y covarianza para distribuciones bidimensionales y la T student para la prueba de hipótesis.

4.6. Matriz de consistencia

TÍTULO: LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N° 0729129 JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO, MARAÑÓN, HUÁNUCO, 2019.

	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	MÉTODOLOGIA
PROBLEMA ¿De qué manera los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco, 2019?	OBJETIVO GENERAL Determinar en que medida los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco, 2019.	HIPÓTESIS GENERAL (Hi) Hi: Los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco, 2019.	VARIABLE INDEPENDIENTE Los juegos “al aire libre”	VARIABLE INDEPENDIENTE Diseña el programa para la aplicación de los juegos al aire libre. Aplica el programa de los juegos al aire para los niños y niñas de 4 años.	- Métodos y Técnicas: Técnicas Fichaje Encuestas - Tipo de Investigación: Aplicada - Nivel de investigación: Experimental - Diseño: Pre experimental GE O ₁ X O ₂
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar en que medida los juegos “al aire libre” desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco.	HIPÓTESIS NULA (Ho) Los juegos “al aire libre” no desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco, 2019.	Esquema corporal Lateralidad Equilibrio	VARIABLE DEPENDIENTE Dinámicas de conocimiento del cuerpo Pararse con un solo pie Correr de frente rápidamente parar a correr de espaldas y viceversa. Correr en zigzag.	POBLACIÓN En la presente investigación la población está constituida por los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco, que en su totalidad conforman 80 niños y niñas.
	Determinar en que medida los juegos “al aire libre” desarrolla la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco.	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS Los juegos “al aire libre” desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco.	VARIABLE INTERVINIENTE Edad. Nivel socioeconómico. Sexo	Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo Lanza una pelota hacia arriba, da una palmada y la recibe con la otra.	MUESTRA La muestra está constituida por los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco, que en su totalidad conforman 25 niños y niñas.

0729129 José Antonio
Encinas Franco,
Marañón, Huánuco.

Los juegos “al aire libre”
desarrolla el equilibrio de
la motricidad gruesa en
los niños y niñas de 4
años de la Institución
Educativa Integrada N°
0729129 José Antonio
Encinas Franco,
Marañón, Huánuco.

4.7. Principios éticos

Principio de autonomía

Principio de respeto a las personas que impone la obligación de asegurar las condiciones necesarias para que actúen de forma autónoma. La autonomía implica responsabilidad y es un derecho irrenunciable, incluso para una persona enferma. Una persona autónoma tiene capacidad para obrar, facultad de enjuiciar razonablemente el alcance y el significado de sus actuaciones y responder por sus consecuencias.

Principio de justicia

Tratar a cada uno como corresponda con la finalidad de disminuir las situaciones de desigualdad (biológica, social, cultural, económica, etc.) En nuestra sociedad, aunque en el ámbito sanitario la igualdad entre todos los hombres es sólo una aspiración, se pretende que todos sean menos desiguales, por lo que se impone la obligación de tratar igual a los iguales y desigual a los desiguales para disminuir las situaciones de desigualdad.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

TABLA N° 01

Resultados de la motricidad gruesa según la prueba de entrada y salida

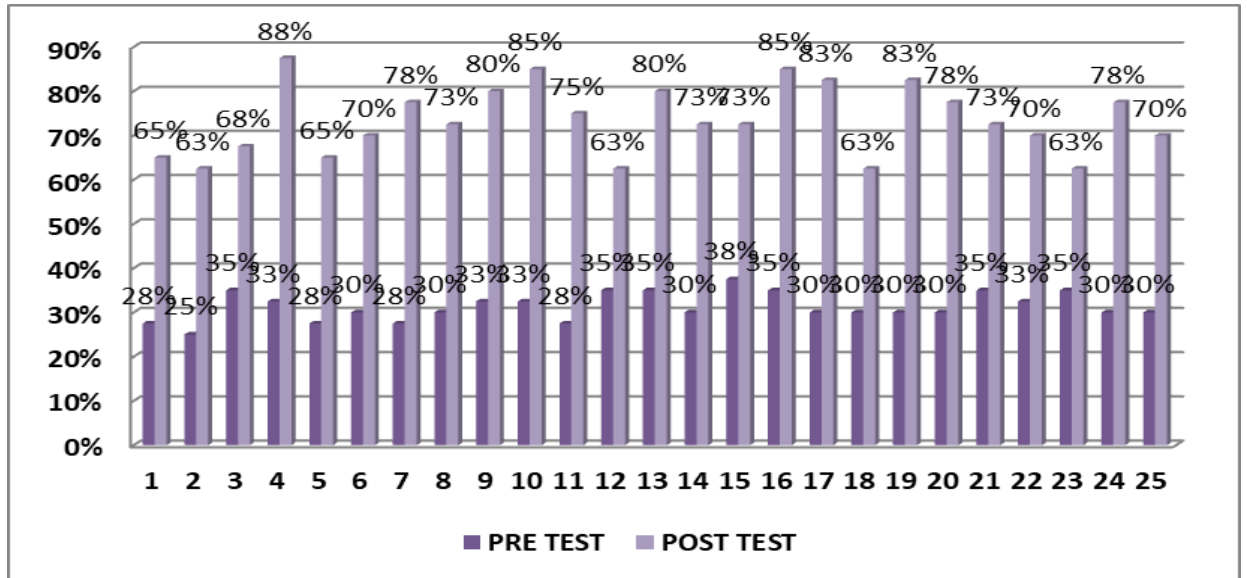
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	11	28%	26	65%	15	38%
2	10	25%	25	63%	15	38%
3	14	35%	27	68%	13	33%
4	13	33%	35	88%	22	55%
5	11	28%	26	65%	15	38%
6	12	30%	28	70%	16	40%
7	11	28%	31	78%	20	50%
8	12	30%	29	73%	17	43%
9	13	33%	32	80%	19	48%
10	13	33%	34	85%	21	53%
11	11	28%	30	75%	19	48%
12	14	35%	25	63%	11	28%
13	14	35%	32	80%	18	45%
14	12	30%	29	73%	17	43%
15	15	38%	29	73%	14	35%
16	14	35%	34	85%	20	50%
17	12	30%	33	83%	21	53%
18	12	30%	25	63%	13	33%
19	12	30%	33	83%	21	53%
20	12	30%	31	78%	19	48%
21	14	35%	29	73%	15	38%
22	13	33%	28	70%	15	38%
23	14	35%	25	63%	11	28%
24	12	30%	31	78%	19	48%
25	12	30%	28	70%	16	40%
PROMEDIO	12,52	31%	29	73%	16,88	42%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 01

Resultados de la motricidad gruesa según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 01

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 01 se observa que:

1. La motricidad gruesa de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 31% y luego de aplicar el programa obtuvo el 73%.
2. La motricidad gruesa de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 42%.

TABLA N° 02

Resultados de la dimensión esquema corporal según la prueba de entrada y salida

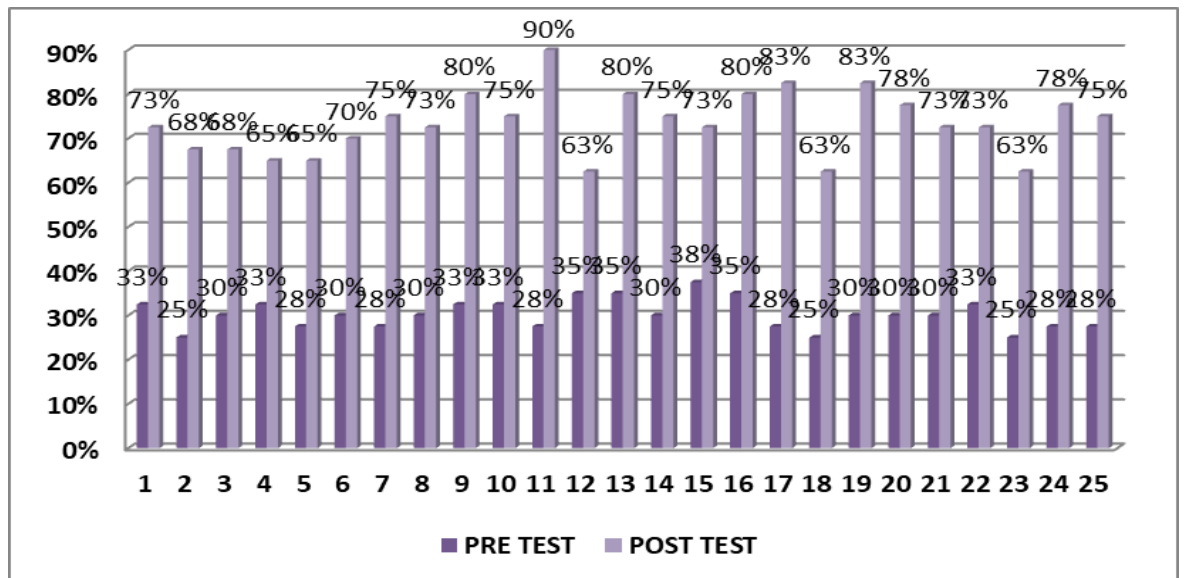
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	13	33%	29	73%	16	40%
2	10	25%	27	68%	17	43%
3	12	30%	27	68%	15	38%
4	13	33%	26	65%	13	33%
5	11	28%	26	65%	15	38%
6	12	30%	28	70%	16	40%
7	11	28%	30	75%	19	48%
8	12	30%	29	73%	17	43%
9	13	33%	32	80%	19	48%
10	13	33%	30	75%	17	43%
11	11	28%	36	90%	25	63%
12	14	35%	25	63%	11	28%
13	14	35%	32	80%	18	45%
14	12	30%	30	75%	18	45%
15	15	38%	29	73%	14	35%
16	14	35%	32	80%	18	45%
17	11	28%	33	83%	22	55%
18	10	25%	25	63%	15	38%
19	12	30%	33	83%	21	53%
20	12	30%	31	78%	19	48%
21	12	30%	29	73%	17	43%
22	13	33%	29	73%	16	40%
23	10	25%	25	63%	15	38%
24	11	28%	31	78%	20	50%
25	11	28%	30	75%	19	48%
PROMEDIO	12,08	30%	29	73%	17,28	43%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 02

Resultados de la dimensión esquema corporal según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 02

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 02 se observa que:

1. La dimensión esquema corporal de la motricidad gruesa de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 30% y luego de aplicar el programa obtuvo el 73%.
2. La dimensión esquema corporal de la motricidad gruesa de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 43%.

TABLA N° 03

Resultados de la dimensión lateralidad según la prueba de entrada y salida

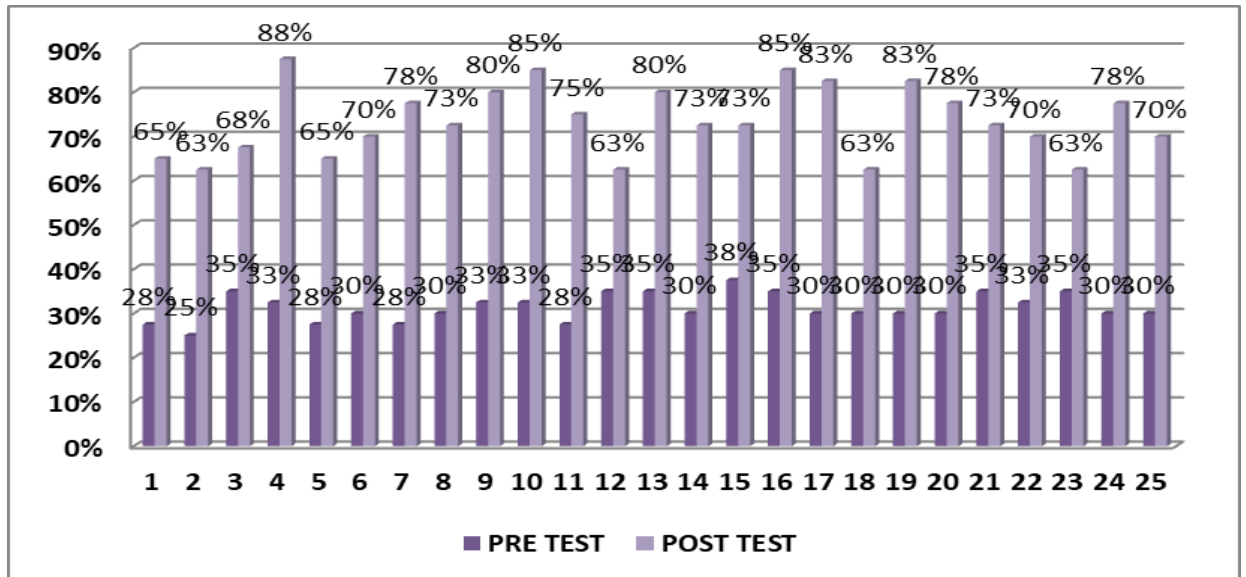
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	12	30%	34	85%	22	55%
2	11	28%	27	68%	16	40%
3	10	25%	27	68%	17	43%
4	10	25%	26	65%	16	40%
5	12	30%	26	65%	14	35%
6	12	30%	28	70%	16	40%
7	13	33%	30	75%	17	43%
8	12	30%	29	73%	17	43%
9	13	33%	32	80%	19	48%
10	13	33%	30	75%	17	43%
11	11	28%	36	90%	25	63%
12	10	25%	30	75%	20	50%
13	14	35%	32	80%	18	45%
14	12	30%	30	75%	18	45%
15	10	25%	29	73%	19	48%
16	10	25%	32	80%	22	55%
17	11	28%	33	83%	22	55%
18	10	25%	25	63%	15	38%
19	12	30%	33	83%	21	53%
20	10	25%	31	78%	21	53%
21	12	30%	30	75%	18	45%
22	13	33%	29	73%	16	40%
23	15	38%	25	63%	10	25%
24	13	33%	31	78%	18	45%
25	10	25%	28	70%	18	45%
PROMEDIO	11,64	29,10%	30	74,30%	18,08	45,20%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 03

Resultados de la dimensión lateralidad según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 03

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 03 se observa que:

1. La dimensión lateralidad de la motricidad gruesa de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 29,10 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 74,30%.
2. La dimensión coordinación lateralidad de la motricidad gruesa de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 45,20%.

TABLA N° 04

Resultados de la dimensión equilibrio según la prueba de entrada y salida

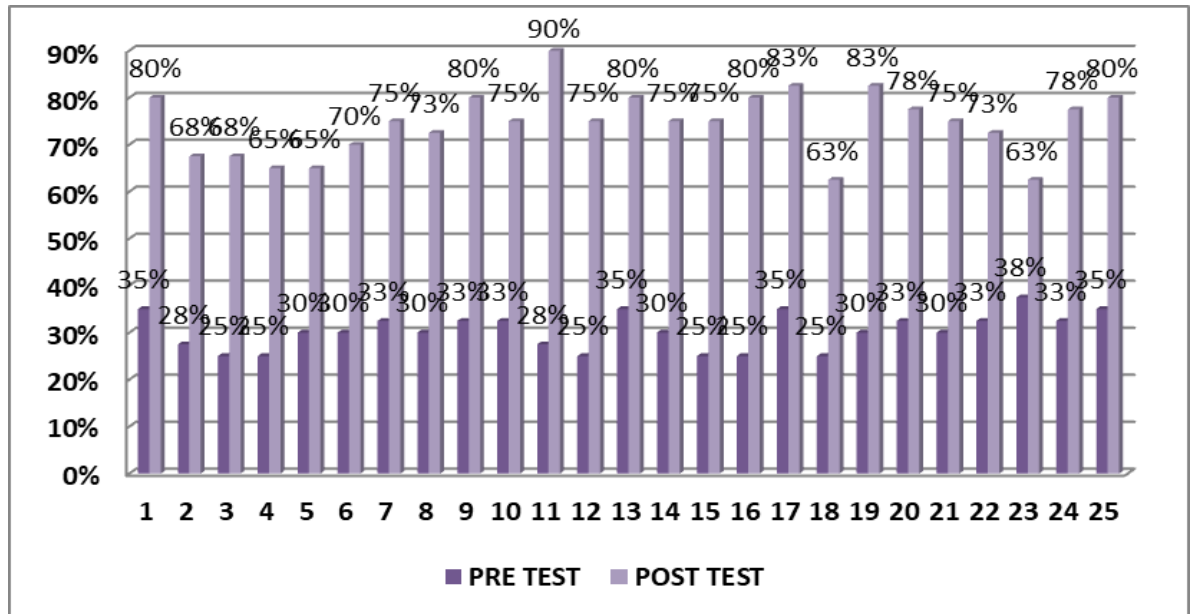
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	14	35%	32	80%	18	45%
2	11	28%	27	68%	16	40%
3	10	25%	27	68%	17	43%
4	10	25%	26	65%	16	40%
5	12	30%	26	65%	14	35%
6	12	30%	28	70%	16	40%
7	13	33%	30	75%	17	43%
8	12	30%	29	73%	17	43%
9	13	33%	32	80%	19	48%
10	13	33%	30	75%	17	43%
11	11	28%	36	90%	25	63%
12	10	25%	30	75%	20	50%
13	14	35%	32	80%	18	45%
14	12	30%	30	75%	18	45%
15	10	25%	30	75%	20	50%
16	10	25%	32	80%	22	55%
17	14	35%	33	83%	19	48%
18	10	25%	25	63%	15	38%
19	12	30%	33	83%	21	53%
20	13	33%	31	78%	18	45%
21	12	30%	30	75%	18	45%
22	13	33%	29	73%	16	40%
23	15	38%	25	63%	10	25%
24	13	33%	31	78%	18	45%
25	14	35%	32	80%	18	45%
PROMEDIO	12,12	30,30%	30	74,60%	17,72	44,30%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 04

Resultados de la dimensión equilibrio según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 04

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 04 se observa que:

1. La dimensión equilibrio de la motricidad gruesa de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 30,30% y luego de aplicar el programa obtuvo el 74,60%.
2. La dimensión equilibrio de la motricidad gruesa de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 44,30%.

PRUEBA DE HIPÓTESIS

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

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	0,3148	0,738
Varianza	0,00098433	0,00605833
Observaciones	25	25
Coefficiente de correlación de Pearson	0,17301312	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	24	
Estadístico t	26,8782851	
P(T<=t) una cola	9,9863E-20	
Valor crítico de t (una cola)	1,71088208	
P(T<=t) dos colas	1,9973E-19	
Valor crítico de t (dos colas)	2,06389856	

El valor calculado de “t” ($t = 26,878$) resulta superior al valor tabular ($t = 1,7207$) con un nivel de confianza de 0,05 ($26,878 > 1,7207$). Como la diferencia entre los valores de “t” mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis general de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

V. CONCLUSIONES

1. El análisis de datos comparados permite aceptar la hipótesis general de la investigación porque los resultados muestran un crecimiento de la motricidad gruesa de 42%, tal como indica la tabla 01 y gráfico 01. Lo que quiere decir que antes de aplicar los juegos al aire libre, la motricidad gruesa de los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 31% y después de aplicar los juegos al aire libre, la motricidad gruesa de los niños y niñas de la muestra alcanzó una excelente media de 74 %.

2. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de los juegos al aire libre desarrolló la dimensión esquema corporal creciendo en 43%, tal como indica la tabla N° 02 y gráfico N° 02. Esto quiere decir que antes de aplicar los juegos al aire libre la dimensión esquema corporal de la motricidad gruesa de los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 30% y después de aplicar los juegos al aire libre la dimensión esquema corporal de la motricidad gruesa de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 73 %.

3. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de los juegos al aire libre desarrolló la dimensión lateralidad de la motricidad gruesa creciendo en 45,20%, tal como indica la tabla N° 03 y gráfico N° 03. Esto quiere decir que antes de aplicar los juegos al aire libre la dimensión lateralidad de la motricidad gruesa de los niños y niñas, en promedio era limitada con una media de 29,10% y después de aplicar los juegos al aire libre la dimensión lateralidad de la motricidad gruesa de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 74,30%.

4. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de los juegos al aire libre desarrolló la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa creciendo en 44,30%, tal como indica la tabla N° 04 y gráfico N° 04. Esto quiere decir que antes de aplicar los juegos al aire libre la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa de los niños y niñas, en promedio era limitada con una media de 30,30% y después de aplicar los juegos al aire libre la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 74,60%.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aizencang, No. (2005) *“Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes”*. Ed. Manantial Madrid

Bernal, A. (2006). *Metodología de la Investigación*. Colombia: Pearson, Prentice Hall. Segunda Edición.

Berruezo, P. (2000). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*.

Bigget, L. y Hunt, M. (2002). *Bases psicológicas de la educación*, México: trillas

Bravo, E. y Hurtado, M. (2012). *La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada del Distrito de San Borja*” Pontificia Universidad Católica del Perú.

Briones, L. (1987). *Metodología de la investigación*.

Gastiaburu, L. (2012) *Programa Juego, Coopero y Aprendo para el Desarrollo Psicomotor de niños de 3 años de una /E. No 5032 del*

Callao Lima-Perú 2012. (Tesis de Maestría) Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.

Gómez, M. (2004). *Problemas evolutivos de coordinación motriz y percepción de competencia en el alumnado de primer curso de educación secundaria obligatoria en la clase de educación física*. Tesis doctoral. España: Universidad Complutense de Madrid.

Guitart, R. (2008) “101 Juegos”. *Juegos no competitivos*, Madrid, España .Ed. GRAO.

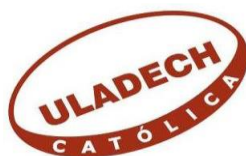
Pazmiño, M. y Proaño, P. (2009) *Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008- 2009*. Tesis de Licenciatura. Ecuador: Universidad Técnica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

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

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

ANEXOS

ANEXO N° 01



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Marcar con un aspa (x) debajo de cada número, según corresponde.

Nota:

Siempre = 1

Casi Siempre = 2

Rara vez = 3

Nunca = 4

Indicadores	1	2	3	4
Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos				
Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza				
Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas				
Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros.				
Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro				
Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo				
Describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha- izquierda				
Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero				
Camina coordinadamente al subir escaleras				

Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso				
Lanza y atrapa la pelota con ambas manos				
Coordina los brazos al rodar en la colchoneta				
Camina con pasos largos y cortos				
Corre lento y rápido				
Lanza la pelota lejos y cerca				
Camina delante o detrás del compañero				

ANEXO N° 03
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Foto N° 01: La investigadora y los niños y niñas que son parte de la investigación.



Foto N° 02: Los niños y niñas en la aplicación de los juegos al aire libre



Foto N° 03: Los niños y niñas durante la aplicación de los juegos al aire libre.