



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL

“ACTIVIDADES LÚDICAS BASADA EN JUEGOS TRADICIONALES PARA EL  
DERROLLO MOTOR GRUESO DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SAN PABLO – SAN JERONIMO” 2023”

Línea de Investigación:

DIDÁCTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN INICIAL PRESENTADO

POR LOS BACHILLERES:

DANITZA LUCERO RAMIREZ TICONA

YONI RICARDINA VARGAS TRONCOSO

Asesor:

CHACHAIMA PUELLES DENIS

CUSCO-PERÚ

2023



## INDICE

<b>CAPITULO I</b> .....	4
1.1. INTRODUCCION .....	4
1.1.1 Antecedente internacional .....	4
1.1.2 Antecedente Nacional .....	6
1.1.3 Antecedentes Regionales O Locales .....	8
1.2 Formulación del problema .....	13
1.2.1 Problema general .....	13
1.2.2 Problema Especifico .....	13
1.3 Objetivos De La Investigación .....	13
1.3.1 Objetivo General .....	13
1.3.2 Objetivo Específicos .....	13
1.4 Justificación .....	14
Hipótesis de la Investigación .....	16
Hipótesis general .....	16
Hipótesis Específicos .....	16
Delimitación De La Investigación .....	17
Contexto De La Investigación .....	17
Limitación de nivel interno: (ojo) .....	17
Limitación de nivel externo: .....	17
2.1 Bases Teóricas .....	18
A. Actividades Lúdicas Basada En Juegos Tradicionales. ....	18
B.-Importancia de los juegos tradicionales. - .....	18
C.- El juego. ....	19
D.- El juego tradicional y su rol en la educación. ....	20
E.- ¿cuál es el interés o la importancia que estos juegos puedan tener en el ámbito pedagógico? .....	20
F.- Origen de los juegos tradicionales .....	21
G.- Características de los juegos tradicionales. ....	22
H.- Evolución del juego tradicional. ....	23
Definición de Terminos .....	31
2.2. VARIABLE DEPENDIENTE .....	31
2.2.1. DESARROLLO MOTOR GRUESO .....	31



2.2.2. Beneficios de la motricidad gruesa.....	34
2.2.3 Equilibrio .....	35
A. Beneficios de la motricidad gruesa .....	36
B. Tipos de motricidad.....	36
C. Tipos de equilibrio.....	37
D. Factores que intervienen en el equilibrio .....	38
2.2.4 Lateralidad .....	38
2.2.5 Coordinación motriz.....	40
CAPITULO III .....	41
Metodología.....	41
3. Método de investigación.....	41
3. Enfoque de la investigación.....	41
3. Tipo de investigación.....	41
3. Alcance de la investigación.....	41
3. Diseño de la investigación .....	41
3.4. población y muestra de estudio .....	42
3.4.1 Población.....	42
3.4.2 Muestra.....	42
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	42
3.5.1 Técnicas para el recojo de datos .....	42
3.5.2 Instrumentos de recolección de datos .....	42
3.5.3 Técnica de procesamiento de datos.....	42
3.6 Aspectos éticos.....	42
4. CAPITULO IV .....	43
4.1 Resultados.....	43
4.2 Tablas y figuras.....	43
4.3 Prueba de hipótesis.....	43
4.4 Discusion de resultados.....	43
ANEXOS .....	43
Financiamiento.....	43
Cronograma de actividades.....	43
Bibliografía .....	44
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	46



## CAPITULO I

### 1.1. INTRODUCCION

#### 1.1.1 Antecedente internacional

**Como primer antecedente internacional tenemos a** claudia lorena campos Hernández (2020) con el trabajo de investigación titulado “la lúdica como estrategia para fortalecer la motricidad gruesa” en los niños de preescolar el cual se realizó para la Fundación Universitaria Los Libertadores Facultad de Ciencias Humanas y Sociales Bogotá D.C., cuyo objetivo de esta investigación es reconocer la importancia que tiene la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas del colegio de la universidad Antonio Nariño, para lo cual utilizo una metodología desde el enfoque cualitativo de investigación – acción quien llego a la siguiente conclusión: Al momento de realizar este proyecto de investigación se logró comprender cuán importante es el desarrollo oportuno y adecuado de la motricidad gruesa, en esta investigación la autora afirma que la lúdica como herramienta pedagógica nos trae una serie de experiencia de aprendizaje, porque se evidencia el cumplimiento de objetivos y el aporte que el estudiante hace con la definición del proyecto siendo la lúdica un elemento relevante e innato para los niños lleno de actividades agradables, que despierta el interés de cada uno de ellos. Partiendo de la base del aprendizaje cooperativo, se pretende crear espacios lúdicos específicos del desarrollo del niño fortaleciendo el ser, el saber y el hacer en contexto tener un diagnóstico inicial con la valoración de los procesos de motricidad gruesa. Facilita que se trabaje con un enfoque más centrado en cada niño y en sus necesidades particulares por tanto el acompañamiento estimula y refuerza lo que en realidad cada niño necesita y se puede observar el avance realizado.

**Como segundo antecedente internacional tenemos a** Yuri Tatiana Jiménez Muñoz (2012) con trabajo de investigación titulado “La psicomotricidad gruesa en las actividades lúdicas de los niños y niñas de 5 años del nivel escolar de la escuela american Christian school del cartón Quevedo” el cual se realizó para universidad técnica de Babahoyo facultad de ciencias jurídicas sociales y de la educación: cuyo objetivo fundamental fue encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la coordinación y el equilibrio en las actividades lúdicas en donde cada una de las actividades estaban encaminadas a motivar



y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño de transición. Para lo cual utilizo una metodología En este trabajo de investigación va a estar enmarcado dentro de la modalidad cuantitativo y fue respaldado por una descriptiva; con el fin de relacionar la causa y el efecto del problema de investigación. Quien llego a la siguiente conclusión: que el programa acordado para niños partir de 5 años la escuela no está a la altura de las expectativas ya que la planificación está completa especialmente para el trabajo de desarrollo en aula. El desarrollo cognitivo emocional y motor debilitante que es muy grave.

**Como tercer antecedente internacional tenemos a** Benavides Arévalo, Carla Marisela, (2022) con trabajo de investigación titulado "Juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela de Educación Básica "Eugenio de Santa Cruz y Espejo" el cual se realizó para la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Universidad Central del Ecuador Instituto Superior de Investigación y Posgrado. Cuyo objetivo fue analizar el juego tradicional y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela de educación básica "Eugenio de Santa Cruz y Espejo", con la finalidad de realizar una guía metodológica con la recopilación de juegos tradicionales del país, que sirva de apoyo a las docentes de este nivel educativo para lo cual utilizo la metodología del enfoque mixto, ya que combina componentes cuantitativos y cualitativos, con un alcance descriptivo y modalidad documental-bibliográfica de tipo transversal. quien llego a la siguiente conclusión: Con base en la información obtenida, se asume la necesidad de diseñar una guía para el docente basadas la recopilación de juegos tradicionales, con el objetivo de contribuir con un recurso pedagógico y metodológico para el trabajo en el aula, a través del cual puedan atenderse las deficiencias en el desarrollo de la motricidad gruesa desde edades tempranas, con el objetivo de que los niños en el subnivel de Educación Inicial, superen sus debilidades motrices y puedan lograr una formación plena e integral.

**Como cuarto antecedente internacional tenemos a** Bazán Tomalá Joyce Daniela y Illescas García Gary alexander (2022) con trabajo de investigación titulado "el juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años" el cual se realizó para la universidad estatal península de santa elena facultad de ciencias de la educación



e idiomas carrera de educación inicial. Ecuador, cuyo objetivo principal de este trabajo investigativo es determinar cómo el Juego Tradicional influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años. Para lo cual utilizo una metodología de un enfoque cualitativo, en el marco del paradigma constructivista, de alcance descriptivo, quienes al final llegaron a la siguiente conclusión: En relación al tema del trabajo investigativo “El juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años” la revisión bibliográfica y la aplicación de los instrumentos facilitaron la determinación de distintas posturas teóricas conduciendo a las próximas reflexiones. Se determina que el juego tradicional influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, dado que, la participación continua de este tipo de juego le permite al infante desarrollar su acción motora, de modo que, el juego tradicional le ayuda al infante a ser capaz de desplazarse, coordinar mejor sus movimientos y realizarlos con mayor precisión y al mismo tiempo afianza vínculos emocionales y el enriquecimiento de culturas a través del juego.

**Comentario:** Como docentes pensar en las necesidades de los estudiantes del nivel inicial, nos llevó a ejecutar este proyecto con la finalidad de mejorar su desarrollo motor grueso teniendo en cuenta que la incorporación de los juegos tradicionales como estrategia dentro de sus actividades académicas ayudara a mejorar su autonomía, desarrollo óculo manual y óculo podal, tener las emociones estables del estudiante, lo que va a permitir desarrollar una buena coordinación psicomotriz buscando la agrupación del esquema corporal, es decir el conocimiento y el control de su cuerpo.

Tal como y como hemos podido comprobar en los proyectos ya existentes, la actividad lúdica es importante e imprescindible en la educación escolar de los primeros años o el nivel inicial, puesto que estas actividades son pilares para la estimulación adecuada en la motricidad gruesa para lograr que los niños tengan un mejor desarrollo a nivel corporal y para que tengan movimientos de acción, equilibrio y lateralidad.

### 1.1.2 Antecedente Nacional

Como primer antecedente nacional tenemos a Gladys Kandy Ccahuana Illisca y Edith Suarez Sauñe (2021) con el trabajo de investigación titulado “el juego tradicional como recurso pedagógico en una I.E.B. en el distrito de Rocchacc-Chincheros-Apurímac. el cual se realizó en la universidad san Ignacio de Loyola facultad de educación cuyo objetivo de



esta investigación fue y se requirió su consentimiento. Para ello, se planteó una pregunta de investigación: ¿De qué manera el juego tradicional puede aplicarse como recurso pedagógico en una Institución Educativa Intercultural Bilingüe? Para lo cual utilizo la metodología del enfoque cualitativo y etnográfico, el cual consiste en analizar e interpretar la información sobre el tema de investigación. Las principales conclusiones fueron, en primer lugar, que las instituciones educativas reconocen que los juegos tradicionales son transmisores de valores, rasgos sociales, culturales y de conocimientos ancestrales. En segundo lugar, permite a los niños el diálogo, la libre expresión de emociones, sentimientos, así como la interacción entre pares. En tercer lugar, se concluye que el juego tradicional es beneficioso para el aprendizaje de las niñas y los niños en el aula como fuera de ella, también para los docentes en la labor pedagógica. Por ello, están en manos de todos que estos juegos sigan siendo valorados.

**Como segundo antecedente nacional tenemos a** Yuneth Rebeca Portugués Tapia (2019) con el trabajo de investigación titulado “El perfil de intereses de juego y su relación con la psicomotricidad en niños en dos instituciones educativas” el cual se realizó para la universidad Nacional Mayor de San Marcos Universidad del Perú. Decana de América Facultad de Medicina Escuela Profesional de Tecnología Médica, cuyo objetivo fue Determinar la relación entre el perfil de intereses de juego y la psicomotricidad en niños de 6 años de edad en dos Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Comas en el año 2018. para lo cual utilizo la metodología. Estudio de tipo descriptivo, correlacional, analítico con diseño observacional, de corte transversal y prospectivo. Conclusiones: Existe relación entre el área psicomotriz de “locomoción” con la frecuencia en la realización de actividades deportivas, al aire libre y recreativas. Además, existe relación entre todas las áreas de la psicomotricidad con la preferencia de los niños hacia las actividades deportivas.

**Como tercer antecedente nacional tenemos a** Llerena Zapana, yina Elizabeth Orcid (2022) con trabajo de investigación titulado “juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. privada nueva esperanza, Juliaca, puno. El cual se realizó para universidad católica los ángeles Chimbote facultad de derecho y humanidades, escuela profesional de educación, cuyo objetivo fue determinar la influencia entre los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la i.e. privada nueva



esperanza, Juliaca, puno, Perú, 2022. para lo cual utilizo la metodología de tipo cuantitativa, de nivel explicativo y diseño pre experimental, y se llegó a la siguiente conclusión: que existe una influencia significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor de los niños de cinco años de la institución educativa privada nueva esperanza, Juliaca, puno, Perú 2022.

**Como cuarto antecedente nacional tenemos a** Pamela Sevillanos Grajeda (2019) con trabajo de investigación titulado “el juego, para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del jardín niño de Praga del distrito de Urcos - cusco. el cual se realizó para la universidad nacional de san Agustín de Arequipa facultad de ciencias de la educación, cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre el juego y la motricidad gruesa en la institución educativa inicial jardín niño de Praga del distrito de Urcos de la provincia de Quispicanchis, región cusco. para lo cual utilizo la metodología de la investigación es de enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo – explicativo y de diseño correlacional y la conclusión fue una vez determinados los patrones de cada una de las dimensiones de la motricidad gruesa como son la lateralidad, el esquema corporal, coordinación y el equilibrio, a través de la matriz de evaluación, implementadas las estrategias para cada caso según las características de los niños y niñas e identificados los logros según las actividades realizadas, entramos a la fase de análisis globalizado de la muestra. este análisis nos permite conocer el grado de dificultad presentada por el niño de acuerdo a la matriz de evaluación y el tipo de recuperación que sufrió por efecto de las actividades realizadas con el juego como estrategia didáctica.

### 1.1.3 Antecedentes Regionales O Locales

**Como primer antecedente local tenemos a** Quispetupa Paredes Yovana (2018) con el trabajo de investigación titulado “juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad en las estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa “sagrado corazón de Jesús” cusco el cual se realizó para la universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez facultad de ciencias de la educación, cuyo objetivo fue determinar en qué medida los juegos tradiciones permiten desarrollar la psicomotricidad en las estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa “sagrado corazón del Jesús” del cusco. para lo cual la metodología que se utilizo fue la investigación es de tipo cuasi experimental, y se llegó a la siguiente



conclusión: primera: los juegos tradicionales permiten el desarrollo de la psicomotricidad de estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa “sagrado corazón de Jesús” cusco, 2017.

segunda: los juegos tradicionales específicos permiten el desarrollo de la psicomotricidad de estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa “sagrado corazón de Jesús” cusco, 2017.

**Como segundo antecedente local tenemos a** navarro cuba, Yuli, Vílchez Araujo Susan (2010) con el trabajo de investigación titulado “aplicación del juego para el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños de 5 años de la I.E.I “BELEN” el cual se realizó para la Instituto superior de educación público santa rosa – cusco con el objetivo de reconocer toda la variedad de las inteligencias humanas, todas las combinaciones de inteligencias para lo cual la metodología que se utilizó fue el enfoque de trabajo de investigación cuantitativo de tipo aplicada; y se llegó a la siguiente conclusión: El trabajo pedagógico con el uso de las actividades lúdicas promueve el desarrollo y potencialización de las inteligencias múltiples; además que el carácter profundo de las transformaciones del ser humano condiciona la magnitud y el volumen de la labor educativa.

Como dicen Yuli Navarro y Susan Vílchez las actividades lúdicas es un estímulo para que el aprendizaje del niño sea más significativo, lo cual favorece en el desarrollo íntegro de las inteligencias.

Como dice: “Yuli y Susan el trabajo con actividades lúdicas ayudan a la potencialización de desarrollo de las inteligencias múltiples, estas pueden ser mediante el juego, el movimiento, el teatro que muchos de los niños prefieren hacer estas actividades que estar sentados recortando y escribiendo”.

**Como tercer antecedente local tenemos a** Condori Condori, Mónica con el trabajo de investigación titulado “el juego dramático para mejorar la expresión corporal en niños y niñas de 5 años, salón “vicuñitas” de la institución educativa “Luis vallego santoni” el cual se realizó para la Instituto superior de educación público santa rosa – cusco con el objetivo Conocer las distintas formas de trabajo expresivo mediante la vivencia personal y grupal desde el respeto y la tolerancia. Aprender a valorar y reconocer toda manifestación expresiva cuyo fundamento sea corporal y tome una triple actitud ante



esta: de aprendizaje, disfrute y de crítica. Así como vivenciar la corporación, evitando las discriminaciones y los prejuicios, donde logre una actitud positiva de aprender. Para lo cual la metodología que se utilizó fue el enfoque cuantitativo de investigación de tipo pre experimental, y la conclusión fue La aplicación de los juegos dramáticos ayuda significativamente mejorar la expresión corporal en los niños y niñas de la institución educativa inicial “Luís Vallejo Santoni” aula las vicuñitas, desarrollando el movimiento gestual, el que ayude a conocer su cuerpo; debido a que lo utiliza como vehículo de expresión, experimentando la realidad, tomando conciencia del mundo exterior en el que vive y del espacio que le ha de compartir con los demás, en armonía. Como dice: “Condori Condori, Mónica, la aplicación de juegos dramático ayudan al a la expresión corporal de los niños del nivel inicial, ya que esto va generando confianza y va autorregulando sus emociones”.

**Como cuarto antecedente tenemos a** Carmen Garrido Mora, Maykool Torres Sullca con el trabajo de investigación titulado “actividades lúdicas como estrategia en la socialización de estudiantes de nivel primario de la institución educativa mixta Fortunato Luciano Herrera del Cusco 2019 – 2020 el cual se realizó para la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco – Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación – Cusco, con el objetivo establecer la relación que existe entre las actividades lúdicas con la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, con la finalidad de mejorar su formación y desarrollo personal, integral y de sociabilización y La metodología que se utilizó corresponde a un tipo de investigación teórica, de nivel descriptivo y con diseño correlacional transversal; la conclusión de este trabajo es Respecto al objetivo general tenemos que los profesores motivo de encuesta declaran en un 75% que las actividades lúdicas tienen una relación alta con referencia a la socialización de los alumnos de 5to. y 6to, grado del nivel primaria.

## 1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.2.1 DESCRIPCIÓN

La psicomotricidad es una necesidad y por ende se ha convertido en una preocupación en los últimos años; por eso los padres de familia como las instituciones educativas,



propician la formación complementaria que reciben los niños desde su nacimiento hasta los dos o tres años de edad; debido a que la aplicación de la psicomotricidad viene a ser el medio de adaptación e integración del niño en su entorno inmediato (Serrabona, 2006). Teniendo en cuenta la realidad de nuestra sociedad no todos los niños reciben estimulación temprana por factores que pueden ser económicos, falta de información o simplemente la despreocupación o desinterés de los padres de familia y/o tutor a cargo.

Por ende, la práctica de la psicomotricidad desde los primeros momentos de su vida, permite a los niños completar su desarrollo psicomotor en aspectos como el esquema e imagen corporal, la coordinación dinámica, la lateralización, el equilibrio, la ejecución y disociación motriz, el control tónico postural, la coordinación visomotora, la orientación y estructuración espacial y el control respiratorio. Sin embargo, los niños presentan dificultades para mantener el equilibrio en un solo pie, o saltar en un solo pie; así también se evidencia que caminar sobre una línea recta es un reto. Asimismo, en cuanto a coordinación se observa que no realizan correctamente movimientos asociados de mano y cuerpo, ya sea a través de golpes rítmicos o movimientos relacionados con la imagen corporal...

Es por esta falencia que los niños no conocen adecuadamente su esquema corporal y que presentan deficiencias de orientación espacial, tienen dificultades para adquirir determinadas estrategias, imprescindibles para el aprendizaje -enseñanza (Bottini, 2006). Cabe señalar que, anteriormente, la psicomotricidad como disciplina se limitaba al tratamiento de niños y adolescentes que presentaban deficiencias físicas o psíquicas; pero hoy en día se considera una metodología multidisciplinar cuya finalidad fundamental es el desarrollo armónico del niño (Pérez, 2004).

La idea de la investigación tiene como origen o sustento, las falencias que existen en la motricidad gruesa de los niños de 5 años, esta etapa de su desarrollo es muy importante para el desenvolvimiento en sus músculos grandes del cuerpo, surge la inquietud y el deseo de mejorar su desarrollo físico por medio de actividades lúdicas. Brindar un mayor trabajo de confianza y seguridad a los estudiantes de tal forma que logren desarrollar su motricidad gruesa, por ende, también, su esquema corporal y equilibrio.



Los niños de 4 años en estudio realizan patrones básicos de movimiento como caminar y correr, saltar en una fase aún no madura; solo algunos ejecutan movimientos por el espacio en diversas direcciones, niveles o ritmos, en conjugación con otras partes del cuerpo. Así también los niños pueden realizar acciones como saltar con los pies juntos, aunque al caer aún no presentan mucho equilibrio. De igual modo son muy pocos los niños que pueden brincar en un solo pie, cayendo sobre el mismo pie, teniendo en cuenta que pueden perder la estabilidad y caer. Por lo que concierne el desarrollo psicomotor grueso a los niños con edades entre cuatro y cinco años, se les debe enfocar la atención hacia aspectos complementarios del desarrollo del movimiento básico, como prestarle atención a la postura que adopta y los movimientos que realiza, estimular destrezas en su agudeza visual, estimular el área afectiva, utilizando adecuadamente con ellos los conceptos motrices, ejercitando el patrón de equilibrio y el concepto de esquema corporal.

En los niños los problemas de motricidad pueden ser un problema grave, pues pueden no solamente afectar su condición física sino también el desarrollo psicológico y social. La capacidad de movernos, influye en la mayoría de las actividades humanas. Cualquier movimiento, por sencillo que sea, se basa en procesos complejos en el cerebro que controlan la interacción y el ajuste con precisión de ciertos músculos. Cuando un niño presenta cierto menoscabo en este desarrollo, se habla de problemas de motricidad (Marsal, 2013). Por todo lo expuesto, es necesario determinar cuál es la evolución de la psicomotricidad en los niños estableciendo su nivel de psicomotricidad mediante la escala de OZER, para determinar su nivel de equilibrio y coordinación en los niños de las primeras etapas de su vida y desarrollo infantil. Como también se pudo observar en el salón de 5 de la institución educativa privada san pablo, que al inicio de cada actividad programada se realizan los mismos cantos, de bienvenida, teniendo en cuenta que en el desarrollo de actividades permanentes siempre son los mismos, por lo que fue posible percibir la actitud de los niños y niñas demostrando aburrimiento, aislamiento e indisciplina como desinterés en las diversas actividades.



## 1.2 Formulación del problema

### 1.2.1 Problema general

¿De qué manera influyen las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales en el desarrollo motor grueso de los estudiantes de 5 años de la institución educativa particular san pablo?

### 1.2.2 Problema Especifico

- ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales en el desarrollo de la **coordinación motriz** de los estudiantes de 5 años de la institución educativa particular San Pablo?
- ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales en el desarrollo de la **lateralidad** los estudiantes de 5 años de la institución educativa particular San Pablo?
- ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales en el desarrollo del **equilibrio** los estudiantes de 5 años de la institución educativa particular San Pablo?

## 1.3 Objetivos De La Investigación

### 1.3.1 Objetivo General

Determinar en qué medida influyen las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales en el desarrollo motor grueso de los estudiantes de 5 años de la institución educativa particular san pablo.

### 1.3.2 Objetivo Específicos

- Determinar en qué medida influyen las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales en el desarrollo de **la coordinación motriz** de los estudiantes de 5 años de la institución educativa particular San Pablo.
- Determinar en qué medida influyen las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales en el desarrollo de **la lateralidad** de los estudiantes de 5 años de la institución educativa particular San Pablo.
- Determinar en qué medida influyen las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales en el desarrollo del **equilibrio** de los estudiantes de 5 años de la institución educativa particular San Pablo.



## 1.4 Justificación

El presente título de investigación es de gran importancia, ya que las actividades lúdicas desempeñan un papel importante en el desarrollo motor del infante, estos se encuentran en un proceso de construcción y evolución de su motricidad como tal. Todos hemos jugado al escondite, la gallinita ciega, kiwi, salta soga, juego el lobo. ya sea en nuestras casas, parques y colegios. Gracias a estos pasatiempos teníamos herramientas perfectas para relacionarnos con otras personas, es decir nos socializábamos, además de añadir la adquisición de otros valores como el respeto, tolerancia, trabajo en equipo, empatía, etc.

La lúdica es la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresar y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que llevan a gozar, reír, gritar e incluso llorar es una verdadera fuente generadora de emociones. Lo cual el juego fomenta el desarrollo psico-social, el equilibrio de la personalidad del ser humano, evidencia valores, se orientarse a la adquisición de saberes, teniendo en cuenta una amplia gama de actividades donde interactúan el gozo, la creatividad, el placer y el conocimiento. Las prácticas lúdicas son entendidas como parte de los procesos de aprendizaje y desarrollo cultural.

Existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer. La necesidad lúdica es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico del desarrollo. La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad. El placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad.

El acto lúdico es, por definición, un acto de recreación en tanto resulta la concreción de ese vital impulso antropológico destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial, lo que equivale a decir: En pleno ejercicio de su libertad. Joaquín Franch, Afirma que la “necesidad lúdica, como mecanismo del desarrollo humano, surge en la cuna y no desaparece y a lo largo de la vida” estrategias. En el ámbito pedagógico las definen “como actividades u



operaciones mentales empleadas para facilitar la adquisición de conocimiento. Y añaden dos características esenciales de las estrategias: que sean directa o indirectamente manipulables, y que tengan un carácter intencional o propositivo. Las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el estudiante elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para satisfacer una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción. Los juegos que fueron transmitidos de familia en familia o de generación en generación, al mismo tiempo han sido modificados y fueron evolucionado según la época vivida y muchos de dichos juegos han ido desapareciendo o cayendo en el olvido. Por este motivo y otros, las instituciones educativas deben ser las encargadas de recuperar estos contenidos y asegurar su transmisión mejorando el proceso de aprendizaje de los niños, mediante los juegos que marcaron la vida de sus padres y estamos seguros que para ellos también será de mucha importancia y será muy motivador.

Tomamos este tema porque nos permite conocer la sensibilidad de cada uno de ellos, porque sabemos que en cada uno de ellos podemos encontrar, descubrir y estimular habilidades que a futuro les va hacer de utilidad, estos estímulos pueden llegar a formar grandes cirujanos, danzantes, músicos, artistas como también ayudará a la coordinación motora, y a la iniciación de la escritura. Es por ello que consideramos que las horas de psicomotricidad son muy pocas, como el juego en sectores es mucho el tiempo pre disponible ya que en esta actividad muchos niños están en un sector que no les agrada y esto se convierte en una actividad no desarrollada por el niño. Como también es necesario saber que si desarrollamos este tipo de inteligencia en los niños podremos lograr niños que no tendrán problemas de coordinación óculo manual y óculo podal que quiere decir que cuando estos niños entren a la primaria podrán manipular con facilidad un lapicero, tendrán una mayor coordinación en todo el cuerpo y podrán realizar normal las actividades físicas. También nos permite trabajar sobre las emociones para una buena estabilidad emocional y equilibrada, al momento de realizar estas actividades los niños demuestran cómo se sienten, con qué actividad de los sectores se familiarizan, si es de su agrado o no.



El nuevo conocimiento que se desea generar, mediante las actividades motoras permitirá lograr estimular la motricidad gruesa mediante los juegos tradicionales donde el niño podrá respetar las reglas del juego sin necesidad de estar indicándole, el orden es el principal medio para poder lograr que estas actividades puedan ser satisfactorias en su propuesta. El aporte de la presente investigación es que, a partir de la exploración de los juegos, el niño se dará cuenta que su cuerpo puede realizar distintas actividades, y estas pueden ser coordinadas y con un buen manejo corporal, de acuerdo a la estimulación que se le puede brindar para el desarrollo de la motricidad gruesa logran hacer las distintas actividades y así lograr lo que se propone con estos, ahí tendremos niños que estén preparados para la primaria ya que observamos las competencias por el ingreso a un colegio nacional, consorcio y privados que piden un buen desarrollo motor o habilidades básicas motoras.

## Hipótesis de la Investigación

### Hipótesis general

Las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo motor grueso de los niños de 5 años de la institución educativa particular san pablo – San Jerónimo – Cusco.

### Hipótesis Específicos

- Las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la **coordinación motriz** de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo – San Jerónimo – Cusco.
- Las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la **lateralidad** de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo – San Jerónimo – Cusco.
- Las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo del **equilibrio** de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo – San Jerónimo – Cusco.



## Delimitación De La Investigación

La presente investigación está delimitada por la institución educativa privada SAN PABLO, ubicado el distrito de San Jerónimo, provincia y departamento de Cusco, Perú, específicamente se trabajará con los niños de 5 años del nivel inicial.

Esta investigación se llevará a cabo en marzo y culminará ..... del año 2023.

Gracias a la cooperación de los niños y los padres de familia del aula de 5 años, apoyándonos con la respuesta de los cuestionarios y entrevistas.

## Contexto De La Investigación

### Limitación de nivel interno: (ojo)

La dificultad de este proyecto es la falta de estimulación oportuna en la motricidad gruesa y los factores que ayudan a esta limitación son: La desnutrición crónica, enfermedades genéticas, ausencia de estimulación oportuna por parte de los padres, ausencia de actividades motoras gruesas.

En una actividad lúdica se desarrolla la habilidad motora gruesa, porque los niños tardan en tener un buen manejo sobre sus extremidades inferiores y superiores lo que conlleva la dificultad en el equilibrio, lateralidad, noción de espacio y tiempo, correr, saltar, lanzar, atrapar sin embargo la estimulación oportuna será una herramienta favorable para intervenir esta dificultad que pueda tener un estudiante y los resultados serán buenos a largo y corto plazo. Este proyecto pretende dar su aporte al trabajo en las actividades educativas del estudiante del nivel inicial.

### Limitación de nivel externo:

Poco interés por parte de los directivos en prestar materiales didácticos a la docente, ambientes inadecuados para ejecutar las actividades motoras, falta de actualización de los profesionales del nivel inicial, falta de estrategias para el buen aprestamiento de la motricidad gruesa en los estudiantes del nivel inicial.



## CAPITULO II

### MARCO TEORICO

#### 2.1 Bases Teóricas

##### A. Actividades Lúdicas Basada En Juegos Tradicionales.

Los juegos tradicionales han contribuido, de manera significativa, a los procesos educativos y evolutivos de la sociedad, desde los diferentes contextos en los que se desarrolla el ser humano; a través de ellos, se pueden reconocer costumbres, tradiciones y estilos de vida de generaciones pasadas, ya que hacen parte del patrimonio cultural de la humanidad por que este funciona como un elemento de la cultura popular, que se transmite de generación en generación. El juego tradicional es un recurso muy importante en el ámbito educativo, porque dicha actividad aporta al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su vínculo afectivo de tal manera que generan en ellos seguridad y estabilidad emocional porque este proyecto ayuda a generar resiliencia emocional.

Según Landazábal jugando aprende, por que obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de cometer acierto y errores y de aplicar sus conocimientos, de solucionar problemas, el juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento de la creatividad infantil e imaginación, capacidad de resolución de conflictos con gran importancia porque el niño en el juego es protagonista de sus aprendizajes y conocimientos.

##### B.-Importancia de los juegos tradicionales. -

En este proyecto queremos plantear aspectos concretos, relacionados a la importancia que tiene el rescatar y practicar los juegos tradicionales durante las primeras etapas de vida del infante; con el propósito de que el lector tenga aspectos más reales y una idea clara sobre el desarrollo y aplicación de este proyecto.

El juego es una actividad inherente al ser humano, vinculado al placer, a la diversión, al gozo, su importancia en el proceso de aprendizaje es reconocida pues se considera que enmarcado en una actividad didáctica potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, que son aspectos determinantes en la construcción social del conocimiento desde el terreno de la enseñanza y el aprendizaje de las ciencia los resultados de diferentes investigaciones señalan que el juego favorece a la creatividad,



espíritu investigativo y despierta la curiosidad por lo desconocido, lo cual es un factor fundamental a la hora de generar preguntas. Dada la importancia del juego en el aprendizaje en este texto se revisan algunos aspectos que es necesario considerar en el momento de incluir la actividad lúdica en una estrategia didáctica con el ánimo de construir conocimiento científico escolar en las ciencias naturales. (R.HERNANDEZ, 2023)

junto con la expresión lúdica, según el diccionario de la Real Academia define al “juego como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde” así también tenemos Huizinga (1938). El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites espaciales y temporales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, este historiador explora el juego como un fenómeno de cultura y no simplemente en sus aspectos biológicos, psicológicos o etnográficos, el juego es concebido como una función humana tan esencial como la reflexión (homo sapiens) y el trabajo (homo Faber) (J.Huizinga, 2023)

según Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil. Cagigal, J.M (1996): “Acción libre, espontánea y desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión. Estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos incluyen en sus definiciones”: “el juego es una actividad libre, voluntario, sin límites espaciales”

### C.- El juego.

Es una actividad libre cuyo acontecimiento es voluntario, nadie está obligado a jugar Se socializa en unas limitaciones espaciales y en unos dominios temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego. Es una manifestación que tiene una finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.

Es una actividad contractual, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los por los integrantes del juego, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas. “Es por eso que coincidimos con los autores a la hora de confirmar la importancia del en el desarrollo y crecimiento del niño,



ya que mediante el juego los niños logran un desarrollo cognitivo, físico, afectivo y social. Teniendo en cuenta estas premisas se puede señalar una serie de características acerca del juego como son según " (Camacho, 2018): el juego Es libre, espontáneo, organiza las acciones de un modo propio y específico, ayuda a conocer la realidad, favorece el proceso de socialización, se realiza en cualquier ambiente, se respeta reglas y normas, relaja el estrés y no se necesita de materiales. Después de tener algunos conceptos claros sobre el juego ahora plantearemos el concepto de **juego tradicional**, sus **características**, su **origen y evolución** que ha experimentado a lo largo de la historia. Para que así se entienda cuán importante es, que los estudiantes conozcan estos juegos y su adecuada aplicación en el proceso enseñanza-aprendizaje.

#### D.- El juego tradicional y su rol en la educación.

Como es sabido cualquier tipo de juego es útil y necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste sea el protagonista, en ese sentido luego de haber realizado la busque de la literatura creemos que podemos compartir las siguientes definiciones: Según Kishimoto (1994) dice al respecto "el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de manera oral, no queda cristalizada. Esta va siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo". Como afirma Lavega Burgués (2000) define el juego tradicional "aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, que se practica con frecuencia y se trata de juegos representativos de cada zona", así también tenemos a Sarmientos (2008) quien añade que estos juegos se transmiten de manera oral, desde abuelos y padres a los más pequeños y a través de sus relatos, nos dan la evidencia de sus existencias a lo largo de la historia. Pero creó que los más importante es lo que nos dice (Öfele 1998).

#### E.- ¿cuál es el interés o la importancia que estos juegos puedan tener en el ámbito pedagógico?

Son diferentes las razones por las que vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos, podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida tradiciones de diferentes zonas, así acompañando a los juegos contamos otros aspectos, como por ejemplo que juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y región en la que se juega. Podemos añadir a estas definiciones de juegos



tradicionales, aquella que (Pérez, 2011): “Al hablar de juegos tradicionales nos referimos aquellos juegos, que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, (...), sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia” Por otro lado, cabe señalar, que con la incorporación de los juegos tradicionales aparecen las confusiones etimológicas entre **juego tradicional**, **juego popular** y **juego autóctono**. El primero, juego tradicional, se los atribuía al juego de los adultos de las clases consideradas tradicionalmente aristocráticas, el segundo juego popular, se aplicaban a los juegos que practicaban el pueblo. Y el tercero, juego autóctono se decía de aquellos juegos que se practicaba en una determinada zona, un juego propio, típico no venido de fuera. Como podemos ver todas los conceptos expuestos llegamos a la misma conclusión o a la misma idea que los juegos tradicionales, son aquellos: Que han nacido de nuestros antepasados, que se han transmitido de generación en generación de manera oral y que perdura hasta nuestros días, y que la puesta en práctica dependen de los adultos que los practiquen y sean los que sigan transmitiendo su existencia. Esto nos permite resaltar la importancia que tienen y han tenido estos juegos a lo largo del tiempo y que existen razones de sobra para hacer de ellos una herramienta pedagógica que nos lleve a utilizarlo como un medio de aprendizaje en el aula con nuestros estudiantes. Ahora abordaremos el origen de los mismos.

#### F.- Origen de los juegos tradicionales

En primer lugar, podemos decir que no se tiene una fecha exacta sobre su origen, hay quienes manifiestan y afirman que los juegos tradicionales estuvieron relacionados con los trabajos diarios y se basaban principalmente en destacar las habilidades artesanales y laborales de la zona, es así como por ejemplo tenemos a: (Pagán, 2023) quien dice “Según tu labor, así será el juego que de ti derive”, así también (Suarez, 2023) nos dice “los jugos tradicionales son aquellos que surgieron del pueblo y son practicados por ese pueblo”; así mismo podemos decir que un aporte importante para determinar el origen de los juegos tradiciones es el que nos manifiesta Lavega (2000), al afirmar que la conducta de los seres humanos, hace que de una forma espontánea explore su entorno, busque diferentes formas de diversión y entretenimiento. Debido a eso podemos señalar, una serie de ideas que, según este autor pudieron ser la causa del origen de los juegos tradicionales: “El juego como tal, empieza mediante la acción individual de cada uno de nosotros. Posteriormente surge la relación con diferentes objetos, para pasar finalmente,



al juego grupal, estableciendo una serie de relaciones con otras personas, compartiendo de este modo los mismos objetivos, lo que favorece por parte de los niños a la comprensión de una serie de normas y reglas en torno a los juegos, permitiéndoles así aprender distintos roles de la sociedad.” (Camacho, 2018) “Hace mención también este autor, que a medida que el ser humano iba avanzando se asentaba en diferentes territorios, es así como surgieron los primeros conflictos bélicos, por lo que el juego tenía un papel importante, ya que servía como entrenamiento para enfrentar dichos conflictos.” (Camacho, 2018) • “Finalmente, este autor destaca la importancia del culto y las creencias de nuestros antepasados como búsqueda de explicaciones a los hechos de la vida cotidiana, destacando así la dimensión simbólica del juego.” (Camacho, 2018) Es así como también hacen aportes positivos referente a este tema los autores como Méndez y Fernández (2011) quienes señala que “Que los juegos tradicionales reproducen valores sociales cambiantes en cada época, dado a que son reflejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos.” Con esto queremos destacar la importancia que tiene que nuestros estudiantes conozcan el origen y evolución que han tenido los juegos tradicionales en nuestra sociedad, ya que ha sido transmisores de valores y cultura factores muy importantes que formaron los pilares de la sociedad hasta nuestros días. Tras haber plasmado el origen de los juegos tradicionales, creemos conveniente que es necesario también conocer algunas características de los mismos.

#### G.- Características de los juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales encierran una serie de características, que posee el juego en sí mismo; además de otras que favorecen la puesta en práctica en la escuela toda vez que resulta ser una herramienta que fortalece el crecimiento del niño en la etapa infantil. Según señala (Fernández, 2011) “a través de los juegos tradicionales los niños no solo pueden divertirse mientras practican habilidades y se socializan; sino que también pueden adentrarse en formas de vida ajenas y en el conocimiento más profundo de otras generaciones.” Es decir que, a partir de los juegos tradicionales, los niños desarrollan sus capacidades físicas, psíquicas y sociales; además les permite identificarse con su entorno y valorar el legado cultural de sus antepasados. Basados en las afirmaciones de Pérez (2011), Jiménez (2009) y Yagüe (2002) podemos dar a conocer una serie de características que son propias de los juegos tradicionales:



- a). Cuentan con reglas fáciles de comprender y memorizar por parte de los niños.
- b). Sus reglas son negociables; es decir que permite el consenso del grupo que participa.
- c). Poseen variantes de acuerdo a la zona donde se practican.
- d) Según Sarmiento (2008) con la práctica de estos juegos se promueve la educación en valores, el intercambio cultural y las relaciones del niño con el adulto.
- e). Son juegos que se practican en cualquier momento y lugar; además no necesita de un material específico.
- f). Son los propios niños los protagonistas de los juegos, por lo que favorecen el descubrimiento del patrimonio lúdico.

#### H.- Evolución del juego tradicional.

Como sabemos hay cosas que desaparecen con el tiempo y otras que perduran. Los juegos tradicionales son afortunados pues perduran en el tiempo. Son aquellos juegos con los que nuestros antepasados y familiares se divertían y aún vemos practicar. Existen muchos juegos tradiciones como “las escondidas”, “el trompo”, “la gallina ciega”, “salta la soga”, “la cometa”, “las canicas o chungos”, etc. Todos estos juegos han llegado perdurar hasta nuestros días; pero actualmente podemos decir que se han visto un poco desplazados por la tecnología y los videojuegos que en los últimos años sus ventas se han incrementado tremendamente, siguen estando presentes. Una de las diferencias entre los juegos tradicionales y los videojuegos es que éstos se jugaban al aire libre y con amigos lo que permitían socializarnos entre grupos humanos y el segundo hace que te quedes en casa sin la necesidad de nadie más, lo que no te permite confundirte con otra persona o con un grupo de personas. Podemos decir también que los juegos tradicionales hacen que el niño sea creativo y desarrolle su capacidad motora, ya que para su realización se necesita de movimiento de todo el cuerpo o parte de él, mientras que el videojuego te vuelve autómatas, inerte y para obtenerlos tienes que gozar de una economía muchas veces que no está al alcance de todas las personas. Finalmente podemos decir que los juegos tradicionales en el período de evolución que tuvieron con el paso del tiempo, también se incorporaron en el ámbito educativo puesto que tienen como fin el desarrollo de la acción motriz de los estudiantes y la puesta en práctica de los valores. En ese sentido los juegos tradicionales tienen toda una historia, algunos han logrado soportar el



paso del tiempo; mientras que otros han pasado al olvido por mucho tiempo, pero finalmente se han sido recuperados y puestos a la práctica en los diferentes niveles educativos. Vygotsky afirma que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto. (Vygotsky, google, 2023)

(Morrison) En su opinión, el juego favorece para la creación de una zona de desarrollo próximo, lo que el niño logra hacer sin ayuda y lo que puede lograr bajo la guía de un adulto o en interacción con sus compañeros. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo Vygotsky. Este autor establece una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño y afirma que, durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores. De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes Vygotsky. Así mismo, señala que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. A través de esta “el niño se apropia del sentido sociocultural de toda actividad humana” dice Ortega. El juego no se hace como simple distracción, sino que es la representación del sentir emocional interno donde se ponen de presente el ingenio y la creatividad del niño. Según Vygotsky, los factores sociales y biológicos son tan importantes en el aprendizaje, porque estos ocurren primero en un plano social o externo y solo después de un proceso de asimilación se transforman en individual e interno. Elkonin (1985) señala que el fondo del juego es social debido a que su naturaleza y su origen también lo son, subraya que la naturaleza de los



juegos infantiles solo puede comprenderse por la correlación que existe entre éstos y la vida del niño en sociedad, considera que la utilización de objetos está subordinada al servicio de la comprensión de la vida social de relación, indica que el origen del juego simbólico está íntimamente relacionado con la formación cultural del niño, que está orientada por los adultos y manifiesta que el rol del niño en el juego protagonizado está vinculado orgánicamente a la regla, y que la regla se va destacando poco a poco como núcleo central del rol, representado por el niño en este tipo de juego. Desde la perspectiva sociocultural de la escuela soviética, el objetivo del juego es aprender del mundo de las personas adultas, de sus relaciones, sus actividades, transacciones y sistemas de organización y comunicación (Ortega, 1991). Vygotsky y Elkonin consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego protagonizado, característico de los últimos años de la etapa preescolar. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstrucción de roles adultos y de sus interacciones sociales (Linaza y Maldonado, 1987). Entre las críticas más importantes que se han hecho a la teoría de la perspectiva sociocultural del juego de Vygotsky y Elkonin se encuentran las siguientes:

La interpretación del juego se concentra en la estructura de la situación lúdica sin descubrir las fuentes del juego;

la interpretación de la situación lúdica como nacida del “traslado” de los significados y, más aún, de la tentativa de inferir el juego de la necesidad de “jugar a los significados” es estrictamente intelectualista; y al excluir arbitrariamente las formas precoces en las que el niño, sin crear ninguna situación ficticia, representa alguna acción extraída de la situación real, esta teoría se priva de la posibilidad de comprenderlo en su desarrollo (Elkonin, 1985). Las ideas de Vygotsky tienen una gran importancia en psicología y en pedagogía de la formación y de la educación. Vygotsky ha desarrollado la idea del proceso educacional activo, el papel del profesor es el de mediador y facilitador, cuya forma de interactuar con los alumnos, se realiza por medio del uso del lenguaje y el diálogo. Vygotsky puso en evidencia la dinámica del entorno social que reúne a alumno y profesor. La base de la formación debe ser creada sobre las actividades del alumno, y todo, el arte del educador reside en la manera como dirige y regula sus actividades. El maestro es el organizador del entorno, regulador y controlador de su interacción con el alumno. El entorno social es una fuerza real que pone en marcha el proceso educacional y el papel



general del educador consiste en dirigir esta fuerza. Las ideas de Vygotsky sobre el desarrollo cognitivo y el papel del juego en la vida del niño pequeño son un factor muy provocativo e innovador, pues se adelantan a su tiempo. De acuerdo con su énfasis sobre el empleo de signos por parte de los niños, descuidó la función sensorial del juego y en su lugar enfatizó la función del juego, en tanto y cuanto representación, relacionado con los reglamentos, pues toda actividad lúdica educativa posee reglas del juego. Dice que el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria, en el juego, es como si fuera una cabeza más alta de lo que en realidad es. Al igual que en el foco de una lente de aumento, el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo. Vygotsky Las ideas principales para entender su teoría lúdica son: el contexto en el cual se desenvuelve el niño y el desarrollo cognitivo dialéctico a partir del juego como representación: sirve como una única influencia general en la zona próxima de desarrollo sin el cual los niños no se desarrollarían en sus procesos psicológicos superiores (Berk y Winsler 1995). Después de criticar algunas concepciones del juego, tales como relacionarlo con el placer, con la necesidad, con factores biológicos, Vygotsky sin dejar de lado estos factores, entendió la necesidad como factor integral y fundamental para el desarrollo cognitivo del niño. Dice: “La sucesiva maduración de las necesidades es un tema central en esta discusión, porque no podemos ignorar el hecho de que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego, sino como capaces de comprender el carácter especial de estas necesidades, no podremos entender la singularidad del juego como forma de actividad” (Vygotsky, 2000.) Aunque no indica cuáles son estas necesidades especiales, sí señala que las necesidades irrealizadas son la causa del juego; de ahí que su teoría sea materialista; el juego parte de la necesidad y de la acción. Desde una perspectiva dialéctica, las necesidades irrealizadas, los deseos insatisfechos o que no pudieron ser gratificados u olvidados inmediatamente en la conciencia del niño producen una crisis, una tensión, como tal, un cambio que empuja al niño a encontrar su gratificación y, para ello, el niño entra en un mundo ilusorio o imaginario en el que los deseos insatisfechos se introyectan en su conciencia pero que al proyectarse en la realidad externa, en el mundo de afuera, encuentran cabida en ese otro mundo que llamamos juego. Dice Vygotsky que la imaginación representa una forma específicamente humana de actividad



consciente, al igual que todas las funciones del conocimiento surge originariamente de la acción (Vygotsky, 2000) puesto que la imaginación es como un juego sin acción, sólo representa lo lúdico; luego, para superar esa crisis, el niño juega. (Vygotsky, google , 2023)

María Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de sus hijos. El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Se debe observar al niño en su entorno para adaptar las enseñanzas a su desarrollo. El adulto no es un profesor al uso, sino que su rol es el de guía. Debe intervenir lo menos posible ya que la clave de esta pedagogía es dejar al niño pensar y actuar por sí mismo. El profesor no imparte premios ni castigos, las ganas de aprender deben salir del niño. (Poussin, 2019) El adulto debe estar atento al desarrollo del niño y, cuando esté preparado para una nueva lección, el guía dejará a su alcance nuevos materiales y le enseñará nuevas actividades para que el pequeño escoja. Así, no se deben introducir conceptos ni enseñanzas en la mente del niño, sino que debe ser él mismo el que los perciba y quiera aprenderlos. (Ferrándiz García, 2005) Se debe satisfacer siempre la curiosidad del niño y dejarle experimentar con sus propias ideas. Debe ser él el que encuentre la solución a sus problemas. El entorno es fundamental, para Montessori no deben ser clases normales con pupitres y pizarra al frente. El ambiente debe estar preparado de manera especial basándose en los principios de simplicidad, belleza y orden. Debe ser amplio, luminoso, cálido, los materiales de aprendizaje deben estar al alcance de los niños. El aula debe estar dividida en áreas temáticas y se les debe permitir libertad de movimientos para que escojan lo que necesiten, los materiales didácticos deben ser autocorrectivos: el niño se corrige a sí mismo y debe reconocer el error por sí solo. Estos materiales deben poseer un grado más o menos elaborado de valores fundamentales: funcional, experimental, de estructuración y de relación. (Ferrándiz García, 2005) Para Montessori la libertad es sinónimo de disciplina para la actividad; cuando crezca el niño, esta actividad se traducirá en trabajo, pero esta disciplina activa en el niño pequeño es una actividad lúdica y comprende los siguientes aspectos:



1. En la “Casa para niños”, estos serán enseñados con muy buenas intenciones por los adultos; existían estantes abiertos ofrecidos por los adultos para que el niño tuviera acceso, estos estantes eran un material didáctico para jugar con ellos.
2. El material didáctico contenía objetos muy diferentes: sólidos geométricos para introducirle en el conocimiento científico.
3. También el material didáctico incluía botones que deberían hacerse pasar por ojales; muestras de lana en diferentes matices de colores; cajitas para aprender a diferenciar sonidos, telas de diferentes texturas, etc.; con el objetivo de que el niño aprenda jugando el mundo de arte y de esta manera introducirle en el trabajo primoroso.
4. Objetos de la vida cotidiana: pequeñas escobas, planchas, limpiadores de zapatos con el objetivo de que el niño aprenda a trabajar y a ser independiente.
5. Con el juego didáctico y aplicando la disciplina activa, el niño se despertaba cognitivamente mediante la educación sensorial. “Por esto, el punto de partida de toda su didáctica es la educación sensorial será, además, el primer paso para una educación estética.

(Padilla, 2012) El fin último de esta pedagogía es la autonomía y el autodesarrollo, que el niño descubra solo la maravilla de aprender cosas nuevas. Se busca formar pensadores críticos y con valores morales. El niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad, el carácter competitivo, participativo, comunicativo y agonista va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad. El niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás de establecer una comunicación y relación con los que lo rodean por medio de su propio cuerpo y de crear una fantasía liberadora; y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad lúdica, lo que la define como auténtica expresión del mundo del niño. A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano. (Montessori, 2023)

El juego es una actividad natural y espontánea del niño que fomenta la adquisición de aprendizajes, siendo un instrumento esencial en el día a día del aula para investigar, explorar, manipular y experimentar, facilitando el desarrollo integral del niño. En este



trabajo se hace un recorrido histórico de la presencia e introducción del juego en las instituciones educativas. Además, se ha investigado acerca del juego desde la perspectiva de varios autores: Piaget, Vygotsky, Steiner, Montessori y Freinet, sintetizando sus aportes a la educación, qué es para ellos el juego, los beneficios que tiene y la clasificación del juego que establecen (autores t. y., 2023)

- **Juegos grupales**

La práctica de las actividades lúdicas es tan antigua como el hombre, donde el ser humano desarrolla diversas etapas desde el gimnasio griego hasta nuestros días, donde el juego es el elemento vital de la infancia, hace trabajar músculos, desarrolla sus huesos, ejercita la imaginación, devuelve facultades mentales y corporales, hace brotar la comprensión, cordialidad y la seguridad de sí mismo y la simpatía para con los demás. En el juego se aprende a perder y a ganar, se descubre la lealtad, la perseverancia y otros valores importantes. El juego es una actividad natural del hombre en la que participa instintiva y espontáneamente. Es el medio por el cual manifestamos nuestras inquietudes, nuestras necesidades y nuestros problemas; es también el medio más eficaz por el cual descubrimos y aprendemos el mundo en que vivimos. Waicham, define etimológicamente la palabra juego, que proviene del vocablo latín *jocus* que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo. Mediante la actividad lúdica el niño afirma su personalidad, desarrolla su creatividad, enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales, es además el medio más efectivo por el cual logra despertar el interés en otras actividades de tipo científico, espiritual, etc. El juego tiene un alto valor pedagógico; didácticamente es el procedimiento idóneo para el aprendizaje de nuevas experiencias, ya que su más alto valor radica en la vivencia. Se afirma con razón, que el juego es elemento vital en la infancia y constituye un plan de la naturaleza en busca del desarrollo de las facultades mentales y físicas del ser humano: hace trabajar los músculos, desarrolla los huesos, ejercita la imaginación infantil, desenvuelve las facultades mentales y corporales. El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de tiempo y espacio, ateniéndose a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría y una conciencia de ser diferente de cómo se es en la vida corriente. Para Jean Piaget, el juego es una valiosa ayuda que



estimula el desarrollo global de la inteligencia infantil, cumpliendo una función biológica y en el desarrollo de la moral, colabora en la adquisición de esquemas y estructuras que facilitan la elaboración de operaciones cognitivas. El aprovechamiento del tiempo libre a través de los juegos grupales también se constituye como el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y del disfrute de la vida en forma individual y grupal. (M., 2023)

- **JUEGOS INDIVIDUALES**

Los juegos, ya sean estos individuales o colectivos, cumplen un rol preponderante en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños y jóvenes. Por mucho tiempo se ha posicionado la idea de “aprender jugando” para dar a entender cómo lo lúdico potencia el desarrollo cognitivo y significativo en los estudiantes. Lo cierto es que las actividades recreativas combinadas con la enseñanza disminuyen el rigor del aprendizaje tradicional y los estudiantes se sienten más predispuestos a incorporar nuevos conocimientos. De allí que los juegos tengan un gran nivel de aceptación para su aplicación por parte de la mayoría de docentes en todos los niveles educativos. En este contexto, esta investigación busca determinar la incidencia e impacto que han tenido los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes de la sección básica superior de la Unidad Educativa Pedro Zambrano de la ciudad de Portoviejo, Manabí, Ecuador. Se parte de la idea de que los juegos, aplicados en el contexto educativo, son un poderoso aliado en el proceso de aprendizaje, pues despierta algunas capacidades y desarrolla otras que los alumnos tenían adquiridas. (autores, 2023)

- **Juegos empares**

Se consideró relevante abordar en esta investigación, cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, ya que éstas son esenciales para el desarrollo del ser humano; permitiéndolos incorporarse de una manera favorable a la sociedad. Las Habilidades Sociales son aspectos concretos de las relaciones interpersonales. La capacidad de poder relacionarse con los adultos y los iguales de manera gratificante y mutuamente satisfactoria. Las mismas son una herramienta fundamental para poder convivir dentro de una sociedad con otros. Cuando se estudian las Habilidades Sociales es imprescindible hablar acerca de la importancia que



tienen su enseñanza en los centros educativos, ya que éstos permiten mejorar la capacidad de relacionarse de los niños y niñas con su entorno, poder actuar de manera apropiada ante distintas situaciones. Por eso mismo, es necesario que desde el nacimiento y durante toda su vida puedan desarrollarse; una manera apropiada, factible y fortalecedora en el momento de desempañarlas son los Juegos Cooperativos; los mismos permitirían ponerlas en prácticas y desarrollarlas. (A., 2023)

## Definición de Terminos

- **Juegos Grupales**

Actividades colectivas que tienen como objetivo promover la integración entre los miembros de un equipo y afianzar la confianza entre ellos.

- **Juegos Individuales**

Algunos ejemplos de deportes individuales son: el atletismo, el patinaje, la gimnasia, el boxeo, la natación e incluso el ciclismo, aunque hay algunas competencias en este último que permiten que se compita por equipos.

- **Juegos Empares**

En el juego entre pares se toman turnos para participar, se escucha a los demás, se crea un vínculo con los otros jugadores, se desarrolla la convivencia, el uso del lenguaje, la memoria, el razonamiento y el aprendizaje de diferentes habilidades.

Motricidad gruesa

Coordinación (motriz)

Lateralidad

Equilibrio

## 2.2. VARIABLE DEPENDIENTE

### 2.2.1. DESARROLLO MOTOR GRUESO

La motricidad gruesa es de mucha importancia en el desarrollo del niño porque permite fortalecer sus habilidades musculares, para mover cada uno de los segmentos corporales como son: la cabeza, los brazos y los pies.



Según Mesonero (2016), para desarrollar las habilidades motrices gruesas de los niños se combinarán en diversas acciones deportivas. Si los resultados no se logran de manera inmediata, el niño se adaptará a la nueva situación psicomotriz y adquirirá experiencias de ejercicio para regular el movimiento necesarios para su cuerpo.

La motricidad gruesa, según Duran (2012), son movimientos relacionados que implican grandes partes de los músculos, se refiere al movimiento de la mayoría o de todo el cuerpo de un niño. Por lo tanto, las habilidades motoras buscan e incluyen movimientos de los músculos de los brazos, piernas, cabeza, abdomen y espalda, para que pueda levantar la cabeza, gatear, sentarse, darse la vuelta, caminar y mantener el equilibrio y así poder desarrollar el cuerpo.

Asimismo, Conde (2017) afirma que las habilidades motoras generales incluyen en el desarrollo cronológico del infante, principalmente las habilidades psicomotoras del crecimiento físico y se relacionan con la práctica de juegos, así como las habilidades psicomotrices de los pies, piernas, manos y otros.

“La motricidad gruesa es aquella que hace relación a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refieren a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, abdomen y espalda, permitiendo de esta manera: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio” (Ramirez, 2023).”

La motricidad gruesa es aquella que permite todos los movimientos musculares del cuerpo ayudando al niño a realizar diferentes actividades en su entorno como, por ejemplo: reptar, gatear, rodar, caminar, saltar, correr, lanzar, alar, empujar, trepar, estas capacidades se fortalecen o se atrofian de acuerdo al estado de animo y de oportunidades de movimientos de los niños.

“Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados “en masa” estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo entre otros). El control del motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé el cual puede refinar los movimientos descontrolados aleatorios e involuntarios a medida que un sistema neurológico madura,



y de tener un control motor grueso para desarrollar un control motor fin perfeccionando los movimientos pequeños y precisos". (Baque Guale)

El movimiento motor grueso en el niño consiste en ejecutar desplazamientos de su cuerpo de un lugar a otro considerando su edad biológica ya que en determinada edad este tiene necesidades capacidades y condiciones para el control de su cuerpo en cada actividad realizada.

Según (Guerra Hernández, 2018, párr. 4): Las destrezas de motricidad gruesa comprenden los movimientos motrices complejos como lanzar objetos, lanzar un balón o saltar a la comba. Hacer una carrera o apoyar el peso del cuerpo sobre un miembro concreto para realizar una acción concreta. Son acciones posibles debido a que las áreas sensorial y motriz de la corteza cerebral de los niños están mejor desarrolladas sus huesos son más fuertes sus músculos más poderosos ya que su capacidad pulmonar también es mayor.

Según los autores Durán, Baque y Guerra y Berger, define a la motricidad gruesa como una serie de movimientos del cuerpo que ayudan al niño a desplazarse y a la facultad de realizar un sin número de tareas u operaciones cotidianas, de aprendizaje, estimulación y recreación por todos entornos para lo cual se toma muy en cuenta que el niño va desarrollando paulatinamente estas destrezas que le permitirán perfeccionar el control sobre cada una de las acciones y de los movimientos que ejecutará con su cuerpo, eso sí esto va avanzando conforme a la edad que él mismo tiene es por ello impredecible que se lleve a cabo la realización de diversas actividades tales como: saltar, brincar, correr, sostener, girar, sentarse, pararse, subir y bajar escaleras montar triciclo entre otros; de tal modo que él tendrá que ir adquiriendo poco a poco todas las habilidades necesarias para el bienestar en todo su cuerpo es decir que se aplicará a una serie de actividades que simulen el trabajo y se adapten a las necesidades de cada uno de los movimientos musculares que van desde la cabeza hasta los pies.

La motricidad gruesa según Jiménez, Juan, 1982, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en



funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

Garza Fernández, Franco. 1978 define motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.

Para el grupo investigadoras Motricidad Gruesa es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios. Cuando el niño ha desarrollado y coordinado sus movimientos por eso es que está listo para comenzar el desarrollo de la motricidad fina y posterior a la a la grafo motricidad, seguido ello los ejercicios de motricidad gruesa son especialmente importante porque ayudan a perfeccionar y a coordinar lo que el niño ha estado desarrollando desde que inició la marcha y comenzó a caminar, El Niño después de haber desarrollado bien su motricidad gruesa tendrá menos problemas para aprender a escribir para practicar deportes y tendrá más estabilidad y equilibrio algo fundamental para mantener movimientos coordinados será un niño seguro de sí mismo más competitivo físicamente y reaccionará de manera más rápida que otros por lo que el ejercitar la diste el primer ciclo de la niñez es fundamental para perfeccionarla.

### 2.2.2. Beneficios de la motricidad gruesa

Los infantes de 4 a 5 años son aquellos que culminaron la fase preescolar. El proceso de conducción en las diversas actividades se inicia desde el primer año de vida. Se debe asegurar que los niños adquieran conocimientos y experiencias básicas para que estén preparados en la vida y la escuela.

El desarrollo del infante no debería orientarse en grupos preescolares concluyentes o en el período anterior de la vida del alumno. Desde el primer año, existe una influencia formativa de las instituciones como: el hogar, añade desarrollo en todos los aspectos del infante. A partir de lo afectivo, el impulso y lo cognitivo, se podrá adquirir conocimientos y habilidades básicas.



Los beneficios se alcanzan cuando los infantes se adaptan a las situaciones motoras con la finalidad de obtener experiencias de conducción, regulando sus movimientos en sus cuerpos. A continuación, se presentará los principales beneficios:

- a) **El dominio-corporal dinámico.** Son habilidades obtenidas para inspeccionar las diferentes partes del cuerpo (tronco, miembros superiores, extremidades, miembros inferiores, etc.). Al respecto, se debe considerar los siguientes aspectos: - La madurez neurológica se obtendrá en el transcurso de los años. - Practicar las estrategias para la estimulación y crear ambiente adecuados. - Beneficio de la comprensión a partir de determinar los puntos del movimiento, evaluar el entorno para adquirir capacidades que benefician las destrezas y el dominio corporal. Para fortalecer el dominio corporal dinámico se tiene que ejecutar las siguientes actividades:
- b) **Marcha.** Se avanza de un punto a otro ambiente con todo el movimiento del cuerpo parcial. En los cambios de la marcha, algunos factores se pueden enfatizar, pues es de gran importancia la velocidad exacta del desplazamiento, así como el comienzo del movimiento.
- c) **Salto.** Son la automaticidad de la división vertical intencional y en el desarrollo flexible de todo el cuerpo. Por eso, debe ocurrir toda una progresión de mentalidades compensatorias, perspectivas y desarrollos fraccionarios y sinérgicos que permitan redescubrir el equilibrio y toparse con el suelo.
- d) **Trepar.** Es el uso y unificación de las piernas para levantarse y subir del lugar. Esto debe llevarse a cabo en las habitaciones que no cuente con riesgo para los niños. Así, debemos presentar actividades que les motive. (Fernández, 2013)

### 2.2.3 Equilibrio

Según Haro, 2012 p.21, es considerado como la capacidad 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.

El equilibrio corporal es un conjunto de reacciones objeto a la gravedad, es decir, que la adaptación a las necesidades de andar sobre 2 piernas y los desplazamientos en posición erecta. El resultado del trabajo de los músculos para sostener el cuerpo sobre su base.



“En este aspecto se han de trabajar los reflejos de equilibrio la educación de las sensaciones de su propio cuerpo conciencia corporal el tono muscular tensión básica de los músculos que se aseguran el mantenimiento de la postura corporal”

## A. Beneficios de la motricidad gruesa

Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento

- Dominio del equilibrio
- Control de las diversas coordinaciones motoras
- Control de la respiración
- Orientación del espacio corporal
- Adaptación al mundo exterior
- Cuál mejora de la creatividad y la expresión de una forma general
- desarrollo del ritmo
- mejora de la memoria
- dominio de los planos horizontal y vertical
- nociones de intensidad tamaño y situación
- discriminación de colores formas y tamaños
- nociones de situación y orientación
- organización del espacio y del tiempo

cada uno de estos beneficios es muy importante que el niño desarrolle para el proceso de crecimiento y por ende el del movimiento y de la coordinación de todo su cuerpo.

## B. Tipos de motricidad

Existe 2 tipos de motricidades importantes para el desarrollo de los niños cómo es la motricidad fina y la motricidad gruesa.

- **“Motricidad fina:** Influye en los movimientos con controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez es del sistema nervioso central. La motricidad fina es decisiva para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno” (parr.2)



## C. Tipos de equilibrio

Además de existir distintos factores que afectan al desarrollo del equilibrio, también debemos tener en cuenta, que existen diferentes tipos de equilibrio y qué a cada uno de ellos será trabajado de forma diferente. A continuación, expondré alguna de las teorías de distintos autores, que nos hablan de los diferentes tipos de equilibrio que existen:

Así según Faraldo (2009) sostiene que existen tres tipos de equilibrio y los define de la siguiente manera:

**Estático:** El cuerpo se halla en reposo únicamente sometido a la acción de la gravedad. Este equilibrio es obra de la contracción muscular sostenida o tono muscular (...)

**Cinético:** El cuerpo se halla en reposo, pero sometido previamente a un movimiento de translación rectilíneo y uniforme.

**Dinámico:** El sujeto realiza movimientos parciales o totales del cuerpo, cambiando activamente de posición en el espacio y en el tiempo, de lo que resulta un desplazamiento, evitando en todo momento la caída o el error de cálculo (pág. 38-39)

Por su parte Villada y Vizute (2002): Cualquier acción motriz, necesita del ajuste equilibrado de movimientos de acción o reacción voluntarios, reflejos o automáticos. En función de ello, se distinguen tres tipos de equilibrio:

- Reflejo: propio mantenimiento estático de la postura.
- Automático: propio de los movimiento cotidianos y automatizados.
- Voluntario: el propio de las actividades programadas. En este distinguimos tres:
  - ✓ Equilibrio estático: capacidad para mantener la posición equilibrada sin que exista desplazamiento.
  - ✓ Equilibrio dinámico: capacidad para desplazarse de forma estable en el espacio.
  - ✓ Equilibrio post-movimiento: capacidad de controlar el cuerpo, tras haber realizado una acción motriz de cierta intensidad. (pág. 237).

Como podemos observar entre los distintos autores existen distintas categorías para dividir los tipos de equilibrio. Así me basaré en la última citada, ya que la considero la más idónea y completa y por lo tanto, la que da respuesta a la unidad didáctica que se llevara a cabo a continuación.



## D. Factores que intervienen en el equilibrio

- **Factores mecánicos**

La fuerza de la gravedad, el centro de gravedad, la base de sustentación, el centro de gravedad, la línea de gravedad y la fuerza del sujeto.

- ✓ La fuerza de la gravedad: es la atracción que ejerce la tierra sobre los cuerpos.
- ✓ El centro de gravedad: es el punto del cuerpo humano sobre el que actúa la fuerza de la gravedad.
- ✓ La base de sustentación: es el espacio sobre el que se apoya el sujeto.
- ✓ La línea de la gravedad: es una línea imaginaria que une el centro de gravedad del sujeto con el centro de la tierra.
- ✓ La fuerza del sujeto: son las compensaciones que realiza el individuo para contrarrestar las fuerzas desequilibrantes.

- **Factores fisiológicos**

Entre los factores fisiológicos se encuentran: el oído, la vista, el tacto y los órganos propioceptivos kinestésicos

- El oído: informa al sujeto sobre su posición en el espacio.
- La vista: le permite apreciar distancias.
- El tacto: ofrece información a través de presiones.
- Los Órganos propioceptivos kinestésicos: permiten al cuerpo saber qué músculo se tiene que activar en cada momento.

- **Factores psicológicos**

Algunos factores psicológicos son:

- Altura
- Inteligencia
- Confianza
- Imaginación

### 2.2.4 Lateralidad

Es la preferencia que todos tenemos por utilizar una parte de nuestro cuerpo. Uno de los ejemplos más claros es el uso de una mano por encima de la otra, así encontramos personas diestras o zurdas, pero también ambidiestras. La lateralidad no se limita solo al uso de las manos y extremidades, también ocurre lo mismo con el oído y el ojo y pie.



En la gran mayoría de personas el hemisferio cerebral izquierdo rige la mitad corporal derecha mientras que el hemisferio derecho es el que guía la mitad izquierda. (Tárres, sf, párr.3)

De acuerdo con la psicóloga Tárres, define que la lateralidad no solo es el uso de las manos sino también del: ojo, oído, y pies y a su vez todas las personas tienen la dominancia de utilizar más una parte del cuerpo, todo esto depende de la dominancia hemisférica es decir si la dominancia hemisférica es izquierda se presenta una dominancia lateral derecha, y viceversa.

**Locomoción.-** Se parte de los movimientos elementales locomotores, considerados como los primeros movimientos voluntarios (reptación, gateo, trepa y ponerse de pie), y que derivan de determinados movimientos reflejos. Estos movimientos elementales, van tomando un criterio de especificidad derivando en lo que denominaremos 19 desplazamientos naturales (marcha erecta, carrera y primeros desplazamientos acuáticos), desplazamientos construidos y saltos.

**Locomotrices:** Andar, correr, saltar, variaciones del salto, deslizarse, rodar, pararse, botar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar, etc.

**No locomotrices:** Cuya característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio: balancearse, inclinarse, estirarse doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, tracciones, colgarse, equilibrarse, etc.

**De proyección/recepción:** Caracterizadas por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos: recepciones, lanzar, golpear, batear, atrapar, rodar, driblar, etc. (Compostela, 2013, sp) Según el autor Compostela, define a las habilidades motoras básicas en tres aspectos fundamentales, lo que se refiere a locomotrices, permiten el desarrollo físico de cada niño en distintas actividades como es el andar, correr, saltar, la no locomotrices que dan conocer es el manejo del dominio del cuerpo del niño es decir su equilibrio y finalmente la proyección/recepción, pone a comprensión que la motricidad gruesa de en el la que se emplean ejercicios con mayor fuerza donde se trabaja preferentemente los brazos y los pies, eso sí basándose en la coordinación de los mismos.



### 2.2.5 Coordinación motriz

Según Lorenzo, F (2006) la coordinación motriz es el conjunto de capacidades que organizan y regulan de forma precisa todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor preestablecido. Dicha organización se ha de enfocar como un ajuste entre todas las fuerzas producidas, tanto internas como externas, considerando todos los grados de libertad del aparato motor y los cambios existentes de la situación. Asimismo, la coordinación está conformada por capacidad de equilibrio, capacidad de ritmo, capacidad de orientación espacio-temporal, capacidad de reacción motora, capacidad de diferenciación kinestésica, capacidad de adaptación y transformación y capacidad de combinación - de acoplamiento de los movimientos. La coordinación es el factor primario de la localización espacial y de las respuestas direccionales precisas. Las percepciones de los sentidos juegan un papel importante en el desarrollo, las percepciones de todos nuestros sentidos, van a ser la base de la coordinación. Primero existe una capacidad temprana de formar esquemas mentales, producto de la experiencia con el medio, de esa manera se forma patrones a la coordinación y de regulación propioceptiva-vestibular. Los movimientos dependen de los estímulos que provienen de los centros vestibulares centrales. A medida que el individuo se va desarrollando aparecen movimientos más precisos, más localizados. Las coordinaciones más precisas en general se establecen a los seis años de edad cronológica, aunque es razonable encontrar aún en ese período, algunos movimientos agregados, que son aislados y se llaman sincinesias. El movimiento sincinesias, en edad más avanzada implica una alteración en el desarrollo psicomotor, deben ser combatidas, a través de la ejercitación psicomotriz. En general, que las sincinesias acompañan los movimientos complejos y de precisión cuando se nos presentan por primera vez se tiene la práxis incorporada y desaparece cuando obtengamos dicha práctica o destreza.



## CAPITULO III Metodología

### 3. Método de investigación

Este trabajo de investigación es de índole cuantitativo por la forma en que se plantean los objetivos, porque se percibirán cuadros estadísticos, los instrumentos que se aplicaran y las hipótesis que se plantearon para establecer el desarrollo de las estrategias lúdicas basadas en juegos tradicionales.

### 3. Enfoque de la investigación

el presente proyecto de investigación está enfocado en el estudio básico descriptivo porque está dirigido a determinar la relación que existe entre dos variables dentro de una muestra de sujetos que presenten la aplicación de una estrategia para el desarrollo o evaluación de la variable dependiente en la cual recae el efecto.

### 3. Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación corresponde al tipo de investigación básica, el nivel es descriptivo correlacional por que describe el fenómeno o una situación en este caso las variables Estrategias lúdicas de juegos tradicionales y Desarrollo motor grueso, en una circunstancia temporal, espacial determinada. Hernández (2003).

### 3. Alcance de la investigación

El nivel de alcance de la investigación es descriptivo porque buscamos especificar las propiedades especificar las actitudes y características de los educandos u otros individuos que se sometan a un análisis. Con este alcance pretendemos medir o recoger información de manera grupal e individual sobre los conceptos o variables a las que se refiere (Hernández, Fernández y batista 2010)

### 3. Diseño de la investigación

En este trabajo de investigación se ha utilizado el diseño no experimental, transversal correlacional en la que trata de determinar el grado de relación de las variables Estrategias lúdicas de juegos tradicionales y Desarrollo motor grueso. En este tipo de diseño las variables son variables de estudio, ninguna es independiente o dependiente, sólo para efectos de estudio se simbolizar con (X) y (Y). Augustini (2006).



## 3.4. población y muestra de estudio

### 3.4.1 Población

La población está constituida por los niños de 5 años de la institución educativa privada San Pablo – Cusco, que hacen la cantidad de 20 niños.

### 3.4.2 Muestra

La muestra es de 18 niños

## 3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

### 3.5.1 Técnicas para el recojo de datos

Técnicas: bibliográficas

De Resúmenes: Gracias a estos textos pudimos reducir a términos cortos y concisos la información, conservando la esencia del texto original.

De comentarios: Tomaremos en cuenta esta técnica para recolectar datos de diferentes especialistas sobre el tema de nuestra investigación.

Citas Paráfrasis: Fueron de mucho apoyo para explicar conceptos mediante nuestras propias palabras.

Técnica: De campo

Lista de cotejos: Con la que evaluaremos evolutivamente el avance que tiene cada niño respecto a las preguntas o cuestionario por semana después de cada actividad teniendo una calificación cualitativa de A, B Y C.

Sesiones de aprendizaje: Son secuencias planeadas para cada actividad que nos sirve de guía.

Talleres de aprendizaje: mediante los cuales se realizarán las actividades de manera más didáctica lo cual contribuirá a lograr buenos resultados.

### 3.5.2 Instrumentos de recolección de datos

PRE TES: - POS TES:

Lista de cotejo

### 3.5.3 Técnica de procesamiento de datos

- Excel
- Word
- Power point
- Spss

## 3.6 Aspectos éticos



## 4. CAPITULO IV

4.1 Resultados

4.2 Tablas y figuras

4.3 Prueba de hipótesis

4.4 Discusion de resultados



### ANEXOS

	Rubro	Costo unitario	Costo total
Bienes	Conos de educación física	\$ 5.00	\$ 50.00
	Telas	\$ 8.00	\$ 24.00
	Ulas ulas	\$ 6.00	\$ 36.00
	Conos de papel	\$ 0.00	\$ 00
	Títeres	\$ 20.00	\$ 80.00
	Latas	\$ 0.00	\$ 00
	Pelota	\$ 10.00	\$ 60.00
	Hojas bond un millar	\$ 16.00	\$ 16.00
Servicios	Internet	\$ 90.00	\$ 90.00
	Impresiones	\$ 250.00	\$ 250.00
Imprevistos	El 15 % de los costos existentes	\$ 50.00	\$ 50.00
		Total	\$ 656.00

### Financiamiento

Este trabajo de investigación es autofinanciado por las investigadoras.

### Cronograma de actividades

Cronograma de actividades del proyecto de investigación



<u>MESES</u>	El kiwi	Salta sogas			Juego el lobo	APLICACIÓN DE TESIS PRE Y POST
<b>JULIO</b>	★		★		★	★
<b>AGOSTO</b>	★	★	★			
<b>SEPTIEMBRE</b>	★	★	★		★	
<b>OCTUBRE</b>	★		★		★	
<b>NOVIEMBRE</b>	★	★	★	★	★	★

## Bibliografía

(2011), S. r. (20 de 08 de 2023). *GOOGLE*. Obtenido de -----

(Leóntiev, c. e. (--- de --- de 1983). *google* . Obtenido de ----

(Morrison). (30 de 6 de 2005 - 2003 ). *GOOGLE* . Obtenido de -----

(Navarro). (20 de 06 de 2023). *google* . Obtenido de .....

“según ELAINE DE VARGAS Área de Psicología Educacional en Formación Docente, P. d. (12 de 08 de 2023). *GOOGLE*. Obtenido de -----: -----

2005, M. (13 de 8 de 2023). *GOOGLE*.

A., u. c. (12 de 07 de 2023). *google*. Obtenido de  
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>

autores. (16 de 07 de 2023). *google* . Obtenido de  
<https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171025007.pdf>

autores, t. y. (12 de 07 de 2023). *google* . Obtenido de  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>

autores, v. (20 de 08 de 2023). Obtenido de  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>

autores, v. (20 de 07 de 2023). Obtenido de google:  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>



- autores, v. (21 de 08 de 2023 ). *google*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Baque Guale, 2. p. (s.f.).
- Fernández, M. y. (..... de ..... de 2011). *google*. Obtenido de .....
- Ferrandiz, N. V. (12 de 07 de 2023). *google*.
- J.Huizinga. (28 de 07 de 2023). *google*. Obtenido de <https://www.uam.mx>
- M., M. P. (20 de 08 de 2023). *GOOGLE* . Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/703/22563216.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Montessori, M. (23 de 07 de 2023). *GOOGLE*. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec>
- MR.Öfele. (29 de 08 de 2023). *efdeportes.com*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com.pe>
- Ortega. (---- de ---- de 1992). Obtenido de ----
- Pagán, A. H. (25 de 08 de 2023). *google*. Obtenido de <http://museodeljuego.org>
- Pérez, M. (----- de ----- de 2011). Obtenido de -----
- Piaget, S. (22 de 06 de 2023). *GOOGLE*. Obtenido de [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/U4/lecturas/TEXTO%20%20SEM%204\\_PIAGET%20BRUNER%20VIGOTSKY.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/U4/lecturas/TEXTO%20%20SEM%204_PIAGET%20BRUNER%20VIGOTSKY.pdf)
- R.HERNANDEZ, M. Y. (22 de 08 de 2023). *INNOVACION EDUCATIVA MEXICO,D.F.* Obtenido de <http://www.scielo.org.mx>
- Ramírez, D. 2. (04 de 07 de 2023). <https://repositorio.ucss.edu.pe/>. Obtenido de [https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/1525/Vega\\_Judith\\_trabajo\\_academico\\_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=La%20motricidad%20gruesa%2C%20seg%C3%BAAn%20Duran,el%20cuerpo%20de%20un%20ni%C3%B1o.](https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/1525/Vega_Judith_trabajo_academico_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=La%20motricidad%20gruesa%2C%20seg%C3%BAAn%20Duran,el%20cuerpo%20de%20un%20ni%C3%B1o.)
- rickly. (12 de 07 de 2023).
- Rosa, D. a. (10 de 08 de 2004 - 2023 ). *GOOGLE* . Obtenido de ---
- Suarez, E. P. (31 de 08 de 2023). *google*. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe>
- Vygotsky. (1995).
- Vygotsky. (2008). *GOOGLE*.
- Vygotsky. (25 de 08 de 2023). Obtenido de *GOOGLE*: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Vygotsky. (25 de 08 de 2023). Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Vygotsky. (27 de 08 de 2023). *google*. Obtenido de <http://www.scielo.org.com>



Vygotsky. (24 de 08 de 2023). *google*. Obtenido de [http:777](http://777)

Vygotsky. (23 de 08 de 2023). *google* . Obtenido de <http://www.scielo.org.com>

Vygotsky. (25 de 08 de 2023). *GOOGLE* . Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1

<https://revistaamc.sld.cu>

<https://www.euroinnova.do>

<https://revistas.udca.edu.com>.

<https://www.understood.org>

<https://medlineplus.gov>

<https://www.unicef.org>

<https://qhapaqnan.cultura.pe>

<https://ecuador.unir.net>

<https://produccioncientificaluz.org>

<https://www.escuelasvocales>.

#### OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	DESEMPEÑOS
ACTIVIDADES LUDICAS BASADAS EN JUEGOS TRADICIONALES	<p><b>Juegos Grupales</b></p> <p>Actividades colectivas que tienen como objetivo promover la integración entre los miembros de un equipo y afianzar la confianza entre ellos.</p> <p><b>Juegos Individuales</b></p> <p>Algunos ejemplos de deportes individuales son: el atletismo, el patinaje, la gimnasia, el boxeo, la natación e incluso el ciclismo, aunque hay algunas competencias</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa adecuadamente en las actividades de danza</li> <li>• Construye sus propios conocimientos a través del juego.</li> <li>• Construye normas y valores para la</li> </ul>



	<p>en este último que permiten que se compita por equipos.</p> <p><b>Juegos Empares</b></p> <p>En el juego entre pares se toman turnos para participar, se escucha a los demás, se crea un vínculo con los otros jugadores, se desarrolla la convivencia, el uso del lenguaje, la memoria, el razonamiento y el aprendizaje de diferentes habilidades.</p>	<p>convivencia sana en equipo a través del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Relaciona e interioriza el tema musical mejorando sus habilidades cognitivas.</li></ul>
<p>DESARROLLO MOTOR GRUESO</p>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Ejecuta los movimientos corporales adecuadamente para fortalecer sus actividades físicas motoras gruesas.</li><li>• Realiza actividades físicas como saltar correr, trepar adecuadamente.</li><li>• Se organiza adecuadamente en el espacio que lo rodea.</li></ul>



		<ul style="list-style-type: none"><li>• Realiza actividades en que demuestra su dominio de equilibrio.</li></ul>
--	--	--





**MATRIZ DE CONSISTENCIA- 2023**

**TÍTULO:** “ACTIVIDADES LÚDICAS BASADA EN JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DERROLLO MOTOR GRUESO DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SAN PABLO – SAN JERONIMO” 2023

**AUTORES:**

- DANITZA LUCERO RAMIREZ TICONA
- YONI RICARDINA VARGAS TRONCOSO

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION	HIPOTESIS DE LA INVESTIGACION	VARIABLES DE ESTUDIO	METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION
----------------------------	-------------------------------	-------------------------------	----------------------	---------------------------------



<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿DE QUE MANERA INFLUYEN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS BASADA EN JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SAN PABLO?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>1.- ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales en el desarrollo de la <b>coordinación motriz</b> de los estudiantes de 5 años de la institución educativa particular San Pablo?</p> <p>2.- ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales en el desarrollo de la <b>lateralidad</b> los estudiantes de 5 años de la institución educativa particular San Pablo?</p> <p>3.- ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales en el desarrollo del <b>equilibrio</b> los estudiantes de 5 años de la institución educativa particular San Pablo?</p>	<p><b>OBJETIVOS DEL PROBLEMA</b></p> <p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>DETERMINAR EN QUE MEDIDA INFLUYEN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS BASADA EN JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SAN PABLO.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>1.- Determinar en qué medida influyen las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales en el desarrollo de la <b>coordinación motriz</b> de los estudiantes de 5 años de la institución educativa particular San Pablo.</p> <p>2. Determinar en qué medida influyen las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales en el desarrollo de la <b>lateralidad</b> de los estudiantes de 5 años de la institución educativa particular San Pablo.</p> <p>3. Determinar en qué medida influyen las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales en el desarrollo del <b>equilibrio</b> de los estudiantes de 5 años de la institución educativa particular San Pablo.</p>	<p><b>HIPOTESIS</b></p> <p><b>HIPOTESIS GENERAL</b></p> <p>LAS ACTIVIDADES LUDICAS BASADA EN JUEGOS TRADICIONALES INFLUYEN POSITIVAMENTE EN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SAN PABLO.</p> <p><b>HIPOTESIS ESPECIFICOS</b></p> <p>1. Las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la <b>coordinación motriz</b> de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo.</p> <p>2. Las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la <b>lateralidad</b> de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo.</p> <p>3. Las actividades lúdicas basada en juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo del <b>equilibrio</b> de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo.</p>	<p><b>VARIABLES</b></p> <p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b></p> <p><b>-ACTIVIDADES LUDICAS – JUEGOS TRADICIONALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos Grupales</li> <li>• Juegos Individuales</li> <li>• Juegos Empares</li> </ul> <p><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b></p> <p><b>- DESARROLLO MOTOR GRUESO (Latorre, 2023)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinación motriz</li> <li>• Lateralidad</li> <li>• Equilibrio</li> </ul>	<p><b>Enfoque de investigación: Cuantitativo</b></p> <p>Según Tamallo (2007), consiste en el contraste de teorías ya existentes a partir de una serie de hipótesis de la misma, siendo necesario obtener una muestra, ya sea en forma aleatoria o discriminada, pero representativa de una población o fenómeno objeto de estudio.</p> <p><b>TIPO DE ESTUDIO:</b> Experimental</p> <p><b>NIVEL DE INVESTIGACIÓN:</b> Explicativo</p> <p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:</b> Experimental de nivel pre experimental</p> <p><b>POBLACIÓN Y MUESTRA.</b></p> <p><b>POBLACIÓN</b></p> <p>La población está constituida por los niños del nivel inicial San pablo con un total de 35 niños de los niveles de 3, 4 y 5 años de la institución educativa privada San Pablo – Cusco.</p> <p><b>MUESTRA</b></p> <p>Es de 18 niños que pertenecen al aula osito de anteojos 5 años.</p> <p><b>MUESTREO:</b> Muestro no probabilístico intencionado.</p> <p><b>TECNICAS DE INSTRUMENTOS:</b> <b>Observación directa</b> <b>Instrumento:</b> Rubrica sobre el desarrollo motor grueso</p>
---	--	---	---	---



--	--	--	--	--

