

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINOSÁNCHEZ CARRIÓN  
HUACHO**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**“LA DIDACTICA DEL JUEGO COMO RECURSO PEDAGOGICO PARA  
DESARROLLAR LAS HABILIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DEL INICIAL 654  
DON ALBERTO-SAYAN”**

**Presentada por:**

Moran Alejo, Marissa

**Asesor:**

Mg. Tania Zayda, Cuellar Camarena



**PARA OPTAR POR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO (A) EN  
EDUCACIÓN NIVEL INICIAL ESPECIALIDAD EDUCACION INICIAL Y  
ARTE**

**Huacho**

**2022**

**TESIS**

**“LA DIDACTICA DEL JUEGO COMO RECURSO PEDAGOGICO PARA  
DESARROLLAR LAS HABILIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DEL INICIAL 654  
DON ALBERTO-SAYAN”**

## **DEDICATORIA**

**A mis hijas zeynep y Giuliana con mucho amor y cariño le dedico todo  
mi esfuerzo y trabajo puesto para la realizacion de esta tesis**

*Moran Alejo, Marissa*

## **AGRADECIMIENTO**

**Agradezco infinitamente a Dios a mis padres Willy y norma a mi profesora por su apoyo para la realizacion de mi tesis**

*Moran Alejo, Marissa*

## ÍNDICE

Dedicatoria.....	.....
....III	
Agradecimiento.....	.....
.....IV	
Índice.....	.....
.....V	
Resumen.....	.....
....VI	
Abstrac.....	.....
...VII	
Introduccion.....	.....
.VIII	

### CAPÍTULO I:

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática .....	4
1.2. Formulación del problema .....	5
1.2.1. Problema general .....	6
1.2.2. Problemas específicos.....	6

1.3. Objetivos de la investigación .....	7
1.3.1. Objetivo general .....	7
1.3.2. Objetivos específicos .....	7
1.4. Justificación de la investigación.....	8
1.5. Delimitaciones del estudio .....	9
1.6. Viabilidad del estudio .....	9

## **CAPÍTULO II:**

### **MARCO TEÓRICO**

2.1. Antecedentes de la investigación .....	11
2.1.1. Investigaciones internacionales .....	11
2.1.2. Investigaciones nacionales .....	12
2.2. Bases teóricas .....	14
2.3. Bases Filosóficas .....	21
2.4. Definición de términos básicos .....	22
2.5. Hipótesis de la investigación.....	24
2.5.1. Hipótesis general .....	24
2.5.2. Hipótesis específicas .....	24
2.6. Operacionalización de las variables .....	25

## **CAPÍTULO III:**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1	Diseño metodológico .....	28
3.2	Población y muestra .....	28
3.2.1	Población .....	28
3.2.2	Muestra.....	229
3.3	Técnica de recolección de datos.....	29
3.4	Técnicas para el Proceso de la Información.....	29

#### **CAPÍTULO IV:**

##### **Resultados**

4.1	Análisis de los Resultados.....	28
4.2	Contrastación de Hipótesis.....	29

#### **CAPÍTULO V:**

##### **Discusión**

5.1	Discusión de los Resultados.....	27
-----	----------------------------------	----

#### **CAPITULO VI**

##### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

6.1	Conclusiones.....	44
6.2	Recomendaciones.....	45

#### **CAPITULO VII**

##### **REFERENCIAS**

5.1.	Fuentes bibliográficas.....	47
------	-----------------------------	----

5.2. Fuentes hemerográficas .....	47
5.3. Fuentes electrónicas.....	48

## ANEXOS

Anexos.....	51
3.4 Matriz de consistencia .....	54

## RESUMEN

El propósito fue *“Determinar la relación de la didáctica del juego como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto – Sayan”*, el diseño de la investigación fue el descriptivo correlacional que tiene la finalidad de demostrar la relación que se establecen entre las variables, también se debe mencionar el diseño utilizado que fue el cuantitativo considerando las diferentes características y cualidades que posee la muestra para posteriormente ser plasmando mediante los cuadros estadísticos.

**Población:** Cuando se hace mención de la población dentro de una investigación se hace referencia al conjunto de objetos, personas animales de los cuales se va a recolectar diferentes datos e información trascendental para lograr desarrollar la tesis, el inicial cuenta con la totalidad de 51 alumnos a cargo de 3 docentes ubicados dentro de 3 aulas.



**Muestra;** Para lograr seleccionar a la muestra se empleó el modelo no probabilístico dentro del cual el investigador va a tener la función de escoger a la muestra considerando las características o semejanzas que puedan presentar entre sí cumpliendo con las diferentes expectativas para el correcto desarrollo del trabajo de investigación, en este caso la muestra fue constituida por un total de 19 estudiantes que oscilan la edad de 5 años.

**Técnicas de recolección de Datos:** la técnica empleada para lograrlo fue la observación por ser la que mejor se adapta a las diferentes características presentadas por la muestra, se aplicó el SPSS en su última versión. (25.0).

**Palabras Claves:** Juego, pedagogía y habilidades

### **ABSTRAC**

The purpose was "Determine the relationship of the didactics of the game as a pedagogical resource to develop motor skills in children of the initial 654 Don Alberto - Sayan", the design of the research was the correlational descriptive that has the purpose of demonstrating the relationship that are established between the variables, the design used should also be mentioned, which was the quantitative one, considering the different characteristics and qualities that the sample possesses to later be reflected through the statistical tables.

Population: When mention is made of the population within an investigation, reference is made to the set of objects, people, animals, from which different data and

transcendental information will be collected in order to develop the thesis, the initial one has a total of 51 students in charge of 3 teachers located within 3 classrooms.

Sample; In order to select the sample, the non-probabilistic model was used within which the researcher will have the function of choosing the sample considering the characteristics or similarities that they may present among themselves, fulfilling the different expectations for the correct development of the research work. , in this case the sample was made up of a total of 19 students ranging in age from 5 years.

Data collection techniques: the technique used to achieve this was observation, as it is the one that best adapts to the different characteristics presented by the sample, SPSS was applied in its latest version. (25.0).

Keywords: Game, pedagogy and skills

## **INTRODUCCION**

Toda persona nace con la necesidad de lograr el desarrollo de sus diferentes capacidades y habilidades motrices que le permitan integrarse en la sociedad y cubrir los diferentes requisitos básicos para la adaptación de cada persona, y el juego es una de las actividades más relevantes en la vida del hombre, en tal sentido es importante esta investigación que se estructuró en siete capítulos según el esquema de la universidad.

El planteamiento del problema es la parte donde se da inicio la investigación donde se estructura formalmente el análisis y se plantean los objetivos a través de preguntas y

se sustenta la justificación determinando por qué se debe hacer este trabajo y quienes se beneficiaran con los resultados.

El marco teórico es la organización y revisión de la parte teórica disponibles sobre el problema a investigar, para lo cual es necesario la consulta de textos, artículos, libros, páginas de internet, etc. que sustentaran el proceso de investigación, en este capítulo se plantearan las hipótesis.

La metodología determinara los procedimientos y técnicas usados para lograr los objetivos mediante diversas herramientas que se ajusten al diseño de la investigación y serán tabulados con paquetes estadísticos.

Los resultados es el capítulo más relevante porque se afirmaran o negaran las hipótesis planteadas y posibilitaran enriquecer perfeccionar o modificar la realidad con el aporte oportuno de la investigación.

Las conclusiones, sugerencias, discusión, referencias bibliográficas y los anexos forman parte de los últimos capítulos de la investigación.

**CAPÍTULO I:**  
**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

**Descripción de la realidad problemática**

Toda persona nace con la necesidad de lograr el desarrollo de sus diferentes capacidades y habilidades motrices que le permitan integrarse en la sociedad y cubrir los diferentes requisitos básicos para la adaptación de cada persona, por esta necesidad surge un punto vital que es transmitir los diferentes saberes mediante actividades cotidianas realizadas en el hogar por las diversas dificultades ya sea en el tiempo o espacio no llegan a ser cubiertas de una manera completa, posteriormente los infantes llegan a nuevas etapas dentro del desarrollo humano, punto donde comienzan los aprendizajes y los primeros

niveles llegando a este punto con algunas habilidades motrices básicas pero presentando diferentes dificultades, por tal motivo los maestros deben tener en consideración la importancia de esta área para el desarrollo y fortalecimiento de las diferentes capacidades de los niños trabajando mediante el uso de medios y estrategias que permitan superar las deficiencias mencionadas.

Dentro de la institución Don Alberto en el nivel inicial se pudo apreciar el poco desarrollo de las habilidades motrices y la poca implementación de estrategias que permitan el mejoramiento de este aspecto surgiendo como recurso la implementación de los juegos por los beneficios que aporta a los niños permitiendo trabajar diferentes áreas, en tal sentido los juegos son considerados como actividades completas que desarrolla en el ser humano todas sus potencialidades y generalmente para entretenerse o divertirse ejercitando las destrezas que desarrollan la parte cognitiva y madurativa en los niños, en si estas actividades tienen como propósito responder y adaptarse a las necesidades del niño en todas sus dimensiones tales como las físicas, mentales, afectivas, cognitivas, afectivas y social

Este trabajo es considerado como factible por la importancia que aporta dentro de la educación actual permitiendo mejorar la calidad de enseñanza en sus diferentes áreas.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cómo se relaciona la didáctica del juego como recurso pedagógico para desarrollar el las habilidades motrices en los niños den inicial 654 Don Alberto-Sayán?

### **1.2.2 Problemas específicos**

¿Cómo se relacionan los juegos simbólicos como recurso pedagógico para desarrollar el las habilidades motrices en los niños den inicial 654 Don Alberto-Sayán?

¿Cómo se relacionan los juegos de construcción como recurso pedagógico para desarrollar el las habilidades motrices en los niños den inicial 654 Don Alberto-Sayán?

¿Cómo se relacionan los juegos cognitivos como recurso pedagógico para desarrollar el las habilidades motrices en los niños den inicial 654 Don Alberto-Sayán?

### **1.3.1 Objetivo General**

Determinar la relación de la didáctica del juego como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto – Sayan.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Determinar la relación de los juegos simbólicos como recurso pedagógico para desarrollar el las habilidades motrices en los niños den inicial 654 Don Alberto-Sayán.

Determinar la relación de los juegos de construcción como recurso pedagógico para desarrollar el las habilidades motrices en los niños den inicial 654 Don Alberto-Sayán.

Determinar la relación de los juegos cognitivos como recurso pedagógico para desarrollar el las habilidades motrices en los niños den inicial 654 Don Alberto-Sayán.

#### **1.4 Justificación de la Investigación**

##### **Justificación Teórica**

La investigación considera la importancia e impacto que ejercen las habilidades motrices básicas en los estudiantes desde las primeras etapas de desarrollo ya que son consideradas como el fundamento para desarrollar posteriormente otras habilidades como las específicas sin dejar de considerar el aporte que ejercen en el desempeño de las

diferentes aspectos pedagógicos, por lo tanto surge como una necesidad el trabajo de los infantes para fortalecer este objetivo, se aspira que durante el transcurso las clases se establezca un crecimiento integral.

### **.Justificación Práctica**

Los juegos permite a los niños construir sus conocimientos mediante la experimentación, indagación, exploración de una investigación que son considerados como la causa clave para que los estudiantes alcancen un aprendizaje que sea autentico y significativo, la didactica de los juegos son procedimientos de enseñanza que se utiliza para enriquecer los conocimientos de una manera lúdica y practica con la finalidad que el pequeño desarrolle potencialice sus habilidades sociales, motoras y cognitivas y sobre todo se logre con la practica porque existe una gran oportunidad de juegos y juguetes pedagógicos que incorporan el soporte de conocimientos.

### **Justificación social**

En épocas actuales el desarrollo de las diferentes habilidades sociales en los infantes es considerado como un aspecto fundamental para desenvolverse en los ámbitos que puedan atravesar dentro de su vida cotidiana y no solo resaltando el área educativa sino en otros aspectos como los juegos que dentro del mundo infantil tienen un gran impacto en todas las áreas de desarrollo, por esto resaltado estas actividades que tienen una capacidad potencializadora en esta área enseñando a los niños a convivir de una forma armoniosa intercambiando ideas o afrontando situaciones como ganar, perder o trabajar de forma cooperativa con la finalidad de poder solucionar o afrontar las dificultades propias del juego.

### **Justificación Metodológica**



Se logró el correcto desarrollo de esta investigación mediante el uso de diferentes metodologías y estrategias que logren comprobar la información expuesta durante el desarrollo de este trabajo, el diseño empleado fue el descriptivo correlacional empleando dos variables observando una relación permanente entre ellas, las herramientas empleadas fueron los cuadernos de campo y las guías de observación permitiendo facilitar la recolección de datos.

### **1.5 Delimitaciones del estudio**

La institución educativa Don Alberto 654 es una institución la cual cuenta con una gestión pública y su código modular es 1020288, este centro educativo pertenece al distrito de Sayan, es perteneciente a la UGEL 09, solo cuenta con un turno que es de mañana y los estudiantes son de género mixto, el inicial cuenta con la totalidad de 51 alumnos a cargo de 3 docentes ubicados dentro de 3 aulas.

### **1.6 Viabilidad del Problema**

En épocas actuales los requerimientos de los estudiantes referentes al aspecto educativo ha ido cambiando a lo que se utilizaba en otras épocas donde era un enfoque más tradicionalista, se busca tener estudiantes más participativos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, por tal motivo los docentes deben emplear estrategias que sean innovadoras permitiendo trabajar diferentes aspectos y áreas según el enfoque que desee emplear el maestro, en esta investigación surgen los juegos como un medio que permita trabajar las diferentes capacidades de los niños centrándose en la motricidad pero permitiendo abarcar otros aspectos como la expresión oral, habilidades sociales o un desarrollo integral por parte de los estudiantes.

**CAPÍTULO II:**  
**MARCO TEÓRICO**

**2.1 Antecedentes de la investigación**

## **Nivel Internacional**

**León J (2015)** “*Los juego cooperativos como método pedagógica para lograr el desarrollo de las habilidades motrices básicas*”, la finalidad de esta investigación fue el desarrollo de diferentes estrategias de enseñanza basadas en los diferentes juegos cooperativos que permitan el mejoramiento de las diferentes habilidades motrices en los estudiantes del colegio Nydia, la metodología de esta investigación es del tipo cualitativa caracterizándose por comprender las conductas que asume la población mediante la observación y ver el desarrollo que va asumiendo en el transcurso del trabajo, el diseño de la investigación fue del tipo de investigación y acción, siendo un medio para la autorreflexión las cuales van a tener que afrontar los estudiantes ante diferentes situaciones a nivel social en referencia a la justificación y racionalización de la práctica, la técnica para recolectar información fue la de observación siendo complementada por los cuadernos de campo y los test, la población estuvo constituida por un total de

**Paucar F (2015)** “*Los juegos tradicionales dentro del desarrollo de la motricidad gruesa*”, la finalidad de esta investigación fue establecer la incidencia que ejercen los juegos tradicionales dentro del desarrollo de la motricidad gruesa en los alumnos que cursan el primer año de educación básica regular en la institución Isabel Yáñez, el enfoque empleado es el explorativo considerando la problemática de una forma más flexible con mayor amplitud y viéndolo desde diferentes perspectivas, el tipo de investigación es el descriptivo siendo de interés social buscando describir los elementos y aplicando diferentes criterios para verificar el correcto desarrollo de esta investigación, la técnica utilizada para recolectar los datos necesarios fundamentales para los resultados fue la observación siendo complementado por las guías de observación y los cuestionarios, la población estuvo constituida por un total de 98 personas las cuales estuvieron constituidas

por 93 alumnos y 5 maestros mientras que la muestra cubrió la totalidad de la población permitiendo de este modo llegar a las siguientes conclusiones: Es fundamental emplear los juegos tradicionales para optimizar el proceso de enseñanza destacando que mediante su uso se logran trabajar y desarrollar las diferentes habilidades motrices y cognitivas, otro punto destacable es que mediante estas actividades lúdicas se trabaja la autonomía de los niños adaptándose muy bien a las necesidades que implanta actualmente la sociedad y finalmente es un excelente medio de distracción e interacción social para los participantes.

**Higueras L (2019)** *“Los juegos como estrategia Didáctica en la formación inicial Docente”*, la finalidad de esta investigación fue determinar la influencia que aportan las estrategias didácticas como medio para mejorar la motricidad en un grupo de estudiantes del primer nivel, el enfoque empleado fue el cualitativo estando sujeto a las diferentes transformaciones o variedades que pueda presentar la muestra a lo largo de la investigación, el diseño fue el cuasi experimental vivenciando todo el procedimiento, el medio empleado para la recolección de información fue la observación siendo sustentado por diferentes herramientas como los cuestionarios, los test y el cuaderno de campo siendo fundamentales para recaudar los datos necesarios para verificar los resultados, la población estuvo constituida por 66 estudiantes y la muestra fue de tan solo 25 alumnos permitiendo de esta manera llegar a las siguientes conclusiones: Los juegos son un excelente medio para potencializar las diferentes capacidades de los niños tanto en el aspecto físico como en el área mental, estas actividades lúdicas son un excelente medio para liberar el estrés de los niños siendo guías de sus propios saberes y permitiendo cumplir con los objetivos establecidos por el docente de área, finalmente centrándonos netamente en la motricidad se logró apreciar una mejora considerable tanto en la

motricidad gruesa como en movimientos más finos al momento de lanzar una pelota o recepcionar esta misma.

### **Antecedentes Nacionales**

**Cayatopa S (2022)** “*Los juegos motores para el desarrollo de la motricidad gruesa*”, la finalidad de esta investigación fue determinar la influencia que tienen los juegos dentro del desarrollo de la motricidad gruesa dentro de la etapa de preescolar en la institución 211 Cochoco, el diseño de este trabajo fue el pre experimental estudiando solo a un grupo de alumnos vivenciando toda la evolución que atraviesan las variables, el método empleado fue la observación permitiendo por este medio recolectar los datos necesarios para sacar adelante la tesis, la técnica empleada para la recolección de información fue la observación permitiendo supervisar y estudiar los avances obtenidos a lo largo de este trabajo investigativo, el instrumento empleado fue las fichas de observación mediante el uso de ítems para luego ser reflejados mediante los cuadros estadísticos, la población estuvo constituida por un total de 221 estudiantes que oscilan en la edad de 5 años y la muestra fue constituida por la totalidad de la población permitiendo de este modo llegar a las siguientes conclusiones: Se logró mediante los instrumentos determinar el nivel de motricidad gruesa que presentaron los alumnos durante el inicio del trabajo siendo un porcentaje del 77,7%, luego de ser aplicado las estrategias de la tesis se notó una mejora considerable del 61,7% exponiéndose la trascendencia que aportan los juegos motores dentro de la enseñanza, finalmente se ha podido refutar la hipótesis nula aceptan la hipótesis planteada en la investigación pues mediante los resultados se obtuvieron una T Student de -6,234 con  $p=0,000 < 0,05$  pudiendo por este medio determinar la influencia de las variables.

**Portocarrero J (2017)** *“Los juegos como medio didáctico y su influencia para la estimulación de la psicomotricidad”*, la finalidad de esta investigación fue determinar el influjo que aportan los juegos como estrategia didáctica para estimular la psicomotricidad en los alumnos que oscilan la edad de 3 años en la institución Yorongos, el diseño empleado para el desarrollo de la investigación es el pre-experimental vivenciando todo el proceso de desarrollo, la técnica utilizada fue la observación por ser la que mejor se adapta a las características y nivel de los niños, el instrumento fue las guías de observación contando con un total de 18 ítems donde los 9 primeros fue centrado en medir las dimensiones de la motricidad y del 10 al 18 se centró en la coordinación, la población estuvo constituida por un total de 20 estudiantes considerados por el criterio del tesista, la muestra fue conformada por la totalidad de la población permitiendo de este modo llegar a las siguientes conclusiones: Los juegos como medio didáctico fue determinante al momento de estimular las habilidades psicomotrices en los niños, antes de aplicar estas actividades lúdicas el 80% de los estudiantes muestreados denotaron un nivel bajo y en proceso al inicio del trabajo, luego de aplicar las estrategias propuestas la mayoría de estudiantes paso a estar en un nivel óptimo-avanzado demostrando la efectividad que aportan estos medios dentro del proceso de aprendizaje-enseñanza.

**Vera N (2015)** *“Los juegos como medio didáctico para desarrollar la psicomotricidad”*, la finalidad de esta investigación fue determinar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para lograr el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes que oscilan las edades de 4 a 5 años dentro del nivel inicial, el enfoque de esta investigación es el cualitativo considerando los cambios y progresos que tenga la muestra a lo largo del trabajo, es del tipo aplicada proyectiva con estrategias empíricas, teóricas y estadísticas. La información fue recogida mediante la técnica de observación siendo complementada por las guías de observación permitiendo seguir los progresos o debilidades durante el

desarrollo del trabajo, entrevista a los docentes y cuestionarios aplicados a los padres de familia corroborando las dificultades planteadas al inicio, la muestra y población estuvieron constituidas por 25 alumnos escogidos al emplear la técnica de muestreo intencional logrando obtener las siguientes conclusiones: Para el desarrollo de la psicomotricidad en los infantes se deben aplicar ejercicios motores, emocionales y socio afectivos los cuales se van a obtener mediante actividades que impliquen el uso de recursos contextualizados de interacción social. Los juegos cooperativos son una estrategia que permite el desarrollo pedagógico, sano y de interacción socio afectivo entre los infantes que tienen las edades de 4 a 5 años donde se lograra captar su interés y establecer una motivación constante.

## **1.2 Bases Teóricas**

### **Variable La Didáctica del Juego**

#### **La Didáctica**

Se puede conceptualizar la palabra didáctica como el arte de poder enseñar, por ello se considera una doctrina de la pedagogía considerada dentro de las ciencias de educación encomendado en la intervención y estudio dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje permitiendo optimizar las diferentes técnicas, métodos y herramientas involucrados dentro de este proceso, esta palabra proviene del griego didácticos que hace referencia a todo aquello relevante dentro del proceso de enseñanza, en tal sentido el termino didáctica posee dos expresiones las cuales son una teórica y otro punto practico, dentro del nivel teórico este término hace referencia al análisis, estudio, descripción y explicación de la enseñanza y el aprendizaje logrando generar diferentes conocimientos dentro de un aspecto educativo constituyendo de tal manera un conjunto de principios y normativas permitiendo la construcción y orientación de la teoría de enseñanza, dentro

del nivel práctico la didáctica tiene una función relacionada a la ciencia aplicada pues por una parte utiliza las diferentes teorías de enseñanza y por la otra interviene de forma directa en el proceso de enseñanza designando y otorgando diferentes métodos, técnicas y estrategias que mejoren todo este proceso. (Aisenberg, 1999).

Se puede definir a la didáctica como la habilidad que posee un maestro al momento de enseñar abarcando el conjunto de estrategias y herramientas para lograr mejorar este proceso, por esto se puede decir que es una disciplina propia dentro de la pedagogía. (Badia, 2003)

### **Los Juegos**

Los juegos son considerados como actividades muy completas siendo muy difíciles de definir siendo más fácil reconocer sus beneficios que poder conceptualizarlo pero se puede decir que son actividades realizadas de una manera libre y espontánea dando alegrías al niño y permitiendo recrearse transformando la realidad según su imaginación expresando sus ideas u experiencias para luego dialogarlas con su entorno. (Navarro, 1993).

El autor nos manifiesta a los juegos como la actividad que permite al ser humano ser considerado como hombre, esta actividad es algo innato de cada individuo, toda persona tiene la capacidad para jugar como parte de su desarrollo y crecimiento permitiendo adquirir por estos medios sus primeros saberes explorando el mundo que los rodea y siendo el primer medio de socialización. (Garvey, 1985).

Se pueden conceptualizar a los juegos como acciones necesarias, fundamentales, placenteras y divertidas para los participantes ya que no tienen una finalidad específica y el objetivo primordial es estimular la diversión y el entretenimiento mientras que desde



otro punto se logran desarrollar y adquirir diversas capacidades intelectuales, afectivas y motoras, por esto resaltado se puede demostrar la importancia que tiene dentro del desarrollo humano, estos beneficios son adquiridos de una manera espontánea sin ser tedioso o forzado para los participantes mejorando considerablemente el proceso de enseñanza y la autonomía de los niños. (Rodríguez, Ketchum, 1995)

Los juegos establecen una plataforma donde los niños serán actores dentro de su representación en el mundo haciendo mención a su entorno y con el mismo, mediante estas actividades surgen como una gran alternativa para fomentar el aprendizaje y las habilidades sociales dentro de los participantes. Bañeres, D. (2008)

### **Importancia del Juego**

Los juegos son actividades fundamentales para lograr el desarrollo integral de los infantes siendo de este modo el medio más asertivo para lograr fortalecer las habilidades y áreas principales del desarrollo dentro de las primeras etapas haciendo mención a su motricidad , habilidades sociales y afectivas siendo de este modo considerado como acciones muy completas, al realizarlos los niños sentirán mucha satisfacción escenificando diferentes escenarios que ven en su entorno expresados mediante estos juegos, un ejemplo sería el juego de la cocinita, la construcción con bloques, el juego del doctor, etc., estas actividades lúdicas podrán ser considerados como un medio de interacción social por medio del cual los participantes aprenderán a conocerse mejor aprendiendo a controlar sus emociones y sentimientos para luego ser expresados de una forma positiva con su entorno. En el área educativa es una de las mejores alternativas para fomentar un trabajo conjunto abarcando diferentes áreas de una manera más entretenida para los niños. (Piaget, 2000)

El autor nos expone a los juegos como una actividad muy importante dentro del aprendizaje y desarrollo de los infantes permitiendo potencializar sus ideas e imaginación mediante la exploración de su entorno dentro del cual se van a desenvolver mediante la creatividad o su lenguaje tanto oral como corporal dando como consecuencia el desarrollo de sus capacidades socioemocionales y psicomotoras manifestándose mediante la relación que demuestran tanto con los niños de su edad como con los adultos además de ser una gran oportunidad para pasar un momento lleno de diversión y júbilo, las actividades lúdicas son muy enriquecedoras a nivel neuronal, para el cuerpo y la vida del infante ya que aporta diferentes beneficios para lograr el sano crecimiento y desarrollo estando presente durante toda su vida resaltando que el ser humano nunca va a dejar de jugar.

### **Beneficios de los Juegos**

Los juegos son actividades muy propias del ser humano estando a lo largo de su vida desde el nacimiento resaltando que estas actividades lúdicas ocupan un lugar fundamental para el desarrollo y crecimiento pues no solo permite recrearse a sus integrantes sino trabar diferentes áreas como las habilidades sociales o estimular su imaginación, vamos a mencionar los beneficios más resaltantes que esta área permite abarcar:

- **Desarrollo de las diferentes habilidades sociales:** Los juegos que involucran actividades físicas son muy trascendentales dentro de la infancia cumpliendo un papel motivador y permite activar y fortalecer los músculos, dentro de esta área permite el desarrollo de la coordinación, equilibrio, habilidades motoras gruesas y finas.

- **Fomenta la Creatividad:** Mediante el juego se da la oportunidad de dejar fluir la imaginación representando en el mundo exterior sus diferentes fantasías, los infantes tendrán la posibilidad de explorar diferentes posibilidades afrontando diversas situaciones muy propias del juego y buscando darle posibles soluciones mejorando su capacidad de afrontar dificultades.
- **Capacidad para procesar Emociones:** Mediante los juegos los niños expresaran la visión y perspectiva que poseen del mundo, sus diferentes personajes, escenificaciones y tramas imaginarias son un reflejo de sus emociones y es un excelente medio para poder expresar los sentimientos o ideas que en otras circunstancias tendría temor o poca confianza para hacerlo.
- **Habilidades sociales:** Mediante el uso de los juegos se lograran fomentar el desarrollo de las diversas habilidades sociales en los niños logrando una comunicación fluida durante el desarrollo de la actividad dentro de un entorno ya sea mediante un lenguaje oral, corporal o algún código que ellos mismos han creado para comunicarse con otros niños aprendiendo a fomentar nuevas relaciones y crear amistades aprendiendo normas y valores enriquecedores que serán el pilar para convivir en un mundo social.
- **Habilidades comunicativos:** Estas actividades al ser realizarse de una manera grupal los infantes conocerán el arte de poder comunicarse mediante un lenguaje tanto verbal como no verbal refiriéndonos en esta última parte a las expresiones faciales, movimientos al momento de expresarnos y el lenguaje corporal volviendo a los niños personas más sociales y ampliando su léxico ya que aprenden a adaptarse y solucionar diferentes situaciones entablando y manteniendo una conversación.

- **Desarrollo de las habilidades cognitivas:** Desde que el ser humano nace hasta la edad de tres años el cerebro de los infantes logran desarrollarse a una velocidad mayor que en otras etapas lo cual se convierte en un momento muy apropiado e idóneo para lograr la comprensión de las habilidades cognitivas básicas como recordar algún acontecimiento, mejorar su razonamiento, prestar una mejor atención, etc.

(Gastiaburú, 2012).

Las actividades lúdicas vistas desde una perspectiva a nivel cognitivo permitirá al niño logra adaptar sus diferentes capacidades y aprendizajes permitiendo que logren resolver las diferentes problemáticas que se puedan presentar dentro de la actividad permitiendo al niño durante el juego equivocarse y aprender a resolver o afrontar estos errores, también mejorara su creatividad e imaginación, vamos a mencionar algunos beneficios logrados mediante el juego:

- Incita los pensamientos simbólicos, motrices y reflexivos
- Propicia el desarrollo de la atención, la creatividad e imaginación.
- Mejora la comunicación.
- Fomenta la capacidad de resolución de problemas.

(Bautista, 2004).

### **Tipos de Juegos**

- **Juegos Motores:** Los juegos motores están relacionados directamente con los movimientos, las diferentes experimentaciones que se propician en el cuerpo y las diferentes sensaciones que se puedan generar en el infante. Jalar la soga, saltar con uno o dos pies, columpiarse, lanzar un balón, empujarse, correr, entre otras

acciones que su conjunto conforman los juegos motores, los infantes sienten mucha satisfacción al realizar los juegos motores permitiendo desarrollar sus capacidades físicas ejercitándose y aprendiendo a dominar su cuerpo. (Pugmire-Stoy, 1996)

- **Los Juegos Sociales:** Los juegos sociales tienen como caracterización el predominio de la interacción entre un conjunto de participantes como medio de recreación para los niños, es decir mediante los juegos. Vamos a mencionar diferentes ejemplos de estas actividades lúdicas que se establecen a lo largo de la vida de los infantes, cuando un bebe utiliza los dedos o cabello de su madre para poder jugar; cuando se habla cambiando e imitando diferentes voces; el juego de las escondidas; utilizar el reflejo del espejo para jugar, entre otras actividades. En niños con edades más avanzadas se puede observar que los juegos empiezan a utilizar diferentes reglas y la necesidad que de esperar su turno siendo aprendiendo la importancia de la convivencia, relacionarse afectivamente con su entorno y permitiendo llevar una relación asertiva con sus compañeros o familiares. (Navarro, 1993)
- **El Juego Simbólico:** Estos juegos son una forma de poder asimilar la cultura, de entender la realidad del mundo que nos rodea y en la que los infantes logran aprender a vivir, estas actividades lúdicas son predominadas dentro de un estadio pre operacional y están constituidas dentro de las actividades comunes que desarrollan los niños entre las edades de 2 a 7 años, dentro de esta faceta prevalecen los diferentes procesos de asimilación y acomodación reflejados en el juego, los infantes presentan diferentes comportamientos habituales haciendo uso de estos para lograr modificar o adaptar su realidad según su imaginación, los

juegos simbólicos se pueden dar con un carácter individual o social así como en diferentes niveles de dificultad. (Pugmire-Stoy, 1996)

- **Juegos Cognitivos:** Los juegos del tipo cognitivo van a poner en curso las diferentes curiosidades que se establecen a nivel intelectual en los infantes, estas actividades se inician dentro de las primeras etapas cuando son bebés y entran en contacto con diferentes objetos que se encuentran en su entorno pudiendo manipularlos y por consecuencia explorar las características de dicho objeto, más adelante los niños presentarán mayor interés en actividades que presenten algún reto o resolución de alguna dificultad y no solo manipular o explorar objetos como fin, un ejemplo sería si posee 3 cubos entonces intentarían crear una torre utilizándolos, alcanzar algún objeto empleando un palo, resolver alguna adivinanza, entre otros. (Rüssel, 1970)

### **Forma en la cual se Clasifican los Juegos**

Los juegos son actividades que presentan muchas diversidades al momento de realizarlos trabajando diferentes áreas según el tipo de actividad realizada, vamos a mencionar la clasificación de estos:

- ✓ **Los Juegos Relacionales:** Se consideran a todas las habilidades que adquiere un niño mediante la manipulación de diferentes objetos que se emplean durante la acción de jugar, empleando otras palabras este aspecto consiste en utilizar de una forma adecuada los materiales de juego desde lo más fácil hasta otros con mayor complejidad, un ejemplo sería utilizar el cepillo de cabello para arreglarse el cabello, abrir las puertas mediante las perillas, abrir alguna caja según las indicaciones previas, entre otros.

- ✓ **Los juegos de Construcción:** En este punto surge la imaginación y la creatividad del niño aprendiendo a crear, transformar y desarrollar objetos por medio de la manipulación de dichos objetos dentro de su entorno.
- ✓ **Los Juegos Simbólicos:** Estos juegos también son conocidos como juegos de dramatización, en este lugar los niños aprenderán a conocerse a ellos mismos diferenciándose de su entorno y desarrollando su autonomía, un ejemplo sería jugar a la construcción utilizando objetos que sus papas emplean en su cotidianidad.
- ✓ **Los Juegos empleando Reglas:** Para realizar estas actividades lúdicas los participantes deben tener un interés genuino aceptando los procedimientos y las condiciones establecidas de forma previa antes de comenzar con dichas actividades, durante el juego se realiza una competencia de manera sana.
- ✓ **Los Juegos de Exploración:** Estas actividades lúdicas también son nombradas como juegos funcionales, se realizan con una finalidad placentera en las diferentes sensaciones fisiológicas que se establecen al realizar diversos movimientos motores de una manera repetitiva, un objeto sería los diferentes sonidos que realiza un infante con su boca o al utilizar diferentes objetos.
- ✓ **Los Juegos Motores:** Estos juegos se efectúan de una manera conjunta donde los participantes deberán cumplir un patrón de diferentes acciones logrando de esta manera concluir de manera adecuada alguna actividad ya planteada, estas actividades lúdicas van a incorporar diversos circuitos que pueden ser realizados mediante los relevos o acordar de manera previa el orden en el cual los participantes comenzaran a realizar la actividad, dichas actividades incorporaran acciones como el correr, saltar, bailar, entre muchos otros siendo de esta manera

juegos muy completos que permiten a los niños desarrollar sus diferentes habilidades físicas.

(Rinco, Aida, 2010)

### **La Didáctica del Juego**

Se podrá comenzar explicando que las actividades lúdicas son un medio de enseñanza por medio de la recreación con la finalidad que los estudiantes aprendan un área concreta o abarcar diferentes aspectos de su desarrollo mediante el juego, este tipo de actividades desarrollar las diferentes capacidades cognitivas poniendo a prueba sus diferentes saberes de una manera constante y activa pues a un niño se le hace más fácil recordar algún tema si lo aprendió mediante una actividad entretenida y divertida. La didáctica del juego posee una mayor fuerza en las primeras etapas del menor siendo la etapa donde se va a hacer más sencillo aprender nuevos conocimientos y habiendo un saber en cada rincón de su entorno por lo que es deber del maestro abarcar este punto para reforzar las diferentes áreas de aprendizaje en los niños mediante juegos establecidos de forma inteligente que permitan cubrir estas necesidades, por otra parte se sabe que los juegos son una realidad por la cual los niños logran expresar sus ideas y emociones de una manera liberadora siendo aceptado esto socialmente. (Bustos, Caste, 2007)

Los métodos de aprendizaje mediante las actividades lúdicas son muy antiguos que ha ido adaptándose de generación en generación incluyendo las nuevas tecnologías pero sin permitir que se pierda la esencia de estos juegos pues es trascendental para los infantes aprender las cosas no solo detrás de una pantalla sino mediante la experimentación de dichas actividades, por esto podemos mencionar que aunque actualmente exista una multitud de herramientas mediante la cual los niños puedan aprender por la tecnología no



pueden reemplazar a los juegos tradicionales o didácticos ya que mediante estos los niños trabajaran diferentes áreas y todos sus sentidos, por todo lo mencionado se puede resaltar la didáctica del juego en el desarrollo de los niños siendo una herramienta muy importante dentro del área pedagógica. (Bernal, 2006)

## **Dimensiones de la Variable Juegos de Construcción**

### **Juego Simbólico**

Los juegos simbólicos son catalogados como actividades fluidas y espontaneas que surgen de una forma natural dentro de su hogar, en los parques o diferentes centros educativos donde los niños podrán emplear sus diferentes capacidades de representación mental para representar diferentes escenificaciones dentro del juego, en otras palabras los infantes tendrán la capacidad para combinar diferentes sucesos tanto reales como imaginarios para posteriormente recrearlo en diferentes situaciones ficticias vivenciándolo como si fueran reales inventando personajes y dando diferentes significados a cada objeto, un ejemplo seria como en la imaginación de los niños una escoba se convierte en un caballo o avión. (Bruner, 1989)

### **Beneficios de los Juegos Simbólicos**

- Expresa sus emociones, conflictos y miedos mediante estos juegos.
- Desarrolla sus habilidades sociales.
- Fomenta el respeto y la solidaridad.
- Comprende los roles de las personas que conforman su entorno.

- Mejora su nivel creativo volviéndose personas más curiosidad y autónomas.  
(Bruner, 1989)

### **Indicadores de Logro**

- Demuestra habilidad para resolver las dificultades propias del juego.
- Expresa sus emociones al momento de realizar estas actividades.
- Manifiesta su autonomía durante los juegos.

### **Juegos de Construcción**

Los juegos de construcción son actividades muy populares entre los niños teniendo un gran éxito por su diversidad y facilidad para que los niños puedan desplegar toda su imaginación o creatividad, estos juegos consisten en la construcción empleando piezas que poseen formas iguales o diferentes permitiendo realizar un sinfín de combinaciones poniendo como única limitación la creatividad del niño, las piezas más conocidas vendrían a ser los legos pero en épocas actuales existe una gran diversidad de estos juguetes que presentan sus propias particularidades pero la finalidad sigue siendo la misma. (Bolívar, 2005).

### **Beneficios de los Bloques de Construcción**

- Permite desarrollar la motricidad fina.
- Permite la confianza en ellos mismos.
- Fomenta la empatía.
- Adquieren la noción del orden.
- Desarrolla la lógica y habilidad para la resolución de problemas.

- Mejora su concentración.
- Domina las matemáticas.
- Desarrolla saberes más complejos. (Bolívar, 2005).

### **Indicadores de Logro**

- Selecciona los bloques según el tamaño.
- Logra diferenciar los colores entre bloque y bloque.
- Presenta habilidad al momento de desarrollar las actividades de construcción.

### **Juegos Cognitivos**

Estos juegos se puede conceptualizar como ejercicios elaborados para facilitar el desarrollo y mejora de la cognición, estas actividades se podrán realizar en diferentes entornos, los infantes muchas veces están expuestos a estas actividades con la finalidad de estimular sus diferentes aprendizajes y prepararlos para un entorno más complejo como dentro de las aulas de clases, en otras palabras definiremos a los juegos cognitivos como aquellas actividades que se basan en desarrollar las diferentes destrezas intelectuales como las operaciones básicas, la memoria y el lenguaje con la finalidad de dar solución a diversas problemáticas, dentro de dichas actividades se deben seguir una serie de reglas cuya complejidad será definida por la actividad y en nivel de los participantes y por lo general estarán sujetas objetos como fichas, tableros, etc. (Bustos, 2011)

### **Beneficios de los juegos Cognitivos**

- Mejora las habilidades comunicativas.
- Fomenta el desarrollo cognoscitivo.

- Desarrolla los diferentes aprendizajes significativos.
- Fomenta el desarrollo de la sociabilidad.
- Mejora la capacidad para resolver problemas.
- Mejora su razonamiento.
- Aprende a expresar mejor sus ideas. (Bustos, 2011)

### **Indicadores de Logro**

- Demuestra habilidad al realizar los juegos cognitivos.
- Resuelve dificultades propias del juego.
- Realiza jugadas ingeniosas durante el juego.

### **Variable Habilidades Motrices**

#### **La Motricidad**

Se puede definir a la motricidad como el conjunto de funcionamientos a nivel muscular y nervioso que permitirá realizar la coordinación y movilidad de los miembros, la locomoción y movimientos de forma general, para lograr entender la motricidad se debe empezar por definir los diferentes movimientos y patrones que este abarca, en los años ochenta se empezó a emplear el término movimiento refiriéndose a los cambios notorios que se pueden realizar con las partes del cuerpo, por otro lado un patrón de movimientos o también denominado patrón motor son una serie de acciones que se pueden relacionar entre sí pero por ser muy simples y fáciles de ejecutar no llegan a ser denominados como movimientos básicos, un ejemplo sería levantarse, alzar o bajar un brazo o las piernas pero los patrones básicos o fundamentales son acciones ya mucho más completas cerrando patrones y combinaciones de acciones o segmentos que se realizan en

simultaneo, un ejemplo seria caminar, correr o salta., estos patrones de movimientos básicos se dividen dentro de cuatro grupos principales los cuales son los giros, los saltos, los desplazamientos y manipulación de algún objeto, por otra parte algunos estudiosos relacionan los saltos junto con los desplazamientos dentro de una sola categoría la cual es denominada como locomoción y a los giros dentro del grupo denominado equilibrio. (Cerruti, Ana, 2006)

. Las habilidades motoras son funciones que al realizarse implican diferentes movimientos que se dan de forma específica empleando los diferentes músculos del cuerpo permitiendo de este modo ejecutar una acción determinada, algunas de estas tareas pueden implicar acciones cotidianas como el hecho de caminar, andar en bicicleta, correr o saltar. Para realizar de forma eficiente estas habilidades los músculos, el sistema nervioso y el cerebro deben trabajar de una manera conjunto sincrozando estos movimientos por eso es fundamental trabajar y desarrollar estas áreas desde las primeras etapas mediante acciones simples que posteriormente vallan agarrando cierta complejidad. (Comes, Fuentes, García, Roig, 2006)

### **Etapas del desarrollo de la Motricidad**

El proceso que se da durante el desarrollo motriz es influenciado por el nivel y edad que presentan los niños, vamos a mencionar la forma como es dividido:

- Los movimientos de reflejos se desarrollan en las edades de 0 a 1 año.
- Los diferentes movimientos rudimentarios se trabajan entre las edades de 1 a 2 años.
- Los movimientos fundamentales se empiezan a fortalecer a partir de los 2 hasta los 7 años de edad.

- Los movimientos a nivel deportivo se empiezan a realizar como tal en las edades de 7 a 1 años.

Toda actividad motora debe pasar por las diferentes etapas mencionadas, la motricidad por medio de la totalidad expresiva se caracteriza de una manera intrínseca siendo uno de los medios mediante el cual la se construye y manifiesta la conciencia. Este aspecto conduce al desarrollo cerebral siendo esto el pre-requisito para la mielinización pues sin realizar movimientos no se lograrán desarrollar las diferentes facultades mentales como el pensamiento, también se debe resaltar que logra una motricidad sin conectividad es algo posible pero la conectividad está muy arraigada a esta área siendo algo muy dependiente de los movimientos. El correcto desarrollo de la motricidad es considerado como la vía para lograr un óptimo desarrollo cognitivo pues mediante la motricidad se abarca otras áreas como el lenguaje corporal, o la cognitividad siendo bajo esta premisa la motricidad será comprendida como una estructura asociativa la cual debe ser controlada, regular e integrada por medio de actividades fáciles y divertidas para los infantes. (Rigal, Robert, 2007)

### **Principios Básicos para Lograr el Desarrollo de la Motricidad**

Los principios básicos deben ser trabajados de una manera particular dando el enfoque adecuado y considerando el nivel que se encuentran los estudiantes, vamos a mencionar dichos principios:

- **El Aprestamiento:** Los aprendizajes motores van a depender en su mayor parte de la capacidad para estar preparado al momento de realizarlo y brindarle el tiempo óptimo para que los alumnos puedan aprender de una manera correcta (Interacción que se da entre la maduración y los diferentes aprendizajes).

- **La Motivación:** Los aprendizajes se dan de una mejor manera cuando los participantes están al tanto del porque se están realizando y cuál es la finalidad a conseguir.
- **La técnica y forma:** Se debe dar un proceso de adaptación donde los aprendizajes se darán de una manera gradual y progresiva permitiendo obtener como resultado la practica precisa, estructurada y afectiva buscando la comprensión de las actividades y la ejecución correctas de esta de una igual forma.
- **La Practica:** La finalidad de este punto es lograra apoyar y orientar al infante en las diferentes tentativas que permitirán aprender estas destrezas, son diferentes elementos que se apoyan con el uso y disponibilidad de diversos materiales, habilidades y enfoques que permitirán al alumno llevar una práctica eficiente, pues el correcto uso de lo mencionado limitara mucho los aprendizajes del niño.
- **La Meta:** La adquisición de aprendizajes comienzan a partir de la exploración y experimentación por eso es fundamental establecer las metas y objetivos deseados antes de realizar cualquier programa de aprendizaje.
- **Retroalimentación:** Los procesos establecidos en una ida y vuelta tanto en la parte de la ejecución, desarrollo y comunicación abarcan un aspecto positivo durante el aprendizaje. (Cruzate, Garcia, 1999)

### **Las Habilidades Motrices**

Es la capacidad que toda persona desarrolla para lograr ejecutar diferentes movimientos con una técnica adecuada de una manera óptima y ante cualquier dificultad, los componentes que conforman estas habilidades son las destrezas (discriminación de diferentes movimientos), los patrones motores filogenéticos (propios de cada ser); habilidades emociones (como se encuentra el niño emocionalmente); sus experiencias

adquiridas de una manera previa; la coordinación y capacidades condicionales como la fuerza, resistencia o flexibilidad. (Gómez, 2003).

Se puede conceptualizar a las habilidades motoras como las diferentes acciones que van a involucrar diferentes movimientos musculares del cuerpo, por lo general son divididas dentro de dos grupos los cuales son las habilidades gruesas los cuales van a incluir movimientos más amplios y grandes como el uso de las piernas, los brazos, los pies o utilizar todo el cuerpo para realizar alguna acción como correr, gatear o saltar y las habilidades motoras finas que son representadas como acciones más pequeñas poder sostener alguna pieza u objeto entre los dedos o emplear los labios para sostener y probar alguna cosa, ambos aspectos por lo general se desarrollan de la mano debido a que al realizar diferentes actividades van a depender de la coordinación y las destrezas. (Faller, 2006).

### **Niveles de las Habilidades Motoras**

Los niveles de habilidades motoras van a ser tres divididos en etapas considerando en cada una de ellas las caracterizaciones y habilidades dentro de cada nivel.

- ✓ **Primer Nivel:** En este primer nivel se dominara el aspecto inicial de los diferentes fundamentos como un todo, tiene como particularidad una irradiación dentro del proceso de la excitación dentro de la corteza, en otras palabras se realizan los primeros movimientos con una técnica no tan perfecta pero se irán perfeccionando según vallan avanzando los infantes.
- ✓ **Segundo Nivel:** En este punto se realiza la diferenciación, integración y apreciación del ejercicio dentro de un todo, la medición del índice es el proceso temporal de las diversas operaciones implicadas dentro del primer nivel, eso se llama como el tiempo de reacción.



- ✓ **Tercer Nivel:** Este nivel se da la consolidación y perfección de las técnicas o habilidades dentro de las habilidades motoras, lo que más se aprecia dentro de este nivel es el tiempo y perfeccionamiento que se da al realizar algún movimiento, estos niveles motores están establecidos dentro de dos aspectos que son el motor y la dirección intencional objetiva es decir permite diferenciar la forma con la cual se realiza la ejecución de los desplazamientos de los diferentes segmentos del cuerpo. (Almeyda Saenz, Orlando, 2004)

## **Dimensiones de la Variable Habilidades Motoras**

### **Motricidad Gruesa**

La motricidad gruesa son todos los movimientos y acciones que realiza el niño empleado los magno grupos musculares permitiendo involucrar las extremidades tanto superiores como inferiores y los movimientos tanto de la cabeza y otros más complejos como saltar, caminar, correr, andar, brincar o tomar algún objeto para realizar otras acciones como saltar la soga, entre otros, en otras palabras la motricidad gruesa es el medio por el cual se logran realizar los movimientos que ejecuta el cuerpo como control de la cabeza, girar sobre sí mismo, arrastrarse, pararse, caminar, etc., y la capacidad que poseen los niños para desplazarse dentro de su espacio. (Atuncar, Gonzáles, 2017).

### **Indicadores de Logro**

- Realiza movimientos de manera coordinada
- Realiza movimientos de forma ordenada y llevando un control de estos.
- Logra mantener su postura en diferentes espacios dentro de su entorno.

## **Motricidad Fina**

La motricidad fina puede conceptualizarse como el desarrollo de los diferentes movimientos musculares más pequeños permitiendo a los infantes ejecutar trabajos más minuciosos y detallados como el hecho de dibujar, coser, tejer, colocar objetos diminutos por medio de hilos, por otro lado se puede decir que es el desarrollo de los diferentes músculos que se emplean para lograr ejecutar actividades que necesiten una gran seguridad y precisión demostrando dominio de su coordinación. (Magaña, De los Ángeles, Pineda, 2003)

Este aspecto hace referencia a todas las actividades que se realizan con una o más partes del cuerpo en la cual se va a necesitar de coordinación y precisión para ejecutarlo, se va a requerir un nivel alto de maduración para que se puedan ejecutar de manera plena pero se debe trabajar desde las primeras etapas perfeccionándose de una forma gradual, dentro del nivel escolar se debe trabajar la coordinación viso-manual, la fonética, gestual y facial siendo los juegos como una alternativa optima por su diversidad y capacidad para llamar la atención de los participantes. (Cano, 2009).

## **Indicadores de Logro**

- Realiza movimientos de manera coordinada
- Realiza movimientos de forma ordenada y llevando un control de estos.
- Logra mantener su postura en diferentes espacios dentro de su entorno.

## **2.3 Bases Conceptuales**

### **La Didáctica**

Se puede conceptualizar la palabra didáctica como el arte de poder enseñar, por esto se considera una doctrina de la pedagogía considerada dentro de las ciencias de educación encomendado en la intervención y estudio dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje permitiendo optimizar las diferentes técnicas, métodos y herramientas involucrados dentro de este proceso, esta palabra proviene del griego didácticos que hace referencia a todo aquello relevante dentro del proceso de enseñanza (Aisenberg, 1999).

### **El Juego**

Los juegos son considerados como actividades muy completas siendo muy difíciles de definir siendo más fácil reconocer sus beneficios que poder conceptualizarlo pero se puede decir que son actividades realizadas de una manera libre y espontánea dando alegrías al niño y permitiendo recrearse transformando la realidad según su imaginación expresando sus ideas u experiencias para luego dialogarlas con su entorno. (Navarro, 1993).

### **La Didáctica del Juego**

Se podrá comenzar explicando que las actividades lúdicas son un medio de enseñanza por medio de la recreación con la finalidad que los estudiantes aprendan un área concreta o abarcar diferentes aspectos de su desarrollo mediante el juego, este tipo de actividades desarrollan las diferentes capacidades cognitivas poniendo a prueba sus diferentes saberes de una manera constante y activa pues a un niño se le hace más fácil recordar algún tema si lo aprendió mediante una actividad entretenida y divertida. La didáctica del juego posee una mayor fuerza.

(Bustos, Caste, 2007)

## **La Motricidad**

Se puede definir a la motricidad como el conjunto de funcionamientos a nivel muscular y nervioso que permitirá realizar la coordinación y movilidad de los miembros, la locomoción y movimientos de forma general, para lograr entender la motricidad se debe empezar por definir los diferentes movimientos y patrones que este abarca, en los años ochenta se empezó a emplear el término movimiento refiriéndose a los cambios notorios que se pueden realizar con las partes del cuerpo

(Cerruti, Ana, 2006)

## **Las Habilidades Motrices**

Es la capacidad que toda persona desarrolla para lograr ejecutar diferentes movimientos con una técnica adecuada de una manera óptima y ante cualquier dificultad, los componentes que conforman estas habilidades son las destrezas (discriminación de diferentes movimientos), los patrones motores filogenéticos (propios de cada ser); habilidades emocionales (como se encuentra el niño emocionalmente); sus experiencias adquiridas de una manera previa; la coordinación y capacidades condicionales como la fuerza, resistencia o flexibilidad. (Gómez, 2003).

## **2.4 Formulación de las hipótesis**

### **2.4.1 Hipótesis general**

La didáctica del juego se relaciona como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayan.

### **2.4.2 Hipótesis Específicas**

Los juegos simbólicos se relacionan como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayan.

Los juegos de construcción se relacionan como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayan.

Los juegos cognitivos se relacionan como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayan.

.

## 2.5 Operalización de variable

Variable	Concepto	Dimensión	Indicadores	Instrumento
<b>LA DIDACTICA DEL JEUGO</b>	<p>Se podrá comenzar explicando que las actividades lúdicas son un medio de enseñanza por medio de la recreación con la finalidad que los estudiantes aprendan un área concreta o abarcar diferentes aspectos de su desarrollo mediante el juego, este tipo de actividades desarrollar las diferentes capacidades cognitivas poniendo a prueba sus diferentes saberes de una manera constante y activa pues a un niño se le hace más fácil recordar algún tema si lo aprendió mediante una actividad entretenida y divertida. La didáctica del juego posee una mayor fuerza.</p> <p>(Bustos, Caste, 2007)</p>	<b>- Los Juegos Simbólicos.</b>	<p>Demuestra habilidad para resolver las dificultades propias del juego.</p> <p>Expresa sus emociones al momento de realizar estas actividades.</p> <p>Manifiesta su autonomía durante los juegos.</p>	Observación
		<b>- Los Juegos de Construcción.</b>	<p>-Selecciona los bloques según el tamaño.</p> <p>Logra diferenciar los colores entre bloque y bloque.</p> <p>Presenta habilidad al momento de desarrollar las actividades de construcción.</p>	Observación
		<b>- Los Juegos Cognitivos.</b>	<p>Demuestra habilidad al realizar los juegos cognitivos.</p> <p>Resuelve dificultades propias del juego.</p> <p>Realiza jugadas ingeniosas durante el juego.</p>	

<b>HABILIDADES MOTRICES</b>	<p>Es la capacidad que toda persona desarrolla para lograr ejecutar diferentes movimientos con una técnica adecuada de una manera óptima y ante cualquier dificultad, los componentes que conforman estas habilidades son las destrezas (discriminación de diferentes movimientos), los patrones motores filogenéticos (propios de cada ser); habilidades emociones (como se encuentra el niño emocionalmente); sus experiencias adquiridas de una manera previa; la coordinación y capacidades condicionales como la fuerza, resistencia o flexibilidad. (Gómez, 2003).</p>	<b>- Motricidad Gruesa</b>	<p>Realiza movimientos de manera coordinada</p> <p>Realiza movimientos de forma ordenada y llevando un control de estos.</p> <p>Logra mantener su postura en diferentes espacios dentro de su entorno.</p>	Observación
		<b>-Motricidad Fina</b>	<p>Realiza movimientos de manera coordinada</p> <p>Realiza movimientos de forma ordenada y llevando un control de estos.</p> <p>Logra mantener su postura en diferentes espacios dentro de su entorno.</p>	

**CAPÍTULO III:**

**METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**



### **3.1 Diseño metodológico**

El diseño de esta investigación fue el descriptivo correlacional que tiene la finalidad de demostrar la relación que se establecen entre las variables, también se debe mencionar el diseño utilizado que fue el cuantitativo considerando las diferentes características y cualidades que posee la muestra para posteriormente ser plasmando mediante los cuadros estadísticos.

### **3.2 Población y muestra**

#### **3.2.1 Población**

Cuando se hace mención de la población dentro de una investigación se hace referencia al conjunto de objetos, personas animales de los cuales se va a recolectar diferentes datos e información trascendental para lograr desarrollar la tesis, el inicial cuenta con la totalidad de 51 alumnos a cargo de 3 docentes ubicados dentro de 3 aulas.

#### **3.2.2 Muestra**

Para lograr seleccionar a la muestra se empleó el modelo no probabilístico dentro del cual el investigador va a tener la función de escoger a la muestra considerando las características o semejanzas que puedan presentar entre si cumpliendo con las diferentes expectativas para el correcto desarrollo del trabajo de investigación, en este caso la muestra fue constituida por un total de 19 estudiantes que oscilan la edad de 5 años.

### **3.3 Tecnicas de recolección de Datos.**

Para el correcto desarrollo de este trabajo fue fundamental la recolección de información de los avances y dificultades que va presentando el trabajo durante su desarrollo para posteriormente llegar a realizar las conclusiones para posteriormente ser

expuestas en los cuadros estadísticos, la técnica empleada para lograrlo fue la observación por ser la que mejor se adapta a las diferentes características presentados por la muestra.

### 3.4 Técnicas para el Procesamiento de Información

Se aplicó el SPSS en su última versión. (25.0).

#### Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Variable X*

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Juegos simbólicos		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juegos de construcción		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juegos cognitivos		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
<b>La didáctica del juego</b>		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

**Tabla 2**

*Variable Y*

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Motricidad fina		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Motricidad gruesa		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
<b>Habilidades motoras</b>		8	Bajo	8 -12
			Moderado	13 -17
			Alto	18 -24

#### CONFIABILIDAD La didáctica del juego

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,897	12

**Habilidades motoras**

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N de elementos</b>
0,878	8

**CAPÍTULO IV**  
**RESULTADOS**

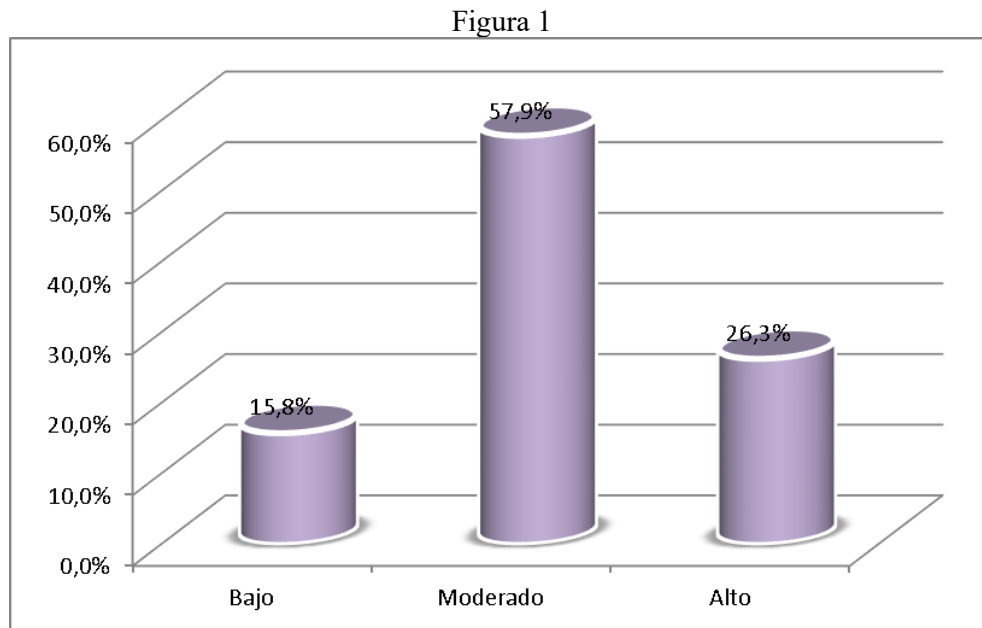
#### 4.1. Analisis descriptivo por variables y dimensiones

Tabla 3

##### La didáctica del juego

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	15,8%
Moderado	11	57,9%
Alto	5	26,3%
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>100,0%</b>

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán



De la fig. 1, un 59,1% de los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán alcanzaron un nivel moderado en la variable Didáctica del juego, un 26,3% adquirieron un nivel alto y un 15,8% consiguieron un nivel bajo.

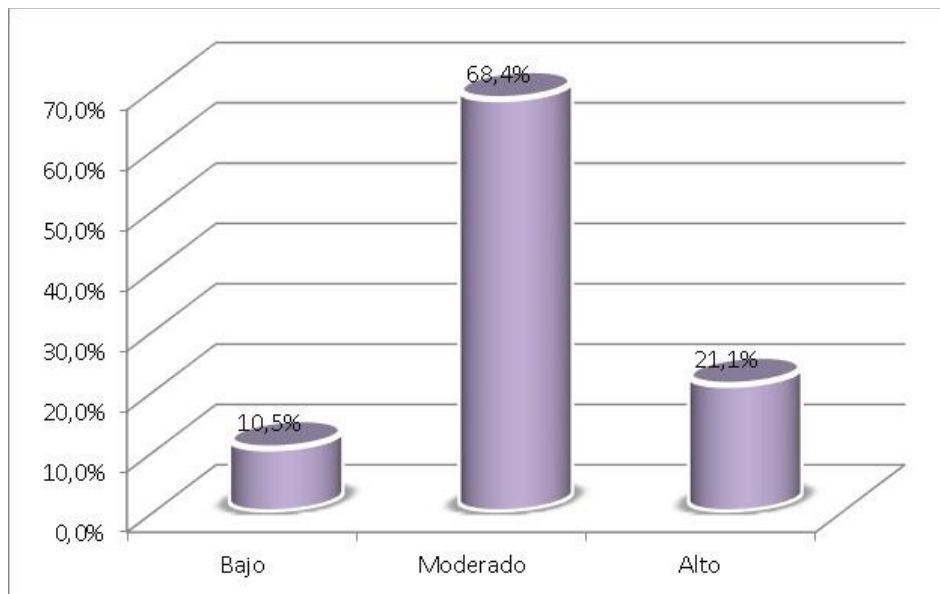
**Tabla 4**

**Juegos simbólicos**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	2	10,5%
Moderado	13	68,4%
Alto	4	21,1%
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>100,0%</b>

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán

**Figura 2**



De la fig. 2, un 68,4% de los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán alcanzaron un nivel moderado en la dimensión “juegos simbólicos”, un 21,1% adquirieron un nivel alto y un 10,5% consiguieron un nivel bajo.

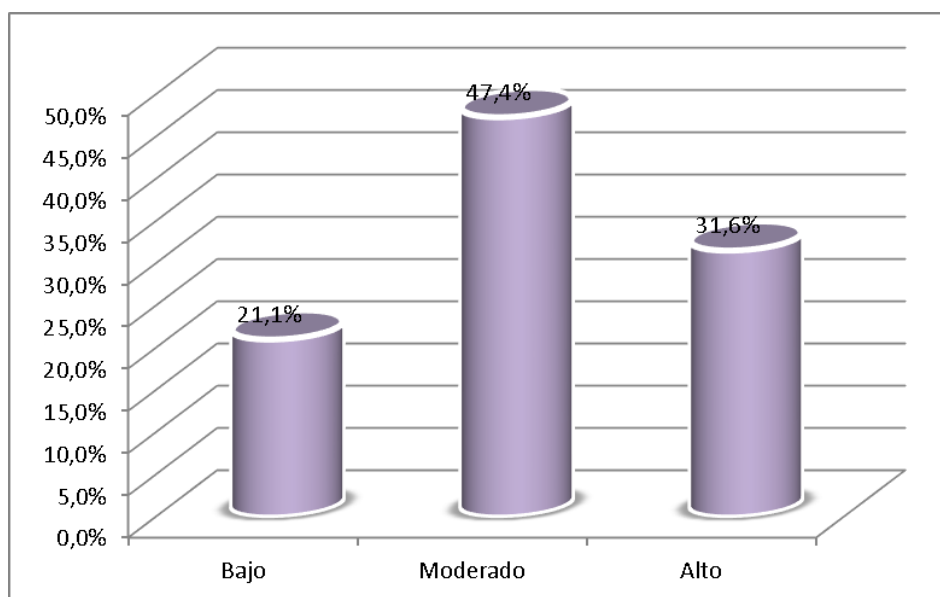
**Tabla 5**

**Juegos de construcción**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	4	21,1%
Moderado	9	47,4%
Alto	6	31,6%
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>100,0%</b>

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán

**Figura 3**



De la fig. 3, un 47,4% de los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán alcanzaron un nivel moderado en la dimensión “juegos de construcción”, un 31,6% adquirieron un nivel alto y un 21,1% consiguieron un nivel bajo.

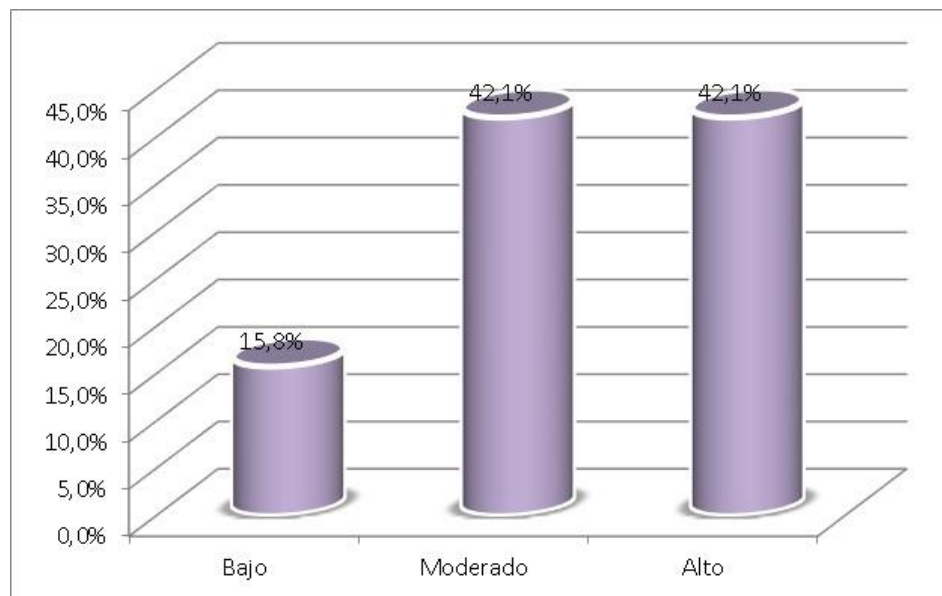
**Tabla 6**

**Juegos cognitivos**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	3	15,8%
Moderado	8	42,1%
Alto	8	42,1%
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán

**Figura 4**



De la fig. 4, un 42,1% de los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán alcanzaron un nivel moderado en la dimensión “juegos cognitivos”, un 42,1% adquirieron un nivel alto y un 15,8% consiguieron un nivel bajo.

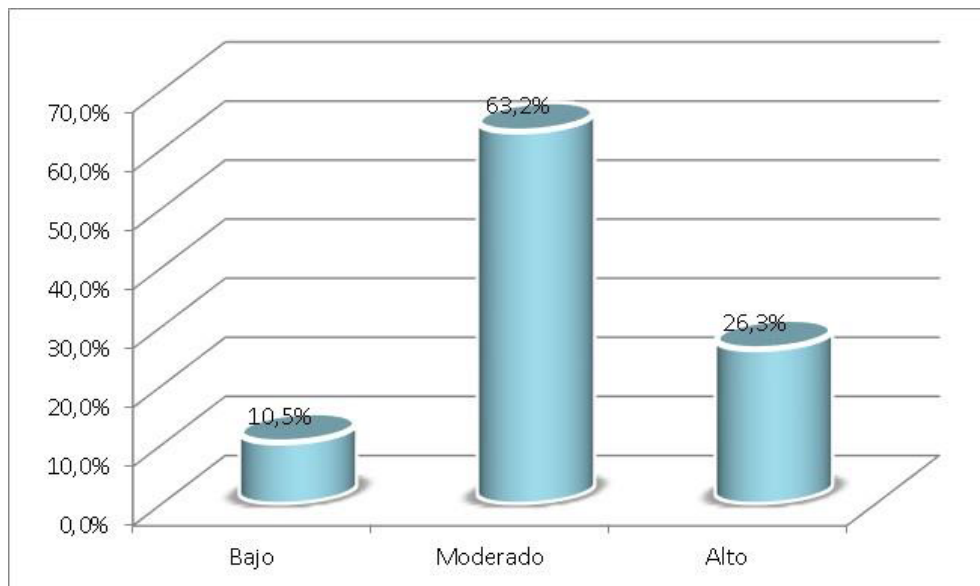
**Tabla 7**

**Habilidades motoras**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	2	10,5%
Moderado	12	63,2%
Alto	5	26,3%
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán

**Figura 5**



De la fig. 5, un 63,2% de los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán alcanzaron un nivel moderado en la variable Habilidades motoras, un 26,3% adquirieron un nivel alto y un 10,5% consiguieron un nivel bajo.



## 4.2. Contrastación de hipótesis

### Hipótesis general

Ha: La didáctica del juego se relaciona como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán.

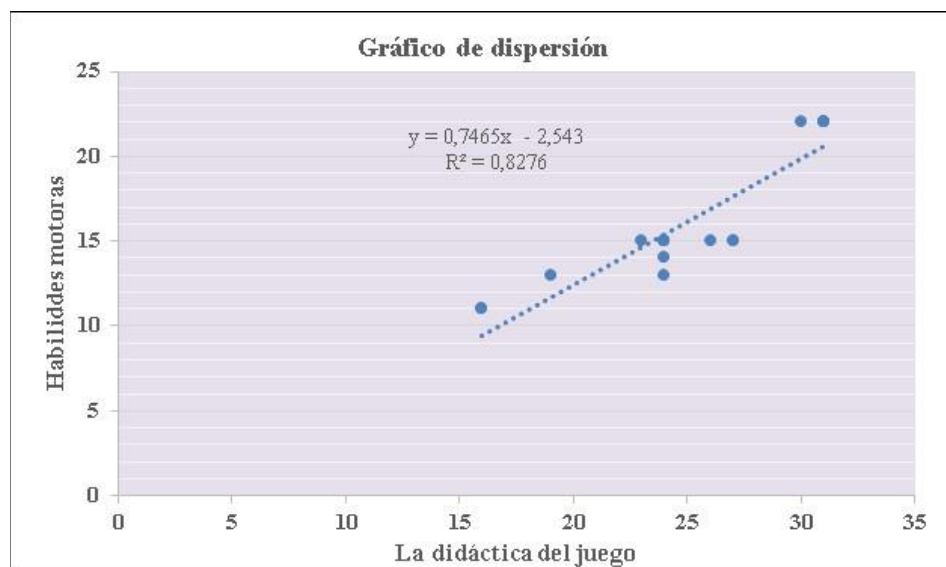
H<sub>0</sub>: La didáctica del juego no se relaciona como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán.

**Tabla 8**

*La didáctica del juego y habilidades motoras*

		Correlaciones		
			La didáctica del juego	Habilidades motoras
Rho de Spearman	La didáctica del juego	Coef. Correlación	1	0,910
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	19	19
	Habilidades motoras	Coef. Correlación	0,910	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	19	19

La tabla 8 muestra una correlación de  $r = 0,910$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud muy buena entre la didáctica del juego y el recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán



**Figura 6.** La didáctica del juego y habilidades motoras.

### Hipótesis específica 1

**H1:** Los juegos simbólicos se relacionan como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán

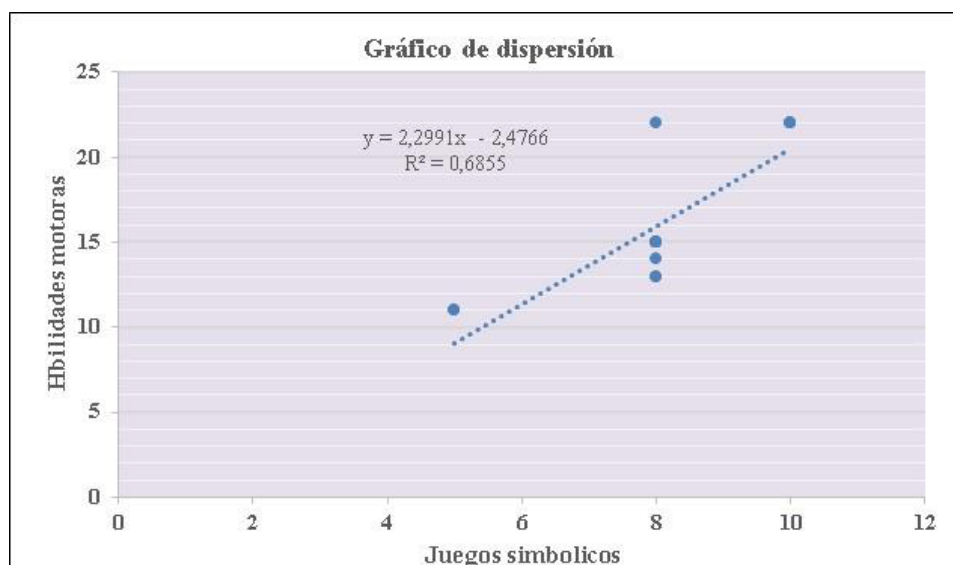
**H<sub>0</sub>:** Los juegos simbólicos no se relacionan como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán

**Tabla 9**

*Juegos simbólicos y habilidades motoras*

		Correlaciones	
		Juegos simbólicos	Habilidades motoras
Rho de Spearman	Juegos simbólicos	Coef. Correlación	1
		Sig. (bilateral)	.000
		N	19
	Habilidades motoras	Coef. Correlación	0,828
		Sig. (bilateral)	0,00
		N	19

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,828$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud muy buena entre los juegos simbólicos y las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán.



**Figura 7.** Juegos simbólicos y habilidades motoras

### Hipótesis específica 2

**H2:** Los juegos de construcción se relacionan como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán

**H<sub>0</sub>:** Los juegos de construcción no se relacionan como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán

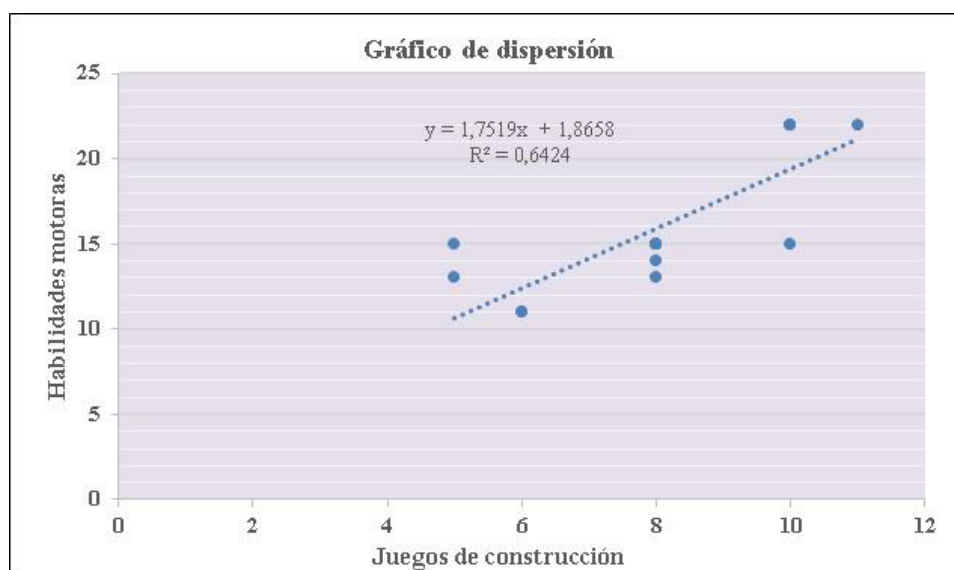
**Tabla 10**

*Juegos de construcción y habilidades motoras*

#### Correlaciones

			Juegos de construcción	Habilidades motoras
Rho de Spearman	Juegos de construcción	Coef. Correlación	1	0,801
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	19	19
	Habilidades motoras	Coef. Correlación	0,801	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	19	19

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,801$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud muy buena entre los juegos de construcción y las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán



**Figura 8.** Juegos de construcción y habilidades motoras.

**Hipótesis específica 3**

**H3:** Los juegos cognitivos se relacionan como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán.

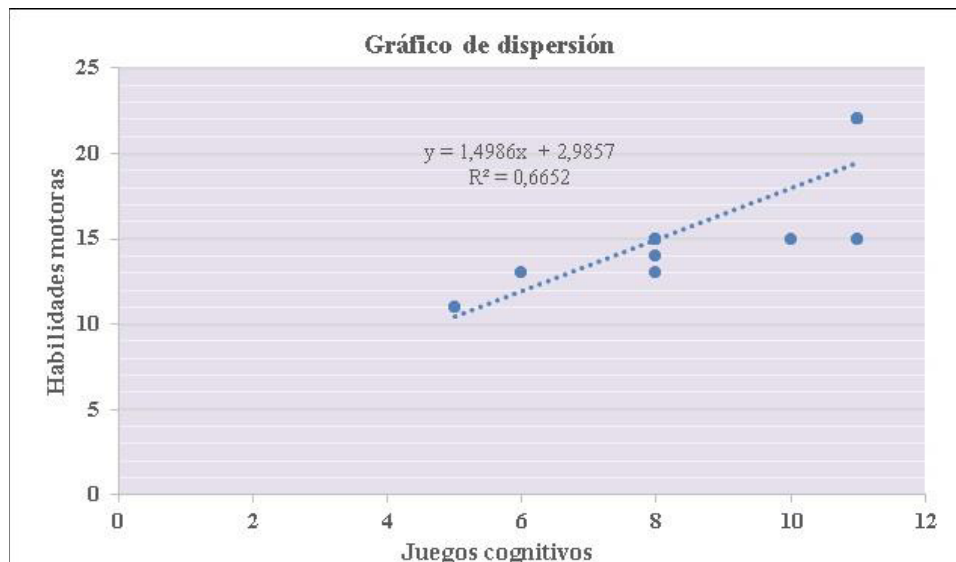
**H<sub>0</sub>:** Los juegos cognitivos no se relacionan como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán.

**Tabla 11**

*Juegos cognitivos y habilidades motoras*

		<b>Correlaciones</b>	
		Juegos cognitivos	Habilidades motoras
Rho de Spearman	Juegos cognitivos	Coef. Correlación	1
		Sig. (bilateral)	.
		N	19
	Habilidades motoras	Coef. Correlación	0,816
		Sig. (bilateral)	0,00
		N	19

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,816$ , con un valor  $Sig < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud muy buena entre los juegos cognitivos y las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán



**Figura 9** Juegos cognitivos y habilidades motoras

## **CAPITULO V**

### **DISCUSION**

## 5.- Discusión

**León J (2015)** siendo un medio para la autorreflexión las cuales van a tener que afrontar los estudiantes ante diferentes situaciones a nivel social en referencia a la justificación y racionalización de la práctica, la técnica para recolectar información fue la de observación siendo complementada por los cuadernos de campo y los test, para **Paucar F (2015)** Es fundamental emplear los juegos tradicionales para optimizar el proceso de enseñanza destacando que mediante su uso se logran trabajar y desarrollar las diferentes habilidades motrices y cognitivas, **Higueras L (2019)** finalmente centrándonos netamente en la motricidad se logró apreciar una mejora considerable tanto en la motricidad gruesa como en movimientos más finos al momento de lanzar una pelota o recepcionar esta misma, **Cayatopa S (2022)**, finalmente se ha podido refutar la hipótesis nula aceptan la hipótesis planteada en la investigación pues mediante los resultados se obtuvieron una T Student de -6,234 con  $p=0,000 < 0,05$  pudiendo por este medio determinar la influencia de las variables, **Portocarrero J (2017)** Los juegos como medio didáctico fue determinante al momento de estimular las habilidades psicomotrices en los niños, antes de aplicar estas actividades lúdicas el 80% de los estudiantes muestreados denotaron un nivel bajo y en proceso al inicio del trabajo, luego de aplicar las estrategias propuestas la mayoría de estudiantes paso a estar en un nivel óptimo-avanzado demostrando la efectividad que aportan estos medios dentro del proceso de aprendizaje-enseñanza, **Vera N (2015)** Los juegos cooperativos son una estrategia que permite el desarrollo pedagógico, sano y de interacción socio afectivo en tre los infantes que tienen las edades de 4 a 5 años donde se lograra captar su interés y establecer una motivación constante.

**CAPITULO VI**  
**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## 6.2 Conclusiones

1. **Primera:** Existe relación de magnitud muy buena entre la didáctica del juego y el recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán.
2. **Segunda:** Existe relación de magnitud muy buena entre los juegos simbólicos y las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán..
3. **Tercera:** Existe relación de magnitud muy buena entre los juegos de construcción y las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán.
4. **Cuarta:** Existe relación de magnitud muy buena entre los juegos cognitivos y las habilidades motrices en los niños del inicial 654 Don Alberto-Sayán.



## **6.2 Recomendaciones**

Se recomienda a las educadoras a capacitarse e investigar sobre la didáctica del juego en las actividades pedagógicas implementando nuevas innovaciones y técnicas necesarias para enriquecer el aprendizaje de los niños.

Replicar estos procedimientos y técnicas en las diversas aulas para hacer de las clases momentos vivenciales y divertidos mediante juegos nuevos, canciones u otros medios lúdicos que propicien la imaginación y socialización.

Emplear la lúdica educativa como proceso dinamizador en las actividades respetando en los niños su propio estilo y ritmo de aprendizaje porque cada niño es diferente y desarrolla sus habilidades.

**CAPÍTULO V:**

**FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA**

## **Fuentes Bibliográficas:**

Aisenberg B. (1999). Didáctica de las Ciencias Sociales. Aportes y Reflexiones. Ecuador; Paidós.

Badía, A y otros. (2003). Aprender Autónomamente. Estrategias didácticas. Madrid.

Navarro, V (1993) El Juego Infantil Barcelona: INDE

Garvey, C. (1985). El Juego Infantil. Ediciones Morata. España

Rodríguez, m & Ketchum, M (1995) Creatividad en los Juegos y Juguetes; México, Pax México.

Bañeres, D. (2008). El Juego como Estrategia Didáctica. Barcelona: Grao.

Piaget, J. (2000). Psicología del Niño. México

Bautista Vallejo, J.M. (Coord.) (2004): El Juego como Método Didáctico. Propuestas Didácticas y Organizativas., Editorial Adhara, Granada.

Rüssel, A. (1970). El Juego de los niños. Barcelona: Herder. (Edición original de 1965).

Pugmire-Stoy, M.C. (1996). El juego Espontáneo Vehículo de Aprendizaje y comunicación. Madrid: Narcea S.A.

Bustos Muñoz, M. A., & Caste, F. J. (2007). Juegos Populares: una Propuesta Práctica para la Escuela. España: Pila Teleña

Bernal, C. (2006). Metodología de la Enseñanza. México: Pearson.

Bruner, J (1989) Realidad Mental y Mundos Posibles. Barcelona: Gedisa

Bolívar Gutiérrez, M. L. (2005). Estrategias y Juegos Pedagógicos para Encuentros. Bogotá: Paulinas.

(Cerruti, Ana, 2006) Cuerpo, movimiento y juego. Desarrollo Recopilación Bibliografía para los centros CAIF del Uruguay

Comes, M., Fuentes, García, & Roig. (2006). El Ser Humano y el Esfuerzo. Madrid: INDE.

Rigal, Robert (2007) Motricidad humana. Fundamentos y Aplicaciones Pedagógicas” .editorial Pila Teleña S.A Capitulo II

Cruzate de Palau, Gracia (1999) Educación Psicomotriz infantil: Barcelona España: océano

Gómez C. et al (2003), Antología de Educación física, Secretaría de Educación Pública, México, Pág. 31, 32,34.

Faller, A. (2006). Estructura y Funciones del Cuerpo Humano. México: Paidotribo.

(Almeyda Saenz, Orlando, 2004) Psicomotricidad y educación Infantil. **PeFuentes**

### **Hemerográficas**

**Higueras L (2019)** “El Juego como Recurso Didáctico en la formación inicial Docente”, Tesis Doctora. Universidad de Granada-España.

**León J (2015)** “El Juego Cooperativo como Estrategia Pedagógica para el Desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en los Estudiantes del Grado 401 del Colegio Nydia Quintero de Turbay”, Trabajo de Grado para optar al Título de Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes. Universidad Libre-Colombia.

**Paucar F (2015)** “Los Juegos Tradicionales y el Desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños y niñas de primer año de Educación General básica de la Escuela “Isabel Yánez” de la Parroquia de Machachi, Cantón Mejía, provincia de Pichincha.”, Informe Final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la Obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación. Mención Educación Básica. Universidad Técnica de Ambato-Ecuador.

**Cayatopa S (2022)** “Juegos Motores en la Motricidad Gruesa en Preescolares de la institución Educativa 211, Cocochó, 2021”, Tesis para Obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe. Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas-Perú.

**Portocarrero J (2017)** “El Juego como Recurso Didáctico y su Influencia en la Estimulación de la Psicomotricidad en los Estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017”, Tesis para Obtener el Grado académico de Maestra en educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa. Universidad Cesar Vallejo-Perú.

**Vera N (2015)** “El Juego como Estrategia Didáctica para Desarrollar la Psicomotricidad en niños y niñas de 4 años de Educación Inicial”, Tesis para Optar el Grado Académico de Maestro en Educación en la Mención de Didáctica de la Enseñanza de Educación Inicial. Universidad San Ignacio de Loyola-Perú.

**RINCO A, Aida D (2010)** Importancia del Material Didáctico en el Proceso Matemático de Educación Preescolar. Venezuela: Universidad de los Andes Facultad de Humanidades y Educación Escuela de Educación Departamento de Preescolar. (Tesis)

**Magaña, C., De los Ángeles, S. y Pineda, A. (2003).** Desarrollo de la Motricidad Fina y Aprestamiento para la Lectura y Escritura en niños y niñas de Educación Parvularia. Tesis de Licenciatura, Universidad Francisco Gavidia, San Salvador, El Salvador

### **Fuentes Electrónicas**

Franc, N. (febrero, 2002). En torno al Juego y la Intervención Psicomotriz. Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales, 5, 33-46. Recuperado el 08/02/2017 de <http://www.iberopsicomot.net/2002/num5/5articulo4.pdf>.

Gastiaburú F., G.M. (2012). Programa “Juego, Coopero y Aprendo” para el Desarrollo psicomotor niños de 3 años de una I.E. del Callao. Recuperado el 08/02/2017.de [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012\\_Gastiabur%](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa%20-Juego,%20coopero%20y%20aprendo.pdf)

[C3%BA\\_Programa%20-Juego,%20coopero%20y%20aprendo.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa%20-Juego,%20coopero%20y%20aprendo.pdf)

Bustos, K. (19 de mayo de 2011). Juegos Tradicionales. Obtenido de El Gato y el Ratón: <http://karolmayesita.blogspot.com/>

Atuncar, D. A., y Gonzáles, C. R. (2017). El Juego en la Estimulación de la Motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P. “Virgen de Chapi”. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica].

[http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1518/TESIS%20ATUNCA](http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1518/TESIS%20ATUNCAR%20SARAVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)  
[R%20SARAVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1518/TESIS%20ATUNCAR%20SARAVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cano, D. (22 de abril de 2009). Motricidad fina. <http://goo.gl/evfLKc>

# ANEXOS

## Guía de observación dirigida a los niños

### Variable la Didáctica del Juego

1- ¿Demuestra habilidad para resolver las dificultades propias del juego?

SI NO

2- ¿Expresa sus emociones al momento de realizar estas actividades?

SI NO

3- ¿Manifiesta su autonomía durante los juegos?

SI NO

4- ¿Selecciona los bloques según el tamaño?

SI NO

5- ¿Logra diferenciar los colores entre bloque y bloque?

SI NO

6- ¿Presenta habilidad al momento de desarrollar las actividades de construcción?

SI NO

7- ¿Demuestra habilidad al realizar los juegos cognitivos?

SI NO

8- ¿Resuelve dificultades propias del juego?

SI NO

9- ¿Realiza jugadas ingeniosas durante el juego?

SI NO



## Guía de observación dirigida a los niños

### Variable Habilidades Motrices

1- ¿Realiza movimientos de manera coordinada?

SI

NO

2- ¿Realiza movimientos de forma ordenada y llevando un control de estos?

SI

NO

3- ¿Logra mantener su postura en diferentes espacios dentro de su entorno?

SI

NO

4- ¿Realiza movimientos de manera coordinada?

SI

NO

5- ¿Realiza movimientos de forma ordenada y llevando un control de estos?

SI

NO

6- ¿Logra mantener su postura en diferentes espacios dentro de su entorno?

SI

NO

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
"LA DIDÁCTICA DEL JUEGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DE INICIAL 654 DON ALBERTO-SAYÁN"	<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿Cómo se relaciona la didáctica del juego como recurso pedagógico para desarrollar el las habilidades motrices en los niños de inicial 654 Don Alberto-Sayán?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Determinar la relación de la didáctica del juego como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños de inicial 654 Don Alberto – Sayán.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <p>La didáctica del juego se relaciona como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños de inicial 654 Don Alberto-Sayán.</p>	<p>La Didáctica del Juego</p> <p>-Juegos Simbólicos.</p> <p>- Juegos de Construcción.</p> <p>-Juegos Cognitivos.</p>	<p><b>INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Descriptiva Correlacional</p> <p><b>DISEÑO</b></p> <p>No experimental</p>	<p><b>MÉTODO</b></p> <p>Científico</p> <p><b>TÉCNICAS</b></p> <p>Aplicación de encuestas a estudiantes</p> <p>Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental</p>	<p><b>ALUMINOS</b></p> <p>Población:51</p> <p><b>MUESTRA</b></p> <p>19</p>
	<p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos simbólicos como recurso pedagógico para desarrollar el las habilidades motrices en los niños de inicial 654 Don Alberto-Sayán?</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos de construcción como recurso pedagógico para desarrollar el las habilidades motrices en los niños de inicial 654 Don Alberto-Sayán?</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos cognitivos como recurso pedagógico para desarrollar el las habilidades motrices en los niños de inicial 654 Don Alberto-Sayán?</p>	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Determinar la relación de los juegos simbólicos como recurso pedagógico para desarrollar el las habilidades motrices en los niños de inicial 654 Don Alberto-Sayán.</p> <p>Determinar la relación de los juegos de construcción como recurso pedagógico para desarrollar el las habilidades motrices en los niños de inicial 654 Don Alberto-Sayán.</p> <p>Determinar la relación de los juegos cognitivos como recurso pedagógico para desarrollar el las habilidades motrices en los niños de inicial 654 Don Alberto-Sayán.</p>	<p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b></p> <p>Los juegos simbólicos se relacionan como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños de inicial 654 Don Alberto-Sayán.</p> <p>Los juegos de construcción se relacionan como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños de inicial 654 Don Alberto-Sayán.</p> <p>Los juegos cognitivos se relacionan como recurso pedagógico para desarrollar las habilidades motrices en los niños de inicial 654 Don Alberto-Sayán.</p>	<p><b>Habilidades Motrices</b></p> <p>-Motricidad Gruesa.</p> <p>-Motricidad Fina.</p>	<p><b>INSTRUMENTOS:</b></p> <p>Formato de encuestas.</p> <p>Guía de Observación</p> <p>Cuadros estadísticos</p> <p>Libreta de notas</p>		

