



# **Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**

**Escuela de Posgrado**

**Juegos de movimiento para propiciar experiencias motrices básicas en los niños del colegio Integrado Pampa San Alejo N°20947- Barranca**

**Tesis**

**Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa con  
Mención en Estimulación Temprana**

**Autora**

**Fidelina Delfina Olivares Sanchez**

**Asesora**

**M(a). Silvia Cristina Torres Guizado**

**Huacho - Perú**

**2024**



**Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Reconocimiento:** Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



# UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

## LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

*"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"*

*Escuela posgrado*

### INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Fidelina Delfina Olivares Sánchez	42238905	12 de octubre de 2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Silvia Cristina Torres Guizado	40694176	0000-0003-4753-2891
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Victoria Flor Carrillo Torres	15724523	0000-0002-6476-1592
Maria Elena Pacheco Romero	40252146	0000-0002-8941-4984
Zilda Julissa Flores Carbajal	15739748	0000-0001-5881-3782

# JUEGOS EN MOVIMIENTO PARA PROPICIAR EXPERIENCIAS MOTRICES BASICAS EN LOS NIÑOS DEL COLEGIO INTEGRADO PAMPA SAN ALEJO N° 20947 - BARRANCA

## INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>20%</b>	<b>20%</b>	<b>2%</b>	<b>11%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b><a href="http://www.dspace.uce.edu.ec">www.dspace.uce.edu.ec</a></b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion</b> Trabajo del estudiante	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b><a href="http://repositorio.unjfsc.edu.pe:8443">repositorio.unjfsc.edu.pe:8443</a></b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b><a href="http://repositorio.upt.edu.pe">repositorio.upt.edu.pe</a></b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b><a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a></b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b><a href="http://repositorio.upse.edu.ec">repositorio.upse.edu.ec</a></b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>7</b>	<b><a href="http://1library.co">1library.co</a></b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b><a href="http://repositorio.untumbes.edu.pe">repositorio.untumbes.edu.pe</a></b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

**JUEGOS EN MOVIMIENTO PARA PROPICIAR EXPERIENCIAS MOTRICES  
BASICAS EN LOS NIÑOS DEL COLEGIO INTEGRADO PAMPA SAN ALEJO N°  
20947 – BARRANCA**

**Presentada por:  
Fidelina Delfina Olivares Sánchez**

**TESIS DE MAESTRÍA**

**ASESOR: Silvia Cristina Torres Guizado**

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRO EN CIENCIAS DE LA GESTIÓN EDUCATIVA, CON MENCIÓN EN  
ESTIMULACIÓN TEMPRANA  
HUACHO**

**2023**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de tesis a mi esposo y a mi hija por su apoyo incondicional para poder seguir logrando mis objetivos en el aspecto de mi profesión, sin ellos no había podido lograrlo les dedico mi tesis en ofrenda de amor y comprensión a mi hogar.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por haberme otorgado un hogar maravilloso, quienes creen en mí, brindándome su amor y su tiempo necesario para realizarme profesionalmente.

Este trabajo de tesis lo dedico a mi esposo y hija porque han fomentado en mí, el deseo de seguir superándome y lograr mis objetivos.

## ÍNDICE

Dedicatoria.....	II
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 objetivo del trabajo es “Determinar la relación de los juegos de movimiento y las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca”, los procedimientos que se emplearon responden a las características de la población, el diseño descriptivo es el que va a descubrir nuevos significados y hechos de un análisis, explicando y describiendo lo que se desea investigar en este caso se describirá la variable independiente y dependiente y es correlacional porque tiene el propósito de medir el nivel de relación de las dos variables buscando su relación permanente para luego ser analizada y cuantificada su vinculación y posteriormente sustentadas en las hipótesis, por lo tanto el diseño será descriptivo correlacional.

**Población:** Atendiendo a niños y niñas y es de gestión pública perteneciente a la Ugel 16 cuenta con 3 aulas con una población de 63 niños de 3,4 y 5 años.

**Muestra:** Se consideró la misma cantidad de la población.

**Técnicas de recolección de Datos:** Los recursos o instrumentos que se emplearán para abordar el planteamiento del problema será la observación el cual contendrá 20 ítems que será aplicado a la muestra, lo cual favorecerá a la recopilación y los datos para su tabulación estadística, así mismo se requerirá de material de apoyo como fichas bibliográficas y listas de cotejo.

**Palabras Claves:** Juegos, Psicomotricidad y aprendizaje

## **ABSTRAC**

The objective of the work is to "Determine the relationship of movement games and basic motor experiences in children of the integrated school Pampa San Alejo N° 20947 -Barranca", the procedures that were used respond to the characteristics of the population, the descriptive design It is the one that will discover new meanings and facts of an analysis, explaining and describing what you want to investigate. In this case, the independent and dependent variable will be described and it is correlational because it has the purpose of measuring the relationship level of the two variables looking for their permanent relationship to later be analyzed and quantified their link and subsequently supported by the hypotheses, therefore the design will be descriptive correlational.

Population: Taking care of boys and girls and it is publicly managed and belongs to Ugel 16, it has 3 classrooms with a population of 63 children aged 3, 4 and 5 years.

Sample: The same amount of the population was considered.

Data collection techniques: The resources or instruments that will be used to address the problem statement will be observation, which will contain 20 items that will be applied to the sample, which will favor the collection and data for its statistical tabulation, as well support material such as bibliographic records and checklists will be required.

Keywords: Games, psychomotricity and learning

## INTRODUCCION

Cuando un niño juega podemos observar que hay una combinación valiosa de actividades motoras y psíquicas las cuales se van potencializando en la mente del infante, por esta razón el desarrollo de la motricidad en todo niño, es un aspecto importante que posteriormente se verá reflejado en la enseñanza y aprendizaje en tal sentido se ha investigado este tema en siete capítulos.

En el primer capítulo se planteara el enunciado del problema vigente que necesita acción precisa y puntual para que la situación mejore y explique de manera concisa las barreras que el problema presenta en tal sentido se debe perseguir los objetivos que respondan al problema justificando las razones del análisis.

En esta parte se considera el marco teórico que es la agrupa los conocimientos, teorías y supuestos que son la base de la investigación y es la parte más importante donde se construye el estudio para ello se debe consultar las fuentes bibliográficas.

En el capítulo tercero se definirá los procedimientos y técnicas que se utilizaran para llegar a los resultados mediante la aplicación de los instrumentos a la muestra seleccionada.

La discusión está dentro del quinto capítulo donde se muestran los resultados como evidencia considerando las restricciones de la investigación y ponerlos en práctica en otros ámbitos.

Las conclusiones y recomendaciones son el resultado del estadístico aplicado así mismo en estos últimos capítulos se consideran los anexos, la matriz de consistencia y las referencias bibliográficas.

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

## **Descripción de la realidad problemática**

Cuando un niño juega podemos observar que hay una combinación valiosa de actividades motoras y psíquicas las cuales se van potencializando en la mente del infante, por esta razón el desarrollo de la motricidad en todo niño es un aspecto bastante importante porque posteriormente se verá reflejado en la enseñanza y aprendizaje obtenido del contexto con el que se ha vinculado entonces podemos afirmar que un apropiado crecimiento psicomotriz es necesario, la utilización del conocimiento y del cuerpo son áreas básicas del descubrimiento individual que tienen que hacer los niños menores de 6 años, en el “ *colegio Integrado Pampa San Alejo N° 20947 – Barranca*” no realizan un pertinente trabajo motriz a consecuencia de que los maestros no se capacitan adecuadamente sobre psicomotricidad a ello se suma la escases de materiales didácticos, espacios poco apropiados para el trabajo a esta área y es prioritario despertar en nuestras autoridades el interés para mejorar la educación en nuestra comunidad, hacerles conocer a través de talleres que la motricidad es importante en el desarrollo del niño por las múltiples ventajas que otorga en la educación y ampliar los límites del conocimiento para que nuestros niños puedan insertarse y afrontar los retos en la sociedad, psicológicamente y física mediante el despliegue lúdico.

Consideramos que se debe aplicar estrategias que favorezcan el movimiento a través de los juegos donde el niño experimente y descubra sus propias vivencias modificando conductas generando cambios intelectuales considerables a través de las motricidades básicas como velocidad, equilibrio y la fuerza.

Por lo tanto, consideramos que esta investigación es importante en el desarrollo de las competencias básicas que el niño debe lograr en la primera infancia lo cual será reflejado en su vida futura.

## **1.2. Formulación del problema.**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cómo se relaciona los juegos de movimiento y las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca?

### **1.2.2 Problemas específicos.**

¿Cómo se relaciona los juegos de movimiento reflejo y las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca?

¿Cómo se relaciona los juegos de movimiento voluntario y las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 – Barranca?

¿Cómo se relaciona los juegos de movimiento automático y las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 – Barranca?

### **1.3.1 Objetivo General**

Determinar la relación de los juegos de movimiento y las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Determinar la relación de los juegos de movimiento reflejo y las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca

Determinar la relación de los juegos de movimiento voluntario y las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca

Determinar la relación de los juegos de movimiento automático y las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca

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

#### **Justificación Teórica**

Las actividades motrices son herramientas elementales en estos tiempos actualmente escuchamos que los niños son los protagonistas de sus conocimientos ellos deben descubrir y experimentar el mundo mediante sus propias habilidades y movimientos que se irán desarrollando en las etapas de su desarrollo por lo tanto la psicomotricidad es importante en el nivel inicial es esencial porque proporciona los instrumentos necesarios para que los niños se inserten y afronten en la sociedad, por lo tanto desarrollar la motricidad básica favorecerá en el niño en el despliegue de todas sus habilidades tanto físicas, corporales y mentales.

#### **Justificación Práctica**

Este trabajo tiene como propósito aportar en el aprendizaje para que los niños lo conviertan en un aprendizaje comprensivo y significativo, para ello los maestros deben tomar conciencia que es importante que el cambio de estrategias para facilitar un mejor aprendizaje, por ello es importante que estas actividades se practiquen dentro del colegio donde se acondicione un espacio adecuado para que el niño pueda moverse con libertad y realizar las actividades de movimiento que le permitan desarrollar su coordinación motora gruesa y que se refleje posteriormente en su aprendizaje explicando e interpretando su realidad determinando vínculos matemáticos resolviendo diversos problemas de una manera lúdica y divertida logrando las competencias básicas que le permitirán un mejor aprendizaje.

### **Justificación social**

Los juegos de movimientos son actividades que permiten la socialización en los niños donde el maestro debe ser un orientador en estos aprendizajes también se debe comprometer a los tutores y padres de familia para que sean participe de este aprendizaje y puedan comprender que la motricidad desarrolla no solo el aspecto motriz sino también cognitivo

### **Justificación Metodológica**

Los procedimientos que se emplearan responden a las características de la población, el diseño descriptivo es el que va a descubrir nuevos significados y hechos de un análisis, explicando y describiendo lo que se desea investigar en este caso se describirá la variable independiente y dependiente y es correlacional porque tiene el propósito de medir el nivel de relación de las dos variables buscando su relación permanente para luego ser analizada

y cuantificada su vinculación y posteriormente sustentadas en las hipótesis, por lo tanto el diseño será descriptivo correlacional, los recursos o instrumentos que se emplearán para abordar el planteamiento del problema será la observación el cual contendrá 20 ítems que será aplicado a la muestra, lo cual favorecerá a la recopilación y los datos para su tabulación estadística, así mismo se requerirá de material de apoyo como fichas bibliográficas y listas de cotejo.

### **1.5 Delimitaciones del estudio**

El colegio 20947 ubicado en Pampa San Alejo de la provincia de Barranca está considerado como un centro poblado rural escolarizado con maestros en polidocencia completa, atendiendo a niños y niñas y es de gestión pública perteneciente a la Ugel 16 cuenta con 3 aulas con una población de 63 niños de 3,4 y 5 años.

### **1.6 Viabilidad del Problema**

Conocedor de la necesidad de aportar e innovar nuevas experiencias que el docente debe practicar y que solo se limitan al desarrollo de sus actividades educativas dentro de sus aulas dejando de lado la importancia que tiene el juego en la pedagogía, por lo tanto, consideramos viable la investigación y los resultados beneficiaran en mejorar las falencias que se encontró en el aprendizaje de los niños

**CAPÍTULO II:**  
**MARCO TEÓRICO**

## 2.1 Antecedentes de la investigación

### Nivel Internacional

**Benavides, A. (2017)** *“Juegos de movimiento en el desarrollo de relaciones lógico matemáticas en niños de 4 a 5 años de la unidad educativa “Isaac Acosta Calderón”* el propósito fue: *“Determinar cómo los Juegos de movimiento favorecen en el desarrollo de relaciones lógico matemáticas en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Isaac Acosta Calderón”* la modalidad del trabajo estuvo enfocada a la parte socio educativa con un enfoque cualitativo con un rango descriptivo porque favorece conocer el contexto mediante la descripción que es bibliográfica empleando como instrumento y técnica para el acopio de la información a través de la lista de cotejo, el cuestionario y las entrevistas, la población y muestra fue de 35 niños de 5 años, concluyendo: que los juegos en movimiento posibilitan mejorar los vínculos matemáticos en los niños menores de 5 años, se emplea de forma creativa y dinámica permitiendo de esta forma que se desarrolle el aprendizaje en el área de las matemáticas desde tempranas edades para su comprensión y adquisición porque los juegos tienen un sin número de funcionalidad y reglas que posibilitan ser adaptados y modificados dependiendo generalmente de la necesidad del maestro para potencializar e instruir diversos contenidos que necesita el estudiante, en tal sentido es importante la implementación de diversos tipos de juego que requiera de movimientos que le produzcan interés para utilizarlas de forma activa siendo una posibilidad que del niño para conocer el mundo de manera creativa y libre.

**Peñaloza, E. (2015)** *“Juegos de movimiento en el desarrollo de la expresión corporal de los niños de 4 a 5 años de edad en el centro educativo ISM KIDS Quito, en el periodo lectivo 2014-2015”* su finalidad fue: *“Determinar cómo ayudan los Juegos de movimiento en el desarrollo de la Expresión Corporal en los niños y niñas de 4 años de*

*edad en el Centro Educativo ISM KIDS Quito, en el periodo Lectivo 2014-2015*” el análisis se enmarca en un diseño cuali cuantitativo porque posibilita enmarcar un crecimiento holístico en la transformación de los niños en el proceso de aprendizaje, después de la recopilación de los datos se establecerán los vínculos entre los conceptos desarrollados partiendo de la formulación de las hipótesis a través de la explicación y descripción de cada una de ellas, el método utilizado fue el inductivo donde se analizó y razono una parte de un todo, la población está constituida por 40 niños, 40 tutores y 5 docentes al considerar que la población es pequeña se trabajó también como muestra, por lo tanto no se aplicó fórmula alguna para determinar la muestra, se concluyó: que este tipo de juego basado en el movimiento favorece al niño porque interviene las partes gruesas de su cuerpo en el momento de saltar, pedalear, trepar, rastrear, que contribuyen al fortalecimiento del esquema corporal facilitando en el niño confianza y seguridad en su , así mismo en la edad infantil el movimiento a través del juego es valioso en el proceso corporal porque facilita al pequeño a trabajar de manera colectiva, respetar reglas, moverse libremente en el espacio y a trabajar de manera grupal así mismo posibilitan potencializar las destrezas como correr, caminar, saltar en un pie y dos pies, bajar y subir escaleras conservando el equilibrio y que el niño ubique su cuerpo en el espacio que le rodea.

**Torres, L. (2021)** *“Los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 4 a 5 años”* el objetivo fue: *“Analizar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 4 a 5 años”* la investigación se enfoca a un diseño mixto que se determinó mediante las técnicas de acopio de datos que se cristalizaron en las encuestas y entrevistas tanto a los padres como a los docentes según los resultados en su mayor parte los padres proponen trabajar juegos tradicionales por lo tanto se implementaron los espacios que ayuden a

mejorar la motricidad básica en los estudiantes, el diseño aplicó fue exploratorio y descriptivo donde su población y muestra fue considerado con 30 padres y un docente con un total de 31 participantes a los cuales se les aplicó encuestas, entrevistas y validaciones, se evidencia en las conclusiones: que los juegos enfocados al tradicional se deben aplicar en el nivel inicial porque beneficia de una forma satisfactoria en la socialización y mentalidad de los infantes mejorando sus conocimientos, su naturaleza, alcance, posibilidad y fundamentos en diversos aspectos que favorecen su desarrollo y procesos mentales, además que este tipo de juego el niño tienen la posibilidad de tener experiencias nuevas, poner en prácticas sus conocimientos, tener la oportunidad de cometer errores y aciertos para resolver dificultades impulsando su habilidades de creatividad y pensamiento infantil, en tal sentido los juegos tradicionales aportan grandemente en el despliegue de las habilidades motrices.

### **Nivel Nacional**

**Muro, D. (2018)** *“La influencia de los juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de tres años – IEI 03 Inmaculada Concepción – Breña”* su propósito fue: *“Demostrar cómo influyen los Juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de 3 años de la IEI N° 03 “Inmaculada Concepción-Breña”* el tipo de investigación fue pre experimental con el objetivo de estudiar los vínculos entre los juegos basados en los movimientos y el desarrollo psicomotor, de acuerdo a este diseño de trabajo se aplicaron el pre y el pos test a una previa medición de los procesos motores posteriormente se aplicó el juego de movimientos dentro del grupo experimental para luego contrastar los resultados del pos test con los resultados finales, la población se conformó por 40 niños matriculados en las 3 aulas, se consideró como muestra a 20 niños pertenecientes al aula verde que son los niños de 3 años del turno

tarde, el instrumento aplicado fue la observación como procedimiento que nos posibilitó la recolección de los datos a través de la percepción llegando a la conclusión: que la implementación del programa basado en los juegos para los movimientos se observó su eficacia alcanzando el objetivo planificado dejando la posibilidad abierta de ser complementado y enriquecido con iniciativas y aportes de otros maestros incluyendo a los maestros, así mismo se observó la influencia que ejercieron estos juegos en el desarrollo motor del niño así como en sus procesos cognitivos y perceptivos.

**Flores, D. (2016)** *“El programa de psicomotricidad "juego -movimiento" y las habilidades motrices básicas de los niños de 5 años en la "I. E. I" santa María Goretti" C.P.M. La Natividad –Tacna, 2016”* su finalidad fue: *“Comprobar si la aplicación del programa de psicomotricidad "Juego Movimiento" permite mejorar las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años en la I.E.I. Santa María Goretti C.P.M. La Natividad en Tacna en el año 2016”* el análisis estuvo enfocado al carácter aplicativo que permitió tener un mejor conocimiento del problema real y tener una precisa y clara visión sobre las falencias que se presentan en el desarrollo de las habilidades de motricidad básica, la población estudiada fue de 25 niños del aula de 5 años los cuales también conformaron la muestra que enriqueció y facilitó la investigación recolectando los datos en el primer bimestre del año 2016 mediante una prueba tanto de entrada como de salida con la aplicación de la T de student para determinar los resultados significativos y de esta manera verificar comprobar las hipótesis y los resultados que favorecieron esclarecer las transformaciones significativas en los niños comprobándose que el programa basado en el juego y en los movimientos fortalecen la motricidad básica en los niños, lo cual permitió arribar a la conclusión: que el programa aplicado favoreció el desarrollo de los niños donde en un principio las habilidades eran bajas comprobando que las habilidades mejoraron significativamente posterior a la participación del programa,

evidenciando que el programa implementado es eficaz en las sesiones de clases trabajadas observando el incremento considerable en los aspectos mencionados, así mismo este programa tuvo bastante aceptación fue lúdico y dinámico logrando los resultados esperados

**López, C. (2016)** *“Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en institución educativa pública 2015, Trujillo 2016.”* la intención fue: *“Determinar en qué medida la aplicación de juegos en movimiento mejora la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016”* el análisis fue de tipo pre experimental que se aplicó a una muestra de 30 estudiantes, la información fue recogida a través de la observación de manera sistemática mediante una guía aplicada, al ser una investigación pre experimental se trabajaron con 2 grupos de control una para aplicar la propuesta y la otra para evaluar, también se consideró el método descriptivo y deductivo, la población tuvo 100 participantes y la muestra ya mencionada de 30 niños, estos datos fueron analizados a través de la estadística inferencial y descriptiva utilizando figuras y tablas estadísticas así como frecuencias porcentuales y absolutas, donde se evidenció la media aritmética y la desviación estándar, concluyendo: que los juegos con movimientos mejora la motricidad gruesa en los infantes evidenciándose en las tablas porcentuales donde se corrobora los resultados del test y el pos test, así mismo se ve que las dimensiones como caminar, saltar tienen un alto porcentaje de logro respecto a la motricidad gruesa se comprobó que también se mejoró notablemente, por lo tanto se afirma las hipótesis.

## **1.2 Bases Teóricas**

### **Variable Juegos de Movimiento**

#### **Juegos**

Mientras un adulto utiliza el juego para divertirse y entretenerse el niño utiliza el juego simplemente para jugar esta diferencia nos permite entender mucho mejor el valor del juego, mientras que los niños al jugar están vinculando sus experiencias y vivencias de su vida generalmente imitan las actividades, acciones y actitudes de sus padres, educadores o su contexto social, propiciando experiencias de conductas reales, que enriquecen el equilibrio afectivo y corporal del mismo, por este motivo las personas adultas siempre tienen un niño en su interior y deberían exteriorizarlo para que nuestros niños observen e imiten al adulto que también en ocasiones juega solo para jugar, según Vigostky considera al juego como una actividad meramente social donde le niño imita las acciones del adulto esto significa que un adulto del entorno del niño es el guía primordial durante el juego, porque el niño imitara las actitudes del adulto y de esta manera implicarle en la creación de diferentes actividades creadas o elegidas. (García, A. Y. 2009)

La cultura nace en manera de juego, la cultura en un primer momento se juega, las grandes ocupaciones importantes de la convivencia del hombre dentro de las sociedades aun las más primitivas están impregnadas con el juego como el culto, el mito, el lenguaje, el juego verdadero constituye un factor importante y fundamental en la cultura, también el juego es una herramienta natural que nuestros hijos emplean para descubrir y explorar y posteriormente llegar a dominar su mundo que le rodea, en tal sentido es fundamental e importante en el desarrollo de sus capacidades en todos los niveles como la memoria y el pensamiento, la movilidad, la lingüística, las coordinaciones finas y la madurez emocional y social, por lo tanto jugar es un recurso de búsqueda en la vida de los niños que es una ayuda para su desarrollo en el contexto que le rodea y le posibilita socializar, aprender y le favorecerá a consolidar las diferentes habilidades en base a sus diversas edades, según el ministerio considera que el juego no es solo un divertido pasatiempo más

bien es el aspecto dominante en la infancia porque es un terreno de entrenamiento y experiencias para la vida, porque a través de ello el niño representa momentos reales de su vida diaria ya sean de alegría o momentos penosos, convirtiéndose en un instrumento de comunicación. (Garvey, C. 1985)

El juego es la manifestación del principio de acciones intrínsecas en la naturaleza de los niños que les favorece vivir con felicidad y plenitud en su infancia y estas actividades lúdicas lo utilizan por puro disfrute y placer, perfeccionando y estimulando su nivel intelectual, físico, social y emocional aprendiendo habilidades e incrementándolas reafirmando su independencia y autonomía y lo más importante es que dan rienda suelta a su imaginación y creatividad, estas experiencias de vínculos intrapersonal logra formar su propio conocimiento del contexto social y su propia autoestima al vincularse con su entorno, finalmente diversos estudiosos concluyen que el juego es el trabajo de un niño por consiguiente es único de cada individuo la forma de realizarlo, su estilo, su propio código que debe respetarse en todo momento, porque al jugar se está conectando con el medio así mismo el mismo comienza a conocerse, para los niños la mejor estrategia de aprendizaje es aprender a través del juego esto significa que el aprendizaje debe disfrutarse y no ser normado ni obligado, por esta razón el adulto juega un papel importante dentro de la vida del niño porque ellos son los guías que necesitan para poder desenvolverse en este medio. (Navarro, V. 2002)

### **El Juego como Actividad de Aprendizaje**

El juego propicia el aprendizaje porque azuza experiencias, resultados, tanteos lo supedita a repetición y además de una fórmula placentera y agradable, el juego contribuye en el despliegue físico, emocional e intelectual, cuando el niño juega controla su cuerpo y tiene movimientos coordinados, estructura su pensamiento, resuelve dificultades y pone

en práctica este aprendizaje en sus juegos cotidianos desarrollando sus capacidades motrices mientras trepa, baja, sube, salta, asumiendo un rol específico que le favorece imitar a los adultos y trata de buscar solución a los problemas, con el empleo del juego el maestro tiene la potestad de adaptar conceptos y contenidos para un mejor aprendizaje implementando técnicas para captar la atención del niño, para ello el maestro debe implementar juegos básicos que propicien en el estudiante estimular su pensamiento, razonar, acrecentar la atención y la memoria, impulsar el pensamiento representativo y reflexivo mejorando el desarrollo de la creatividad, memoria y pensamiento y la distinción entre la realidad y la fantasía. (Pieterse, Martie, 2005)

### **Movimiento**

El caminar y el gatear son actividades que dependen necesariamente del desarrollo de los músculos gruesos y los movimientos del cuerpo más pequeños como las manos que posibilitan a un niño abrochar o dibujar están supeditados al desarrollo muscular fino, los músculos gruesos se generan antes que el desarrollo y la coordinación fina, potencializar estas actividades son importantes para que los niños comiencen su vida escolar porque ellos emplean el movimiento como un recurso de aprendizaje para mejorar en forma integral todas las habilidades del infante, porque le posibilita tributar con sus necesidades y les favorece a formar niños críticos, autónomos y creativos dentro de un entorno escolar y en su vida de esta forma puede evolucionar en su contexto social. (Laban, Rudolf, 2006)

El movimiento permanente en un niño nace como consecuencia de comunicación, de manifestar su necesidad como ser vivo, la búsqueda del disfrute, el aumento de sus habilidades corporales y del interés básico de comunicación y expresión, la inferencia en el colegio al exigir a un infante inmovilidad está limitándolo a su desarrollo porque es una necesidad fundamental para mejorar su desarrollo intelectual y físico, porque los

movimientos deben ser autónomos que requiere de diversas uniones neuromusculares y potente actividad del cerebro para acrecentar sus capacidades, el niño requiere tener la oportunidad de adiestrar globalmente las funciones perceptivas, motrices y sensoriales así como las afectivas, intelectuales y sociales y es a través de la comunicación corporal y el movimiento expresivo y rítmico que se puede liberar, abstraer y despertar sentimientos para así dar forma al pensamiento y a las experiencias, porque el ser humano necesita del movimiento desde que nace porque a través de esta experiencia conoce su entorno que lo pondrá en práctica según sus necesidades, por este motivo es fundamental el conocimiento mediante el movimiento. (Arceña A, Martínez M, Moreno F, Ruiz L. 1999)

### **Importancia del Movimiento**

Los juegos a través de los movimientos coadyuvan al perfeccionamiento del movimiento en los niños y tiene un fin pedagógico porque mediante ello aprende a desarrollar valores en el momento de los juegos grupales, a respetar reglas, a desplazarse en el espacio y a trabajar en equipos, dentro de los juegos de movimiento se resaltan los juegos de reptación, saltos, cuadrupedia y trepar así como los juegos de lanzamiento y de relevo, siendo el resultado de las actividades corporales y aparece en la evolución de las etapas del niño cuando se relaciona con su contexto aportando sus experiencias y de esta forma mejorar su aprendizaje porque los desplazamientos servirán de acompañante y soporte en las representaciones y procesos mentales donde la imitación tienen un rol esencial porque es el momento donde se domina el propio cuerpo. (Vázquez, R. 2011)

### **Juegos de Movimiento**

Los juegos donde se emplea los movimientos son actividades que se pueden realizar entre una o más individuos, utilizando su imaginación para conceder entretenimiento y

diversión gozando la actividad de forma libre que otorgan experiencias inéditas y únicas en el despliegue motriz y cognitivo, porque el juego facilita al niño participar y elegir en la forma y el tiempo que ellos deseen porque el niño utiliza espacios imaginarios y reales dependiendo como se presenta el juego los cuales pueden tener o no reglas establecidas por los integrantes sin ser obligados. (Rousseau o. 1985)

Los juegos de movimientos son considerados como un programa que contienen actividades centrados en postulados o principios establecidos en la pedagogía del nivel inicial donde fundamenta que el movimiento en el juego parte de una necesidad sustancial que tiene el niño de utilizar su cuerpo porque para él es su instrumento para aprender, por lo tanto, debe recibir una atención especial revalorando este momento educativo de gran relevancia para la infancia. (Laban, Rudolf, 2006)

### **El Juego y El Movimiento En La Niñez**

En la actualidad vivimos tiempos donde las redes sociales, las tablet, los juegos en pantallas y líneas parecen que han tomado un lugar primordial en la vida del niño y es decisivo preguntarnos en qué lugar a quedado el cuerpo, el movimiento y los desplazamientos en el desarrollo educativo, el juego, el movimiento, el aprendizaje y la búsqueda son palabras que se encuentran relacionadas íntimamente cuando lo relacionamos a la vida del infante, sin embargo observamos que no está permanentemente garantizado que se valore y se impulse en el hogar o en los entornos educacionales y debemos empezar a considerar que los movimientos son esenciales para favorecer el desarrollo de los infantes en diversos planos; emocional, intelectual, motor, neurológico y social, favoreciendo la relación constante con su entorno y con otros, si el niño juega tienen la posibilidad de descubrir practicando diversos movimientos tendrán la oportunidad de organizar progresivamente su corporalidad, estas actividades otorgan un

mejor manejo y coordinación sobre su cuerpo en tal sentido un mejor conocimiento de ellos mismos, no cabe duda que el niño se relaciona de forma diferente con el movimiento corporal y debemos buscar en cada niño de forma única respetando su individualidad y sus ritmos. (García, A. Y. 2009)

Experimentar a través del movimiento transmite a los niños la sensación de tener mayor seguridad, confianza y autonomía en sus facultades de actuar de manera consiente, esta práctica de acciones y movimientos con sentido favorecerá a cada uno de ellos construir y organizar de forma paulatina una simbolización mental de su propio cuerpo, potencializar estas actividades en la niñez permiten que cuando llegan a ser adultos exista una mejor percepción y favorable coordinación de su cuerpo, por lo tanto una mejor facilidad para integrarse en actividades que necesiten disposición corporal de esta manera el aprendizaje, movimiento y desarrollo se encuentran influenciados mutuamente y debemos incorporar los movimientos en la vida cotidiana de los niños, mediante el juego que es un canal privilegiado y relevante especialmente para los maestros porque lo lúdico no está limitado solo a asociar diversos componentes y mantener al infante atento sino que involucra lo gozoso y placentero en las actividades, observamos como docentes que cuando el movimiento está ausente más que nada en los ámbitos educativos se asocian los aprendizajes con mantenerse en silencio y quieto en una silla, esta vinculación es sesgada se olvida que la instrucción esta tanto en el juego como el movimiento volviéndose en juego más relevante cuando es considerado en el aprendizaje del niño porque a través de ello el niño tienen la capacidad de expresar sus emociones, sentimientos que no manifiestan en las diversas situaciones de la vida diaria en el momento que interpreta diversos roles, incluso difunde fantasías y deseos, esto sucede en los diferentes tipos de juegos en los que requieren actividad mental como física, cuando el niño juega con un adulto se desarrollan vínculos en otro nivel porque generalmente al

pequeño se le pide permanentemente que se adecue y adapte al mundo de un adulto, es decir en esta interacción se posibilita un momento donde nos movemos y adaptamos con un lenguaje familiar conocido y accesible para ellos. (Hernández, T., Sánchez, I., y Romero, A. 2013)

### **Beneficios del Juego de Movimiento**

El juego no es solo un entretenimiento y diversión también es un instrumento de instrucción y aprendizaje, mediante el juego el individuo aprende a relacionarse e interactuar con los demás desarrollando capacidades críticas que le ayudaran en el transcurso de su vida y los beneficios que ofrece juega un papel fundamental de la persona con un crecimiento saludable:

- Aspecto físico: el juego es meramente activo que favorece en los niños en su balance coordinación, capacidades motoras y a consumir su energía natural promoviendo mayores hábitos de sueño y alimentación
- Aspecto emocional: a través del juego el individuo aprende a batallar con sus emociones como la frustración, agresividad, enojo y miedo en momentos en los que deben tener un control, posibilitando también la puesta en práctica de la comprensión y la empatía
- Aspecto social: el juego tiene un papel muy importante en la socialización del individuo porque el jugar con sus pares favorece al niño a concertar las dinámicas en equipo, comprometerse, colaborar, vincularse con los sentimientos de los demás y compartir
- Aspecto cognitivo: a través del juego e y prestar atención el individuo aprende a razonar, a leer, a pensar, a recordar y a prestar atención mediante el juego

- Creativo: el juego libera la imaginación de los niños donde comienzan a crear sus propias palabras y comienzan a darle forma a sus ideas, a encontrar soluciones y desafíos a los problemas
- Aspecto comunicacional: este aspecto es importante porque favorece al infante a intercambiar información, mensajes y pensamientos mediante la conversación, acciones escritas o señales. (Mercado, Luciano, 2009)

### **Actividades de Juegos de Movimiento**

- 1) Pasando el río: el objetivo de este juego es mantener el equilibrio para lo cual se necesitan cajitas, bloques y cubos, el juego consiste en armar dos equipos y deben estar ubicados en una hilera detrás de una línea la distancia debe ser más o menos de 6 metros que debe tener cada equipo, los cubos se colocaran a una distancia, la maestra deberá dar la señal al primer niño de los equipos y deben pasar un río sin caerse cuando llega al otro lado comienza el niño que sigue, la regla para este juego es pasar por encima de los cubos que representa el río gana el que llegue primero.
- 2) El equilibrista: el objetivo de este juego es mantener la postura y el equilibrio adecuado, los materiales son bloques y cuerdas respecto a la organización se formaran dos grupos en hilera que se situaran detrás de la línea de salida, se colocara una cuerda frente a cada grupo colocando a dos niños en la cabeza, la maestra dará la orden donde los dos primeros niños salen caminando con un bloque de madera en la cabeza y con los brazos abiertos, cuando terminara de caminar el circuito entregaran al próximo niño de su grupo el bloque para que caminen en el circuito, la regla y más importante de este juego es que cada niño

caminara encima de la soga si en algún momento el bloque se cae lo debe recoger y continuar con el juego y ganan los que terminan primero.

- 3) Recoge las frutas: la finalidad de este juego es atrapar y lanzar pelotas este juego consiste en formar dos grupos en un círculo y en cada círculo estará un niño sosteniendo una pelota con la mano, para ello se designara a cada niño con un nombre de su fruta preferida, inclusive el niño que está en el centro, el niño mencionado lanzara una pelota al aire lo más alto que pueda y mencionara el nombre de cualquier fruta el que lleve ese nombre saldrá corriendo y tratara de atrapar la pelota si lo atrapa ocupara el centro del círculo, la regla de este juego es que los niños que integran el juego no pueden moverse de su sitio y ganara el grupo que más niños lograron atrapar la pelota.
- 4) Pelota viajera: la finalidad es atrapar y lanzar la pelota, la organización es que los niños se encontraran dispersos en el patio con una pelota en la mano, caminara libremente por toda el área, la maestra dará la señal y todos lanzaran la pelota hacia arriba y trataran de atraparla, gana el grupo que logre agarrar la pelota.
- 5) Quien da primero: la finalidad es rodar y lanzar pelotas y diana este juego consiste en armar dos equipos que deben estar en una fila detrás de una línea la maestra dará la señal para lanzar las pelotas hacia la diana, recogen la pelota y la hacen rodar hacia el niño que le toca lanzar, al finalizar seguirán poniendo al final de cada grupo y gana el grupo que da en el blanco de la diana. (Garvey, C. 1985)

## **Dimensión de la Variable Juegos de Movimiento**

### **Juegos de Movimiento Reflejo**

Son los comportamientos motrices no consientes voluntarios y se caracteriza por su velocidad de práctica es innato en el hombre en tal sentido no son aprendizajes previos por ejemplo el reflejo abdominal, plantar y de succión, el reflejo conocido como Aquiles como el estornudo la tos los tips, etc., porque un reflejo es una respuesta muscular que se da de manera automática en respuesta a un estímulo, este movimiento automático o involuntario del cuerpo se da como respuesta a un impulso que no necesita ser pensado por ejemplo patear muchas veces no es una decisión simplemente se hace, también es una respuesta a un impulso como el dolor o los golpes porque es una unidad como función que se genera como respuesta a impulsos específicos recopilados por las neuronas de los sentidos, por lo tanto no es controlada por la percepción y por lo tanto es automática, estos reflejos aparecen en los bebés como la succión, el sobresalto y ejercitación de las piernas. (Pieterse, Martie, 2005)

Sabemos que los juegos es la base para el desarrollo del niño y las actividades pueden ser libres o dirigidas sin perder la diversión y el desarrollo de la creatividad ayudan al niño a desarrollarse y crecer tanto mental como físico, para ello se debe practicar una serie de juegos que refuercen estos reflejos y se debe empezar con juegos caseros que mejoraran la coordinación motriz de los niños y se debe empezar dentro de casa ejercitando articulaciones y músculos que mejoraran la coordinación y sus reflejos motores, entre ellos tenemos:

- La carretilla: es un juego divertido y que todos hemos jugado en algún momento de nuestra vida y consiste en que el niño se para con las manos en el suelo y otro niño le sujeta las piernas, el niño que está parado trabaja la

coordinación y la fuerza y el que se encuentra en el suelo mejora sus reflejos y sus articulaciones de sus extremidades superiores, es un juego divertido que se logran varias habilidades en su proceso como fuerza, velocidad y equilibrio

- Mundo al revés: es un juego bastante divertido donde un niño o un adulto es el guía y los participantes tienen que imitar sus acciones, pero al revés por ejemplo se dice abajo y los demás se paran, se dice no se muevan entonces los participantes corren, se dice encima y los participantes se van hacia abajo, es un juego que se puede trabajar de forma individual o grupal donde los niños se divierten y logran competencias motrices
- Seguir al rey: este juego consiste en imitar rápidamente al que hace el papel de un rey, es decir si el rey decide saltar todos tendrán que imitarlo, si el rey decide gatear, caminar, dar vueltas, los demás tendrán que seguirlo y tratar de hacer las mismas acciones haciendo uso de sus reflejos e ingenio para hacer lo mismo
- Música y sillas: es un juego conocido y que ha ido transmitiéndose de generación en generación y consiste en colocar unas sillas puede ser en círculo o en línea y al compás de la música todos bailan a su alrededor, cuando la música para todos debe buscar sus asientos, pero siempre faltara una silla eso significa que un participante se quedara parado por lo tanto se retira y pierde el juego y seguirá quitando una silla más, las competencias que se logran con esta actividad es la velocidad, la rapidez, equilibrio, coordinación visual y auditiva
- Mantenerse en una pierna: este juego es sencillo y consiste en pararse en una sola pierna y es interesante proponer diversos retos como brincar en un solo pie, quien dura más permaneciendo parado en una sola pierna, etc., logrando habilidades de equilibrio. (Muñoz C. 1999)

## **Actividades del Logro**

- Realiza actividades de velocidad
- Realiza actividades de equilibrio
- Sigue el ritmo de la música
- Realiza actividades de fuerza

## **Juegos de Movimiento Voluntario**

El movimiento voluntario de nuestro cuerpo depende específicamente del cerebro y sus partes que son los encargados a dar la orden a diversos movimientos que se dan voluntariamente y son realizados por el cuerpo para coordinar el movimiento y el objetivo, la corteza motriz primero recibe diversos tipos de información de los diferentes lóbulos del cerebro, donde el juego es el principal actor para su desarrollo. Estos movimientos se originan y ejecutan de forma voluntaria y consciente por el individuo y se caracterizan generalmente por ser intencionales. Estos movimientos es el que importa al docente de diversas áreas porque constituye como un instrumento que tiene el cuerpo para desarrollar la motricidad, estas actividades deben ser voluntarias y placenteras con el objetivo de utilizar el juego de forma libre donde los niños son los principales actores que deciden cómo, cuándo y con quién jugar, es conocido como el juego libre y los mismos jugadores son los que establecen las normas y reglas de la actividad y su característica principal es espontáneo y voluntario que favorece desarrollar la iniciativa, es divertido, placentero, activo, no persigue un objetivo extrínseco, puede tener algunos componentes simbólicos o dramáticos y el adulto juega un papel de orientador donde su intervención es nula, eso significa que no debe incentivar el juego pero sí puede promoverlo y participar. (Duque, H. Y. 2002)

Los juegos voluntarios surgen de manera espontánea sin inferencia del adulto sin ser dirigidos ni estereotipos es un juego sin rol ni genero especifico porque el niño es que decide en que momento jugar, en que momento terminar, con qué y cómo jugar, imagina o inventa sus escenas, al mismo tiempo que va asimilando sus vivencias, su entorno y las interioriza, repite roles y comportamientos que observa de los adultos que serán su patrón de entrenamiento en su vida futura como adulto, es perfecto este juego para estimular y motivar a los pequeños a crear, investigar, darle funcionabilidad a su creatividad y estas experiencias son intensas y nutritivas que conducirán al niño a desplegar una gran imaginación convirtiéndose en grandes inventores, para propiciar el juego voluntario es necesario facilitarles un espacio con algunas condiciones para su trabajo este lugar debe ser luminoso, tranquilo, espacioso, diafono y no debe estar demasiado equipado ni estructurado porque la intención es que el niño pueda crear de manera libre sus propios juegos y consideramos algunas actividades:

- Los niños correrán los brazos imitando un avión y luego a una paloma
- Juega al inmóvil al compás de la música se desplazará por todo el patio y cuando esta pare se quedará inmóvil sin moverse
- Moverse en todas direcciones alternando las piernas
- Nadar por una piscina
- Agacharse y sentarse al mismo tiempo
- Pedalear una bicicleta. (Vázquez, R. 2011)

### **Actividades del Logro**

- Corren esquivando obstáculos
- Salta una secuencia de vallas
- Juega al inmóvil al compás de la música

- Corre y salta al mismo tiempo

### **Juegos de Movimiento Automático**

Estos movimientos se ejecutan de forma inconsciente, en estos movimientos hay que diferenciar aquellos que en el individuo son innatos y no se tiene sobre ellos un absoluto control y son consecuencia estos movimientos de la repetición voluntaria de ellos que se van transformando poco a poco en un ámbito de manera que poco a poco ya no es necesario su repetición para su realización, así como ya no es necesario de la atención y la conciencia, estos movimientos en los niños se dan a través del juego y se caracterizan por su ausencia en los turnos entre los participantes a diferencia de otros juegos estos son reglados como los juegos de mesa, los bingos, dominós, ajedrez y también están considerados los juegos electrónicos como los videos juegos. (Velázquez, N. Prieto, M. Fernández, J. 2013)

### **Actividades del Logro**

- Demuestra destrezas al jugar videos juegos
- Respetar las normas del ajedrez
- Participa en juegos de bingo
- Se concentra en los juegos de competencia

### **Variable Experiencias Motrices Básicas**

#### **Psicomotricidad**

La psicomotricidad en la historia se puede distinguir de forma incesantemente involucrado los factores o perspectivas de orden psicológico, neurofisiológico y social, estos factores intervienen directamente en la elaboración, realización e integración del

movimiento del ser humano mediante su cuerpo, este concepto aparece en el siglo XX con el aporte de un doctor psiquiatra quien inicia una investigación clara sobre la psicomotricidad en el cual analizo y estudio los trastornos psicomotores y mentales de los niños que tenían una condición de déficit mental, al comienzo la psicomotricidad era vista como una disciplina que se limitaba únicamente al tratamiento de aquellos individuos que presentaban deficiencia psíquica o física pero actualmente la psicomotricidad es vista como una técnica multidisciplinar cuya finalidad principal es el despliegue armónico en la infancia. (García, J. & Berruezo P. 2013)

La psicomotricidad es vista como una ciencia que examina al hombre desde una posición integral que considera factores motrices, emocionales y cognitivos basándose generalmente en una visión integral de la persona donde engloba las interacciones sensorio motrices, cognitivas y emocionales que son las capacidades de expresarse y de ser en un contexto afectivo social, para Piaget *“la primera infancia es de fundamental importancia para todo el desarrollo psíquico, constituye al mismo tiempo la base de toda actividad psíquica constructiva, los conocimientos adquiridos posteriormente están sino pre formados en ellas, ampliamente condicionados por las operaciones psíquicas de la primera fase de la vida”*. (Durivage, J. 1997)

### **Importancia de la Psicomotricidad**

El estudio de la psicomotricidad tiene relevancia en el periodo entre los 2 a 6 años donde se generan una serie de transformaciones que se manifiestan en la maduración del sistema nervioso y en la progresiva maduración de la musculatura del cuerpo, esta fase se observa cuando el infante comienza a dominar las posibilidades y oportunidades de su cuerpo y se manifiesta desde los primeros meses de vida cuando levanta la cabeza, cuando se sienta, etc., además aparece también el perfeccionamiento de las diversas habilidades

motrices del cuerpo, dentro de los estudios que se han realizado de la psicomotricidad es valioso considerar también al esquema corporal el cual ayudara a diferenciar y conocer las partes del cuerpo y el de los demás y favorecerá al niño a vincularse con su contexto, a su lateralización y autorrealización para que se pueda ubicar dentro de un espacio de esta manera se presentara el dominio de los hemisferios, en tal sentido el propósito de la psicomotricidad o también denominada como neuromotor es conseguir una organización neurológica correcta mediante los movimientos a traves de actividades motrices se favorecerá un mejor funcionamiento del sistema nervioso madurándolo y enfocándolo a consolidar y formar los circuitos neuronales. (Boscaini, f. 1994)

G Doman: *“estamos totalmente convencidos de que todo niño, en el momento de nacer, posee una inteligencia potencial superior a la que jamás utilizo Leonardo Davinci. Esa inteligencia potencial presenta en el nacimiento, incluye y de echo empieza, con la función física”* (Piaget, J. 1936)

Este autor nos dice que el infante cuando nace ya tiene una inteligencia superior y potencial que jamás Leonardo Davinci utilizo esta inteligencia está presente desde que el niño nace y requiere de un tiempo para que aprenda funciones nuevas y mientras más oportunidades tenga el niño para moverse más favorecemos su desarrollo integral de su inteligencia y consolidamos las bases para un aprendizaje futuro, mientras el niño logra habilidades mediante el movimiento tiene la oportunidad de experimentar sensaciones, autoestima, etc., favoreciendo su equilibrio afectivo y emocional, teniendo en cuenta que la primera infancia son cruciales para lograr un mejor desarrollo psicomotor, todo ser humano centra su desarrollo en las formas cualitativas y cuantitativas las que se van generando en el transcurrir del tiempo. (Alarcón 2006)

## **Motricidad**

La motricidad es precisada como la agrupación de funciones musculares y nerviosas que permiten la locomoción y el movimiento, para comprender mejor que es la motricidad debemos comenzar por precisar que es el movimiento y conocer sus patrones básicos o fundamentales del movimiento, en los años 80 se señaló que el movimiento se refiere a las transformaciones observables de algunas partes del cuerpo que es una secuencia de movimientos vinculados entre sí, pero por ser simples no están considerados como modelos básicos de los desplazamientos como bajar una pierna o un brazo, levantar, etc., sin embargo los modelos fundamentales son más complejos porque considera una combinación de modelos de movimiento que involucran a los segmentos tanto finos como gruesos. (Aguirre C. 2009)

### **Habilidades Motrices Básicas**

Es un conjunto de desplazamientos fundamentales y acciones psicomotrices que nacen en la evolución del individuo a través de patrones teniendo como base la asignación genética, estas habilidades se apoyan en el desarrollo y mejoramiento de las capacidades motrices desenvolviéndose entre sí y son decisivas para mejorar la motricidad del individuo y son utilizadas generalmente en la educación física, estas habilidades es el periodo de ejecución de una secuencia de movimientos y desplazamientos comunes como: correr, caminar, saltar, lanzar, reptar, cuadrupedia, trepar y capturar, a estos desplazamientos habituales de nuestra vida diaria los llamamos habilidades motrices básicas y se desarrolla en el niño desde la infancia y mediante la estimulación de los agentes pedagógicos y la familia que perfeccionan y consolidan el aspecto motor en el infante, debemos tener en cuenta que en los primeros años de vida la finalidad es alcanzar el máximo desarrollo global en el niño entre los 0 a 6 años porque es el periodo principal para los cambios y transformaciones, porque pasa de una etapa a otra es decir de un ser

incapaz e indefenso para valerse por el mismo a un periodo de independencia que se logra en la escuela con la aplicación de estrategias y técnicas pedagógicas estructuradas y organizadas orientadas a desarrollar diversas esferas en la vida cotidiana del niño. (Batalla, Albert 2000)

## **Evolución de las Habilidades Motrices Básicas**

### **Primera etapa de 4 – 6 Años**

- Fortalecimiento de las habilidades de percepción a través de las tareas y acciones motrices cotidianas o habituales
- Desarrollo de las capacidades perceptivas tanto del propio cuerpo como espacial y nivel temporal
- Acciones habituales más comunes como caminar, tirar, correr, saltar, empujar, etc.
- Se utiliza procedimientos de descubrimiento y exploración
- Se emplea juegos de baja estructura. (Durivage, J. 1997)

### **Segunda Etapa 7 - 9 Años**

- Fortalecimiento de las habilidades y destrezas básicas mediante movimientos que involucran el dominio del cuerpo y la manipulación de diversos objetos
- Estos desplazamientos se refieren a los giros, saltos, recepciones y lanzamientos
- En las acciones físicas se utiliza el componente competitivo – lúdico
- Se busca una mejor complejidad y el reforzamiento de los movimientos con mayor énfasis que el periodo anterior. (Aguirre A. 1990)

## **Diseño Curricular en Educación Inicial**

Nuestro país contempla el logro de diversas competencias en los niños teniendo en cuenta su maduración y su edad cronológica, considerando la motricidad y la expresión corporal, este aspecto propone fortalecer las posibilidades creativas y motrices a partir del conocimiento del cuerpo, sus posibilidades y funciones del movimiento, que es considerado como un recurso de manifestación que posibilita englobar sus interacciones a nivel de las emociones, lenguaje y pensamiento en este recinto se ejecutaran procesos para alcanzar la coordinación global dinámica, movimientos de disociación, equilibrio estático y dinámico, esquema corporal, respiración, relajación, espacio y lateralidad, en base a estas propuestas se busca un perfil de salida donde demuestren las habilidades motrices finas y gruesas en la ejecución organizada de desplazamientos y movimientos que posibilitan facilitar la organización de su imagen corporal, teniendo en cuenta la edad del niño. (Durivage, J. 1997)

### **Juegos de Movimiento para Desarrollar las Habilidades Motrices básicas**

- Rene el sapito saltarín: el objetivo de este juego es mejorar el desarrollo de la capacidad de saltar en niños pequeños potencializando el salto, caída flexionando las piernas en una superficie plana, los materiales que se necesitan son aros de diversos colores, el juego consiste en hacer saltos atrás, al frente, lateral con precisión la regla es estar atento a las indicaciones del maestro para que no se equivoquen de la acción a ejecutar, los niños se mantendrán dispersos y cada uno llevara una manilla de diversos colores, a la frase “sapitos vamos a pasear” los niños inmediatamente saltaran desplazándose como sapitos hasta llegar al color del aro que les corresponda según su manilla, el que llegue primero saltara dentro del círculo, en la segunda actividad se hará la misma metodología pero con diferente acción es decir saltar hacia atrás o a los laterales

- El salto musical: la finalidad de este juego es desarrollar las diversas habilidades de salto en los niños donde se potenciará el oído musical , los materiales que se necesitan son sonajeros, claves, panderetas y tizas de dos colores, la acción que ejecutaran serán con saltos grandes y pequeños teniendo en cuenta la capacidad del instrumento y la cantidad de veces que se utilicen, la regla del juego consiste en que el niño que se equivoque de sonido regresa saltando a la salida y gana el que llegue primero y no se equivoca, para empezar el juego se debe trazar con una tiza una línea de color azul y otra color roja la azul es la salida y la roja es la llegada con una distancia aproximada de 6 metros, los niños que compiten deben estar atentos al sonido, por ejemplo dos golpes de sonidos representa a dos saltos, etc.
- Alcanzando estrellas de colores: la finalidad de este juego es fortalecer las habilidades gruesas como trepar para fortalecer la fuerza de los brazos en el momento de arrastrar el cuerpo el material que se necesita es una soga de 3 metros que deben estar anudadas con una separación de 30 centímetros, imágenes de estrellas de diversos colores y de cartón, el juego consiste en que los niños trepando deben tocar una estrella y soplarla y gana el niño que lo toque para ello se debe organizar a los pequeños uno detrás de otro para que cada uno tenga la tarea de soplar o atrapar una estrella y lo ejecutaran trepando por una cuerda que estará colgada, en esta actividad se busca reforzar la coordinación de los brazos y las piernas. (Aguirre A. 1990)

## **Dimensiones de la Variable Experiencias Motrices Básicas**

### **Locomotriz**

Esta habilidad es definida como en un mismo espacio pasar de un punto a otro y es una de las habilidades básicas más relevantes porque fundamenta y es base para el logro de otras habilidades como el desplazamiento y los saltos que se van perfeccionando y mejorando creando modelos de movimiento donde el niño tiene contacto con el entorno que le rodea mejorando así sus esquemas temporales y espaciales, por la diversidad de desplazamientos que tenemos estos se trabajan de diferentes maneras con la finalidad que el niño este motivado y no se aburra, para obtener una buena base de desplazamientos tenemos que tratar que la persona tenga la posibilidad de variar su velocidad realizando diversos cambio de reacción y dirección con soltura, respecto a los saltos debe originarse con modelos elementales de carrera y de marcha y es el movimiento donde involucra el despegue de nuestro cuerpo con el suelo ejecutado por el impulso de los pies y momentáneamente quedarnos en el aire y volver al suelo posteriormente, en los saltos intervienen los factores de fuerza y equilibrio, también en esta habilidad se considera los giros porque es una de las básicas por sus cualidades peculiares no tiene patrones elementales porque nos son considerados en los patrones manipulativos y locomotores por lo tanto lo consideramos de una manera aislada y se puede definir como una rotación sin o con desplazamientos teniendo siempre un eje como centro de nuestro cuerpo y está íntimamente relacionado con el equilibrio y el sentido quinestésico que mejorara el esquema corporal, la organización espacial y temporal y la coordinación dinámica. (Arceoña A, Martínez M, Moreno F, Ruiz L. 1999)

### **Actividades del Logro**

- Salta alternando los pies
- Se desplaza por diversas direcciones
- Gira sobre su propio eje

- Realiza competencia de carrera

### **No Locomotrices**

Estas habilidades son movimientos donde el niño se debe mantener en su mismo lugar como flexionar, estirar, empujar, tirar, balancear, es decir son aquellas que no se desplazan de un lugar a otro y también es conocido como movimientos axiales la característica de esta habilidad es que no involucra el desplazamiento del cuerpo dentro de un espacio, es la capacidad del cuerpo de moverse sin desplazarse por el espacio es un equilibrio estático y su principal característica es el dominio y el manejo del cuerpo en el centro de la gravedad. (Batalla, Albert 2000)

### **Actividades del Logro**

- Se balancea en su lugar siguiendo el ritmo musical
- Lanza pelotas sin moverse de su lugar
- Jala la cuerda sin moverse de su lugar
- Flexiona las piernas al practicar sentadillas

### **Bases conceptuales**

#### **Juegos**

Mientras un adulto utiliza el juego para divertirse y entretenerse el niño utiliza el juego simplemente para jugar esta diferencia nos permite entender mucho mejor el valor del juego, mientras que los niños al jugar están vinculando sus experiencias y vivencias de

su vida generalmente imitan las actividades, acciones y actitudes de sus padres, educadores o su contexto social, propiciando experiencias de conductas reales, que enriquecen el equilibrio afectivo y corporal del mismo.(García, A. Y. 2009)

### **Juegos de Movimiento**

Los juegos donde se emplea los movimientos son actividades que se pueden realizar entre una o más individuos, utilizando su imaginación para conceder entretenimiento y diversión gozando la actividad de forma libre que otorgan experiencias inéditas y únicas en el despliegue motriz y cognitivo, porque el juego facilita al niño participar y elegir en la forma y el tiempo que ellos deseen porque el niño utiliza espacios imaginarios y reales dependiendo como se presenta el juego. (Rousseau o. 1985)

### **Juegos de Movimiento Reflejo**

Son los comportamientos motrices no consientes voluntarios y se caracteriza por su velocidad de práctica es innato en el hombre en tal sentido no son aprendizajes previos por ejemplo el reflejo abdominal, plantar y de succión, el reflejo conocido como Aquiles como el estornudo la tos los tips, etc., porque un reflejo es una respuesta muscular que se da de manera automática en respuesta a un estímulo, este movimiento automático o involuntario del cuerpo se da como respuesta a un impulso que no necesita ser pensado por ejemplo patear muchas veces no es una decisión simplemente se hace. (Pieterse, Martie, 2005)

### **Motricidad**

La motricidad es precisada como la agrupación de funciones musculares y nerviosas que permiten la locomoción y el movimiento, para comprender mejor que es la motricidad debemos comenzar por precisar que es el movimiento y conocer sus patrones básicos o

fundamentales del movimiento, en los años 80 se señaló que el movimiento se refiere a las transformaciones observables de algunas partes del cuerpo que es una secuencia de movimientos vinculados entre sí. (Aguirre C. 2009)

### **Habilidades Motrices Básicas**

Es un conjunto de desplazamientos fundamentales y acciones psicomotrices que nacen en la evolución del individuo a través de patrones teniendo como base la asignación genética, estas habilidades se apoyan en el desarrollo y mejoramiento de las capacidades motrices desarrollándose entre sí y son decisivas para mejorar la motricidad del individuo y son utilizadas generalmente en la educación física, estas habilidades es el periodo de ejecución de una secuencia de movimientos y desplazamientos comunes como: correr, caminar, saltar, lanzar, reptar, cuadrupedia, trepar y capturar.(Batalla, Albert 2000)

### **Locomotriz**

Esta habilidad es definida como en un mismo espacio pasar de un punto a otro y es una de las habilidades básicas más relevantes porque fundamenta y es base para el logro de otras habilidades como el desplazamiento y los saltos que se van perfeccionando y mejorando creando modelos de movimiento donde el niño tiene contacto con el entorno que le rodea mejorando así sus esquemas temporales y espaciales, por la diversidad de desplazamientos que tenemos estos se trabajan de diferentes maneras con la finalidad que el niño este motivado y no se aburra. (Arceoña A, Martínez M, Moreno F, Ruiz L. 1999)

## **2.4 Formulación de las hipótesis**

### **2.4.1 Hipótesis general**

Juegos de movimiento se relacionan con las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca

#### **2.4.2 Hipótesis Específicas**

Juegos de movimiento reflejo se relacionan con las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca

Juegos de movimiento voluntario se relacionan con las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca

Juegos de movimiento automático se relacionan con las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca

## 2.5 Operalización de variable

Variable	Concepto	Dimensión	Indicadores	Instrumento
<b>Juegos de Movimiento</b>	<p>Los juegos donde se emplea los movimientos son actividades que se pueden realizar entre una o más individuos, utilizando su imaginación para conceder entretenimiento y diversión gozando la actividad de forma libre que otorgan experiencias inéditas y únicas en el despliegue motriz y cognitivo. (Rousseau o. 1985)</p>	<p><b>Juegos de Movimiento Reflejo</b></p>	<p>-Realiza actividades de velocidad -Realiza actividades de equilibrio -Sigue el ritmo de la música -Realiza actividades de fuerza</p>	Observación
<b>Experiencias Motrices Básicas</b>	<p>Es un conjunto de desplazamientos fundamentales y acciones psicomotrices que nacen en la evolución del individuo a través de patrones teniendo como base la asignación genética, estas habilidades se apoyan en el desarrollo y mejoramiento de las capacidades motrices desenvolviéndose entre sí y son decisivas para mejora la motricidad del individuo y son utilizadas generalmente en la educación física. (Batalla, Albert 2000)</p>	<p><b>Juegos de Movimiento Voluntario</b></p>	<p>-Corren esquivando obstáculos -Salta una secuencia de vallas -Juega al inmóvil al compás de la música -Corre y salta al mismo tiempo</p>	
		<b>Juegos de Movimiento Automático</b>	<p>-Demuestra destrezas al jugar videos juegos -Respeto las normas del ajedrez -Participa en juegos de bingo -Se concentra en los juegos de competencia</p>	Observación
		<b>Locomotriz</b>	<p>-Salta alternando los pies -Se desplaza por diversas direcciones -Gira sobre su propio eje -Realiza competencia de carrera -Se balancea en su lugar siguiendo el ritmo musical</p>	

		<b>No Locomotrices</b>	-Lanza pelotas sin moverse de su lugar -Jala la cuerda sin moverse de su lugar -Flexiona las piernas al practicar sentadillas	Observación
--	--	------------------------	---	-------------

**CAPÍTULO III:**

**METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1 Diseño metodológico**

Los procedimientos que se emplearan responden a las características de la población, el diseño descriptivo es el que va a descubrir nuevos significados y hechos de un análisis, explicando y describiendo lo que se desea investigar en este caso se describirá la variable independiente y dependiente y es correlacional porque tiene el propósito de medir el nivel de relación de las dos variables buscando su relación permanente para luego ser analizada y cuantificada su vinculación y posteriormente sustentadas en las hipótesis, por lo tanto el diseño será descriptivo correlacional.

### **3.2 Población y muestra**

#### **3.2.1 Población**

Atendiendo a niños y niñas y es de gestión pública perteneciente a la Ugel 16 cuenta con 3 aulas con una población de 63 niños de 3,4 y 5 años.

#### **3.2.2 Muestra**

Se consideró la misma cantidad de la población.

### **3.3 Técnicas de recolección de Datos**

Los recursos o instrumentos que se emplearán para abordar el planteamiento del problema será la observación el cual contendrá 20 ítems que será aplicado a la muestra, lo cual favorecerá a la recopilación y los datos para su tabulación estadística, así mismo se requerirá de material de apoyo como fichas bibliográficas y listas de cotejo.

### **3.4 Técnicas para el Procesamiento de Información**

Para obtener los resultados se empleó el SPSS en su última versión (25.0).

## Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Variable X*

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>N ítems</b>	<b>Categorías</b>	<b>Intervalos</b>
Juegos de movimiento reflejo		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juegos de movimiento voluntario		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juegos de movimientos automático		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
<b>Juegos de movimientos</b>		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

**Tabla 2**

*Variable Y*

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>N ítems</b>	<b>Categorías</b>	<b>Intervalos</b>
Locomotriz		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
No locomotrices		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
<b>Experiencias motrices básicas</b>		8	Bajo	8 -12
			Moderado	13 -17
			Alto	18 -24

### CONFIABILIDAD

**La variable Juegos de movimientos**

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N de elementos</b>
0,934	12

**La variable Experiencias motrices básicas**

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N de elementos</b>
0,913	8

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS**

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

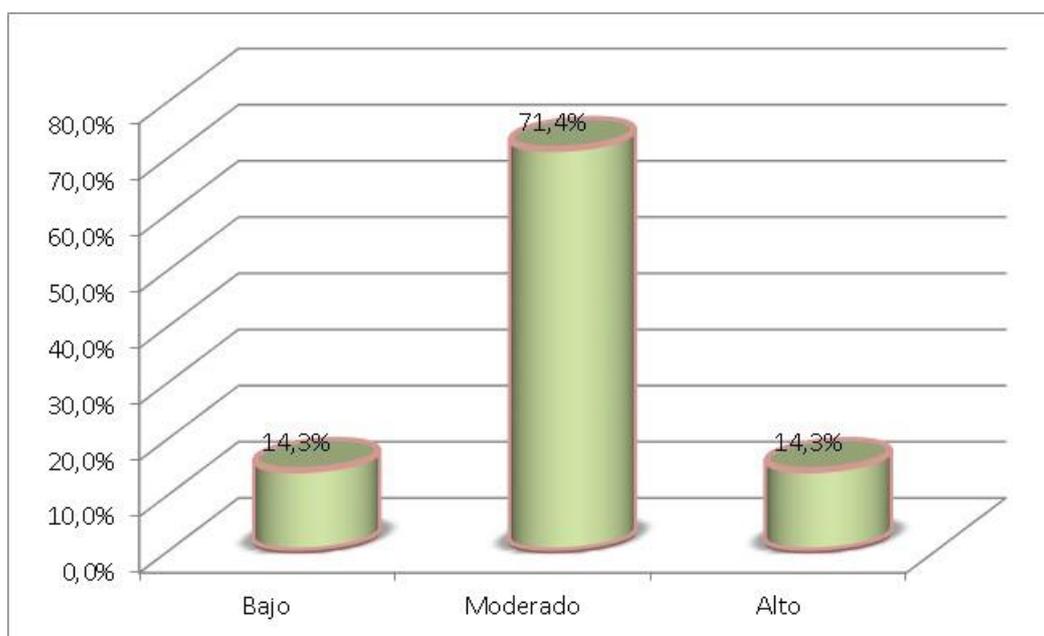
Tabla 3

##### Juegos de movimientos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	14,3%
Moderado	45	71,4%
Alto	9	14,3%
<b>Total</b>	<b>63</b>	<b>100,0%</b>

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca.

Figura 1



De la fig. 1, un 71,4% de niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca alcanzaron un nivel moderado en la variable Juegos de movimientos, un 14,3% adquirieron un nivel alto y un 14,3% consiguieron un nivel bajo.

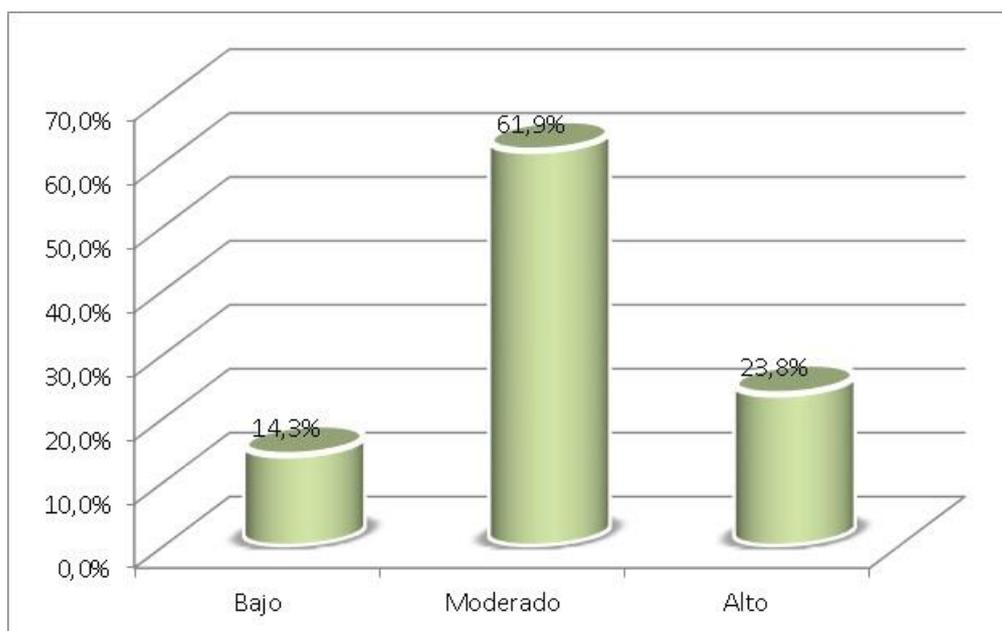
**Tabla 4**

**Juegos de movimiento reflejo**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	9	14,3%
Moderado	39	61,9%
Alto	15	23,8%
<b>Total</b>	<b>63</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca.

**Figura 2**



De la fig. 2, un 61,9% de niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca alcanzaron un nivel moderado en la dimensión Juegos de movimiento reflejo, un 23,8% adquirieron un nivel alto y un 14,3% consiguieron un nivel bajo.

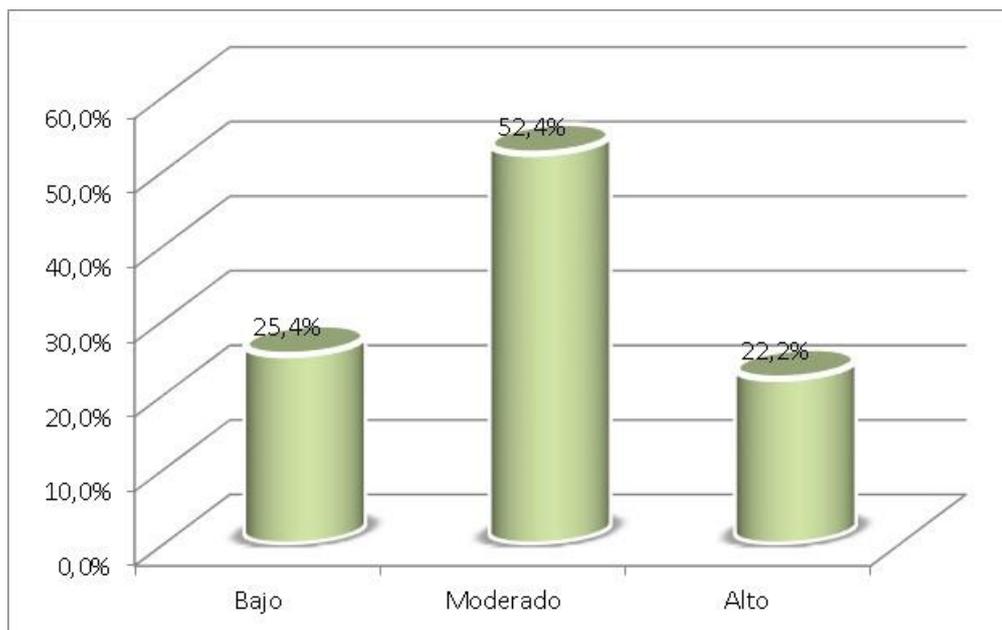
**Tabla 5**

**Juegos de movimiento voluntario**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	16	25,4%
Moderado	33	52,4%
Alto	14	22,2%
<b>Total</b>	<b>63</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca.

**Figura 3**



De la fig. 3, un 52,4% de niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca alcanzaron un nivel moderado en la dimensión Juegos de movimiento voluntario, un 25,4% adquirieron un nivel bajo y un 22,2% consiguieron un nivel alto.

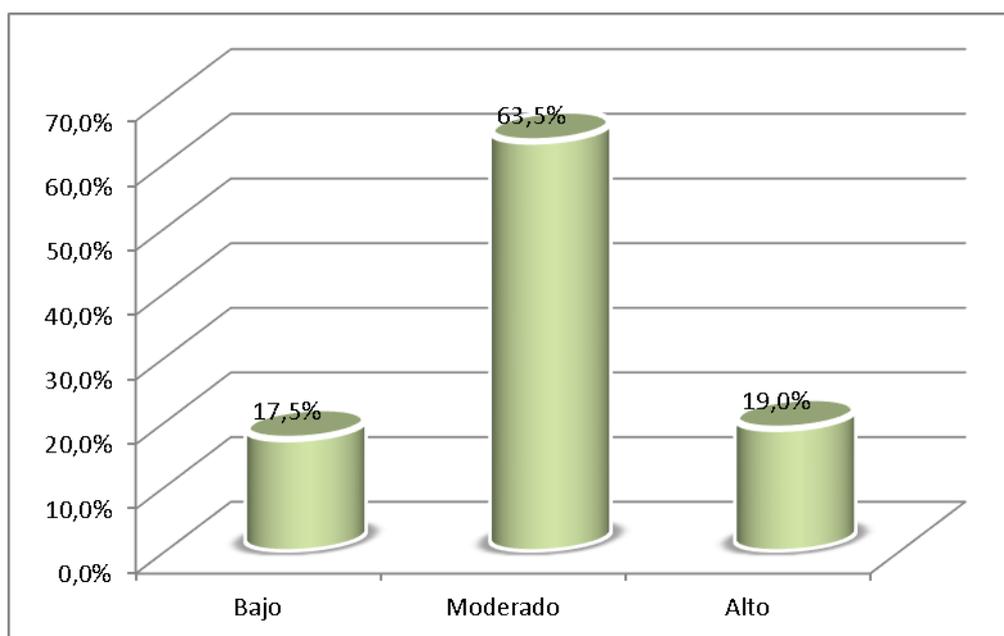
**Tabla 6**

**Juegos de movimiento automático**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	11	17,5%
Moderado	40	63,5%
Alto	12	19,0%
<b>Total</b>	<b>63</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca.

Figura 4



De la fig. 4, un 63,5% de niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca alcanzaron un nivel moderado en la dimensión Juegos de movimiento automático, un 19,0% adquirieron un nivel alto y un 17,5% consiguieron un nivel bajo.

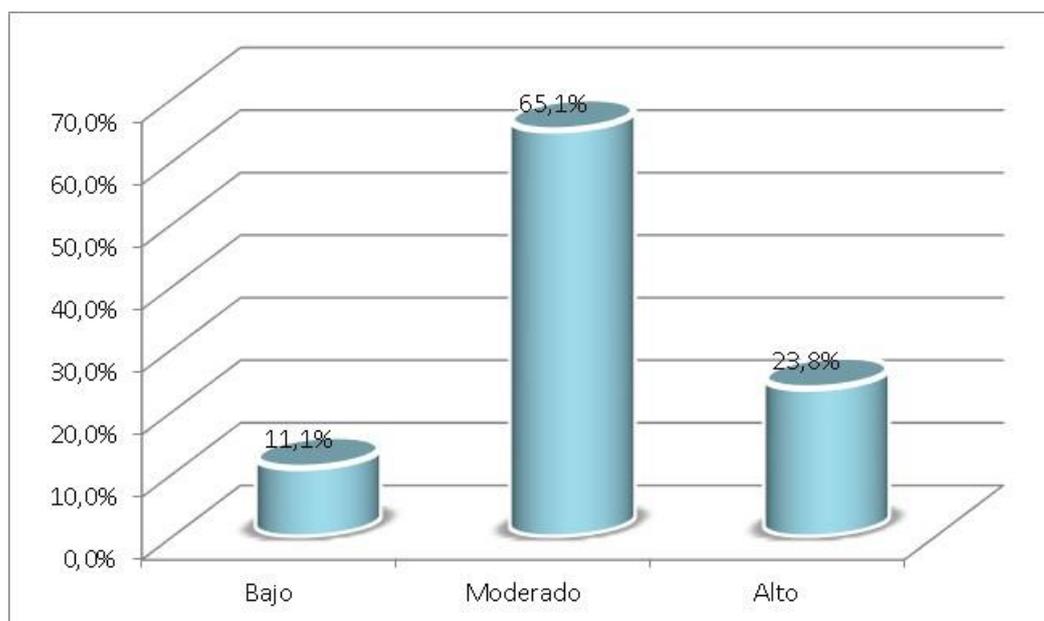
**Tabla 7**

**Experiencias motrices básicas**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	7	11,1%
Moderado	41	65,1%
Alto	15	23,8%
<b>Total</b>	<b>63</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca.

**Figura 5**



De la fig. 5, un 65,1% de niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca alcanzaron un nivel moderado en la variable Experiencias motrices básicas, un 23,8% adquirieron un nivel alto y un 11,1% consiguieron un nivel bajo.

## 4.2. Contrastación de hipótesis

### Hipótesis general

Ha: Juegos de movimiento se relacionan con las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca.

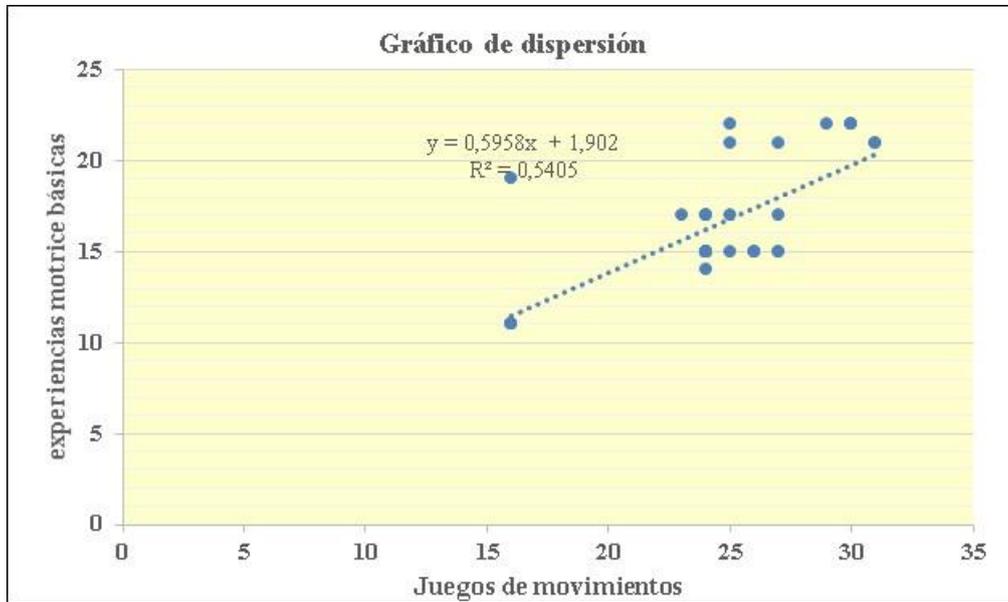
H<sub>0</sub>: Juegos de movimiento no se relacionan con las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca.

**Tabla 8**

*Juegos de movimientos y experiencias motrices básicas*

		<b>Correlaciones</b>		
			Juegos de movimientos	Experiencias motrices básicas
Rho de	Juegos de movimientos	Coef. Correlación	1	0,605
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	63	63
Spearman	Experiencias motrices básicas	Coef. Correlación	0,605	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	63	63

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,605$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre los juegos de movimiento y las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca.



**Figura 6.** Juegos de movimientos y experiencias motrices básicas.

### Hipótesis específica 1

**H1:** Juegos de movimiento reflejo se relacionan con las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca.

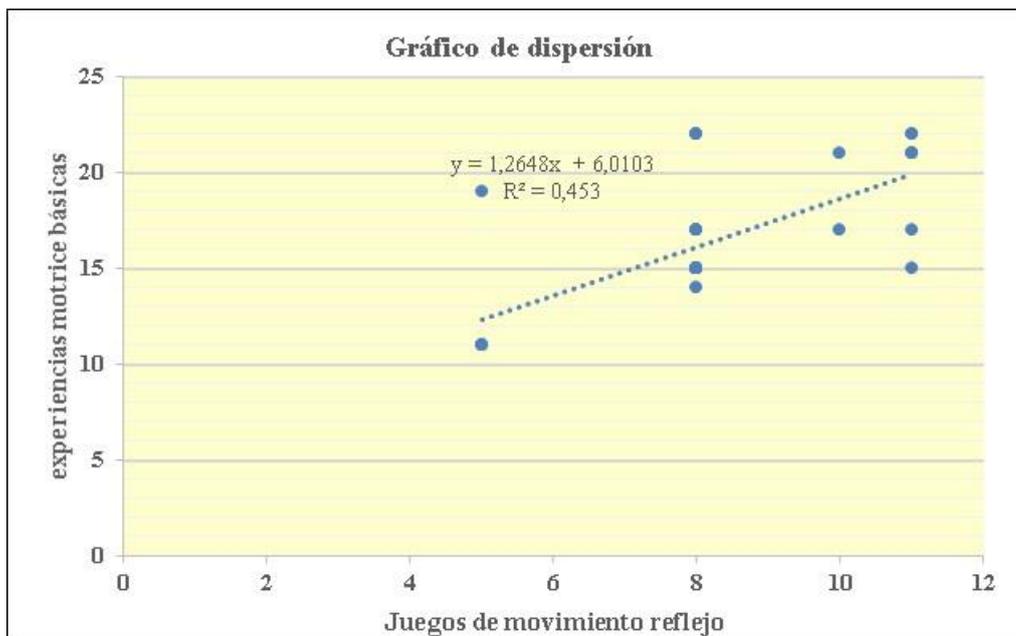
**H0:** Juegos de movimiento reflejo no se relacionan con las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca.

**Tabla 9**

*Juegos de movimiento reflejo y experiencias motrices básicas*

			Correlaciones	
			Juegos de movimiento reflejo	Experiencias motrices básicas
	Juegos de movimiento reflejo	Coef. Correlación	1	0,602
		Sig. (bilateral)	.	0,00
Rho de Spearman		N	63	63
	Experiencias motrices básicas	Coef. Correlación	0,602	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	63	63

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,602$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre los juegos de movimiento reflejo y las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca.



**Figura 7.** Juegos de movimiento reflejo y experiencias motrices básicas

## Hipótesis específica 2

**H2:** Juegos de movimiento voluntario se relacionan con las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca

**H0:** Juegos de movimiento voluntario no se relacionan con las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca

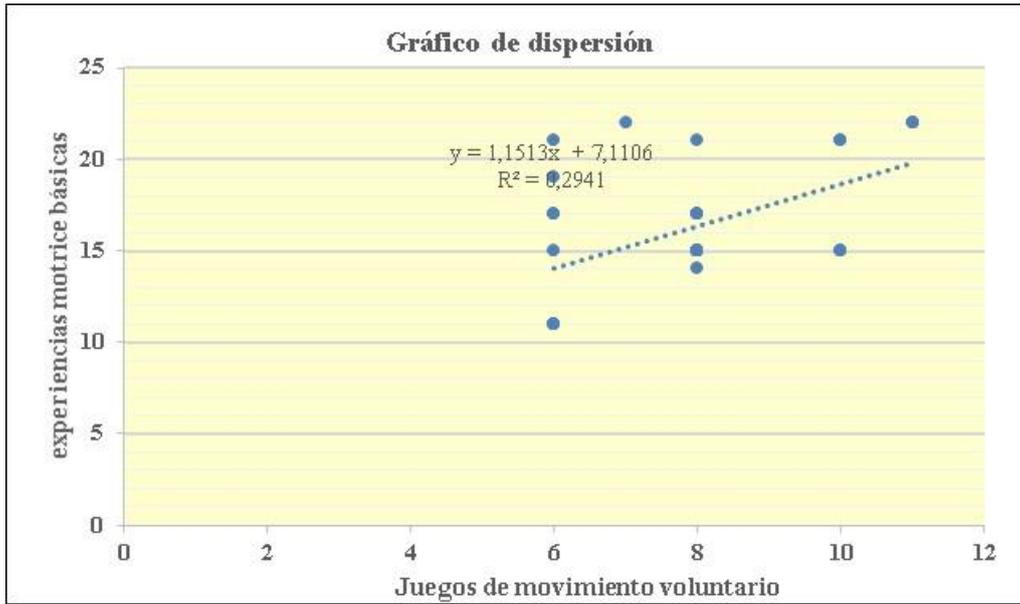
**Tabla 10**

*Juegos de movimiento voluntario y experiencias motrices básicas*

### Correlaciones

		Juegos de movimiento voluntario		
		Experiencias motrices básicas		
		Correlaciones		
	Juegos de movimiento voluntario	Coef. Correlación	1	0,808
	Juegos de movimiento voluntario	Sig. (bilateral)	.	0,00
Rho de Spearman	Juegos de movimiento voluntario	N	63	63
	Experiencias motrices básicas	Coef. Correlación	0,808	1
	Experiencias motrices básicas	Sig. (bilateral)	0,00	.
	Experiencias motrices básicas	N	63	63

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,808$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud muy buena entre los juegos de movimiento voluntario y las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca.



**Figura 8.** Juegos de movimiento voluntario y experiencias motrices básicas

### Hipótesis específica 3

**H3:** Juegos de movimiento automático se relacionan con las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca.

**H0:** Juegos de movimiento automático no se relacionan con las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca.

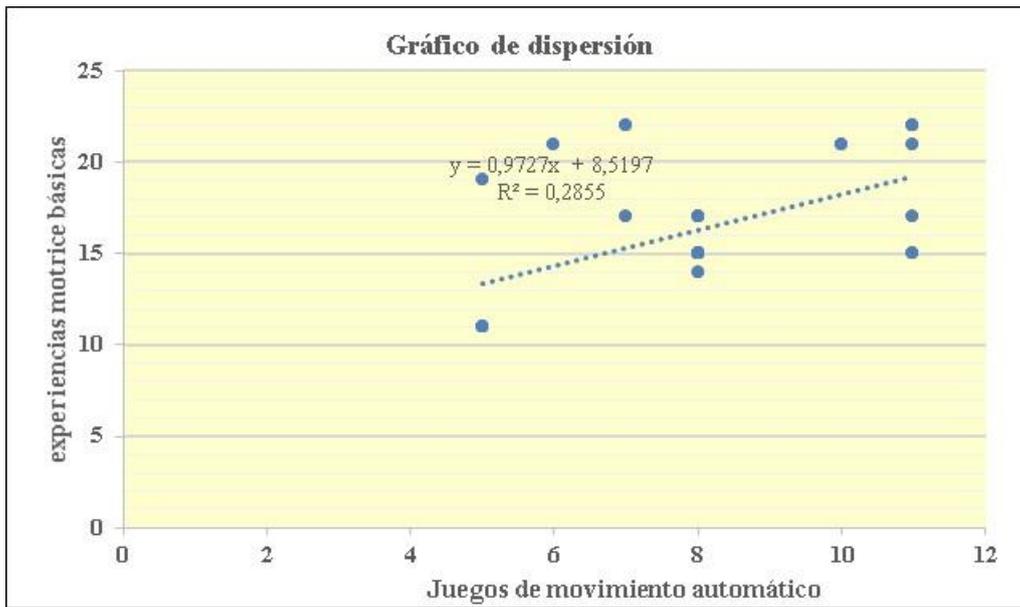
**Tabla 11**

*Juegos de movimiento automático y experiencias motrices básicas*

#### Correlaciones

		Juegos de movimiento automático		
		Experiencias motrices básicas		
	Juegos de movimiento automático	Coef. Correlación	1	0,492
		Sig. (bilateral)	.	0,00
Rho de Spearman		N	63	63
	Experiencias motrices básicas	Coef. Correlación	0,492	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	63	63

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,492$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud moderado entre los juegos de movimiento automático y las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca.



**Figura 9** Juegos de movimiento automático y experiencias motrices básicas

## **CAPITULO V**

### **DISCUSION**

## 5.1 Discusión

**Benavides, A. (2017)** es importante la implementación de diversos tipos de juego que requiera de movimientos que le produzcan interés para utilizarlas de forma activa siendo una posibilidad que del niño para conocer el mundo de manera creativa y libre, **Peñaloza, E. (2015)** en la edad infantil el movimiento a través del juego es valioso en el proceso corporal porque facilita al pequeño a trabajar de manera colectiva, respetar reglas, moverse libremente en el espacio y a trabajar de manera grupal así mismo posibilitan potencializar las destrezas como correr, caminar, saltar en un pie y dos pies, bajar y subir escaleras conservando el equilibrio y que el niño ubique su cuerpo en el espacio que le rodea, **Torres, L. (2021)** este tipo de juego el niño tienen la posibilidad de tener experiencias nuevas, poner en prácticas sus conocimientos, tener la oportunidad de cometer errores y aciertos para resolver dificultades impulsando su habilidades de creatividad y pensamiento infantil, **Muro, D. (2018)** observó su eficacia alcanzando el objetivo planificado dejando la posibilidad abierta de ser complementado y enriquecido con iniciativas y aportes de otros maestros incluyendo a los maestros, así mismo se observó la influencia que ejercieron estos juegos en el desarrollo motor del niño así como en sus procesos cognitivos y perceptivos, **Flores, D. (2016)** evidenciando que el programa implementado es eficaz en las sesiones de clases trabajadas observando el incremento considerable en los aspectos mencionados, así mismo este programa tuvo bastante aceptación fue lúdico y dinámico logrando los resultados esperados, **López, C. (2016)** que los juegos con movimientos mejora la motricidad gruesa en los infantes evidenciándose en las tablas porcentuales donde se corrobora los resultados del test y el pos test, así mismo se ve que las dimensiones como caminar, saltar tienen un alto porcentaje de logro respecto a la motricidad gruesa se comprobó que también se mejoró notablemente, por lo tanto se afirma las hipótesis.

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

## 6.1 Conclusiones

1. **Primera:** Existe relación de magnitud buena entre los juegos de movimiento y las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca..
2. **Segunda:** Existe relación de magnitud buena entre los juegos de movimiento reflejo y las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca..
3. **Tercera:** Existe relación de magnitud muy buena entre los juegos de movimiento voluntario y las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca.
4. **Cuarta:** Existe relación de magnitud moderado entre los juegos de movimiento automático y las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca...

## **6.2 Recomendaciones**

Las educadoras deben incentivar a los apoderados y padres de familia para que ejecuten actividades lúdicas con sus niños que beneficien su psicomotricidad con la finalidad de desarrollar sus habilidades motoras mediante sus experiencias motrices básicas como son los movimientos más comunes del niño como caminar, correr, saltar, trepar, etc.

La ejecución de los juegos de movimiento es eficaz y dinámico que tiene el objetivo de ayudar al niño y las maestras deberían implementar actividades que propicien el movimiento que favorezcan su desarrollo integral del niño, en tal sentido deben incluirlas en su planificación didáctica como elemento importante en el aprendizaje.

**CAPÍTULO V:**

**FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA**

### **Fuentes Bibliográficas:**

Aguirre C. (2009). motricidad en la educación infantil. Barcelona: CEAC

Aguirre A. (1990). Estrategias e importancia para el mejoramiento de la motricidad.  
Chile: Bolaños

Alarcón (2006). las habilidades motrices básicas en primaria. programa de intervención,  
España.

Arceña A, Martínez M, Moreno F, Ruiz L. (1999). control y aprendizaje motor. Madrid:  
síntesis. p.62.

Batalla, Albert (2000). habilidades motrices, pág. 08, España.

Boscaini, f. (1994). la educación psicomotriz en la relación pedagógica. psicomotricidad.  
revista de estudios y experiencias. N°46. Madrid.

Duque, H. Y. (2002). desarrollo integral del niño 3-6 años. Bogotá: san pablo.

Durivage, J. (1997). educación y psicomotricidad (2ª ed.). México: editorial trillas

García, J. & Berruezo P. (2013). psicomotricidad y educación infantil, 9ª edición,  
España.

García, A. Y. (2009). el juego infantil y su metodología. Madrid: Editex.

Garvey, C. (1985). el juego infantil. ediciones Morata S. A.

Hernández, T., Sánchez, I., y Romero, A. (2013). juegos psicomotores para estimular el  
desarrollo psicomotor. cuba: universidad de la cultura física.

Laban, Rudolf, (2006): el dominio del movimiento. Madrid, ed. fundamentos.

Mercado, Luciano, (2009), juego y recreación en educación, córdoba-argentina ed. brujas

Navarro, V. (2002). el afán de jugar. España: Inde publicaciones.

Pieterse, Martie, (2005): jugar y aprender, una guía didáctica para la escolarización de tu hijo en la edad temprana, Barcelona, España, ed. Paidós Ibérica, s.a.

Muñoz C. (1999). juegos didácticos de la motricidad gruesa. Madrid: coleccionando

Piaget, J. (1936). hacia un marco conceptual de la psicomotricidad a partir del desarrollo de su práctica en Europa y en España. España

Rousseau o. (1985). la educación infantil y el movimiento. buenos aires:

Velázquez, N. Prieto, M. Fernández, J. (2013). El desarrollo de habilidades motrices. Revista digital deportes.com, Volumen (No. 181).

Vázquez, R. (2011). el juego en la educación escolar. Colombia: Lulu.com.

### **Fuentes Hemerográficas:**

Benavides Vallejos Adriana Ximena “*Juegos de movimiento en el desarrollo de relaciones lógico matemáticas en niños de 4 a 5 años de la unidad educativa “Isaac Acosta Calderón”, Tulcán, provincia del Carchi, periodo 2016*” Universidad Central del Ecuador. Quito, marzo 2017

Peñaloza Lucio, Elsi Dora “*Juegos de movimiento en el desarrollo de la expresión corporal de los niños de 4 a 5 años de edad en el centro educativo ISM KIDS Quito, en el periodo lectivo 2014-2015*” Universidad Central del Ecuador. Quito, abril 2016

Torres Avelino Lady Laura “*Los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 4 a 5 años*” Universidad Estatal Península de Santa Elena. La Libertad – Ecuador noviembre – 2021

Delia María Muro Castañeda *“La influencia de los juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de tres años – IEI 03 Inmaculada Concepción – Breña”*  
Universidad Cesar Vallejo. Perú - 2018

Diana Stephanie Flores Gómez *“El programa de psicomotricidad "juego -movimiento" y las habilidades motrices básicas de los niños de 5 años en la "I. E. I" santa María Goretti” C.P.M. La Natividad –Tacna, 2016”* Universidad privada de Tacna. Tacna – Perú 2017

López Saavedra, Carmen Azucena *“Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en institución educativa pública 2015, Trujillo 2016.”* Universidad Cesar Vallejo. Trujillo – Perú 2016

# ANEXOS

## Guía de observación dirigida a los niños

### Variable Juegos de Movimiento

#### Juegos de Movimiento Reflejo

1- ¿Realiza actividades de velocidad?

SI

NO

2- ¿Realiza actividades de equilibrio?

SI

NO

3- ¿Sigue el ritmo de la música?

SI

NO

4- ¿Realiza actividades de fuerza?

SI

NO

#### Juegos de Movimiento Voluntario

1- ¿Corren esquivando obstáculos?

SI

NO

2- ¿Salta una secuencia de vallas?

SI

NO

3- ¿Juega al inmóvil al compás de la música?

SI

NO

4- ¿Corre y salta al mismo tiempo?

SI

NO

### **Juegos de Movimiento Automático**

1- ¿Demuestra destrezas al jugar videos juegos?

SI

NO

2- ¿Respetas las normas del ajedrez?

SI

NO

3- ¿Participa en juegos de bingo?

SI

NO

4-¿Se concentra en los juegos de competencia?

SI

NO

### **Guía de observación dirigida a los niños**

#### **Variable Experiencias Motrices Básicas**

##### **Locomotriz**

1- ¿Variable Experiencias Motrices Básicas Salta alternando los pies?

SI

NO

2- ¿Se desplaza por diversas direcciones?

SI

NO

3- ¿Gira sobre su propio eje?

SI

NO

4- ¿Realiza competencia de carrera?

SI

NO

### **No Locomotrices**

1- ¿Se balancea en su lugar siguiendo el ritmo musical?

SI

NO

2- ¿Lanza pelotas sin moverse de su lugar?

SI

NO

3- ¿Jala la cuerda sin moverse de su lugar?

SI

NO

4- ¿Flexiona las piernas al practicar sentadillas?

SI

NO



TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
JUEGOS DE MOVIMIENTO PARA PROPICIAR EXPERIENCIAS MOTRICES BÁSICAS EN LOS NIÑOS DEL COLEGIO INTEGRADO PAMPA SAN ALEJO N° 20947 - BARRANCA	<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos de movimiento para propiciar experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos de movimiento reflejo para propiciar experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca?</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos de movimiento voluntario para propiciar experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca?</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos de movimiento automático para propiciar experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Determinar la relación de juegos de movimiento para propiciar experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Determinar la relación de los juegos de movimiento reflejo para propiciar experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca</p> <p>Determinar la relación de los juegos de movimiento voluntario para propiciar experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca</p> <p>Determinar la relación de los juegos de movimiento automático para propiciar experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <p>juegos de movimiento se relacionan con las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</b></p> <p>Juegos de movimiento reflejo se relacionan con las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca</p> <p>Juegos de movimiento voluntario se relacionan con las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca</p> <p>Juegos de movimiento automático se relacionan con las experiencias motrices básicas en los niños del colegio integrado Pampa San Alejo N° 20947 –Barranca</p>	<p><b>Juegos de Movimientos</b></p> <p>-Juegos de Movimiento Reflejo</p> <p>-Juegos de Movimiento Voluntario</p> <p>-Juegos de Movimiento Automático</p> <p><b>Experiencias Motrices Básicas</b></p> <p>-Locomotriz</p> <p>-No Locomotrices</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>INSTRUMENTOS:</b></p> <p>Guía de Observación</p> <p>Cuadros estadísticos</p> <p>Libreta de notas</p>	<p><b>ALUMNOS</b></p> <p>Población: 63 alumnos</p> <p><b>MUESTRA</b></p> <p><b>63 niños</b></p>

---

M(a) SILVIACRISTINA TORRES GUIZADO

**ASESOR**

---

DRA.VICTORIA FLOR CARRILLO TORRES

**PRESIDENTE**

---

DRA.MARIA ELENA PACHECO ROMERO

**SECRETARIO**

---

DRA.ZILDA JULISSA FLORES CARBAJAL

**VOCAL**