



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD
GRUESA EN NIÑOS DE 1ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA REYNA DE LA PAZ DEL DISTRITO DE VEGUETA EN EL AÑO 2017.**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN EN LA
ESPECIALIDAD DE FÍSICA Y DEPORTES

PRESENTADO POR

DIRK BARRY TRINIDAD VILLAVICENCIO

ASESOR

Lic. RANDOLFO NUÑEZ TORREBLANCA

HUACHO, PERÚ

2017

EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 1ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REYNA DE LA PAZ DEL DISTRITO DE VEGUETA EN EL AÑO 2017.



Lic. RANDOLFO NUÑEZ TORREBLANCA

ASESOR

Dra. NORVINA MARLENA MARCELO ANGULO

PRESIDENTE

Lic. TEOBALDO NOREÑO SUSANIBAR HOCES

SECRETARIO

Mg. JORGE LUIS MEJÍA GARCÍA

VOCAL

DEDICATORIA

A mi madre por su apoyo incondicional.

Dirk Barry Trinidad Villavicencio



AGRADECIMIENTO



ÍNDICE

AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN.....	xi
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Formulación del problema	2
1.3. Objetivos de la investigación	3
1.4. Justificación de la investigación.....	3
CAPÍTULO II	5
MARCO TEÓRICO.....	5
2.1. Antecedentes de la investigación	5
2.2. Bases teóricas.....	7
2.2.1. Programas de televisión	7
2.2.2. El comportamiento.....	19
2.3. Definiciones conceptuales.....	29
Adolescentes	¡Error! Marcador no definido.
Actitud.....	¡Error! Marcador no definido.
Conducta	¡Error! Marcador no definido.

Comportamiento.....	¡Error! Marcador no definido.
Dibujos animados.....	¡Error! Marcador no definido.
Emoción.....	¡Error! Marcador no definido.
Espectáculos.....	¡Error! Marcador no definido.
Estereotipos.....	¡Error! Marcador no definido.
Farándula.....	¡Error! Marcador no definido.
Influencia.....	¡Error! Marcador no definido.
Medios de comunicación.....	¡Error! Marcador no definido.
Pensamiento.....	¡Error! Marcador no definido.
Películas.....	¡Error! Marcador no definido.
Programación.....	¡Error! Marcador no definido.
Programa de televisión.....	¡Error! Marcador no definido.
Publicidad.....	¡Error! Marcador no definido.
Realities.....	¡Error! Marcador no definido.
Sexualidad.....	¡Error! Marcador no definido.
Televisión.....	¡Error! Marcador no definido.
Telenovelas.....	¡Error! Marcador no definido.
Valores.....	¡Error! Marcador no definido.
2.4. Hipótesis de investigación.....	31
2.5.1. Hipótesis general.....	31

2.5.2. Hipótesis específicas	31
CAPÍTULO III	32
METODOLOGÍA	32
3.1. Diseño metodológico	32
3.1.1. Tipo	32
3.1.2. Enfoque	32
3.2. Población y muestra	32
3.2.1. Población	32
3.2.2. Muestra	32
3.3. Operacionalización de variables e indicadores	33
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	34
3.4.1. Técnicas emplear	34
3.4.2. Descripción de los instrumentos	34
3.5. Técnicas para el procesamiento de la información	34
3.5.1. Tratamiento estadístico	34
CAPÍTULO IV	35
RESULTADOS	35
4.1. Análisis de resultados	35
Interpretación de ¿Ves televisión?	35
Interpretación de ¿Cuál es tu hobby?	36

Interpretación de ¿Cuántas horas al día ves televisión?.....	37
Interpretación de ¿Qué tipos de programas ves en la tv?.....	38
Interpretación de Cuando no te dejan ver tu programa favorito porque tienes que estudiar, ¿Obedeces?	39
Interpretación de ¿Cuándo realizas tus tareas, lo haces viendo televisión?.....	40
Interpretación de ¿Imitas el comportamiento de los personajes de la tv?.....	41
Interpretación de Si tuvieras que elegir entre asistir al cine o a un programa reality ¿Cuál elegirías?	42
Interpretación de ¿Ves programas de farándula?.....	43
Interpretación de ¿Crees que es correcto halagar la torpeza y la estupidez por televisión?	44
CAPÍTULO V	48
DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	48
Discusión.....	48
Conclusiones	49
Recomendaciones.....	50
REFERENCIAS.....	51
7.2. Fuentes bibliográficas	51
7.4. Fuentes electrónicas	52
ANEXOS.....	54



RESUMEN

Según (Rubio, s.f.) Podemos describir al juego como la primera actividad que efectuamos al inicio de nuestra vida, libre y espontánea sin límites ni restricciones, es el puente hacia el aprendizaje de un nuevo entorno a través de sensaciones y acontecimientos nuevos para él bebe. El jugar es la única actividad a la que debe dedicarse todo infante, mediante la experimentación del juego podrá desarrollar su actividad psicomotriz, sentimientos afectivos, sociales, aprendizaje educativo, creatividad.

Según (Rubiño, 2016) “La importancia del juego en el aprendizaje escolar es fuente de desarrollo socio-emocional, cognoscitivo” también dice “los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los profesores planteen”.

En los años de primaria el juego debe ser un gran aliado del proceso de enseñanza-aprendizaje, debe desarrollar la motricidad gruesa y fina.

Los docentes deben planear de manera adecuada que tipo de juegos practicar para que éstos potencien el desarrollo de la motricidad gruesa y con ello facilitar el aprendizaje en todos los cursos, durante la planificación se debe tener en cuenta los diferentes tipos de juego para favorecer las variadas áreas del desarrollo psicomotriz del niño.

Objetivo: Determinar la influencia del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.

Material y método: Realizado en Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.

La población estuvo conformada por 75 niños siendo la muestra de forma aleatoria 53 niños.

Tipo Descriptivo correlacional.

El instrumento para medir El juego y el desarrollo de la motricidad gruesa es la encuesta y la lista de cotejo.

Resultados y conclusiones: el 50% de los profesores utiliza la estrategia pedagógica del juego, el 12% el deporte, el 38% utiliza la estrategia pedagógica de las rondas, El juego si influye para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 1ER grado, Con el juego se enseña a los niños que aprender no tiene que ser difícil ni aburrido por el contrario se hace de una manera amena, sencilla y divertida , se desarrolla la creatividad, la participación, respeto, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con seguridad y desenvolverse mejor con su entorno.

Palabras claves: juego, materiales, experimentar, creatividad, motricidad gruesa.

INTRODUCCIÓN

El ser humano, desde sus primeros años de vida conoce el mundo a través de reflejos, el juego es para el niño una actividad espontánea es el primer paso de comunicación de su integración y del desarrollo de habilidades, a través de éste el niño adquiere un mejor desarrollo y evoluciona su inteligencia. El juego nos permitirá evaluar el nivel psicomotriz, cognitivo y afectivo social. El niño juega sin reglas desde sus primeros años, así expresa emociones y fantasías en su mundo la realidad para el niño no tiene ningún sentido, él solo juega y crea su propio espacio, a medida que va creciendo su juego y sus juguetes lo llevan a su mundo fantástico, echa a volar su imaginación, crean, experimentan, reflejan. El juego en los niños cumple un propósito de aprendizaje, los padres cuando juegan con ellos mezclan y confunden el momento.

En este proceso de aprendizaje el niño tendrá una historia que determinará sus características y todos aquellos acontecimientos que hayan sucedido en los primeros años de vida marcarán la particularidad del individuo. Según Nelson Ortiz, consultor de la UNICEF para Colombia.

En esta investigación se determina la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017, el nivel de desarrollo motriz en el que se encuentran los niños, es importante utilizar el juego como estrategia para desarrollar la actividad motora gruesa, ya que este es determinante en el desarrollo integral de los niños.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

En el 1ER grado, se constituye el espacio de vida, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, donde las capacidades motrices del niño se encuentra en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad , mirar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar; el juego es la principal actividad infantil; este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; estas experiencias le permitirá organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

Brindar al niño un ambiente adecuado y rico en estímulos favorecerá el desarrollo de habilidades propias de un aprendizaje. A partir de esta realidad la investigación se visiono favoreciendo el sistema motor desde el aula de clase en los niños de 1ER grado mediante la implementación de juegos que ayuden a potenciar las diferentes habilidades y garantizar el desarrollo de su motricidad gruesa.

Entonces se debe aprovechar las horas de educación física donde el niño se enfrenta al mundo que le exige una organización motora adecuada, requiriendo para ello de estrategias y estímulos que el juego aporta y potencia las habilidades y conductas motrices.

La investigación durante la observación en la Institución Educativa se percibió que en la clase de educación física y actividades lúdicas algunos niños al realizar ejercicios que implican caminar sobre un círculo sin salirse de la línea, caminar en zig zag, saltar sobre un solo pie, se les dificulta ocasionando en ellos una respuesta de frustración ante la actividad. Prevalece la falta de

coordinación de brazo y pierna, lanzar o encestar un balón. Se evidencia que en educación inicial les faltó el trabajo de psicomotricidad.

En el recreo los niños juegan en los campos deportivos del colegio, con algunos balones y materiales que les brinda el profesor de educación física, esto hará que jugando con sus compañeros desarrollen su motricidad gruesa.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la influencia del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es la influencia del juego para el desarrollo de la habilidad sensorio motriz en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017?

¿Cuál es la influencia del juego para el desarrollo motor grueso en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017?

¿Cuál es la influencia del juego para el desarrollo físico en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la influencia del juego para el desarrollo de la habilidad sensorio motriz en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.

Determinar la influencia del juego para el desarrollo motor grueso en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.

Determinar la influencia del juego para el desarrollo físico en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.

1.4. Justificación de la investigación

La investigación está fundamentada por la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 1ER grado de primaria. Diferentes estudios nos dicen que la mejor etapa para alcanzar un buen desarrollo de la motricidad gruesa es en los primeros años, desde

que somos bebés empezamos a interactuar con el medio exterior y a conocer sensaciones nuevas, aprendemos a mover la cabeza, las extremidades, a gatear, caminar, entre otras cosas; el tener un buen desarrollo motriz nos permitirá desarrollarnos de una manera adecuada tanto en lo físico, en lo intelectual, social, creatividad, etc.

Es por ello que buscamos la mejor forma de conseguir el desarrollo de la motricidad gruesa para que nuestros niños puedan competir en igualdad de condiciones (físicas, intelectuales, desenvolvimiento social, creatividad, etc) y así estar acordes a las exigencias del mundo moderno. Mediante el juego podemos hacer que el aprendizaje y desarrollo de la motricidad sea de una manera divertida y alegre.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Tesis: Los juegos y las rondas infantiles como estrategias para resaltar la importancia de la motricidad gruesa en niños de preescolar del instituto keitty.

Autor: Ruiz, José maría y Navarro, Dora.

Año: 2010.

Plantean que los juegos y las rondas infantiles son esenciales en el desarrollo integral del niño del nivel de preescolar específicamente en la motricidad gruesa ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo que se da en los niños y las niñas. Esta aporta elementos de gran valor para el desarrollo de la presente investigación porque se pretende demostrar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. (Amasifuen & Utia, 2014, p. 19)

Tesis: Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de motricidad gruesa mediante la estimulación de niños/as de dos a tres años en la guardería del barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 – 2009.

Autor: Pazmiño, María y Proaño, Patricia.

Año: 2008 – 2009.

Durante este proceso se ha considerado aspectos teóricos desde conceptos, funciones, métodos, técnicas, estrategias y recursos que se utilizaran en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. Para aplicar el manual de ejercicios adecuadamente se ha creído conveniente una recolección de datos utilizando la técnica de la encuesta, tomando en cuenta las necesidades

de las madres comunitarias y las exigencias de la comunidad y sociedad, es primordial que las encargadas del cuidado de los niños/as estén capacitadas de todo lo referente al tema expuesto ya que esto beneficia a los niños y niñas de dos a tres años, siendo participes en forma directa en su aprendizaje por cuanto es una manera de estimular y motivar con el fin de lograr la correcta motricidad gruesa. El uso y manejo del manual de ejercicios tiene un campo más específico en el desarrollo psicomotriz de los niños/as en el aspecto interno y externo.

Finalmente se considera que es indispensable la aplicación del manual propuesto porque de esta manera se lograra un desarrollo activo, dinámico y social capaz de integrarse a su entorno de una manera fácil y espontánea. Recomendando utilizar adecuadamente el manual.

(Carhuallanqui, 2016, p. 20)

Tesis: Experiencias constructivas en niños de edad preescolar.

Autor: De la Hoz, Jacqueline.

Plantean de forma directa la psicomotricidad en el esquema objetivo de igualdad mental y manipulación de los contenidos o experiencias, es aquí donde se pone en claro pensamiento-manipulación-construcción. Es necesario decir que este trabajo es pieza fundamental para el desarrollo motor del niño, lo que quiere decir que es un gran aporte para lograr los objetivos de la investigación en curso. (Amasifuen & Utia, 2014, p. 19)

Tesis: Guía práctica de actividades físicas para desarrollar la motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años del nivel inicial.

Autor: Domínguez, Elsa.

Sostiene que la implementación de una guía práctica de actividades físicas es necesaria para que el niño desarrolle la motricidad gruesa, es allí donde el docente se hace partícipe

buscando estrategias, recursos innovadores que contribuyan en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial. Esta aporta elementos de juicio para cimentar la investigación que se desarrolla para mejorar la motricidad gruesa en niños en edades de 5 años. (Amasifuen & Utia, 2014, p. 19)

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juego.

Pugmire-Stoy (2001) (Como se citó en Andalucía, 2010) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Gimeno y Pérez (1989) (Como se citó en Andalucía, 2010) definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Guy Jacquin, (1996) (Como se citó en Andalucía, 2010) el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Características del juego.

La característica más resaltante que aparece en el juego es la libertad. Jugamos cuando queremos jugar y dejamos de hacerlo cuando no nos interesa seguir jugando. Es ésta característica que vale la pena tener presente cuando se piensa en el uso de los juegos como estrategia pedagógica. Los docentes podemos sugerir a un niño que juegue a tal o cual juego, se le puede estimular a que juegue con otros niños, pero cuando el estímulo es tan fuerte que lleva al niño a jugar sin tener ganas, el juego pierde su carácter educativo y hasta puede considerarse un elemento negativo. (García, 2010)

Dewey (1859-1956 (Como se citó en García, 2010) el juego es una actividad desarrollada inconscientemente sin importar los resultados que de ella puede obtenerse.

El juego es el hecho de producirse de forma espontánea, no requiere de una motivación y preparación, el niño siempre está preparado para iniciar uno u otro juego, siempre en función de sus necesidades e interés de cada momento. La actividad fundamental de los niños es el juego; es imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que el niño debe disponer del tiempo y espacio suficiente para la misma según sea la edad y necesidad del juego. (García, 2010)

Díaz (2002) (Como se citó en García, 2010) El juego presenta las siguientes características:

Es una actividad espontánea y libre.

No tiene interés material.

Se desarrolla con orden.

El juego manifiesta regularidad y consistencia.

Tiene límites que la propia trama establece.

Se auto promueve.

Es un espacio liberador.

El juego no aburre.

Es una fantasía hecha realidad.

Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción.

Se expresa en un tiempo y un espacio.

El juego no es una ficción absoluta.

Puede ser individual o social.

Es evolutivo.

Es una forma de comunicación.

Es original.

2.2.1.1. El juego y la escuela.

Etimológicamente, juego significa “*ludus ludare*” abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar. Desde los tiempos primitivos el juego ha sido considerado como cultura propia, la cultura en la educación y la educación representaba la supervivencia. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 15)

Heráclito postula: "el conjunto del tiempo es un niño que juega a los peones"

A partir de lo anterior, es posible afirmar que, si bien es cierto que Heráclito no desarrolla de manera intencional el concepto de juego, si es posible desprenderse de su pensamiento, un concepto del mismo; ya que el juego, entendido este como el principio activo y transformador

de la realidad es postulado por este filósofo como el fundamento de lo existente, en la medida que es "auto movimiento y libertad", los cuales son bases para desarrollar una buena motricidad en los niños. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 16)

Los filósofos Hegel y Nietzsche, Fink considera como antecedentes para el desarrollo de una teoría del juego: "La eminente esencialidad del juego si ha sido reconocida siempre por la gran filosofía". Así por ejemplo Hegel dice que el juego, en su indiferencia y mayor ligereza es la seriedad sublime y la única verdadera, Nietzsche afirma en *Ecce Homo*: "No conozco otro modo de tratar las grandes tareas que a través del juego". Sin embargo, los antecedentes históricos del concepto de juego no son únicamente frases de afirmación de la pertinencia de dicho concepto, por ello es preciso recordar que una de las contrapartes de Heráclito, Hegel y Nietzsche es la consideración de Kant y Schiller de que el juego posee solo una significación subjetiva; esta consideración inaugurada por ellos ha prevalecido en toda la nueva antropología. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 16)

El principal objetivo, es el de restituir el lugar que el juego tiene en la fundamentación, conformación y creación de la realidad humana. Solo a partir de la restitución del juego es posible postular que este constituye la esencia del ser humano, ya no como ser puramente racional sino más bien como sujeto creador y transformador, lo que indica que el juego es una gran herramienta para dinamizar procesos de motricidad gruesa, constituyéndose, en pieza fundamental como base teórica. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 16)

Por consiguiente, el juego ha sido considerado comúnmente como un fenómeno marginal de la vida humana, una manifestación periférica que nada tiene que ver con las cuestiones serias e importantes de la vida y como tal, es un suplemento de la existencia que sólo

ocasionalmente resplandece. El juego resulta ser una actividad más entre muchas otras, pero no es la actividad más ociosa e inútil, y en la medida que no es obligatoria, se le opone siempre al trabajo. De tal modo que el juego, parece restringirse al ámbito de la vida infantil; y ciertamente el juego infantil muestra los rasgos esenciales del juego humano, sin embargo, este se presenta siempre inofensivo y menos profundo en comparación con el juego del adulto. Desde el punto de vista social, el juego para el niño es el medio por el cual se acerca a otros niños, buscando compañía, muchas veces seguridad. En términos generales, los autores que defienden las teorías asociativas señalan que el niño juega para asociarse a otras personas, aun así, para algunas instituciones y para algunos docentes el juego aparece como un hecho negativo, pérdida de tiempo, acción carente de interés y motivación, reemplazado por el recreo, su carácter formativo, proveniente del ocio, no hacen nada, consumismo, llegando a hacer prohibiciones del juego. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 17)

Se ponderan las bondades del juego y especialmente los infantiles, por el otro lado se encuentran los juegos prohibidos, la pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos, juegos didácticos donde se disfraza la actividad específica de aprendizaje en un contexto más lúdico. Desafortunadamente, la mayoría de padres, maestros no se detienen a reflexionar acerca de los valores que inculcan a los niños. Esta situación se agrava por el hecho que el niño no encuentra en la escuela ni en el hogar, las oportunidades, los recursos y la motivación para desarrollar todo su potencial en actividades creativas, reflexivas, lúdicas, de ocio y de aprovechamiento del tiempo libre por medio de las cuales puede expresarse libremente y comunicarse más fácilmente con otros, todo este potencial en el niño es fundamental ya que le permite manifestarse durante su desarrollo y a lo largo de la vida. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 17)

Piaget (Como se citó en Atuncar & Gonzales, 2017) Los niños en las edades de 6-12 años les gustan los juegos en el que el cuerpo está en movimiento, sienten felicidad, haciendo que su crecimiento físico sea saludable y natural el correr, ,trepar, hablar, nadar, saltar, lanzar, son estímulos que desarrollan los músculos; enriquecer los esquemas perceptivos (visuales, auditivos, cenestésicos), operativos (memoria, imaginación, lateralidad, representación, análisis, síntesis) que combinados con las estimulaciones psicomotoras (coordinación, proceso, equilibrio, ubicación), definen algunos aspectos básicos de aprestamiento para el dominio de la lectura, la escritura y alcanzar un nivel neurológico de madurez suficiente para la coordinación de innumerables dimensiones de los objetos que le permitan conformar nuevas estructuras. (p. 17)

2.2.1.2. El juego en el desarrollo infantil.

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego, trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar y primaria, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento. Con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante

porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego de un niño se desarrolla a través de varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 18)

2.2.1.3. Funciones del juego.

A través del juego, el niño aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas y sociales. Durante el juego, el niño investiga los roles de la familia, el adulto y de sexo a su propio ritmo, libre de los límites del mundo adulto. El juego enseña al niño a relacionarse con los demás, primero como observador y más tarde como participante en tareas cooperativas o competitivas y grupales. El juego proporciona un medio por el cual el niño obtiene conocimiento de las normas de su cultura. A medida que el niño comprende lo que es aceptable y no aceptable, comienza a desarrollar un sentido de moralidad social. A los niños les agrada repetir la actividad. Repiten de forma interminable las destrezas motoras gruesas y finas por placer del dominio. A medida que sus destrezas se multiplican, el niño puede integrar actividades más complejas y coordinadas. La actividad sensorial y motora enseña al niño las realidades físicas del mundo, así como las capacidades y las limitaciones de su propio cuerpo. El juego también proporciona una liberación de la energía excesiva, que restablece el equilibrio del cuerpo, liberándolo para nuevas tareas. Aumenta la capacidad perceptiva de un niño: los acontecimientos o los objetos del ambiente lúdico permiten al niño percibir las formas y las relaciones espaciales y temporales. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 19)

El niño comienza a clasificar los objetos y a relacionarlos con otros, formando una base para el pensamiento lógico. El juego permite al niño descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna. El niño comienza a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente.

Esta confianza desarrolla la base para la identidad del ego. El juego permite al niño analizar la realidad de los mundos interno y externo. Le permite expresar sentimientos sin temor del castigo, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones e impulsos. Este control proporciona la base para la fuerza del ego, la auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras. El juego es diversión: abre un mundo de alegría, humor y creatividad. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 20)

Las actividades lúdicas están íntimamente relacionadas con el nivel de desarrollo cognitivo del niño. A través del juego, el niño aprende a manipular los acontecimientos, objetos en el ambiente interno y externo. Esta manipulación y combinación de acontecimientos novedosos sientan la base para la resolución de problemas. El pensamiento representativo surge a medida que el niño participa en el juego simbólico y dramático; el pensamiento abstracto tiene su base en las actividades que permiten desarrollar la capacidad de clasificación y de resolución de problemas. Las experiencias concretas del juego permiten al niño efectuar una evaluación más precisa del ambiente y su rol en él. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 20)

Huizinga (1972) (Como se citó en Atuncar & Gonzales, 2017) dice que la verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura. Las grandes ocupaciones del hombre están impregnadas de juego como: el lenguaje, los mitos, el culto, la política, la guerra. (p. 20)

El juego es, esencial para el hombre y la sociedad en que vive. Igualmente caracterizo el juego como una energía vital que ultrapasa las necesidades inmediatas y estimula el crecimiento, la posibilidad de socialización que están implicadas en la actividad lúdica, por ello el juego tiene, en la terapia psicomotora una gran importancia significativa, la cual de hecho fortalece la discusión sobre las afirmaciones de que un niño a quien se le permiten

juegos dirigidos, necesariamente desarrollara su sistema motor grueso, produciendo en el seguridad en sus acciones. Johann Huizinga, en su libro *Homo – ludens*, quien plantea el concepto de juego. Clarifica que para todos los idiomas juego significa: acción, ejecución, movimiento, actividad. Éste, plantea que el juego es una actividad libre en el que el individuo se involucra con gusto alejándose de lo cotidiano para entrar en un mundo de fascinación. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 20)

Así mismo, Huizinga, plantea que: “Cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de nuestras acciones, puede ocurrírse nos la idea que todo el hacer del hombre no es más que un jugar”^[6] si esto es así, no hay duda que estamos en este trabajo frente a uno de los métodos estratégicos, quizá, más eficiente para la enseñanza – aprendizaje de cualquier disciplina del saber; en este caso estimular la motricidad gruesa. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 20)

El juego, según Huizinga, es una manifestación nata de todo ser humano; pero, hay que estimularla, despertarla y es aquí donde esta investigación tiene su aplicación en la influencia de los juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, porque cuando el juego se deja sin directrices, entonces, se convierte en una mera diversión y se pierde su sentido pedagógico. Es vital, organizar el juego, hasta tal sentido que éste no debe terminar, sino que debe quedar siempre abierto para continuar, porque si termina se pierde el placer, lo lúdico. El juego no debe ser desordenado, amerita preparación y organización para llevarlo al plano de la pedagogía. No se debe caer en la sola diversión o entretenimiento en donde sólo se va a pasar el tiempo; el juego es algo más que diversión: es gozo que permite al individuo realizar catarsis y autocrítica de sus acciones, por eso es importante en el aula de clases; pero, se

enfatisa que debe ser organizado y dirigido para que logre los resultados previstos. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 21)

Alemán Hans G. Gadamer (Como se citó en Caballero, Yoli, & Valega, 2010) comenta en su libro *Verdad y Método*, los aspectos esenciales del juego y la importancia que este tiene en la persona, convirtiéndola en autómata, es decir la cautiva. En el campo de la pedagogía el juego lleva al docente a olvidarse de quién es y lo obliga tomar otros derroteros dentro del aula de clases.

El sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación. Esto impele a decir que el juego debe ser dirigido y no debe dejarse al libre albedrío, o sea que en el juego es importante la acción del docente, quien llevará al individuo hasta donde se ha planeado. Porque en el juego se deben respetar las reglas, debido a la seriedad del mismo. El juego es un proceso natural del ser humano y de su entorno, ya que el modo de ser del mismo está muy cercano a la forma del movimiento de la naturaleza, es por ello que, para edificar conceptos en los educandos a través del juego, hay que tener mucho cuidado para no deformar esa naturaleza que rodea al docente. (Caballero, Yoli, & Valega, 2010)

Dice Gadamer que el sentido medial del juego permite sobretodo que salga a la luz la referencia de la obra de arte al ser en cuanto que la naturaleza es un juego siempre renovada, sin objetivos ni intención, y se puede considerar como un modelo de arte; así mismo, dice que: las reglas e instrucciones que prescriben el cumplimiento del espacio lúdico constituyen la esencia de un juego. Cada juego plantea una tarea particular al hombre que lo juega. Los mismos niños plantean sus propias tareas cuando juegan al balón, y son tareas lúdicas porque el verdadero objetivo del juego no consiste en darles cumplimiento sino en la ordenación y

configuración del movimiento del juego. El juego como fines pedagógicos es una gran herramienta en la estimulación de la motricidad gruesa, mediante la estimulación de la coordinación y el equilibrio. La utilización de juegos con fines pedagógicos no es nueva; viene desde Platón y ha sido recomendada por pedagogos de todos los tiempos. Pero quien primero advirtió la importancia fundamental del juego en el desarrollo del niño fue Froebel. (Caballero, Yoli, & Valega, 2010)

2.2.1.4. Clasificación de los juegos según capacidades.

Juego motor.

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que este pueda generar en el niño. Saltar con un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacios suficientes para realizar todos los movimientos que requiera. (N°1747, 2011)

Juego social.

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas, habla cambiando tonos de voz, juegan a las escondidas, juegan a reflejar la propia imagen en el

espacio, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. (N°1747, 2011)

Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues les vincula de manera especial.

Juego cognitivo.

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. El interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo la manipulación de objetos con un fin. Por ejemplo, si tienes tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa con dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros. (N°1747, 2011)

Juego simbólico.

El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. El juego simbólico consiste en establecer la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. El juego simbólico o de imaginación requiere del conocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos

mundos. Al tener claridad de lo real e irreal el niño puede decir “esto es juego”. (Nº1747, 2011)

2.2.1.5. El juego según el desarrollo infantil.

Juego libre.

Es una actividad voluntaria en la que nadie es obligado a hacer lo que no quiere, es una actividad sin objetivos ni metas, no tiene ninguna finalidad, es espontánea. Las pedagogías convencionales han rechazado en gran medida la utilización del juego libre suponiendo que carecía de valor pedagógico. Además del placer que produce, el juego es una actividad fundamental para un desarrollo integral y saludable del niño tanto a nivel cognitivo, como a nivel afectivo y social. (Cabrera, 2013)

Juego estructurado o juego dirigido.

El niño debe someterse a unas normas establecidas y es el adulto el que decide la duración, la ubicación, la estructura del grupo.

2.2.2. Motricidad gruesa.

2.2.2.1. Concepto.

Jiménez, Juan (1982) (Como se citó en Gordillo, s.f.) es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones.

Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

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

La Motricidad Gruesa es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios.

2.2.2.2. Equilibrio.

La definición de equilibrio nos dice: “Estado de un cuerpo cuando distintas y encontradas fuerzas que obran sobre él se compensan anulándose mutuamente”.

El equilibrio constituye una conducta motriz de base en la psicomotricidad y junto con la regulación del tono y de la coordinación, permite la ejecución de actividades motoras. Es una reacción básica, que se hace presente en el mantenimiento de cada esquema motor (supino, prono... de pie) proporcionando desde las diferentes posiciones experiencias para el mantenimiento del peso del cuerpo, siendo esto necesario para la marcha. Cuando el niño se mantiene y sostiene en posición de pie, salta y brinca; desarrolla un trabajo intenso (pesado) superpuesto a la co-contracción, actividad que lo prepara para realizar movimientos con destrezas en el espacio. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 34)

Se encuentra integrado en un nivel cortical, en donde el más ligero estímulo sobre el pie, ocasionado por un cambio de posición, conduce a la ejecución de un paso correcto, o a la ejecución de un brinco. La regulación del equilibrio, conjuntamente con el control tónico dura alrededor de 10 años, para permitir buen control; siendo así, en el niño de edad escolar está en un proceso de establecimiento, por lo cual al realizar sus movimientos: brincar en un solo pie, caminar en la punta de los pies, recurrir a constantes reequilibraciones y ajustes de su musculatura corporal para mantener estable su centro de gravedad; lo que justifica la realización de ejercicios en la adquisición de este dominio. (Chocce & Conde, 2018, p. 32)

Incluir en estos programas ejercicios vestibulares en la consecución de lo anterior, es tarea fundamental, ya que el equilibrio depende la buena organización suministrada por los propioceptores (sensibilidad profunda); de los órganos del equilibrio, en vestíbulos; de la visión, siendo estas acciones coordinadas por el cerebelo. (Yoli, 2010)

Según (Yoli, 2010) “Equilibrio Estático; manteniendo una postura determinada, por segundos: apoyado sobre una pierna, estando la otra pierna flexionada a nivel de rodilla”.

Según (Yoli, 2010) “Equilibrio Dinámico; desplazarse en una postura determinada: de pie haciendo giros o saber detenerse al realizar una actividad dinámica: correr-detenerse”. “Los propioceptores, dan información básica sobre posturas, posiciones, actitudes”.

Kephart (Como se citó en Yoli, 2010) el equilibrio y mantenimiento de postura obedece a las relaciones del cuerpo con la fuerza de gravedad y en el niño este proceso aún no está bien establecido en el período infantil; lo que posibilita junto con la estructuración de su aprendizaje perceptivo motor, aprendizajes de tipo escolar.

Tipos de equilibrio.

Equilibrio Estático: control de la postura sin desplazamiento, ejemplo: manteniendo una postura determinada, por segundos: apoyado sobre una pierna, estando la otra pierna flexionada a nivel de rodilla.

Equilibrio Dinámico: reacción de un sujeto en desplazamiento contra la acción de la gravedad, ejemplo: desplazarse en una postura determinada: de pie haciendo giros o saber detenerse al realizar una actividad dinámica: correr-detenerse.

2.2.2.3. Coordinación.

Álvarez del Villar (Como se citó en Muñoz, 2009) la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento.

Castañer y Camerino (Como se citó en Muñoz, 2009) coordinación hace referencia a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.

Jiménez y Jiménez (Como se citó en Muñoz, 2009) es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones.

2.2.2.4. Motricidad para el crecimiento del niño.

El ejercicio de la motricidad junto con la multiplicidad de experiencias corporales son necesidades fundamentales del niño, cuya satisfacción es necesaria para la salud y para su crecimiento, así como para la formación de su personalidad. Más aún que ejercitar sus músculos, el niño necesita probar su fuerza, sus capacidades de comprensión y de ejecución, su voluntad. Para esto hay que enfrentarlo a problemas a su medida y a situaciones que

despierten sus intereses. Para responder a estas preocupaciones pedagógicas las personas encargadas de la educación deberían mostrar gran interés por utilizar el juego. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 24)

Todo perfeccionamiento motor requiere un aprendizaje, es decir, una modificación adaptativa del comportamiento de situaciones repetitivas que pone en juego unos procesos cognoscitivos y motores cuyo objetivo es mejorar las habilidades. La habilidad es el nivel de competencia alcanzado en la realización de la tarea motriz incrementando la precisión, economía y eficacia. No se trata de una capacidad fija, sino que se ajusta con flexibilidad a las variaciones del medio externo gracias a la coordinación, y la destreza. Por lo tanto, el cerebro actúa como un ordenador complejo que controla la ejecución de los movimientos y los corrige a medida que transcurre la acción. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 25)

Definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores Propioceptivo de los músculos y los tendones, estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. (Jiménez Juan 1982.) El área motora en general, hace referencia al control que se tiene sobre el propio cuerpo. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 25)

La motricidad abarca el progresivo control de nuestro cuerpo: El control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, entre otros y la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizan estos movimientos al hacer interiorización y la obstrucción de todo este proceso global. Algunos autores (R. Rigal, Paolette y Pottman) plantean que la motricidad no es la

simple descripción de conductas motrices y la forma en que los movimientos se modifican, sino también los procesos que sustentan los cambios que se producen en dicha conducta.

(Atuncar & Gonzales, 2017, p. 25)

González, Catalina (1998) (Como se citó en Atuncar & Gonzales, 2017) La motricidad refleja todos los movimientos del ser humanos, estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre. (p. 25)

2.2.2.5. Motricidad humana.

La motricidad humana ocupa un lugar importante dentro de la atención temprana ya que está totalmente demostrado que en esta etapa de 0 a 6 años hay una gran interdependencia en los desarrollos motores afectivos e intelectuales. La importancia de la motricidad reside en que la mayor necesidad de cada niño es aprender a controlar sus movimientos y a funcionar hábil y eficientemente en el mundo. Los principales centros nerviosos que intervienen en la motricidad son el cerebro, los cuerpos extraídos y diversos núcleos talámicos y subtalámicos. El contexto motor, situado por delante de la circunvolución de Rolando, desempeña también un papel esencial en el control de la motricidad fina. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 23)

2.2.2.6. Motricidad gruesa.

Se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio. La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el

desarrollo cronológico del niño específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas, y pies. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 23)

Se considera importante que la motricidad fina, en si ambas se complementan y relacionan; esta se va desarrollando en orden descendiendo desde la cabeza hacia los pies con un orden definido y posible. La locomoción, en todas sus formas, constituyen una importante faceta del trabajo corporal, sobre todo si se tiene en cuenta que es el cuerpo entero el que se mueve dentro del ámbito espacial que es su entorno dando paso a el desarrollo psicomotor. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 23)

Varios psicólogos han observado, sistemáticamente, los cambios desarrollados en la destreza motora gruesa. A pesar de que la practica puede incidir en este cambio, gran parte de este desarrollo es atribuido a los procesos de maduración. El esquema corporal es una noción que se formula en el siglo XVII, que requiere su importancia en el descubrimiento y control progresivo del propio cuerpo; que los niños y niñas se expresen a través de él que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras aéreas, el aprender nociones como: adelante –atrás, adentro –afuera, arriba –abajo ya que están referidas a su propio cuerpo. El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y calculo. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 24)

2.2.2.7. Desarrollo motor grueso en los niños de 3 a 6 años.

El origen del concepto motricidad gruesa comenzó a estudiarse por Preyer (1888) y Shin (1900), que realizaron descripciones del desarrollo motor, pero es en el siglo XX,

concretamente en 1907, cuando Dupre formulara el concepto de “motricidad gruesa” como resultado de sus trabajos de la debilidad mental y la debilidad motriz. El término “motricidad gruesa” podría entenderse de muy diversas formas: como una unidad funcional del ser humano, o como una forma concreta y específica de manifestación psíquica. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 26)

La motricidad gruesa tiene una vital importancia, que a lo largo del tiempo se ha atribuido a la educación física, hasta desembocar en la formación de un módulo más complejo de “educación integral”, que constituye en nuestros días con un área distinta en cuanto a fines, métodos y orientación, esta es la educación motriz. La madurez motriz, fundamenta todos los aspectos del desarrollo integral del niño, puesto que fomenta globalmente todos los planos vitales que constituyen la mente y el cuerpo en general. De esta forma se emplea el concepto explicatorio de diferentes actores: Al respecto, Henry Wallon hace ver su psicología genética como la necesidad de conexión entre lo orgánico, lo psíquico y el entorno, estableciendo un mundo “de relaciones simbióticas” determinándose entre la importancia del aspecto emocional en la evolución del individuo. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 26)

El aspecto que une lo orgánico con lo psíquico y esta comunicación influirá en el tono postural del individuo, modificando indudablemente sus actitudes; Henry Wallon influye significativamente en el campo psicomotriz de la educación preescolar, marcando una doble acción sobre el sujeto, considerando este en doble vertientes individual y social, y es el sentido o nivel psicomotor en el que Wallon aporta la necesidad del movimiento en la educación preescolar, por su influencia en el desarrollo general y porque lo considera como el paso previo hacia el pensamiento conceptual. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 27)

El movimiento es el medio de expresión de vida psíquica del niño pequeño, apareciendo el gesto antes que el lenguaje hablado, y más tarde acompañara las representaciones mentales.

Según (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 27) dice que Wallon distingue “estadios evolutivos” en el desarrollo infantil. Para él, la maduración del psiquismo se produce en una interacción del organismo con el medio que lo rodea, por lo que en estos estadios se producen alternativas e integraciones lógicas en cualquier esquema madurativo.

Estos periodos evolutivos coincidentes con el nivel preescolar son:

Estadio de impulsividad motriz.

Estadio emocional.

Estadio sensorio-motor.

Estadio de personalismo.

Todos estos estadios conceptualizan las dimensiones psicomotrices del niño, visualizando simultáneamente la capacidad pensadora y la capacidad motora Física que de cierto modo conforma su esquema corporal y fundamentan la realidad de su propio estilo de vida y su participación objetiva en la misma. El niño aprende, activando sus ritmos y movimientos coordinantes en la capacidad motriz fina y gruesa, que le determinan sus sistemas corporales, es así, como la motricidad gruesa se puede establecer en un primer plano en el desarrollo del niño preescolar. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 27)

Vygotsky (1934-1984) (Como se citó en Atuncar & Gonzales, 2017, p. 27) “El movimiento y la mente se relacionan entre sí”. La expresión lógica que se fundamenta en la necesidad corporal del individuo, representado por la psicomotricidad en la mente y en el cuerpo, relacionando los aspectos de acción a una determinada percepción.

El niño capta estímulos visuales y los perfecciona en su mente para luego representarlo en acciones gráficas o movimientos corporales que se delimitan por su espontaneidad y su dimensión analítica y creadora. La participación del niño nunca debe ser apartada de su propio contexto, de esta forma se establece un diagnóstico directo y concreto de sus propias experiencias según el medio donde se desenvuelve, de esta manera el educador basa su pronóstico estableciendo estrategias y ayudas conceptualizadas en consecuencias de sus análisis. (Atuncar & Gonzales, 2017, p. 28)

Desarrollo físico.

Según (A.D.A.M.Inc, s.f.) Dice que: El niño promedio de entre 3 a 6 años de edad:

- Aumenta aproximadamente de 4 a 5 libras (alrededor de 1.8 a 2.25 kilogramos) por año
- Crece cerca de 2 a 3 pulgadas (5 a 7.5 centímetros) por año
- Tiene todos los 20 dientes primarios a los 3 años
- Tiene visión de 20/20 a los 4 años
- Duerme de 11 a 13 horas al día, casi siempre sin una siesta durante el día.

Según (A.D.A.M.Inc, s.f.) Dice que: El desarrollo motor grueso en niños de 3 a 6 años debe incluir:

- Aumentar su habilidad para correr, saltar, hacer los primeros lanzamientos y patear.
- Atrapar una pelota que rebota.
- Pedalear un triciclo (a los 3 años); ser capaz de manejarlo bien a los 4 años.
- Saltar en un pie (alrededor de los 4 años) y posteriormente hacer equilibrio sobre un solo pie durante hasta 5 segundos
- Caminar apoyando desde el talón hasta los dedos (alrededor de los 5 años)

2.2.2.8. Coordinación en el desarrollo motriz.

La coordinación es una capacidad motriz tan amplia que admite una gran pluralidad de conceptos. Entre diversos autores que han definido la coordinación, vamos a destacar a:

Castañer y Camerino (1991) (Como se citó en Muñoz, 2009): un movimiento es coordinado cuando se ajusta a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.

Álvarez del Villar (Como se citó en Muñoz, 2009): la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento.

Jiménez y Jiménez (Como se citó en Muñoz, 2009): es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones.

2.3. Definiciones conceptuales

Coordinación: Es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento.

Desarrollo motor: se considera como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual, los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras.

Desarrollo físico: la toma de control gradual sobre los músculos grandes (gruesos) y pequeños (finos).

Equilibrio: “Estado de un cuerpo cuando distintas y encontradas fuerzas que obran sobre él se compensan anulándose mutuamente”. Que se hace presente en el mantenimiento de cada esquema motor proporcionando desde las diferentes posiciones experiencias para el

mantenimiento del peso del cuerpo.

Habilidad: hace referencia a la destreza o facilidad para desarrollar algunas actividades o tareas.

Juego: Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

Motora: Que mueve.

Motricidad: Se emplea para referirse al movimiento voluntario de una persona.

Motricidad gruesa: Es el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción.

Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos.

Movimiento: es la acción y efecto de mover o moverse.

Placer: sensación o sentimiento positivo, agradable o eufórico.

Reglas: Aquello que ha de cumplirse por estar así convenido por una colectividad.

Sensorio motriz: Se llama período senso-motor al tiempo (alrededor de 18 meses) en que el infante se relaciona con el mundo sólo a través de los sentidos y la actividad motriz.

Socializa: Promover las condiciones sociales que, independientemente de las relaciones con el Estado, favorezcan en los seres humanos el desarrollo integral de su persona.

Tonicidad: el estado permanente de contracción parcial, pasiva y continua de los músculos. Se trata del estado de reposo de los músculos que ayuda a mantener la postura corporal acorde para cada movimiento.

2.4. Hipótesis de investigación

2.5.1. Hipótesis general

El juego si influye para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.

2.5.2. Hipótesis específicas

El juego si influye para para el desarrollo de la habilidad sensorio motriz en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.

El juego si influye para el desarrollo motor grueso en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.

El juego si influye para el desarrollo físico en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

3.1.1. Tipo

El tipo de investigación será descriptivo correlacional. Evaluaremos la relación que existe entre el juego y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.

3.1.2. Enfoque

La investigación tiene un enfoque mixto cualitativo y cuantitativo.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población está conformada por 75 niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.

3.2.2. Muestra

La muestra es de 63 niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.

N= Población: 75 niños.

n= tamaño de la muestra: 63 niños.

e= margen de error 0.5

3 docentes de las aulas A, B, C. 1 docente de educación física.

3.3. Operacionalización de variables e indicadores

Tabla N°1. Operacionalización de variables e indicadores.

VARIABLES	DEFINICIONES	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable independiente El juego	Se define como la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión. Existen juegos competitivos, donde los jugadores tienen que lograr un objetivo.	Juegos motrices	Tradicionales Pre deportivos Deportivos Recreativos
Variable dependiente Motricidad gruesa	Es la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.	Juegos sociales Juegos cognitivos	Integración Roles Hábitos Colectivos Individuales Con materiales Sin materiales
		Habilidad sensorio motriz	Tono y fuerza muscular Dominio corporal dinámico
		Desarrollo motor grueso	Coordinación visomotora Tonicidad Posturas Equilibrio Lateralidad

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas a emplear

A través de la lista de cotejo, se permitió obtener información acerca de la motricidad gruesa en los niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.

Para ello se estableció una lista de cotejo y encuesta dirigida a las docentes que permitió una mayor objetividad en la obtención de la información.

3.4.2. Descripción de los instrumentos

Encuesta

Lista de cotejo

Cuaderno de campo

3.5. Técnicas para el procesamiento de la información

3.5.1. Tratamiento estadístico

- Procesamiento de datos
- Análisis e interpretación de datos
- Comprobación de influencia del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Tabla N°2. Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	54	86%
Casi siempre	6	9%
Rara vez	3	5%
Total	63	100%

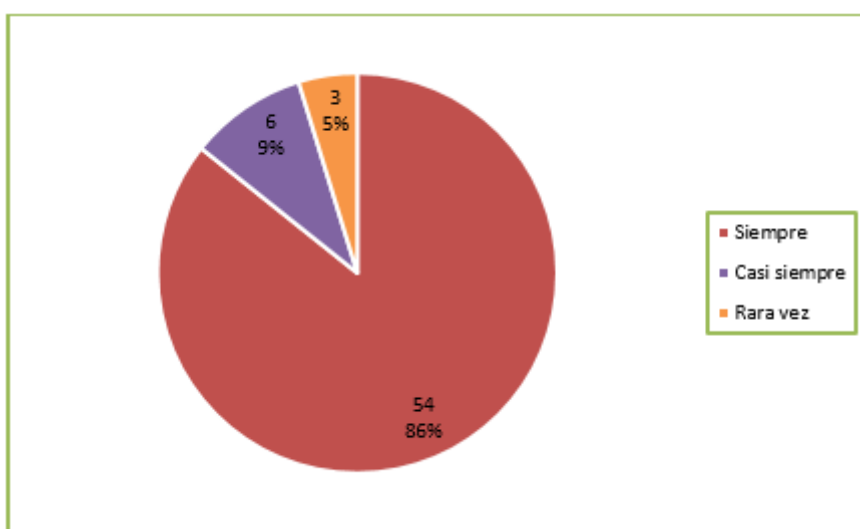


Figura N°1. Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.

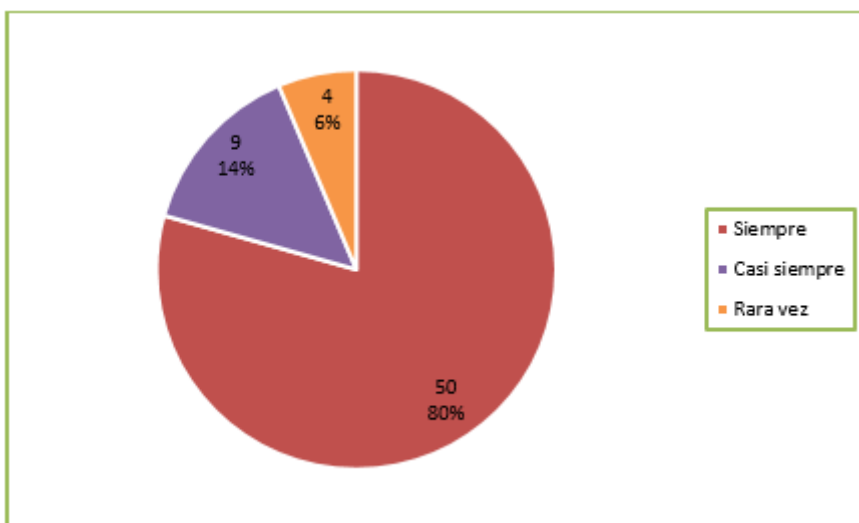
Interpretación de Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.

De los 63 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.

54 niños (86%) siempre identifican el lado derecho e izquierdo de su cuerpo, 6 niños (9%) casi siempre y 3 niños (5%) rara vez identifican el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.

Tabla N°3. Lanza el balón hacia arriba y lo recibe con la otra mano.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	50	80%
Casi siempre	9	14%
Rara vez	4	6%
Total	63	100%

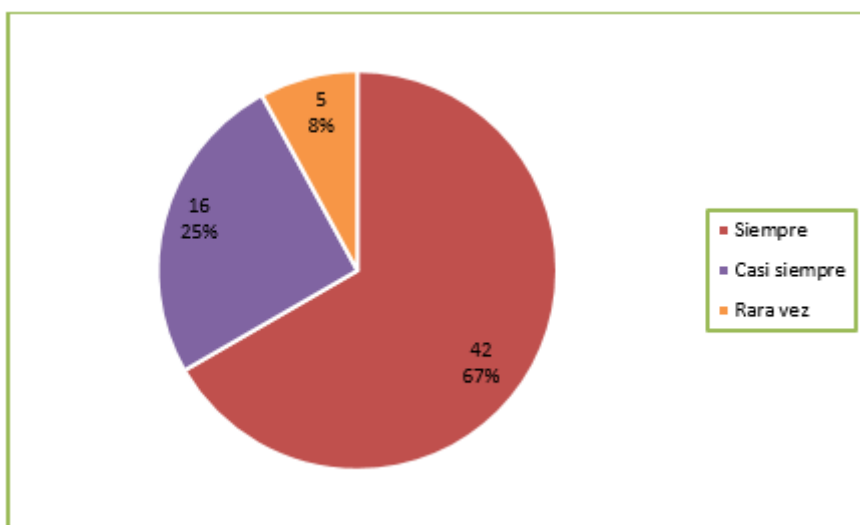
**Figura N°2.** Lanza el balón hacia arriba y lo recibe con la otra mano.**Interpretación de Lanza el balón hacia arriba y lo recibe con la otra mano.**

De los 63 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Lanza el balón hacia arriba y lo recibe con la otra mano.

50 niños (80%) siempre lanzan el balón hacia arriba y lo reciben con la otra mano, 9 niños (14%) casi siempre y 4 niños (6%) rara vez lanzan el balón hacia arriba y lo reciben con la otra mano.

Tabla N°4. Patea el balón con el lado dominante.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	42	67%
Casi siempre	16	25%
Rara vez	5	8%
Total	63	100%

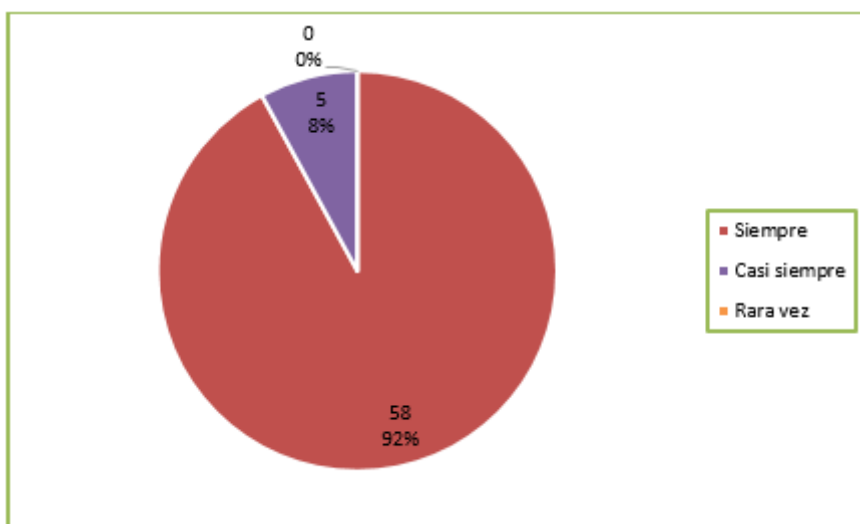
**Figura N°3.** Patea el balón con el lado dominante.**Interpretación de Patea el balón con el lado dominante.**

De los 63 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Patea el balón con el lado dominante.

42 niños (67%) siempre patean el balón con el lado dominante, 16 niños (25%) casi siempre y 5 niños (8%) rara vez patena el balón con el lado dominante.

Tabla N°5. Identifica su cabeza, cejas, ojos, parpados.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	58	92%
Casi siempre	5	8%
Rara vez	0	0%
Total	63	100%

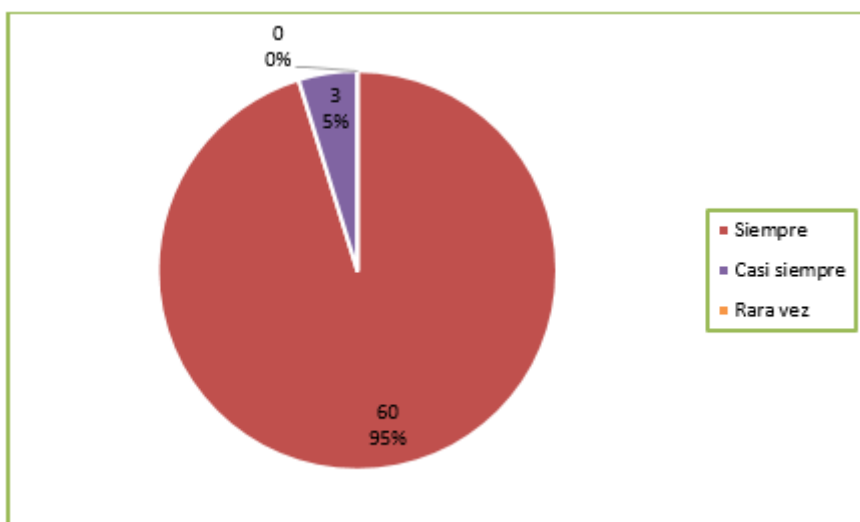
**Figura N°4.** Identifica su cabeza, cejas, ojos, parpados.**Interpretación de Identifica su cabeza, cejas, ojos, parpados.**

De los 63 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Identifica su cabeza, cejas, ojos, parpados.

58 niños (92%) siempre identifican su cabeza, cejas, ojos, parpados y 5 niños (8%) casi siempre identifican su cabeza, cejas, ojos, y parpados.

Tabla N°6. Diferencia extremidades superiores de las inferiores.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	60	95%
Casi siempre	3	5%
Rara vez	0	0%
Total	63	100%

**Figura N°5.** Diferencia extremidades superiores de las inferiores.

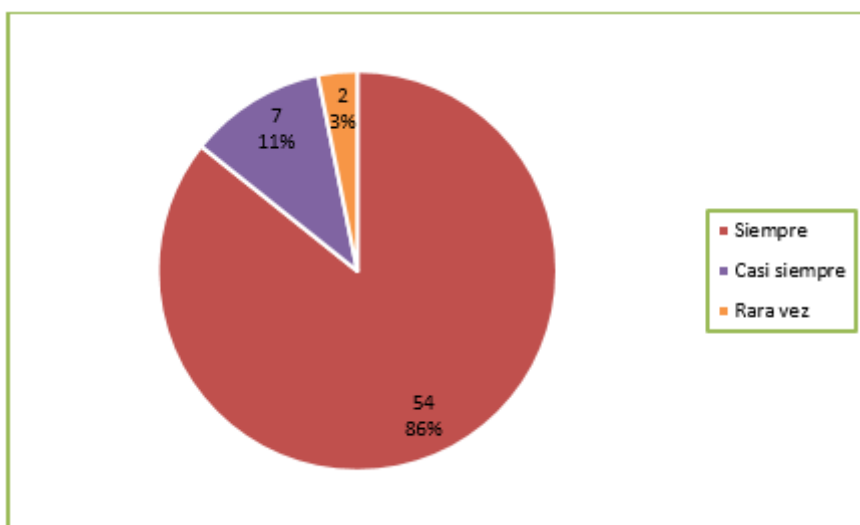
Interpretación de Diferencia extremidades superiores de las inferiores

De los 63 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Diferencia extremidades superiores de las inferiores.

60 niños (95%) siempre diferencian extremidades superiores de las inferiores y 3 niños (5%) casi siempre diferencian extremidades superiores de las inferiores.

Tabla N°7. Se ubica adelante, atrás, izquierda, derecha.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	54	86%
Casi siempre	7	11%
Rara vez	2	3%
Total	63	100%

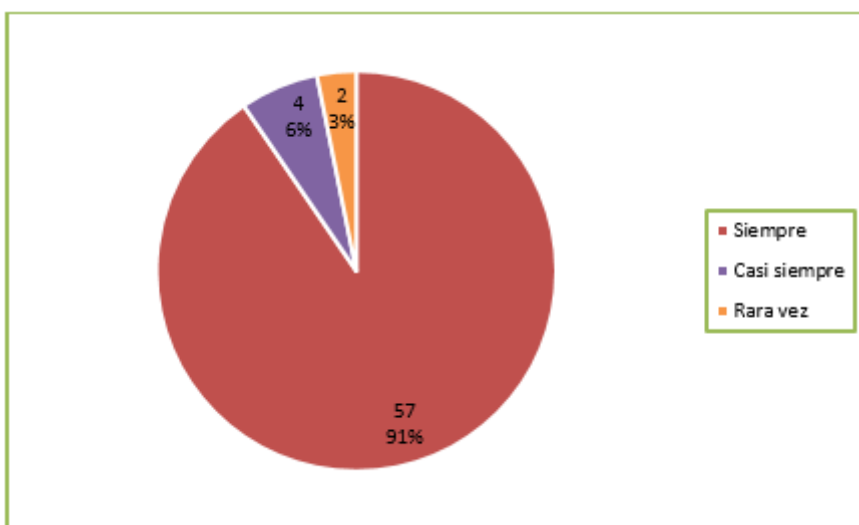
**Figura N°6.** Se ubica adelante, atrás, izquierda, derecha.**Interpretación de Se ubica adelante, atrás, izquierda, derecha.**

De los 63 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Se ubica adelante, atrás, izquierda, derecha.

54 niños (86%) siempre se ubican adelante, atrás, izquierda, derecha; 7 niños (11%) casi siempre y 2 niños (3%) rara vez se ubican adelante, atrás, izquierda y derecha.

Tabla N°8. Camina sobre un círculo sin salirse de la línea.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	57	91%
Casi siempre	4	6%
Rara vez	2	3%
Total	63	100%

**Figura N°7.** Camina sobre un círculo sin salirse de la línea.

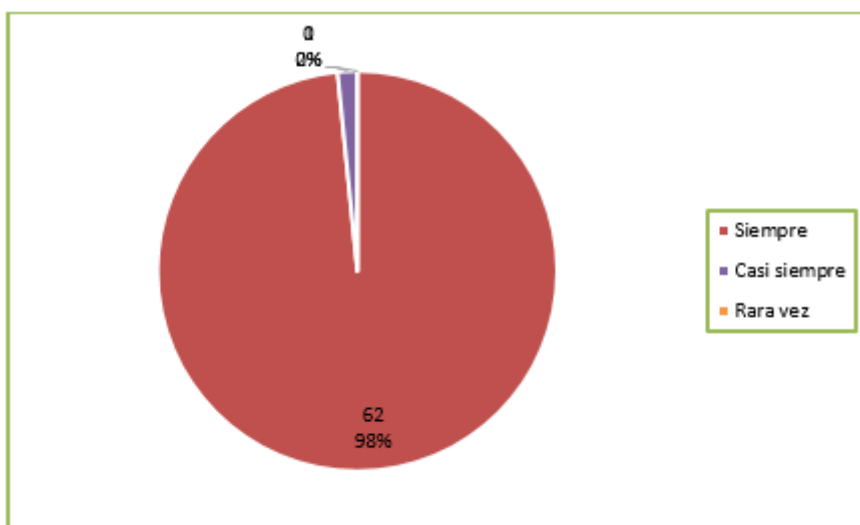
Interpretación de Camina sobre un círculo sin salirse de la línea.

De los 63 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Camina sobre un círculo sin salirse de la línea.

57 niños (91%) siempre caminan sobre un círculo sin salirse de la línea, 4 niños (6%) casi siempre y 2 niños (3%) rara vez caminan sobre un círculo sin salirse de la línea.

Tabla N°9. Salta sobre un solo pie.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	62	98%
Casi siempre	1	2%
Rara vez	0	0%
Total	63	100%

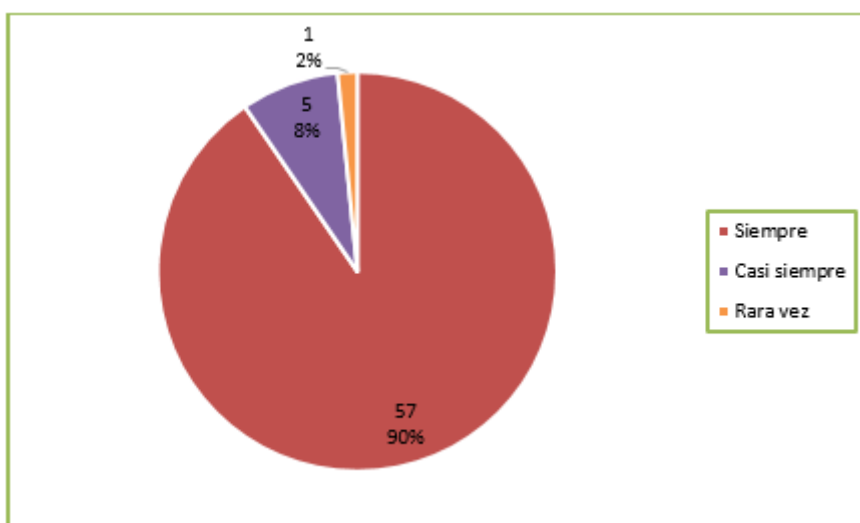
**Figura N8.** Salta sobre un solo pie.**Interpretación de Salta sobre un solo pie.**

De los 63 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Salta sobre un solo pie.

62 niños (92%) siempre saltan sobre un solo pie y 1 niño (2%) casi siempre salta sobre un solo pie.

Tabla N° 10. Camina en zig zag.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	57	90%
Casi siempre	5	8%
Rara vez	1	2%
Total	63	100%

**Figura N°9.** Camina en zig zag.**Interpretación de Camina en zigzag.**

De los 63 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Camina en zig zag.

57 niños (90%) siempre caminan en zigzag, 5 niños (8%) casi siempre y 1 niño (2%) rara vez camina en zigzag.

Encuesta a las docentes

Tabla N°11. ¿Cuáles son los procesos que lleva a cabo para estimular la madurez motriz en los niños?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Experiencias corporales	1	16%
Socialización con el medio	1	17%
Ejecución de técnicas	1	17%
Juegos	3	50%
Total	6	100%

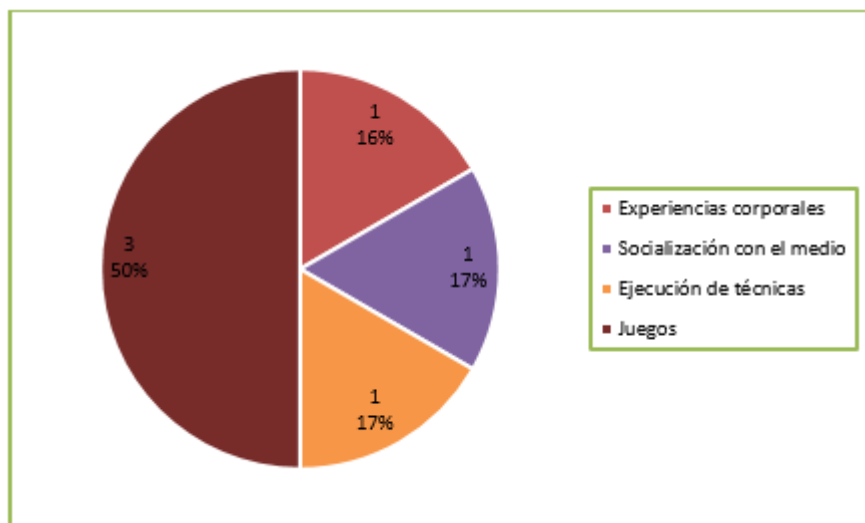


Figura N°10. ¿Cuáles son los procesos que lleva a cabo para estimular la madurez motriz en los niños?

Interpretación de ¿Cuáles son los procesos que lleva a cabo para estimular la madurez motriz en los niños?

De los 4 docentes encuestados, en el ítem: ¿Cuáles son los procesos que lleva a cabo para estimular la madurez motriz en los niños?

1 docente (16%) utiliza experiencia corporales para estimular la madurez motriz en los niños, 1 docente (17%) utiliza la socialización con el medio, 1 docente (17%) utiliza la ejecución de técnicas y 3 docentes (50%) utilizan juegos para estimular la madurez motriz en los niños.

Tabla N°12. ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza usted para estimular el desarrollo motor en los niños?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Juegos	4	50%
Deporte	1	12%
Rondas	3	38%
Total	8	100%

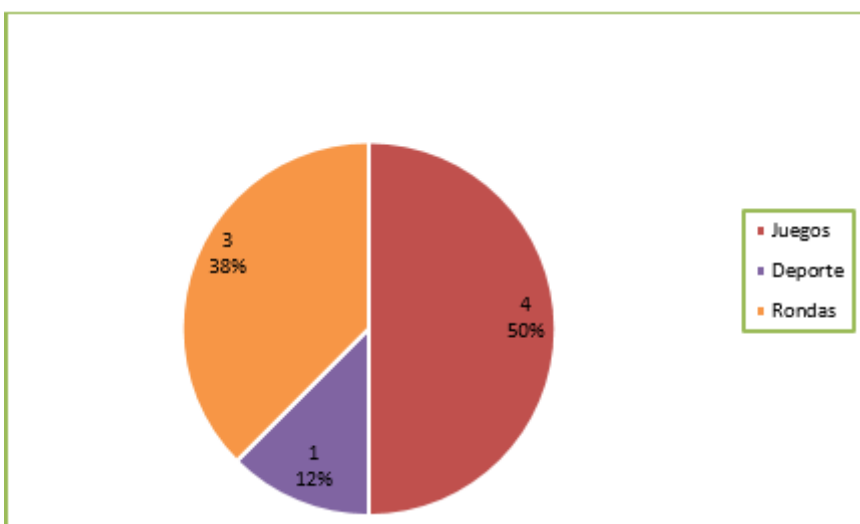


Figura N°11. ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza usted para estimular el desarrollo motor en los niños?

Interpretación de ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza usted para estimular el desarrollo motor en los niños?

De los 4 docentes encuestados, en el ítem: ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza usted para estimular el desarrollo motor en los niños?

4 docentes (50%) utilizan la estrategia pedagógica del juego para estimular el desarrollo motor en los niños, 1 docente (12%) utiliza el deporte y 3 docentes (38%) utilizan la estrategia pedagógica de las rondas para estimular el desarrollo motor en los niños.

Tabla N°13. ¿Qué recursos didácticos aplica como estrategias pedagógicas en el niño de 1er grado?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Material empleado en técnicas grafico- plásticas (plastilina, hojas, punzones, temperas, etc.)	2	23%
Material psicomotor (aros, bicicletas, pelotas, sogas, juegos de arrastre, escaleras, etc.)	1	11%
Juegos de construcción (arma todos, rompecabezas, etc.)	2	22%
Material de reciclaje (botellas, plásticos, papeles, etc.)	2	22%
Laminas ilustradas	2	22%
Total	9	100%

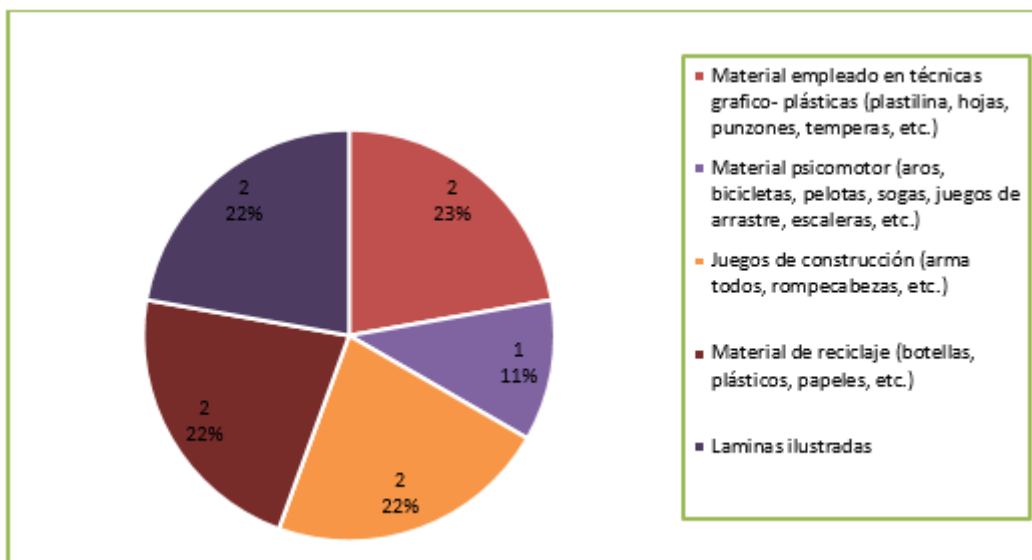


Figura N°12. ¿Qué recursos didácticos aplica como estrategias pedagógicas en el niño de 1er grado?.

Interpretación de ¿Qué recursos didácticos aplica como estrategias pedagógicas en el niño de 1er grado?

De los 4 docentes encuestados, en el ítem: ¿Qué recursos didácticos aplica como estrategias pedagógicas en el niño de 1er grado?

2 docentes (23%) utilizan material empleado en técnicas graficoplásticas para aplicar las estrategias pedagógicas en los niños, 1 docente (11%) utilizan material psicomotor, 2 docentes (22%) utilizan material de juegos de construcción, 2 docentes (22%) utilizan material de reciclaje y 2 docentes (22%) utilizan material de láminas ilustradas para aplicar las estrategias pedagógicas en los niños.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Discusión

Domínguez, Elsa en su tesis: Guía Práctica de actividades físicas para desarrollar la Motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años del nivel inicial.

Sostiene que la implementación de una guía práctica de actividades físicas es necesaria para que el niño desarrolle la motricidad gruesa, es allí donde el docente se hace partícipe buscando estrategias, recursos innovadores que contribuyan en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial. Esta aporta elementos de juicio para cimentar la investigación que se desarrolla para mejorar la motricidad gruesa en niños en edades de 5 años. (Amasifuen & Utia, 2014, p. 19)

Concuerdo con ella en que los docentes tienen que buscar estrategias y recursos para el aprendizaje y desarrollo de la motricidad gruesa, esto se realiza mediante juegos, con materiales de psicomotricidad, campos deportivos, dinámicas que ayuden a identificar su esquema corporal, desarrollar la lateralidad, el equilibrio, la coordinación en los niños de 1ER grado, con esto pensarán más rápido, ayudara en la escritura, tendrán más creatividad.

Conclusiones

1. El juego si influye para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 1ER grado.
2. El juego si influye para para el desarrollo de la habilidad sensorio motriz en niños de 1ER grado.
3. El juego si influye para el desarrollo motor grueso en niños de 1ER grado.
4. El juego si influye para el desarrollo físico en niños de 1ER grado.
5. Mediante el juego se realiza el aprendizaje, el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido.
6. El juego es un elemento básico en la vida de un niño, además es divertido y necesario para el desarrollo de su motricidad.
7. Los niños tienen que estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante en el desarrollo integral, A través del él los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.
8. Con el juego se enseña a los niños que aprender es fácil y divertido, se desarrolla la creatividad, la participación, respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con seguridad y comunicarse mejor.

Recomendaciones

1. A los docentes que utilicen el juego como estrategia pedagógica para desarrollar la motricidad gruesa en los niños.
2. Que en la hora de educación física apoyen al docente con los niños para realizar juegos que desarrollen la motricidad gruesa.
3. Los juegos deben de ser planificados y se debe utilizar materiales didácticos para que la clase sea amena y divertida.
4. A los directores de las Instituciones Educativas deben tener las lozas deportivas, campos, aulas de psicomotricidad equipadas para que los docentes puedan trabajar con los niños.
5. A la Ugel capacitar a los docentes de primaria y educación física en psicomotricidad, juegos psicomotrices y actividades lúdicas.
6. A la Ugel implementar con materiales didácticos de psicomotricidad a las Instituciones Educativas para el desarrollo de las clases.
7. A los padres de familia permitir que sus hijos jueguen en espacios abiertos, para que experimenten y socialicen y no dar aparatos tecnológicos a temprana edad.

REFERENCIAS

7.2. Fuentes bibliográficas

- Amasifuen, F., & Utia, I. (2014). *EFFECTIVIDAD DE UN PROGRAMA DE JUEGOS VARIADOS EN LA MEJORA DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 657 “NIÑOS DEL SABER” DEL DISTRITO DE PUNCHANA-2014*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Educación y Humanidades, Iquitos, Perú.
- Atuncar, D., & Gonzales, C. (2017). *EL JUEGO EN LA ESTIMULACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.P “VIRGEN DE CHAPI”*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica, Educación, Huancavelica, Perú.
- Carhuallanqui, G. (2016). *PROGRAMA EJERCICIOS PSICOMOTRICES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN NIÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 1307 SAN ANTONIO DEL DISTRITO DE HEROINAS TOLEDO - CONCEPCIÓN*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Centro del Perú, Educación, Huancayo, Perú.
- Chocce, E., & Conde, D. (2018). *JUEGOS POPULARES PARA DESARROLLAR MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “POMATAMBO” DE OYOLO, PAUCAR DE SARA SARA*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica, Educación, Huancavelica, Perú.

7.4. Fuentes electrónicas

A.D.A.M.Inc. (s.f.). *Desarrollo de los niños en edad preescolar*. Obtenido de A.D.A.M.Inc:

<http://cms.stg.adam.com/Content/PreviewArticle.aspx?pid=5&gid=002013#>

Andalucía, F. d. (Marzo de 2010). *Temas para la educación*. Obtenido de feandalucia.com:

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>

Caballero, A., Yoli, J., & Valega, Y. (23 de Abril de 2010). *El juego, para estimular la*

motricidad gruesa. Obtenido de jugandomeejelogsport.comrcito.b:

<http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-1.html>

Cabrera, C. (2013). *las claves del juego no dirigido*. Obtenido de el juego libre:

<https://eljuegolibre.files.wordpress.com/2013/09/claves-juego-no-dirigido.pdf>

García, H. (20 de Junio de 2010). *CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO*. Obtenido de

heidydavid.blogspot.com: <http://heidydavid.blogspot.com/2010/06/caracteristicas-del-juego.html>

Gordillo, L. (s.f.). *Motricidad gruesa en los niños*. Obtenido de blogspot.com:

<http://motricidadgruesaeneducacioninicial.blogspot.com/p/motricidad-gruesa.html>

Muñoz, D. (Marzo de 2009). *La coordinación y el equilibrio en el área de Educación Física.*

Actividades para su desarrollo. Obtenido de efdeportes:

<https://www.efdeportes.com/efd130/la-coordinacion-y-el-equilibrio-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>

N°1747, I. E. (2011). *Proyecto de innovación*. Obtenido de revistas.unitru.edu:

<http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/download/403/342>

Rubiño, S. (17 de Marzo de 2016). *El juego en edad escolar*. Obtenido de diario de cuyo:

<https://www.diariodecuyo.com.ar/columnasdeopinion/El-juego-en-edad-escolar-20160317-0160.html>

Rubio, P. (s.f.). *Definición de juego*. Obtenido de educacioninicial.com:

<https://www.educacioninicial.com/c/002/313-definicion-de-juego/>

Yoli, J. (23 de Abril de 2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa*. Obtenido de

jugandomeejercito.blogspot.com: <http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-6-cartilla-jugando-me.html>

ANEXOS

Matriz de consistencia

Tabla N12. El juego y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 1er grado de primaria de la Institución

Educativa Reyna de la paz del distrito de Vegueta en el año 2017.

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Definiciones	Dimensiones	Indicadores
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es la influencia del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cuál es la influencia del juego para el desarrollo de la habilidad sensorio motriz en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017?</p> <p>¿Cuál es la influencia del juego para el desarrollo motor grueso en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017?</p> <p>¿Cuál es la influencia del juego para el desarrollo físico en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la influencia del juego para el desarrollo de la habilidad sensorio motriz en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.</p> <p>Determinar la influencia del juego para el desarrollo motor grueso en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.</p> <p>Determinar la influencia del juego para el desarrollo físico en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL El juego si influye para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS El juego si influye para para el desarrollo de la habilidad sensorio motriz en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.</p> <p>El juego si influye para el desarrollo motor grueso en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.</p> <p>El juego si influye para el desarrollo físico en niños de 1ER grado de primaria de la Institución Educativa Reyna De La Paz del distrito de Vegueta en el año 2017.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>El juego</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p>Se define como la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión. Existen juegos competitivos, donde los jugadores tienen que lograr un objetivo.</p> <p>Es la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.</p>	<p>Juegos motrices</p> <p>Juegos sociales</p> <p>Juegos ognitivos</p> <p>Habilidad sensorio motriz</p> <p>Desarrollo motor grueso</p> <p>Desarrollo físico</p> <p>Desarrollo emocional</p>	<p>Tradicionales Pre deportivos Deportivos Recreativos</p> <p>Integración Roles Hábitos</p> <p>Colectivos Individuales Con materiales Sin materiales</p> <p>Tono y fuerza muscular Dominio corporal dinámico</p> <p>Coordinación visomotora Tonicidad</p> <p>Posturas Equilibrio Lateralidad Correr Saltar Trepár</p> <p>Clasificación de objetos Identificar colores Hacen preguntas</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSE FAUSTINO SANCHEZ CARRION

FACULTAD DE EDUCACION

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO E. PAULET DE HUACHO EN EL AÑO 2017.

LISTA DE COTEJO A LOS NIÑOS DE 1ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REYNA DE LA PAZ DEL DISTRITO DE VEGUETA EN EL AÑO 2017.

Lateralidad				
01	Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo	Siempre	Casi siempre	Rara vez
02	Lanza el balón hacia arriba y lo recibe con la otra mano	Siempre	Casi siempre	Rara vez
03	Patea el balón con el lado dominante	Siempre	Casi siempre	Rara vez

Esquema corporal				
04	Identifica su cabeza, cejas, ojos, parpados	Siempre	Casi siempre	Rara vez
05	Diferencia extremidades superiores de las inferiores	Siempre	Casi siempre	Rara vez
06	Se ubica adelante, atrás, izquierda, derecha	Siempre	Casi siempre	Rara vez

Equilibrio				
07	Camina sobre un círculo sin salirse de la línea	Siempre	Casi siempre	Rara vez
08	Salta sobre un solo pie	Siempre	Casi siempre	Rara vez
09	Camina en zig zag	Siempre	Casi siempre	Rara vez

ENCUESTA A LAS DOCENTES

1. ¿Cuáles son los procesos que lleva a cabo para estimular la madurez motriz en los niños?

- a) Experiencias corporales
- b) Socialización con el medio
- c) Ejecución de técnicas
- d) Juegos

2. ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza usted para estimular el desarrollo motor en los niños?

- a) Juegos
- b) Deporte
- c) Rondas

3. ¿Qué recursos didácticos aplica como estrategias pedagógicas en el niño de 1er grado?

- a) Material empleado en técnicas grafico- plásticas (plastilina, hojas, punzones, temperas, etc.)
- b) Material psicomotor (aros, bicicletas, pelotas, sogas, juegos de arrastre, escaleras, etc.)
- c) Juegos de construcción (arma todos, rompecabezas, etc.)
- d) Material de reciclaje (botellas, plásticos, papeles, etc.)
- e) Laminas ilustradas