



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Física y Deportes

**El juego popular en el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la
Institución Educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán**

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Física y Deportes

Autor

Windes Alex Cotrina Ramirez

Asesor

Dra. 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

LICENCIA

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

Facultad de Educación Escuela Profesional de Educación Física y Deportes

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Windes Alex Cotrina Ramirez	41105048	27 de diciembre de 2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Silvia Cristina Torres Guizado	40694176	0000-0003-4753-2891
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
M(o). Raúl Eduardo Palacios Serna	15727277	0000-0001-5132-3916
Dra. Julia Marina Bravo Montoya	15724272	0000-0002-0783-8792
M(o). Alex Ernesto Quintana Palomino	42161710	0000-0002-2076-5751

EL JUEGO POPULAR EN EL FORTALECIMIENTO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 21014 DON ALBERTO - SAYAN

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	docplayer.es Fuente de Internet	4%
2	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Nacional Agraria La Molina Trabajo del estudiante	1%
4	repository.ut.edu.co Fuente de Internet	1%
5	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	fdocuments.ec Fuente de Internet	1%
8	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%

TÍTULO

**"EL JUEGO POPULAR EN EL FORTALECIMIENTO DE
LAS CAPACIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 21014 DON ALBERTO -
SAYAN"**

Autor: WINDES ALEX COTRINA RAMIREZ

Asesor: Dra. SILVIA CRISTINA TORRES GUIZADO

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

DEDICATORIA

Este presente trabajo está dedicado al regalo más grande que Dios me dio, y fueron mis padres que se encuentran en el cielo, ellos me dieron la fuerza y motivación para seguir adelante, con sus buenos consejos, valores morales, espirituales y el deseo de triunfar y superarme. Gracias a mis hermanos que siempre están ahí para animarme a seguir mejorando cada día.

Cotrina Ramirez Windes Alex

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por las bendiciones y fortalezas que me brinda a diario. Gracias a mis padres por su apoyo incondicional y buenos consejos que me sirvieron para mi formación personal y profesional.

Agradezco a las autoridades, docentes y niños de la IE. N° 21014 Don Alberto-Sayan quienes me apoyaron para realizar mi investigación y culminar este trabajo.

Agradezco a mi asesora de tesis Mg. Silvia Cristina Torres Guizado, quien me guio para realizar este trabajo de éxito.

Gracias a mis profesores por sus grandes enseñanzas que me brindaron en toda mi formación académica.

Cotrina Ramirez Windes Alex

ÍNDICE

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

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática	4
1.2. Formulación del problema.....	5
1.2.1. Problema general	6
1.2.2. Problemas específicos	6
1.3. Objetivos de la investigación.....	7
1.3.1. Objetivo general.....	7
1.3.2. Objetivos específicos	7
1.4. Justificación de la investigación.....	8
1.5 Delimitaciones del estudio	9
1.6. Viabilidad del estudio.....	9

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.....	11
---	----

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

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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

CAPÍTULO IV:

Resultados

4.1 Análisis de los Resultados	28
--------------------------------------	----

4.2	Contrastación de Hipótesis	29
-----	----------------------------------	----

CAPÍTULO V:

Discusión

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

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1	Conclusiones.....	44
-----	-------------------	----

6.2	Recomendaciones.....	45
-----	----------------------	----

CAPITULO VII

REFERENCIAS

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

5.2.	Fuentes hemerográficas	47
------	------------------------------	----

5.3.	Fuentes electrónicas	48
------	----------------------------	----

ANEXOS

Anexos.....	51
-------------	----

3.4	Matriz de consistencia.....	54
-----	-----------------------------	----

RESUMEN

En la educación una de las armas más importantes para el aprendizaje de los niños son los juegos en todas sus dimensiones, estos juegos son practicados para divertirse y tienen la particularidad de contar con una configuración de reglas muy definidas que tienen la bondad de fortalecer las capacidades motrices, esta investigación se enfocó en un diseño descriptivo porque se describirá una realidad en un momento inmediato y correlacional porque será medible y buscará la relación continua entre las variables.

Población: Teniendo en consideración la totalidad de los alumnos que serán 140 en los cuales va a variar tanto su edad como su condición social.

Muestra: Para poder realizar esta investigación tendremos un muestreo intencional con una totalidad de 37 alumnos que fueron elegidos de forma voluntaria y por la similitud de sus características.

Técnicas e instrumentos de recolección de Datos

Los procedimientos están enfocados a la construcción de diferentes instrumentos que respondan a la realidad de la muestra.

Palabras Claves: juegos, motricidad y aprendizaje

ABSTRAC

In education, one of the most important weapons for children's learning are games in all their dimensions. These games are played for fun and have the particularity of having a configuration of very defined rules that have the benefit of strengthening abilities. motor skills, this research focused on a descriptive design because a reality will be described in an immediate and correlational moment because it will be measurable and will seek the continuous relationship between the variables.

Population: Taking into consideration all the students, who will be 140, in which both their age and social status will vary.

Sample: In order to carry out this research we will have an intentional sampling with a total of 37 students who were chosen voluntarily and due to the similarity of their characteristics.

Data collection techniques and instruments

The procedures are focused on the construction of different instruments that respond to the reality of the sample.

Keywords: games, motor skills and learning

INTRODUCCION

El juego es propio del hombre a través de esta actividad recibirá sus aprendizajes tanto en el área motriz como cognitivo y estas acciones lúdicas acompañaran al individuo en su desarrollo a futuro, mediante las actividades lúdicas buscaremos fortalecer y mejorar las capacidades motrices empleándolos como una herramienta facilitadora para el logro de las competencias, plasmando este análisis en de siete capítulos teniendo en consideración la estructura de la universidad, el punto de partida es el planteamiento de problema el cual es observable, esta dificultad debe ser descrita de manera concisa identificando claramente las brechas que determina el problema real y como seria posteriormente, es relevante fijar los objetivos este enunciado se caracteriza por ser claro y concreto, buscamos que mediante este trabajo investigativo lograr beneficiar al sector educativo, es imprescindible buscar información de trabajos que han antecedido y abordado este tema para tener una referencia de sus resultados, así mismo se debe elaborar el marco teórico considerando las fuentes y bibliografías que sustenten la investigación, una vez armado el trabajo se procederá a definir el tipo de metodología que se aplicara con la intención que los instrumentos sean viables en su aplicación, una vez ejecutados las guías se procederá a la tabulación de los datos mediante el estadístico pre determinado con la finalidad que el producto que arroje sean confiables, se busca que el margen de error sea mínimo, estos resultados nos permitirá editar las conclusiones y posteriormente las sugerencias para que se tomen en cuenta en situaciones similares.

Finalmente es importante considerar la bibliografía que se utilizado citándolos correctamente y referenciándolos.

CAPÍTULO I:
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El niño desde las primeras semanas de vida utiliza el juego como un medio de aprendizaje mediante el cual adquiere sus primeros conocimientos, desarrollara sus habilidades tanto motrices como cognitivas, habilidades que reforzaremos al iniciar su vida escolar.

Emplearemos los juegos populares como un facilitador para transmitir al estudiante la cultura de una comunidad porque son exteriorizaciones lúdicas que se han transferido de una generación a otra, y con el tiempo y la modernidad ha ido perdiéndose a pesar que es una propuesta valiosa para trabajarlo de manera didáctica por lo tanto emplearemos estas actividades lúdicas para reforzar las habilidades motrices, la práctica constante de este tipo de juego contribuye a elevar la motivación e interés de los colegiales en el área de educación física propiciando beneficios como formar valores, la socialización, el compañerismo, la empatía, el trabajo en equipo, identidad hacia nuestra cultura, etc.

En la institución educativa se pudo apreciar que se emplea muy poco los juegos tradicionales, se podría afirmar que estos juegos no son tomados en cuenta como actividades para el desarrollo y proceso de la psicomotricidad, considero que el contenido de estas actividades facilitara el desarrollo total no solo de los primeros niveles pedagógicos sino de en todas las etapas de la vida.

Emplearemos diversos métodos de investigación como diversos juegos del tema, algunos ejercicios físicos que implican una activación en la motricidad según el objetivo. Como método de evaluación utilizaremos la observación de los estudiantes, así evidenciando la evolución de estos.

Sabiendo que este tema es de importancia en la pedagogía, esta investigación es factible debido a los aportes que dará a los infantes tanto en la educación como a nivel social siendo así crucial para el desarrollo integral de la persona.

1.2 . Formulación del problema

1.2.1 Problema general:

¿Cómo se relaciona el juego popular con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto - Sayán?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo se relacionan los juegos óculo manual con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto - Sayán?

¿Cómo se relacionan los juegos óculo pedal con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto - Sayán?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación de los juegos populares con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto - Sayán

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación de los juegos óculo manual con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.

Determinar la relación de los juegos óculo pedal con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.

1.4. Justificación de la investigación.

Teniendo conceptualizada a la educación en constantes cambios tanto en los enfoques como en las diversas metodologías que se van a emplear, por esta razón los docentes deben estar en constantes capacitaciones adaptando sus métodos de enseñanza según se va requiriendo y buscando innovar con nuevas técnicas, en este caso los juegos tradicionales que es una alternativa a las nuevas tendencias tecnológicas que están formando niños pasivos e inactivos con tendencia sedentaria por lo tanto es necesario implementar talleres motrices donde se incluyan los juegos populares.

Justificación metodológica.

El trabajo de investigación se realizó con la finalidad de proponer nuevas técnicas y mejorar el proceso pedagógico, porque el juego dentro de la escuela tiene un rol dominante y es utilizada como un medio psicopedagógico el cual será el soporte para posteriores conocimientos y desarrollos, estos juegos son mediadores de la evolución social y afectiva en el ser humano facilitando la formación y desenvolvimiento de la personalidad posibilitando una significativa oportunidad de interrelaciones positivas por lo tanto los docentes especialistas en educación física deben trabajar con los juegos populares como metodología para el logro de las diversas destrezas motrices en sus alumnos.

Justificación social

El estudio de este trabajo se basa específicamente en la práctica de estos juegos que actualmente es de mayor interés, porque con gran preocupación percibimos que se está debilitando nuestras costumbres y debemos rescatar estos juegos que antiguamente practicaban nuestros padres, mediante los juegos tradicionales se reforzaran los lazos de afecto y amistad del estudiante con sus compañeros y su entorno, formando personas sociables.

1.5 Delimitaciones del estudio.

La institución educativa se encuentra en la zona de Sayan, es una localidad que cuenta con todos los servicios básicos, el colegio se encuentra ubicado en el centro poblado Don Alberto, el colegio cuenta con todos los servicios básicos, durante el trabajo de investigación no se presentó ningún inconveniente tanto en el ámbito ecológico como en el aspecto social, buscaremos también la participación de los padres y la población en las actividades lúdicas que se realizaran, por lo tanto se pudo recolectar los datos deseados sin ningún tipo de problema.

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Nivel Internacional

(Cecilia, 2015) Mediante esta tesis el autor habla sobre la importancia de las actividades lúdicas para el niño, en las cuales tendrá un espacio libre donde va a vivir y experimentar en diversos entornos sociales y propiciar ideas y expresarlas mediante estas, se sabe que el niño empleara estas actividades desde las primeras semanas de vida logrando así sus primeros conocimientos de forma empírica, sabiendo esto vamos a emplear estas actividades dándoles un enfoque pedagógico tratando de transmitir de una forma didáctica los conocimientos planteados en el diseño curricular del docente, desarrollando mediante estas las diversas capacidades del infante tanto en el ámbito cognitivo como motriz y reforzando los conocimientos adquiridos previamente, también vamos a mejorar al momento de relacionarse con su entorno, por esto podemos llegar a la conclusión que mediante las actividades lúdicas se puede lograr un cambio significativo al momento de lograr una enseñanza optima en los infantes en diversos aspectos para lograr el desarrollo integral de este mismo.

(López, 2018) Por medio de este trabajo de investigación el autor nos expone la importancia de llevar una adecuada estimulación temprana en los niños para lograr un óptimo desarrollo en sus diversas capacidades que le serán fundamentales al momento de subir de grado pedagógico, se centró en los juegos tradicionales que los empleara como un facilitador para lograr transmitir lo deseado, en este caso desarrollar la capacidad motora gruesa y también fomentar la imaginación y creatividad del niño, llegando a la conclusión que por este medio se logró mejorar la calidad de enseñanza con los niños logrando captar la atención de estos y hacer que tenga una mejor relación con su entorno.

(Delgado, 2016) Por medio esta investigación el autor nos habla sobre la importancia de los juegos en una forma global para el desarrollo de los infantes, por el cual el niño podrá experimentar y desarrollar su imaginación y todo lo que esto englobe logrando así un estímulo desde sus primeros años de vida y logrando sus primeros conocimientos de forma autónoma,

por esto se empleó estos juegos para lograr transmitir lo deseado, en este caso desarrollar la capacidad motriz gruesa y reforzar lo que el niño pudo haber aprendido de forma natural, entonces podremos llegar a la conclusión que empleando los juegos tradicionales como un facilitador permitirá mejorar la enseñanza en los niños, mediante esta podremos no solo trabajar lo planificado sino de manera secundaria también promover el desarrollo creativo, también será una forma más didáctica logrando captar la atención de los niños y promoviendo el trabajo en equipo.

Nivel Nacional

(Córdova, 2018) El autor nos dice que el niño tiene su primera proximidad a un mundo real mediante los juegos, algo que va a realizar el niño desde sus primeras semanas de vida y mediante estos va poder experimentar y afrontar la realidad, por estos juegos lograra desarrollar sus primeras capacidades motrices que le serán la base para futuros aprendizajes, estos juegos los emplearemos como una herramienta para lograr fortalecer y desarrollar sus capacidades motrices y todo lo que engloba esto, también nos habla que estos juegos fomentaran una mejor relación social entre los infantes fomentando valores que le permitirán afrontar diversas problemáticas que la vida les imponga a futuro, entonces podremos llegar a la conclusión que los juegos tradicionales influyen de manera directa en el desarrollo de las capacidades motrices, por ende el docente tendrá una forma didáctica y efectiva de trabajar estas mismas, también influye de forma positiva al momento de relacionarse con su entorno, lograremos incentivar el desarrollo de la imaginación y creatividad del infante.

(Zavaleta, 2016) Por medio de esta tesis el autor nos va relatando como el ser humano va adquiriendo sus primeros saberes, los primeros movimientos que realizara serán por reflejo y a medida que va creciendo estos se convertirán en movimientos controlados, mediante estos movimientos y mediante la libertad en un área segura para que el niño desarrolle su

imaginación poder llevar la primeras actividades lúdicas que inventara y de esta forma adquirir sus primeros saberes de forma autónoma, por medio de estas actividades buscaremos estimular la psicomotricidad del niño empleándolo como un facilitador por el cual el docente podrá llevar una progresión según lo planteado en su diseño curricular, mediante los juegos tradicionales no solo desarrollaremos la motricidad del infante sino también promovemos la creatividad, valores y capacidad de relacionarse con su entorno, también el compañerismo y trabajo en equipo, por esto podremos llegar a la conclusión que mediante los juegos tradicionales podremos influir en el desarrollo de la psicomotricidad e influenciar para adquirir otros conocimientos y habilidades, también mejorando la forma de relacionarse con su entorno volviéndose una persona más sociable.

(Huamán, Avalos, 2010) El autor por medio de este trabajo de investigación nos pone en un contexto que el ser humano es alguien cambiante que va adaptándose a su entorno, por esto debe tener un ambiente adecuado en el cual le permita explotar sus ideas de forma segura ayudara a desarrollar sus primeros conocimientos empíricos, dentro de estos conocimientos va a ejecutar sus primeras actividades lúdicas basándose netamente en su instinto y los objetos que lo rodean, basándose en estos conocimientos vamos a emplear estas actividades para lograr un desarrollo de forma global en la motricidad del niño incorporando movimientos coordinados según el juego dado, siendo esta una herramienta muy útil para el docente por su facilidad en poder captar la atención del alumnado y fomentar el trabajo en conjunto volviendo a los alumnos más sociables y permitiéndole mejorar y realizar movimientos más complejos a futuro, por esto llegaremos a la conclusión que por medio del juego se puede lograr un aprendizaje significativo, también ayudara a promover el trabajo en equipo y fomentar la creatividad del infante.

2.2 Bases teóricas

Fundamentación pedagógica

La enseñanza es el proceso de transmitir el conocimiento y para esto podremos emplear diversas técnicas según la edad y entorno, adaptándonos en todo momento a los objetivos actuales que se irán modificando y actualizando cada cierto tiempo, en estas épocas se ha cambiado mucho el perfil del alumno buscando lograr personas más sociables con su entorno, sin temor a expresar sus ideas o ideologías de algún tema en concreto, esto difiere mucho a otras épocas donde se buscaba tener alumnos receptivos sin poder objetar o dar alguna duda al docente y por esto mismo no se podía llegar a todos los alumnos, entonces podremos concluir que en la actualidad se busca fomentar el juicio crítico del docente y así tener un entorno más agradable en el cual se pueda llegar a todos los estudiantes.

Fundamentación axiológica

Por medio de esta investigación tendremos como objetivo que el estudiante logre aprender, fortalecer y mejorar diversas habilidades tanto motrices como cognitivas, vamos a trabajar el aspecto social del alumno ayudándolo a relacionarse con su entorno fortaleciendo así los valores y normas para una convivencia adecuada y un trabajo de forma cooperativa con sus compañeros, también podremos fomentar el desarrollo de la creatividad e imaginación, todo esto será la base para que a futuro pueda afrontar las diversas realidades y problemáticas que le pueda plantear la vida.

Variable Juegos Populares

Juegos

Mediante las actividades lúdicas el infante podrá adquirir conocimientos autónomos indagando y conociendo su entorno, relacionándose con los objetos, personas y aprendiendo a expresar sus emociones. Entonces mediante a los juegos podrá adquirir sus primeras habilidades. (Caba, 2004)

El juego es una agrupación de movimientos determinados teniendo una conexión entre sí para lograr un objetivo, logrando así cumplir una necesidad en las que podrá relacionar algún objeto u entorno con sus ideas y dando rienda suelta a su imaginación. Para esto debemos proporcionarle al infante un espacio seguro en el cual pueda desenvolverse sin restricciones.

(Abad, 2008)

Tipos De Juego

Podremos encontrar una diversidad de clasificaciones referente al juego libre de los niños. Mediante la clasificación que vamos a mencionar podremos ver el área que podremos desarrollar mediante estos juegos y los estímulos que nos van a dar.

Juego Motor:

Estos juegos están directamente relacionados con los movimientos del cuerpo, adaptándolos al espacio que nos rodea y ver las sensaciones que estas puedan producir en el niño, saltar con los dos pies, con un solo pie, correr, arrojar un balón al suelo, saltar la soga, entre otros son juegos motores. Estos juegos son actividades muy disfrutados por los niños ya que por medio de estos podrán ejercitarse y mejorar el dominio de su cuerpo. (MINEDU, 2010)

Juego Cognitivo:

Mediante estos juegos el niño va a utilizar su curiosidad para adquirir nuevos conocimientos a nivel lógico. El infante va a tener su primera experiencia con los juegos a nivel cognitivo entra en relación con su entorno y va a tener contacto con los objetos que estarán a su disposición al momento de explorar y manipularlos, con el tiempo el niño se planteara retos a nivel imaginativo en el cual no solo intervengan la manipulación del objeto sino que tendrá que emplear su intelecto para satisfacer lo deseado, algunos ejemplos serian armar una torre con cubos, ordenar sus juguetes de una forma determinada, entre otros. (MINEDU, 2010)

Juegos Sociales:

Estos juegos son caracterizados de manera principal por la predominación de otras personas para interactuar y cooperar con el juego del niño. Vamos a plantear diversos ejemplos de acorde a la edad del infante.

- Cuando un bebe juega con los dedos de su madre, sus trenzas, jugar a reflejar con su imane en un espejo.
- En niños más grandes tengan que interactuar y seguir ciertas normas y reglas en un juego grupal.

Mediante estos juegos los niños podrán interactuar con otros infantes creando un entorno más social, esto permitirá que el niño pueda desenvolverse con más confianza y soltura. (MINEDU, 2010)

Juegos Populares

Podremos definir a los juegos populares como actividades lúdicas que se practican en una zona determinada y principalmente vienen de una generación a otra, estos juegos no solo van

a mejorar la socialización con su entorno sino las capacidades tanto cognitivas como motrices dependiendo de las normas y reglas del juego. (Vega, 2000)

Son juegos en los cuales vamos a vincular la realidad que se vive en el interior de cada cultura y expresadas por los infantes guiándose por las normas y reglas que presenten estos juegos. (Sarmiento, 2008).

Ventajas de los Juegos Populares

En la escuela los alumnos conocerán diversas culturas y realidades, siendo los juegos populares una forma de relacionarse con cada una de ellas permitiéndole tener una mejor capacidad de relacionarse con su entorno. (Trigo, 1995)

Los docentes debemos emplear los juegos populares como un facilitador para lograr transmitir los conocimientos deseos en la sesión tanto como por las capacidades empleadas al momento de realizarlos sino también para poder preservar esas costumbres y tradiciones.

(Sarmiento, 2008)

Dimensiones de los Juegos Populares

Juegos Óculo Manual: La coordinación óculo-manual se puede definir como la capacidad de realizar una actividad que permita trabajar de forma simultanea los ojos y las manos, por ejemplo al botar un balón con ambas manos, al momento de lanzar una pelota al aire y recogerla antes de que caiga, hacer que la pelota rebote y volver a agarrarla, entre otros.

- Paseando al perrito
- La papa caliente
- Lanzamiento al aro

- Balonmano

Juegos Óculo Pedal: La coordinación óculo-pedal es la capacidad que poseemos de realizar un movimiento de forma conjunta en el cual involucren los ojos con los pies de una forma armoniosa, dentro de esto tenemos los desplazamientos, la conducción de un balón, esquivar o saltar algún obstáculo, entre otras. Por lo tanto podemos decir que es la capacidad de manipular algún objeto o movimiento coordinativo que involucre el tren inferior.

- Fútbol
- Salto de vallas
- Mundo.

Variable Capacidades Motrices

Motricidad

Las capacidades motrices son las habilidades que posee tanto el ser humano como los animales y es la capacidad de generar movimiento de forma autónoma, para lograr esto debe haber una coordinación óptima y sincronizada en la estructura que intervendrá al momento de ejecutar el movimiento en sí. (Nervioso, 2005).

Podremos definir a la motricidad como las diversas funciones nerviosas y musculares que nos va a poder realizar los movimientos de forma coordinada y la locomoción. Para lograr esto va a entrar en función los receptores sensoriales que posemos en la piel, estos serán los informantes al sistema nervioso central. (Huamán, Avalos, 2010)

Capacidades Motrices

Es el conjunto de diversos movimientos que se van desarrollando a medida que el ser humano va creciendo, desarrollando sus patrones motrices, esto parte de las habilidades innatas que el ser va a adquirir desde su nacimiento (mover los brazos, patear, mover los dedos, etc.), de acá parte las capacidades y habilidades que a lo largo del tiempo se irán desarrollando y adquiriendo otras habilidades más complejas que le serán útiles en su vida cotidiana. (Salazar, Villavicencio, 2015)

Las capacidades motrices serán adquiridas durante el proceso de aprendizaje que llevara en sus primeros años como estudiante, donde podrá realizar diversos patrones de movimientos y por los cuales el ser podrá realizar a futuro habilidades más completas donde involucre más de un movimiento. Las habilidades básicas nos van a permitir hacer diversas actividades que emplearemos en nuestra vida cotidiana como caminar, trabajar, jugar, entre otros. (Guillen, Huancahuari, 2011)

Psicomotricidad

Podremos definir a la psicomotricidad como el conjunto de diversas técnicas que van a intervenir de forma directa en las acciones que va a ejecutar el ser humano de forma intencional, empleando las actividades motrices y las ideas que se proporcionen al ser, por esto podremos definirlo como las capacidades que va a tener la persona para relacionarse e interactuar con su entorno. (UNICEF, 1984).

Dimensiones de la Variable Capacidades Motrices

Motricidad Fina: Son las capacidades que implementa el ser para lograr un objetivo con exactitud y precisión, para esto emplearemos pequeños músculos, para esto ya la persona debe contar con cierto nivel de madurez y una base que se ira perfeccionando según pase el tiempo.

(Guamán, 2015)

- Movimientos coordinados de los músculos, nervios y huesos.
- Realizar movimientos con una gran exactitud como recoger una pequeña aguja con los dedos. (Guamán, 2015)

Motricidad Gruesa: Son las diversas habilidades que el ser va a ir aprendiendo con el paso del tiempo, por esto lograra realizar movimientos armoniosos empelando los músculos del cuerpo, logrando con el tiempo lograr un equilibrio en las extremidades, tronco, al gatear o ponerse de pie y desplazarse de forma autónoma con una mayor facilidad al momento de caminar o correr, además de adquirir e ir mejorando la agilidad fuera y velocidad en sus movimientos. (Jiménez, 2007)

- Equilibrio
- Velocidad
- Dominio Corporal Dinámico
- Coordinación General

2.3 Definición conceptos

Juegos

Mediante las actividades lúdicas el infante podrá adquirir conocimientos autónomos indagando y conociendo su entorno, relacionándose con los objetos, personas y aprendiendo a expresar sus emociones. Entonces mediante a los juegos podrá adquirir sus primeras habilidades. (Caba, 2004)

Juegos Populares

Podremos definir a los juegos populares como actividades lúdicas que se practican en una zona determinada y principalmente vienen de una generación a otra, estos juegos no solo van a mejorar la socialización con su entorno sino las capacidades tanto cognitivas como motrices dependiendo de las normas y reglas del juego. (Vega, 2000)

Motricidad

Las capacidades motrices son las habilidades que posee tanto el ser humano como los animales y es la capacidad de generar movimiento de forma autónoma, para lograr esto debe de haber una coordinación óptima y sincronizada en la estructura que intervendrá al momento de ejecutar el movimiento en sí. (Nervioso, 2005).

Capacidades Motrices

Es el conjunto de diversos movimientos que se van desarrollando a medida que el ser humano va creciendo, desarrollando sus patrones motrices, esto parte de las habilidades innatas que el ser va a adquirir desde su nacimiento (mover los brazos, patear, mover los dedos, etc.), de acá parte las capacidades y habilidades que a lo largo del tiempo se irán desarrollando y adquiriendo otras habilidades más complejas que le serán útil en su vida cotidiana. (Salazar, Villavicencio, 2015)

Juegos Óculo Pedal:

La coordinación óculo-pedal es la capacidad que poseemos de realizar un movimiento de forma conjunta en el cual involucren los ojos con los pies de una forma armoniosa, dentro de esto tenemos los desplazamientos, la conducción de un balón, esquivar o saltar algún obstáculo, entre otras. Por lo tanto podemos decir que es la capacidad de manipular algún objeto o movimiento coordinativo que involucre el tren inferior.

2.4 Formulación de las hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Los juegos populares están directamente relacionados con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.

2.4.2 Hipótesis específicas

Los juegos óculo manual están directamente relacionados con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.

Los juegos óculo pedal están directamente relacionados con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.

2.5 Operalización de variables

Variable	Concepto	Dimensión	Indicadores	Instrumento
Juegos Populares	<p>Podremos definir a los juegos populares como actividades lúdicas que se practican en una zona determinada y principalmente vienen de una generación a otra, estos juegos no solo van a mejorar la socialización con su entorno sino las capacidades tanto cognitivas como motrices dependiendo de las normas y reglas del juego. (Vega, 2000)</p>	-Juegos óculo manual.	<p>-Propicia la ejercitación de los dedos pinza.</p> <p>-Fortalece la presión palmar.</p> <p>-Utiliza los dedos pinza para pasar objetos de un lado a otro.</p>	Observación
		Juegos Óculo Pedal.	<p>-Camia por diferentes espacios en punta de pies.</p> <p>-Domina una pelota con los pies alternándolo con las manos.</p> <p>-Salta dentro y fuera de espacios establecidos.</p>	Observación
	<p>Es el conjunto de diversos movimientos que se van desarrollando a medida que el ser humano va creciendo, desarrollando sus patrones motrices, esto parte de las habilidades innatas que el ser va a</p>	-Motricidad Fina	<p>-Realiza movimientos de forma coordinada.</p> <p>-Desarrolla de una forma integral las capacidades finas del niño.</p> <p>-Permite realizar movimientos</p>	

<p>Capacidades Motrices</p>	<p>adquirir desde su nacimiento (mover los brazos, patear, mover los dedos, etc.), de acá parte las capacidades y habilidades que a lo largo del tiempo se irán desarrollando y adquiriendo otras habilidades más complejas que le serán útil en su vida cotidiana. (Salazar, Villavicencio, 2015)</p>	<p>-Motricidad Gruesa</p>	<p>con mayor exactitud.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Salta obstáculos alternando los pies. -Camina por líneas alternando ambos pies sin perder equilibrio -Salta siguiendo un circuito hasta llegar a la meta. 	
-----------------------------	--	---------------------------	--	--

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

El tema que nos hemos planteado en este proyecto investigativo fue escogido por la importancia que tiene para educación actual, por medio de los juegos populares buscaremos

transmitir nuevos conocimientos y reforzar los saberes que el infante pudo haber adquirido de una forma empírica centrándonos en fortalecer las capacidades motrices logrando con esto desarrollar múltiples capacidades de los infantes, estos saberes que va a adquirir no solo se centraran en el aspecto pedagógico sino también en el ámbito social ayudándolo a tener una mejor relación con su entorno preparándolo así para poder asumir y resolver diversas problemáticas que la vida le pueda plantear. Tendremos diversas fuentes de información que iremos recolectando en el proceso de elaboración del proyecto planteado, mediante esta información vamos a describir las dos variables que vamos a emplear.

3.2 Población y muestra

Población: Teniendo en consideración la totalidad de los alumnos que serán 140 en los cuales va a variar tanto su edad como su condición social.

Muestra: Para poder realizar esta investigación tendremos un muestreo intencional con una totalidad de 37 alumnos que fueron elegidos de forma voluntaria y por la similitud de sus características.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de Datos

Para poder realizar este trabajo de investigación verificar que se distribuya de manera adecuada cada una de las fichas y sean llenados de forma correcta, también nos deberán proporcionar las fichas de los alumnos tanto educativas como su ficha social para poder ver la realidad que pueda afrontar cada uno de los infantes, recaudando los datos necesarios para este trabajo.

Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Oculo manual		4		4 -6
Oculo pedal		4	Bajo	7 -9
			Moderado	10 -12
			Alto	8 -12
Los juegos populares		8		13 -17
				18 -24

Tabla 2

Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Motricidad fina		4		4 -6
Motricidad gruesa		4	Bajo	7 -9
			Moderado	10 -12
			Alto	8 -12
Capacidades motrices		8		13 -17
				18 -24

CONFIABILIDAD

La variable Los juegos populares

Alfa de Cronb.	Items
0,789	8

La variable Capacidades motrices

Alfa de Cronb.	Items
0,810	8

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

4.1. Analisis descriptivo por variables y dimensiones

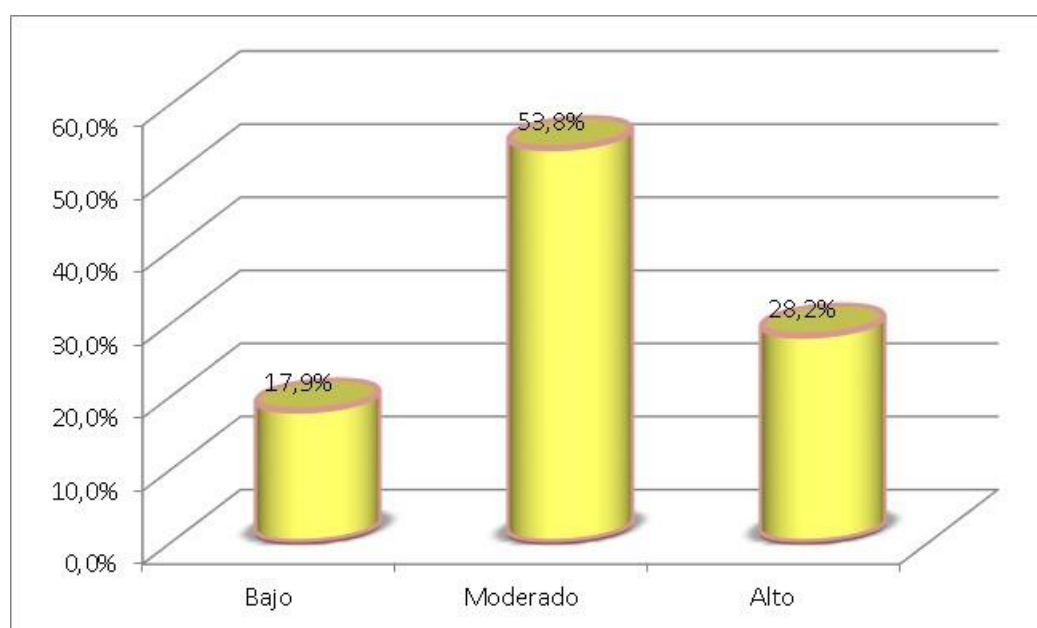
Tabla 3

Los juegos populares

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	17,9%
Moderado	21	53,8%
Alto	11	28,2%
Total	39	100,0%

Fuente: Ficha de observación en niños de la I.E. N° 21014 Don Alberto – Sayán.

Fig 1



En la tabla y figura los niños de la I.E. N° 21014 Don Alberto – Sayán evidencian un 53,4% de nivel moderado en la variable juegos populares, el 28,2% muestran un nivel alto y un 17,9% exponen un nivel bajo.

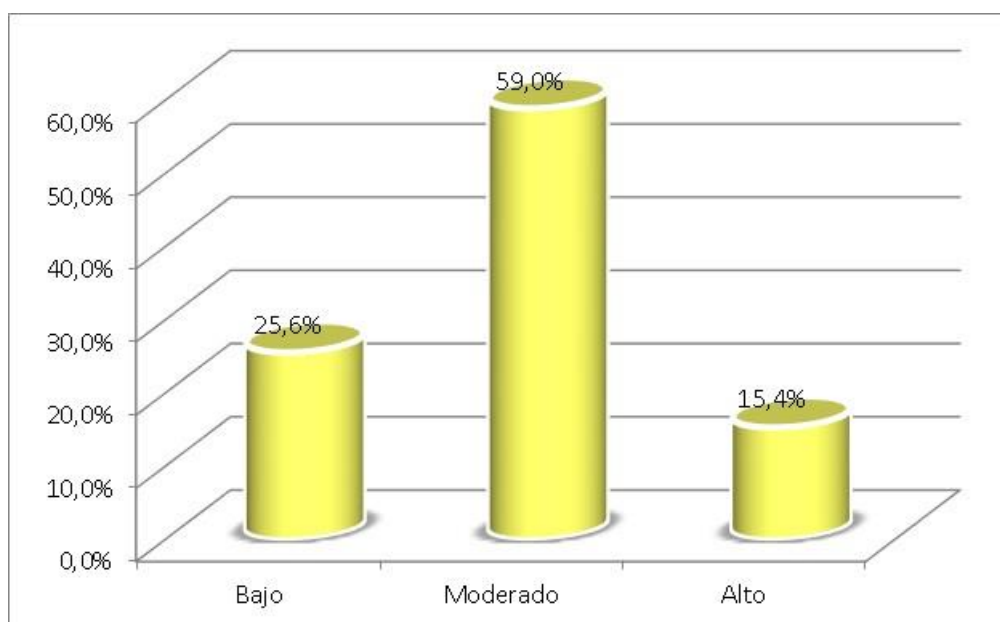
Tabla 4

Oculo manual

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	25,6%
Moderado	23	59,0%
Alto	6	15,4%
Total	39	100,0%

Fuente: Ficha de observación en niños de la I.E. N° 21014 Don Alberto – Sayán.

Fig. 2



En la tabla y figura los niños de la I.E. N° 21014 Don Alberto – Sayán evidencian un 59,0% de nivel moderado en la juegos populares oculo manual, el 25,6% muestran un nivel bajo y un 15,4% exponen un nivel alto.

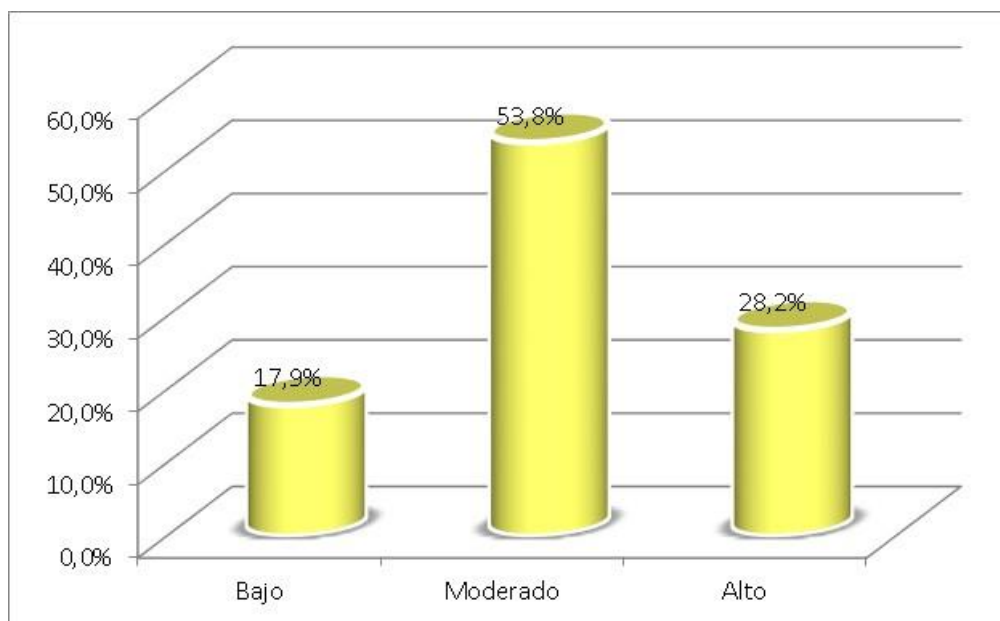
Tabla 5

Oculo pedal

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	17,9%
Moderado	21	53,8%
Alto	11	28,2%
Total	39	100,0%

Fuente: Ficha de observación en niños de la I.E. N° 21014 Don Alberto – Sayán.

Fig. 3



En la tabla y figura los niños de la I.E. N° 21014 Don Alberto – Sayán evidencian un 53,8% de nivel moderado en la juegos populares oculo pedal, el 28,2% muestran un nivel alto y un 17,9% exponen un nivel bajo.

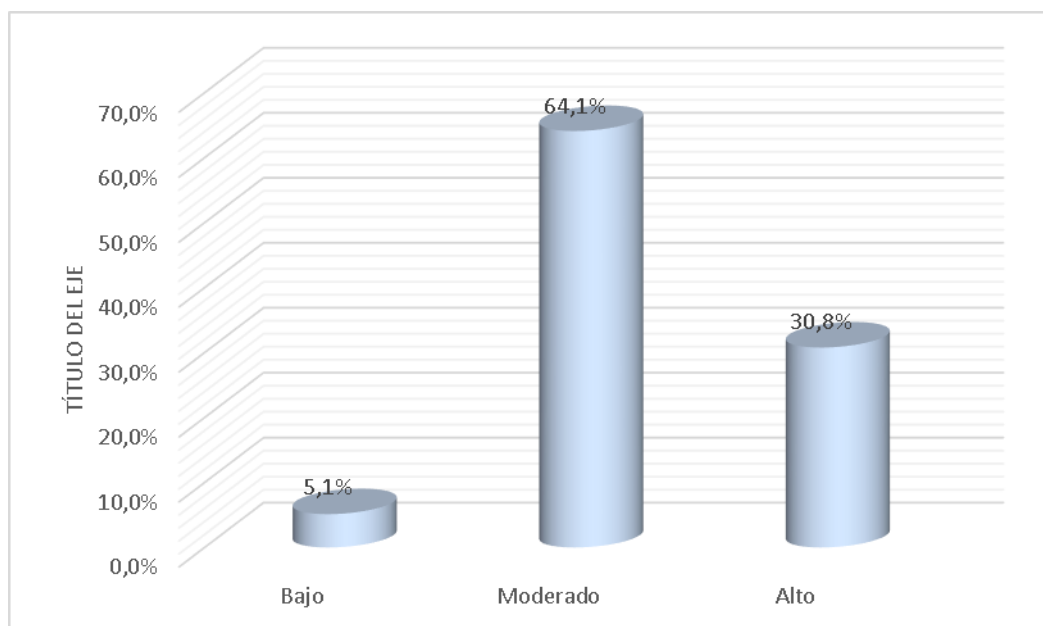
Tabla 6

Capacidades motrices

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	5,1%
Moderado	25	64,1%
Alto	12	30,8%
Total	39	100,0%

Fuente: Ficha de observación en niños de la I.E. N° 21014 Don Alberto – Sayán.

Fig. 4



En la tabla y figura los niños de la I.E. N° 21014 Don Alberto – Sayán evidencian un 64,1% de nivel moderado en la variable capacidades motrices, el 30,8% muestran un nivel alto y un 5,1% exponen un nivel bajo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Los juegos populares están directamente relacionados con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.

H₀: Los juegos populares no están directamente relacionados con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán..

Tabla 9

Los juegos populares y capacidades motrices

			Los juegos populares	Capacidades motrices
Rho de Spearman	Los juegos populares	Coef. Correlación	1	0,632
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	39	39
	Capacidades motrices	Coef. Correlación	0,632	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	39	39

La tabla evidencia la correlación 0,632 de intensidad buena entre los juegos populares y las capacidades motrices, con un nivel de significancia menor al 0,05, llegándose a aceptar la hipótesis alternativa y obviando la nula.

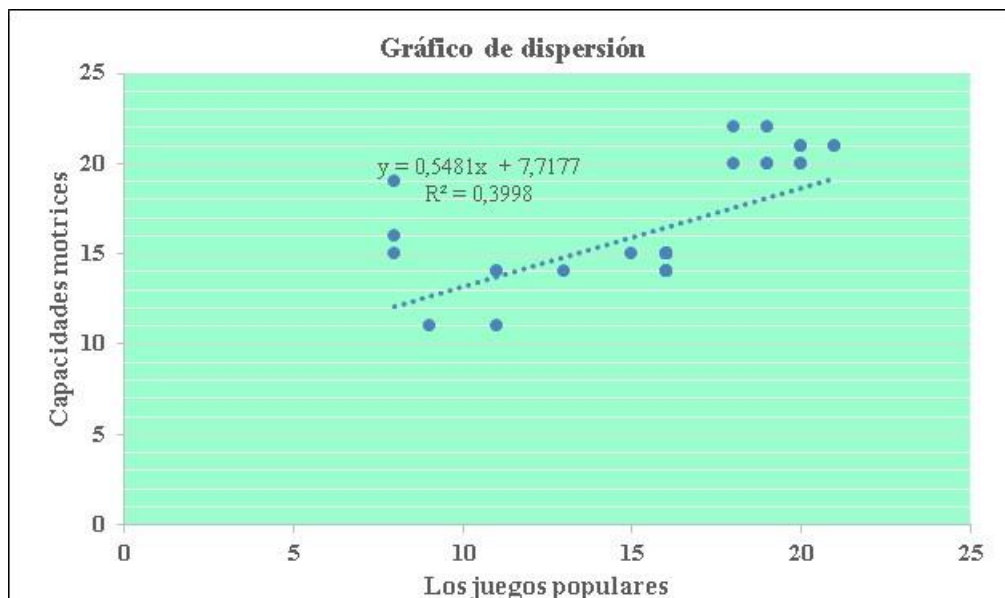


Figura 6.

Hipótesis específica 1

H1: Los juegos óculo manual están directamente relacionados con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.

H0: Los juegos óculo manual no están directamente relacionados con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán..

Tabla 10

Oculo manual y capacidades motrices

			Correlaciones	
			Oculo manual	Capacidades motrices
Rho de Spearman	Oculo manual	Coef. Correlación	1	0,570
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	39	39
	Capacidades motrices	Coef. Correlación	0,570	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	39	39

La tabla evidencia la correlación 0,570 de intensidad moderada entre los juegos populares oculo manual y las capacidades motrices, con un nivel de significancia menor al 0,05, llegándose a aceptar la hipótesis alternativa y obviando la nula.

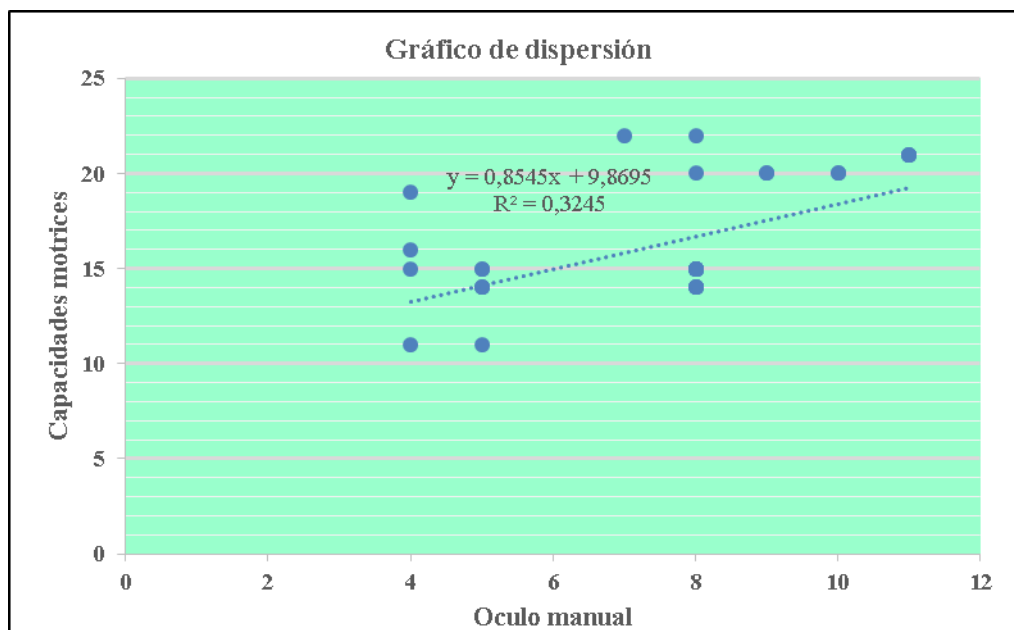


Figura 7.

Hipótesis específica 2

H2: Los juegos óculo pedal están directamente relacionados con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.

H0: Los juegos óculo pedal no están directamente relacionados con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.

Tabla 11

Oculo pedal y capacidades motrices

		Correlaciones		
			Oculo pedal	Capacidades motrices
Rho de Spearman	Oculo pedal	Coef. Correlación	1	0,580
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	39	39
	Capacidades motrices	Coef. Correlación	0,580	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	39	39

La tabla evidencia la correlación 0,580 de intensidad moderada entre los juegos populares óculo pedal y las capacidades motrices, con un nivel de significancia menor al 0,05, llegándose a aceptar la hipótesis alternativa y obviando la nula.

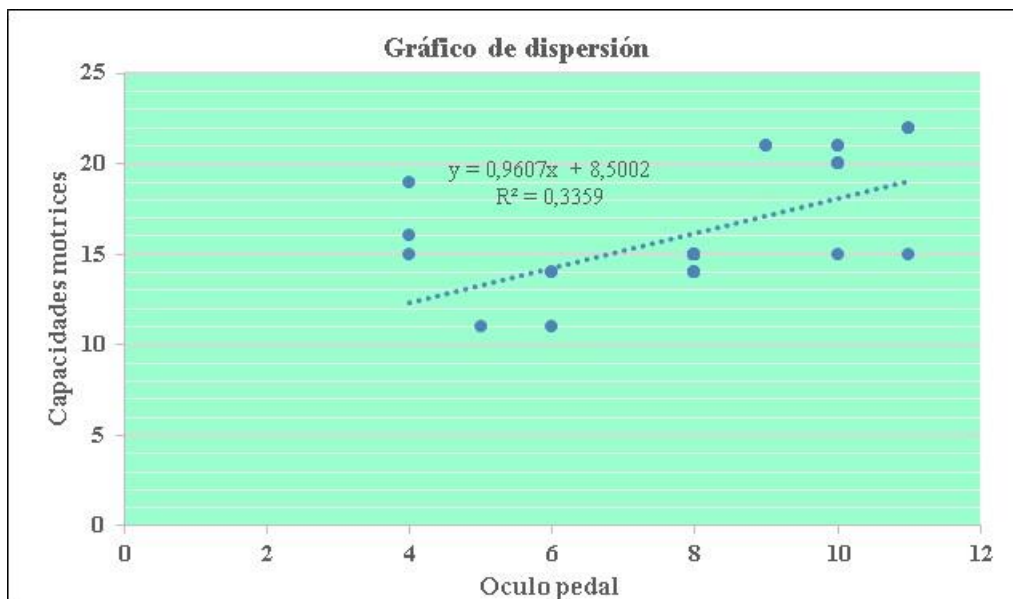


Figura 8.

CAPITULO V
DISCUSION

5.1 Discusión

(Cecilia, 2015) que mediante las actividades lúdicas se puede lograr un cambio significativo al momento de lograr una enseñanza optima en los infantes en diversos aspectos para lograr el desarrollo integral de este mismo, (López, 2018) llegando a la conclusión que por este medio se logró mejorar la calidad de enseñanza con los niños logrando captar la atención de estos y hacer que tenga una mejor relación con su entorno, (Delgado, 2016) podremos no solo trabajar lo planificado sino de manera secundaria también promover el desarrollo creativo, también será una forma más didáctica logrando captar la atención de los niños y promoviendo el trabajo en equipo, (Córdova, 2018) los juegos tradicionales influyen de manera directa en el desarrollo de las capacidades motrices, por ende el docente tendrá una forma didáctica y efectiva de trabajar estas mismas, también influye de forma positiva al momento de relacionarse con su entorno, lograremos incentivar el desarrollo de la imaginación y creatividad del infante, (Zavaleta, 2016) mediante los juegos tradicionales podremos influir en el desarrollo de la psicomotricidad e influenciar para adquirir otros conocimientos y habilidades, también mejorando la forma de relacionarse con su entorno volviéndose una persona más sociable, (Huamán, Avalos, 2010) fomentar el trabajo en conjunto volviendo a los alumnos más sociables y permitiéndole mejorar y realizar movimientos más complejos a futuro, por esto llegaremos a la conclusión que por medio del juego se puede lograr un aprendizaje significativo, también ayudara a promover el trabajo en equipo y fomentar la creatividad del infante.

CAPITULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

1. **Primera:** Los juegos populares se relacionan con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.
2. **Segunda:** Los juegos populares óculo manual se relacionan con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán..
3. **Tercera:** Los juegos populares óculo pedal se relacionan con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.

6.1 Recomendaciones

Se recomienda la implementación mediante una propuesta educativa basada en el afianzamiento de la autonomía a través de la propuesta de los juegos populares teniendo como punto de partida el respeto, autoestima, confianza, empatía y la responsabilidad de los estudiantes propiciando un ambiente de convivencia, los maestros deben plantear procedimientos de mediación con relación a la situación y momento.

La puesta en práctica de los juegos tradicionales como técnica pedagógica en el área de educación física posibilita el desarrollo pleno y libre de las destrezas motrices permitiendo experiencias significativas en la expresión corporal potencializando sus capacidades sociales generando situaciones de aprendizaje y fortaleciendo su pensamiento creador y constructivo.

CAPÍTULO V:
FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Fuentes Bibliográficas:

- (Cecilia, 2015) “Elaboración y Aplicación de los Juegos Tradicionales en la Educación Infantil para Fortalecer el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de los niños(a) del Primer año de Educación Regular Básica de la Escuela “Jorge Delgado Cabrera” del Cantón Huamboya Provincia de Morona Santiago-año Lectivo_2014, 2015”, Tesis para Obtener el Grado de Licenciado en Educación. Universidad Politécnica Salesiana-ecuador.
- (López, 2018) “Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”, Requisito Previo para Optar por el Título de Licenciada en Estimulación Temprana. Universidad técnica de Ambato-ecuador.
- (Delgado, 2016) “Desarrollar la Motricidad Gruesa, Mediante los Juegos Tradicionales en niños y niñas de tres años de edad. Guía Metodológica Dirigida a los Docentes del CIBV “Copitos de Miel” Ubicado en el D.M.Q. Periodo Académico 2016 “, Proyecto de Investigación previo a la Obtención del Título de Tecnóloga en: Desarrollo del Talento Infantil. Instituto Tecnológico Cordillera-Ecuador.
- (Córdova, 2018) “Programa de Juegos Tradicionales en el Desarrollo Motriz en los Estudiantes de Primer Grado de una Institución Educativa de San Miguel, Lima, 2018”, Tesis para Optar el Grado académico de Maestro en Educación. Universidad Cesar Vallejo-Perú.

(Zavaleta, 2016) “Juegos Tradicionales para mejorar la psicomotricidad en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 81600 del Caserío de Yanivilca del Distrito de Santiago de Chuco”, Tesis para Optar por la Segunda Especialidad de Educación Inicial de Educación Básica Regular. Universidad Nacional de Trujillo-Perú.

(Huamán, Avalos, 2010) "Aplicación de los Juegos Tradicionales en el Incremento de la Motricidad Gruesa en los niños de la I.E.I."Nuestra Señora del Carmen Abancay- 2010" Tesis para Optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Especialidad Educación Física y Danzas. Universidad nacional Micaela Bastidas de Apurímac-Perú

(Guaman, 2015) “Estimulación Infantil en el Desarrollo Motriz de los niños/as de 3 a 4 años de Edad del Centro Infantil del buen vivir “Pachagron” de la Ciudad de Guaranga”, Tesis para Alcanzar el Grado de Licenciado en Educación. Universidad Central de Ecuador-Ecuador.

Fuentes Hemerográficas:

- Ministerio de Educación (2010). La Hora del Juego Libre en los Sectores una Guía para Educadores de Servicios Educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima: Navarrete.
- Sarmiento, L. M. (2008). La Enseñanza de los Juegos Tradicionales ¿Una Posibilidad entre la Realidad y la Fantasía? Educación Física y Deporte, 115-122.
- Sarmiento, L. M. (2008). La Enseñanza de los Juegos Tradicionales ¿Una Posibilidad entre la Realidad y la Fantasía? Educación Física y Deporte, 115-122.
- Méndez, A. & Fernández, J. (2011). Análisis y Modificación de los Juegos y Deportes Tradicionales para su Adecuada Aplicación en el Ámbito Educativo. Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 19, 54-58.

Salazar, V y Villavicencio, D (2015) “Aplicación de un Programa de Habilidades Motrices Básicas para el Mejoramiento de la Motricidad Gruesa en niños de 3 a 4 años del CDI Planeta Índigo”. Cuenca- Ecuador.

UNICEF. (1984). Desarrollo del niño. Desarrollo del niño, (págs. 122-126).

Jiménez, J. (1982). Funciones Nerviosas y Musculares.

Fuentes Electrónicas:

Abad, J. (2008). Iniciativas de Educación Artística a Través del Arte Contemporáneo para la Escuela Infantil. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/9161/abad.pdf> .

Caba, B. (2004). De Jugar con el Arte al Arte de Jugar. (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf> .

Trigo, E. (1995). El Juego Tradicional en el Currículum de Educación Física. Revista Aula de Innovación Educativa, 44, 1-5. Recuperado de: <http://www.grao.com/revistas/aula/044-juego-tradicional-y-educacion-fisica--participacion-en-la-comunidad-educativa/el-juego-tradicional-en-el-curriculum-deeducacion-fisica>

Nervioso, S. (14 de enero de 2005). <http://www.scollvaz.galeon.com/>. Recuperado el 25 de septiembre de 2012

ANEXO

Guía de observación dirigida a los niños

Variable Jugos Populares

1) ¿Propicia la ejercitación de los dedos pinza?

SI

NO

2) ¿Fortalece la presión palmar?

SI

NO

3) ¿Utiliza los dedos pinza para pasar objetos de un lado a otro?

SI

NO

4) ¿Camina por diferente espacio en punta de pies?

SI

NO

5) ¿Domina una pelota con los pies alternándolos con las manos?

SI

NO

6) ¿Salta dentro y fuera de espacios establecidos?

SI

NO

Variable Capacidades Motrices

1) ¿Realiza movimientos de forma coordinada?

SI

NO

2) ¿Desarrolla de una forma integral las capacidades finas del niño?

SI

NO

3) ¿Permite realizar movimientos con mayor exactitud?

SI

NO

4) ¿Salta obstáculos alternando los pies?

SI

NO

5) ¿Camina por líneas alternando ambos pies sin perder equilibrio?

SI

NO

6) ¿Salta siguiendo un circuito hasta llegar a la meta?

SI

NO

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
EL JUEGO POPULAR EN EL FORTALECIMIENTO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 21014 DON ALBERTO – SAYÁN.	PROBLEMA GENERAL ¿Cómo se relaciona el juego popular con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.	OBJETIVO GENERAL Determinar la relación de los juegos populares con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.	HIPÓTESIS GENERAL Los juegos populares están directamente relacionados con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.	VARIABLE INDEPENDIENTE Los Juegos Populares Oculo-manual Oculo-pedal	INVESTIGACIÓN Descriptiva Correlacional DISEÑO No experimental	MÉTODO Científico TÉCNICAS Aplicación de encuestas a estudiantes Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental	ALUMNOS Población: 140 MUESTRA 39 estudiantes
	PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cómo se relacionan los juegos óculo manual con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la relación de los juegos óculo manual con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.	HIPÓTESIS ESPECIFICAS Los juegos óculo manual están directamente relacionados con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.	VARIABLE DEPENDIENTE Las Capacidades Motrices Motricidad fina Motricidad gruesa.		INSTRUMENTOS: Formato de encuestas. Guía de Observación Cuadros estadísticos Libreta de notas	
	¿Cómo se relacionan los juegos óculo pedal con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.	Determinar la relación de los juegos óculo pedal con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.	Los juegos óculo pedal están directamente relacionados con el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños de la institución educativa N° 21014 Don Alberto – Sayán.				

--	--	--	--	--	--	--	--

