

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACION INICIAL



**Juegos de reglas y su incidencia en la coordinación motora
gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018**

Trabajo de Investigación para obtener el Grado de Bachiller en Educación

Autora

Salcedo Vasquez, Lubeli

Asesora (ORCID 0000-0001-7116-5185)

Varas Boza, Lucy

Chimbote – Perú

2018

ÍNDICE

Palabras clave.....	ii
Constancia de Originalidad	iii
Título	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
Índice	vii
Introducción	01
Metodología	17
Resultados.....	22
Análisis y discusión	27
Conclusiones	29
Recomendaciones.....	30
Referencias bibliográficas	32
Anexos... ..	34

PALABRAS CLAVES

Tema	Coordinación motora gruesa
Especialidad	Educación Inicial

KEYWORDS

Topic	Gross motor coordination
Specialty	Initial education

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Línea de Investigación	Teoría y métodos educativos.
Área	Ciencia Sociales
Subárea	Personal Social
Disciplina	Educación General

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado “**Juegos de reglas y su incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018**” del (a) estudiante: **Lubeli Salcedo Vásquez**, identificado(a) con **Código N° 1116101912**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **27%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 14 de Diciembre de 2022


 UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
Dr. CARLOS URBINA SANJINES
VICERRECTOR



NOTA:
Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

TÍTULO

Juegos de reglas y su incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018.

Games of rules and their incidence in the gross motor coordination of the children of the II EE N° 542 - Bambamarca, 2018.

RESUMEN

La presente investigación titulada Juegos de reglas y su incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018; la cual tiene por propósito demostrar que el Juegos de reglas y su incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018. Asimismo, la investigación es de tipo explicativa, con un diseño pre experimental. La muestra estuvo constituida por 10 estudiantes de la II EE N° 542. Para este trabajo de investigación, la técnica empleada para el acopio de las referencias fue la observación y una lista de cotejo. Asimismo, se concluyó que mayormente el 60% de los infantes de 5 años de la II EE N° 542 – Bambamarca, se ubican en el nivel de coordinación motora gruesa en proceso y el 40% se ubican en logrado.

ABSTRACT

The present investigation entitled Games of rules and their incidence in the gross motor coordination of the children of the II EE N ° 542 - Bambamarca, 2018; which has the purpose of demonstrating that the Games of rules and their incidence in the gross motor coordination of the children of the II EE N ° 542 - Bambamarca, 2018. Likewise, the investigation is of an explanatory type, with a preliminary design. experimental. The sample consisted of 10 students from II EE No. 542. For this research work, the technique used to collect the references was observation and a comparison list. Likewise, it was concluded that mostly 60% of the 5-year-old infants of the II EE N° 542 - Bambamarca, are located at the level of gross motor coordination in process and 40% are located at achieved.

INTRODUCCIÓN

Podemos establecer algunas pesquisas, que tienen concordancia con la indagación, que es objeto de estudio y son:

Baque, (2013). En la tesis titulada: “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fisco misional Santa María del Fiat, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014”; llegó a la conclusión que los juegos proporcionarán a los niños y niñas un mejor desenvolvimiento en el ámbito escolar. El trabajo de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa tendrá como fin incentivar a los niños y niñas la práctica de los juegos y actividades que beneficien su salud. Los y las profesoras de la institución deberán tener conocimientos amplios sobre este contenido, pues son de fundamental importancia para el desarrollo motor de los niños. El trabajo de motricidad gruesa es muy importante para el niño y la niña es su etapa de desarrollo.

Domínguez, (2000). En la tesis titulada “Guía Práctica de actividades físicas para desarrollar la Motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años del nivel inicial”. Presentada al Municipio Páez estado portuguesa, 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.

De la Hoz, (1997). En la investigación titulada “Experiencias Constructivas en niños de edad Preescolar”, presentado a la Corporación Universitaria Mayor el Desarrollo Simón Bolívar, en la cual 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.

Aracelly & Rosa, (2017). En la tesis titulado: “El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 Años de edad de la I.E.P “Virgen de Chapi”,

presentado en la Universidad Nacional de Huancavelica, año 2017; en la que llegan a las siguientes conclusiones: Que la estimulación a través del juego de coordinación y el equilibrio de acuerdo a los resultados obtenidos conducen al niño al descubrimiento, dominio y transformación del mundo, y adoptar adecuadamente las diferentes posiciones teniendo en cuenta su edad cronológica. Que la implementación del juego como estrategia para estimular el desarrollo de la variable de coordinación y equilibrio, ayuda en el trabajo pedagógico, porque un niño o niña con dificultad en su motricidad gruesa es un problema para las actividades que la docente desarrolla dentro del aula y puede atrasar lo programado desde el punto de vista del plan de estudio. Se observó a niños con problemas de coordinación en la hora de educación física, logrando superar esta dificultad gracias al juego que es una herramienta para el aprendizaje de los niños estimulando su desarrollo motriz. Los niños a través de los juegos lograron superar dificultades con seguridad, equilibrio y destrezas, en las diferentes actividades teniendo en cuenta su lado dominante.

Amasifuen & Utia, (2014). En el trabajo de investigación titulado: "Efectividad 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 para obtener el título profesional de licenciadas en Educación Inicial, llegando a las siguientes conclusiones: En cuanto a los resultados del pre-test, se observa que, de los 30 niños evaluados, 19(63%), están con el calificativo C (en inicio), 11(37%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún examinado tiene A (logro previsto). Referente a los resultados del pre-test del grupo experimental, se observa que de los 30 niños de la muestra 18(60%) están con el calificativo C (en inicio), 12 (40%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto). Así mismo en cuanto a los resultados del pre-test del grupo de control y experimental se observa que fusionando el pre-test del grupo de control y el grupo experimental, se infiere que los resultados son bastantes similares, notándose una ligera mejoría en el grupo de control, pero poco significativa. En cuanto a los resultados del pos-test del grupo de control se observa que de los 30 niños de la muestra 14 (47%) están con el calificativo C (en inicio), 16 (53%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto). Respecto a los resultados del post-test del grupo experimental, se observa que, de los 30 niños de la muestra, el 100% ha obtenido el calificativo A (logro previsto).

López (2015) Juegos de reglas y su incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) Ventanilla, 2015; tesis presentada ante la Universidad César Vallejo, , arribando a las conclusiones siguientes: El 19% presenta un nivel de inicio, el 57% presenta un nivel logrado y el 24% manifiestan un nivel promedio de coordinación motora gruesa. Esta realidad influye grandemente en los juegos de reglas de los niños de 5 años de la II EE N° 542.

Rodríguez (2015) En su tesis: Juegos de reglas y su incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) Institución Educativa Inicial N° 288 Divino Niño Jesús. Ucayali.2015, quien también direcciona la investigación especificando que se determinó la existencia de una relación significativa entre las dos variables de la pesquisa en donde el un 0.031, es el dato inferior al nivel de significación propuesto ($\alpha = 0.05$) en la población menor de 5 años dentro de la entidad educativa lo que establece que ante la aplicación de un mayor establecimiento de los juegos de reglas, se dan una mejora en la coordinación motora gruesa dentro de la entidad establecida en la pesquisa.

En cuanto a las Teorías relacionadas con la presente investigación se considera revisar los siguientes conceptos por diversos autores:

El juego sigue siendo poco utilizado en las instituciones educativas del nivel inicial. Este debe ser aplicado en la enseñanza aprendizaje del estudiante. Además, debe ser considerado como fuente de estrategia metodológica que proyecta el propósito de llegar al conocimiento del estudiante. Precisamente, esta investigación pretende utilizar el conocimiento del juego como herramienta educativa importante y necesaria para el desarrollo integral de los estudiantes.

Juego de reglas

Pieterse (2005) señala que el juego es un instrumento natural que el niño manipula y participa para explorar y descubrir que con el tiempo llegue a apropiarse de lo que le rodea. Esto tiene una importancia prioritaria en el desarrollo de sus habilidades en los niveles del pensamiento, memoria, competencia lingüística, movilidad, coordinación mano-ojo, pie-ojo, la madurez social y emocional (p. 25).

El juego es un instrumento natural que el niño usará para explorar y descubrir nuevas experiencias, lo que sumará a sus conocimientos con el pasar del tiempo y dominar el mundo. El juego es importante y fundamental porque permite el desarrollo de habilidades en todos los niveles como las siguientes: la idea, la memoria, la competencia lingüística, la movilidad, la coordinación, mano-ojo, pie-ojo y la madurez social y emocional en el contexto social.

Piaget (1959, citado por Hernández, 2013) señala que el juego en sí es una actividad lúdica que permite moverse de diferentes maneras como lo desea aprende a socializarse, ayuda a desarrollar su creatividad con inspiración propia, y el cual tiene un tiempo determinado, un espacio donde el niño lo define (p. 28).

El juego viene a ser un intenso dinamismo lúdico, con la necesidad de moverse y socializarse en el entorno social donde se desenvuelve. Es una acción creativa donde se descubre y desarrolla las habilidades, destrezas, vitalidad y tiempo, donde el niño buscará definir su lugar y espacio donde se sienta cómodo permitiéndose desenvolverse en las actividades que realiza.

Zapata (1988) manifiesta que el juego infantil es una expresión, un instrumento de conocimiento, componente de socialización, de afectividad, un instrumento esencial y de personalidad. El juego se vuelve un medio para que el niño logre crear su personalidad, relacionarse con los demás y obtener nuevos conocimientos, donde disfrute y cree elementos para la solución de los problemas (p. 45).

Según Vigotsky (1982), el juego es una actividad social por lo que el niño y niña buscarán imitar, reproducir acciones de los adultos (p. 275).

El juego es una actividad inherente y social en los niños y niñas. Ello permite buscar e imitar las acciones del adulto para expresarlas en el entorno social donde se

desarrolla, lo cual le permite atesorar experiencias que irán directamente a la mente del niño y esto servirá para prepararlos para la vida.

Moreno (2002) refiere que el juego es prodigio antropológico, necesario para recrearse y tomar en cuenta el estudio del ser humano. También, es duradero en todas las civilizaciones y siempre está identificado con la cultura de los lugares, su historia, lo mágico, lo sagrado, al amor, al arte, la literatura y las costumbres. El juego sirvió para la relación entre los pueblos, facilitando así la comunicación entre los individuos (p. 11).

El juego es un fenómeno antropológico, lo cual es necesario gozar y recordar en la memoria del ser humano. El juego es firme en las civilizaciones y principalmente, fundamental en la cultura de los pueblos, con su historia, con la magia, con el sagrado, con el amor, con el arte, con la literatura, con las tradiciones. El juego sirvió para establecer alianzas en las poblaciones y facilitó la comunicación entre los seres humanos.

Guitar (2010) expresa que el juego se presenta y manifiesta como una actividad natural de los niños y niñas, a quienes les brinda una satisfacción, un placer, alegría y una diversión (p. 7).

El juego es innato en los niños y niñas. Por este motivo, es necesario que se utilice dentro del aula como metodología lúdica dispuesta a generar conocimientos de una manera divertida en la que los niños la disfruten y sientan placer, satisfacción, diversión y nuevas experiencias dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

El juego como desarrollo integral del niño

Según Calero (1998), el juego es el resultado preciso del desarrollo y crecimiento del niño, lo cual interioriza las fuerzas vitales que actúan durante las acciones internas de estructuración orgánica. El juego está considerado como una actividad estrechamente física (p. 25).

El juego es como un resultado del crecimiento. Vale la declaración de que el juego es el impulso vital que demuestra las acciones internas, que demuestra espontaneidad con movimientos físicos que están considerados dentro de la evolución del niño y que lo ayudan a su desarrollo integral.

Papalia (1986) refiere que los niños se desarrollan durante el juego, sus músculos se ejercitan, coordinan y alcanzan el dominio de su cuerpo. Además, descubren su mundo, imitan diferentes acciones, resuelven emociones conflictivas y complejas situaciones que se puedan presentar en su vida cotidiana (p. 155).

Los niños cultivan el juego, aprenden a entrenar sus músculos, coordinan y logran el dominio de su cuerpo, descubren e imitan los diferentes roles que observan de los adultos e incluso los sentimientos lo equilibran. Así, se van preparando para las diferentes situaciones de la vida.

Linaza (2002) expresó que el juego es original e importante en el desarrollo social e integral del niño. Mediante el juego, ellos aprenden a interactuar con sus pares, aprenden y se afianzan roles, normas, valores y aprenden a resolver conflictos (p. 30).

El juego cumple un papel importante en el desarrollo social e integral del niño. A través del juego, los niños aprenden a compartir y cooperar con sus pares, aprenden roles, normas, valores, aprenden a solucionar conflictos, lo que les permitirá un desarrollo pleno ante la sociedad que los rodea.

Según la UNICEF (2014), el niño cuando juega y simpatiza con los de su misma edad aprenden a situarse en el lugar del otro, empiezan a entender a los demás. Con ello se siente y manifiesta la amistad y la lealtad. Cuando da indicios de compartir sus juguetes o juega con los de otro, comienza a evidenciar su capacidad de cooperación. Asimismo, se instruye a respetar reglas (p. 38).

Los niños y niñas cuando juegan suelen tener empatía, el sentido de pertenencia. Es decir, se ponen en lugar del otro cuando juegan, empiezan a comprender que tienen un amigo con quien compartir su juguete, comienzan a interiorizar la capacidad de compartir respetando reglas. Esto reafirma el desarrollo integral del niño.

El juego como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje

Piaget (1959, citado por Hernández, 2013) considera que el juego como recurso didáctico, se desarrolla siguiendo un proceso de evolución de la estructura intelectual. Vale decir que se despega, y, al mismo tiempo, aporta nuevas estructuras mentales en la enseñanza. La construcción continua de las estructuras del juego que el niño realiza, de igual modo se relaciona con la construcción del conocimiento por procesos de

asimilación y acomodación. Es necesario considerar que para el autor cualquier comportamiento puede transformarse en juego, cada vez que se ejecuta se emociona de placer por realizarlo, relacionado con el dominio destrezas, capacidades motoras, táctiles, lingüísticas implicadas en la asimilación pura, que conducen para el aprendizaje (p. 24).

El juego didáctico se desarrolla mediante del proceso de la enseñanza-aprendizaje, parecido a la evolución estructural intelectual. Parte de ellas, al mismo tiempo suman a los nuevos conocimientos de estructuras mentales. La edificación del juego didáctico se realiza, mediante la construcción del conocimiento por procesos de asimilación y acomodación. Es decir, el autor considera necesario cualquier habilidad, lo cual puede transformarse en juego. Todo aquello que se ejecuta con placer va relacionado con el dominio de destrezas, capacidades y habilidades en la asimilación pura.

Calero y Mavilo (2003) consideran al juego como un medio que desarrolla y contribuye a la formación inicial de las capacidades, lo refuerza. El contexto del juego brinda experiencias directas que contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que le rodea. Cuanto más interés ponga el niño en el juego, serán más eficaz y beneficioso en sus aprendizajes. Cuando se desarrolla nociones de juego, se utiliza material estructurado y no estructurado para afianzar sus saberes previos, entre los que podemos nombrar son los juegos de rondas (p. 27).

El juego didáctico es un medio que constituye la enseñanza- aprendizaje y refuerza el desarrollo de actividades lúdicas. Las experiencias directas con el juego didáctico van a contribuir que el niño fortalezca un mejor conocimiento del mundo que lo rodea. Incluso pondrá más interés en la enseñanza-aprendizaje con material estructurado y no estructurado, pues con esto pueden realizar diferentes actividades de juegos de socialización, juegos de memoria, etc.

Decroly (1920) manifiesta que los juegos didácticos desarrollan funciones mentales como la retención, atención, y comprensión de la memoria. Estos pueden ser individuales o colectivos; consisten en manipular materiales sencillos que permiten llegar al conocimiento más abstracto del niño, y su meta principal es el desarrollo de competencias, capacidades y virtudes (p. 23).

En la enseñanza-aprendizaje es importante desarrollar los juegos didácticos que ayudarán en las funciones mentales como la atención, la memoria y el conocimiento. Se pueden aplicar juegos tanto individuales como colectivos; en estos juegos se suele utilizar materiales simples o acordes a la situación del contexto. Ello permite desplegar conocimientos más abstractos mientras que el objetivo principal será el desarrollo de las competencias y capacidades.

Ortega (1992) expresa que el juego infantil contribuye en un escenario de encuentro con los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo. Es un instrumento de aprendizaje de la comunicación. El niño, al jugar, va a interactuar con las otras personas permitiéndole así crear espontaneidad y facilidad en la dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va a instruirse mediante la comunicación, crea lazos con sus pares integrándose a la sociedad para poder fortalecer su lenguaje, pensamientos e ideas. Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que le rodea (p. 20).

El juego didáctico contribuye en la confianza y espontaneidad que va adquirir el infante y en la enseñanza-aprendizaje que le permite la comunicación. Además, le permite ser coherente con sus compañeros. Cuando el niño juega, aprenderá a comunicarse, a desarrollar los roles habituales que le permitirán crear lazos con los demás e integrarse a la sociedad. Ello va afianzar su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas. Por tanto, el juego es una acción esencial en las personas porque contribuirá en su mundo del descubrir de nuevas acciones.

Chateau (1958) señala que el juego didáctico fomenta el aprendizaje, prepara a los niños en el entorno social donde se encuentra, también contribuye al surgimiento de su personalidad (p. 20).

Es importante mencionar que el juego es un recurso didáctico, es el punto eje del transcurso de la enseñanza - aprendizaje en la clase. El niño aprende jugando rápidamente, ya que le permite tener el interés del niño se aprovechará significativamente para el desarrollo de su aprendizaje. Ello permitirá adquirir habilidades que van a formar su personalidad y se va a sentir identificado consigo mismo y con su identidad cultural.

Dimensiones del juego

Dimensión 1: Juego de ejercicios.- Según Piaget (1959, citado por Hernández, 2013), el juego de ejercicio se da entre los 0 a 2 años de edad y durante el proceso sensoriomotor, son juegos de preparación, repetición, movimientos y experimentación de emociones corporales. Los niños repiten el juego una y otra vez con los materiales, personas. Ellos pueden menear su pie, la cabeza, en repetidas veces para quedar satisfecho del ejercicio que realizan (p. 30). El juego del ejercicio comienza a partir de 0 a 2 años de edad, durante el progreso sensoriomotor los juegos son de reproducción de movimientos y experimentación de sensaciones físicas. El juego de ejercicios se repite una y otra vez el mismo juego con las personas. Su cuerpo se mueve varias veces seguidas por el mismo placer simple de moverlos, las risas sin la rotura, y durante un período no dejan el mismo material.

Dimensión 2: Juego simbólico.- Piaget (1959, citado por Hernández, 2013) señala que el juego simbólico se da entre los 2 a 7 años, es la asimilación de lo real al yo y a sus deseos, para desenvolverse hacia los juegos de construcción y de reglas que señalan el objetivo del símbolo y una socialización del yo (p. 28). El juego simbólico es la asimilación de lo real; se desarrolla en los juegos de la construcción y las reglas que indican una objetividad y una socialización del niño.

Galego y Vanesa (2006) afirman que, a partir de los dos años, se inicia para el niño una nueva etapa donde se refleja visiblemente sus actividades lúdicas. El juego simbólico contribuye al pensamiento donde el niño se va desprendiendo del egocentrismo dando forma a una realidad satisfactoria de sus necesidades (p. 2). Cuando el niño tiene dos años, inicia a jugar en actividades propias de su edad.

Transformará el juego haciendo representaciones, juego de roles, muñecos, títeres, imitando sonidos, etc., lo cual ayudará a fortalecer sus habilidades y destrezas preparándose para la siguiente etapa, cubriendo sus inquietudes, necesidades propias de su edad y adquiriendo relaciones sociales fundamentales entre sus pares.

Huizinga (1998) señala que el juego simbólico es una forma de relacionar la cultura, de ver el contexto del mundo, en la que el niño tiene que formarse para la vida. A partir de los 2 años, aparecen en el niño la capacidad de buscar y representar una nueva manera de jugar, denominado el juego simbólico (p. 7).

El niño, a los dos años de edad, realiza actividades como representaciones culturales. Traslada de la realidad del contexto que lo envuelve en donde el niño aprende a vivir y a experimentar a otra. Esto se denomina como el juego simbólico en el cual desarrollan capacidades y actitudes.

Coordinación motora gruesa

Es el dominio de movimientos amplios como los son rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc. Para Jiménez, Alonzo y Jiménez (2004) estaría ligada al desarrollo de los músculos esqueléticos para cambiar de posición manteniendo el equilibrio.

Los cimientos fundamentales de esta investigación son el conocimiento teórico recaudado a lo largo de los años con el estudio de la variable estudiada, pero dándole más énfasis a los constructos elaborados por Piaget (como se citó en Jiménez, 2010) quien la conceptualizaba como el resultado de la unión de la acción psíquica y la motricidad con el que se genera un conocimiento del espacio que nos rodea y el movimiento de nuestro cuerpo en relación a este siguiendo una serie de activación de mecanismos cognitivos por lo que la correcta activación de mente y cuerpo son vitales para el desarrollo del aprendizaje.

Pic y Vayer (citados por Jiménez, 2010), la estructuraron como una disciplina propia del área de educación física con el propósito de sistematizar o mejorar conductas en los estudiantes, pero desde perspectiva psicológica por su connotación social y coactiva.

Conforme se iba estudiando este fenómeno surgían nuevas prácticas como la reeducación psicomotora que tuvo como mayor exponente a Wallon quien resaltaba la importancia del cuerpo sin importar la condición física o mental por ser un instrumento sobre el mundo y de relación con el otro. Siendo trabajada en centros médicos pedagógicos quienes originariamente atendían dificultades de índole psicológica y pedagógica (dislexias y disortografías) los cuales tuvieron que incluirla debido a su ya demostrada implicancia afectiva y psicomotor en relación al ámbito del aprendizaje.

Por otro lado, Durivange (2009) establece que la psicomotricidad es la encargada de examinar a detalle la interrelación existente entre los movimientos corporales y las funciones mentales, es así que mientras más nos movemos más interactuamos con el

ambiente por ende aprendemos nuevas cosas desarrollando así varios aspectos de nuestra personalidad, también se encarga de evaluar e implementar medidas pedagógicas y reeducativas para potencializar y prevenir futuros problemas educativos.

En el ámbito escolar el aporte de la psicomotricidad es fundamental pues el aprendizaje por juegos es más efectivo durante los primeros años de escolaridad que forman la base de las siguientes etapas escolares. Algunos de los aspectos a trabajar dentro de esta área serían el reconocimiento de su propio esquema corporal, las configuraciones espaciales y temporales además de la creación y presentación de hecho y creaciones de situaciones que los sujetos deberán enfrentar y resolver haciendo uso de lo que les rodea, así como de su cuerpo preparando así a estos a las exigencias escolares (Durivange, 2009).

Para Jiménez, Alonzo y Jiménez (2004) esta posee una gran influencia sobre la inteligencia, la afectividad y el rendimiento escolar de los estudiantes por lo que al manipularla podríamos obtener muy mejor control del cuerpo, de la respiración, del equilibrio, dominio de la relajación y eficacia en las coordinaciones tanto generales como parciales.

Campos de aplicación

Juega un gran papel dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje tanto en el ámbito escolar como en la vida cotidiana, tras varios estudios se determinó que esta podría ser considerada una herramienta infalible para el aprendizaje significativo por el nivel de interrelación que permite al sujeto conectarse con el ambiente que lo rodea. Dentro del ámbito educativo suele ser utilizado como herramienta preventiva para diagnosticar e intervenir problemas motrices que puedan interferir en los procesos educativos que desencadenen el fracaso escolar. Nuestros sentidos son caminos que nos llevan a vivir nuevas experiencias psicomotrices permitiéndonos conectar nuestras sensaciones corporales con nuestro entorno ayudando así a formar el esquema corporal y representativo los cuales nos permiten llevar a cabo una serie de movimientos simbólicos o gráficos (Jiménez y Jiménez, 2010).

Es así que desde el inicio de la etapa escolar a temprana edad se debe estimular y desarrollar con el objetivo de disminuir el fracaso escolar debido a alguna dificultad en este campo.

Dimensiones de la coordinación motora gruesa

Comellas y Perpinya (2003) las dimensiono según dos grandes grupos que a su vez se encuentran conformados por subdivisiones menores.

a. **Dominio corporal dinámico:** Es la capacidad específica para poder mover alguna parte de nuestro cuerpo a voluntad propia y ante alguna tarea encomendada a través de una secuencia bien elaborada (coordinación y sincronización) de movimientos globales, así como de los desplazamientos de un lugar a otro, afrontando y venciendo todo tipo de terrenos y obstáculos de manera armónica, precisa y sin rigidez ni brusquedad lo que genera en el sujeto auto-confianza y seguridad al percatarse de sus capacidades y dominancia de su cuerpo. Para poder potencializarla se debe tener en cuenta la madurez neurológica, la exposición a temores, una estancia despejada y adecuada para las tareas a realizar.

Los aspectos que la conforman son la Coordinación General que es habilidad de manejar el cuerpo de manera general de forma fácil según su desarrollo evolutivo ligado a su edad cronológica pues varía según esta por lo que las actividades planteadas deberán respetar este criterio. Enmarca una serie de acciones tales como movimientos parciales de cualquier parte de su cuerpo, el sentarse con o sin apoyo que lo ayuda a darse cuenta de todo lo que le rodea, así como de su propio rol dentro de este ganando autonomía y motivación por descubrir su entorno y quienes lo conforman. De igual forma el desplazamiento (marcha, carrera, salto, rastreo, trepar y montar) en el que se debe tener en cuenta el peso corporal, la madurez ósea, el ritmo de la actividad, la motivación personal, los hermanos u otros sujetos de edades similares que de una manera u otra interfieren en este proceso que permite la movilización de un lugar a otro.

El equilibrio dinámico permite mantener una o más posiciones según requiera la tarea encomendada o situación a enfrentar. A diferencia del equilibrio estático, en el que se requiere cierto grado de inmovilización, el dinámico, seda en pleno movimiento corporal y marca la independencia motora en la etapa infantil no sin antes desarrollar

ciertos mecanismos nerviosos (receptores auriculares, cutáneos y musculares) presentes en el oído y planta de los pies facilitadores del control postural por transmitir información sobre la posición del cuerpo. Pero es a partir de los 5 años en que empieza a desarrollarse plenamente hasta llegar a su madurez entre los 12 o 13 años donde el sujeto es capaz de realizar y mantener una serie de acciones complejas por un lapso más grande de tiempo.

El ritmo que es la intensidad que se le pone a cada movimiento ejecutado y que puede variar según la complejidad de la tarea encomendada.

La coordinación viso-motriz es la capacidad para coordinar acciones con las manos o pies con la visualización de un objeto estático que se encuentra moviéndose por otra fuerza por lo que se requiere la maduración del sistema nervioso y un dominio cognitivo en relación al espacio, velocidad y otros componentes del juego.

b. Dominio corporal estático: Conformada por un conjunto de actividades motrices que ayudan a interiorizar el esquema corporal.

Tales como la tonicidad (tono muscular) que es la medida de endurecimiento (activación) o relajación (pasividad) muscular requerido para mantener o realizar alguna postura o actividad requerida., el autocontrol es la regulación y designación del flujo de energía tónica emitida para realizar o mantener algún movimiento deseado., la respiración que es la capacidad de oxigenar nuestro cuerpo al intercambiar dióxido de carbono por oxígeno mediante sus dos etapas inspiración y espiración de manera mecánica y automatizada. Por último, la relajación que no es más que el acto de reducir a voluntad el tono muscular de nuestro cuerpo ante o durante alguna tarea o evento a procesar mejorando la atención y concentración (Jiménez, Alonzo y Jiménez, 2014) requerida dando una sensación de tranquilidad y bienestar al sujeto.

Por otro lado, el equilibrio estático estaría referido a dominar la gravedad manteniendo una postura deseada por el tiempo necesario requerida por la actividad sin caerse, haciendo uso de ser necesario de los reflejos propios.

En la justificación la presente investigación se da por la necesidad de la actividad corporal en los niños durante el ciclo I y II de Educación Inicial, resulta muy importante la creación de condiciones adecuadas para el desarrollo de sus habilidades motrices, es trascendental que los niños y niñas conozcan su cuerpo y lo puedan manejar ya que en ellos el movimiento es la principal herramienta de búsqueda de conocimientos; es la acción directa del niño sobre el espacio que lo rodea con sus pares o sus sentimientos y se vuelve primordial para futuros aprendizajes más complejos. Es por ello que se lleva a cabo la investigación de la coordinación motora gruesa en los estudiantes con la implementación de juegos de reglas, ya que su desempeño motor grueso va evolucionando en forma paulatina involucrando el movimiento en su diario vivir, teniendo claro que debe existir coordinación entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento: sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema muscular y esquelético.

El beneficio social de esta investigación es que a través de ello se pretende investigar y mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa con la implementación de juegos de reglas en los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018 y alcancen un desarrollo motor acorde a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas en las variables de coordinación y equilibrios, acorde a su edad escolar, las cuales se verán reflejadas en su vida adulta de cada estudiante.

Por ello, el aporte científico a la ejecución de futuras investigaciones como aporte o antecedentes por el estudio realizado.

En cuanto a la realidad problemática actualmente, se ha observado el juego en los infantes está siendo abandonado. Con el transcurrir de los tiempos, ha sido reemplazado de manera progresiva por la ciencia y la tecnología. Tal es así que la mayoría de los niños y niñas han dejado de disfrutar el juego, el cual es esencial en la naturaleza pues les permite vivir momentos agradables. Con ello se potencia ampliamente diferentes capacidades. Sin embargo, está siendo reemplazado por los juegos virtuales, etc. Ello afecta al niño dentro del seno familiar, pero los padres de familia y docentes no están tomando en cuenta. En la institución educativa se está provocando la pérdida de las habilidades sociales que son muy importantes, sobre todo en el desarrollo de los niños. Además, el juego es considerado como una estrategia didáctica que desarrollan habilidades, destrezas, pensamiento y el lenguaje, lo cual ayuda en la expresión de sus propias ideas de los estudiantes. La educación inicial, especialmente en niños de 4 años, es de suma importancia priorizar el conocimiento del juego, ya que es una actividad lúdica, espontánea y básicamente esencial alegre y divertida. En el estudiante se despierta el interés, el placer y entusiasmo. Además, se sabe que, jugando, el niño explora, se proyecta, desarrolla su creatividad y potencia habilidades y destrezas. Cuando se comunican, se socializan con sus pares y desarrolla en su entorno social un clima agradable que lo rodea. A nivel internacional, el juego es fundamental para el proceso evolutivo del niño, pues es aquél que promueve y motiva el desarrollo de las estructuras del comportamiento social. Generalmente, proporciona y desarrolla una gran variedad de diversión o entretenimiento en la que ejercita destrezas, habilidades y conocimientos. Ello conlleva reforzar nuestros conocimientos y aprender a relacionarnos en nuestro contexto familiar, material, social y cultural a través del juego. Según Piaget (1959, citado por Hernández, 2013), el juego es parte representativa de la inteligencia del estudiante, permite representar la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de una razón, son aspectos muy esenciales en el desarrollo del niño (p. 35). A nivel nacional, en las instituciones educativas del nivel inicial realizan juegos interactivos con sus estudiantes, pero no de manera metodológica sino como un recurso de jugar por jugar, manifestándose de esta manera un aprendizaje no significativo que perjudica el desarrollo y proceso cognitivo del niño. Asimismo, la UNICEF (2004) opina el juego es la actividad propia del niño lo cual ayuda a conocer la realidad del mundo que lo rodea. El juego es necesario para el crecimiento psíquico,

intelectual y social del niño y niña. Es una actividad natural y ello favorece la educación de los niños (p. 37). El juego es propio del niño en las actividades que realiza, con ello descubre, a su manera, el mundo que lo rodea. El juego es un medio que permite el crecimiento intelectual y social de la infancia. Es indispensable como actividad natural que tiene el niño; es una necesidad que se requiere satisfacer para favorecer el desarrollo de la educación del niño. A nivel local, en la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018, se ha observado que muchos de los niños no juegan adecuadamente, ni de acuerdo con su edad lo que no beneficia para su desarrollo integral porque juegan por jugar. Por ello, se está realizando, en consideración de los docentes de la institución educativa y estudiantes, poner énfasis en los juegos de reglas, para lograr optimizar y priorizar el manejo de la metodología enseñanza- aprendizaje que sean aplicables y faciliten el proceso de aprendizaje integral en los estudiantes.

Ante el planteamiento problemático se formula la siguiente interrogante:

¿De qué manera los juegos de reglas inciden en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018??

Se considera también la conceptualización y operacionalización de las variables:

Su conceptualización conceptual de las variables de estudio:

Juego de reglas: Pieterse (2005) señala que el juego es un instrumento natural que el niño trae para explorar y descubrir con el tiempo sujetar todo del contexto que le rodea. Por ello, es importante y fundamental dar énfasis en el desarrollo de habilidades en los niveles del pensamiento, memoria, comunicación, movimientos, coordinación mano-ojo, pie-ojo y la madurez social y emocional resaltando la importancia del conocimiento del juego que se deben ejecutar en los estudiantes (p. 25).

Coordinación motora gruesa: Es la habilidad de poder realizar movimientos generales con todo o grupos musculares grandes de nuestro cuerpo de manera coordinada siguiendo una secuencia de acciones guiadas o a propia voluntad para conectarnos con nuestro entorno siendo capaz de poner a practica conocimientos previos o nuevos.

Su definición operacional:

Juego de reglas: La variable se ha dividido en tres dimensiones y cada dimensión se estableció sus indicadores y ellos tienen 15 ítems que miden la variable de estudio.

Coordinación motora gruesa: La motricidad gruesa es la coordinación de los movimientos y ayuda a tener un mejor dominio corporal, para ello se medirá a partir de las dimensiones, indicadores con escalas de Si, a veces y nunca.

En relación a la operacionalización de variables, tenemos:

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS
Juego de reglas	Juego de ejercicios	Camina, corre y salta de manera individual. Realiza diversos movimientos corporales de manera grupal. Efectúa diversos movimientos libres con seguridad. Se mueve en forma espontánea. Baila al compás de un instrumento musical. Manipula con cuidado los materiales mientras juega. Disfruta el juego con sus compañeros.	1-7
	Juego simbólico	Imita roles de la mamá y/o papá. Imita sonidos onomatopéyicos según indicaciones de la docente. Expresa emociones del personaje que está imitando. Imita roles laborales de los adultos (profesor, doctor, peluquero). Utiliza los materiales de los sectores del aula para jugar. Participa en escenas de dramatización con sus compañeros. Se expresa verbalmente durante el juego. Se integra con facilidad al juego con sus compañeros.	8-15
Motricidad gruesa	Dominio corporal dinámico	Realiza movimientos de coordinación general. Realiza movimientos de equilibrio dinámico. Realiza movimientos de coordinación visuomotriz.	1-14
	Dominio corporal estatico	Realiza movimientos de equilibrioestático Respiración	15-20

La hipótesis general planteada es:

Los juegos de reglas inciden significativamente en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018

Se determinó los siguientes objetivos:

Objetivo general:

Demostrar que los juegos de reglas inciden significativamente la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018

Objetivos específicos

Identificar el nivel de incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018 antes de aplicación de los juegos de reglas.

Identificar el nivel de incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018 después de aplicación de los juegos de reglas.

Comparar el nivel de incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018 antes y después de aplicación de los juegos de reglas

METODOLOGÍA

El tipo de investigación utilizado, atendiendo al criterio de la intencionalidad que persigue el investigador es una indagación explicativa, porque permitió identificar en qué medida mejora las capacidades corporales. (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014)

El diseño de la indagación seleccionado fue el pre- experimental con un solo grupo, con pre test y post test (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014)

El diseño pre – experimental			
GE	O1	X	O2

Donde:

GE. Grupo Experimental

O1. Pre test

X. Aplicación de la variable independiente

O2. Post test

La Población siendo considerada una agrupación de seres humanos que se encuentran vinculados por una particularidad que es el objeto de estudio, estará conformada por los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018. (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014) . En cuanto a la muestra esta será determinada por un muestreo de tipo no probabilística optando por conveniencia (Sampieri, 2010) considerándose así a 10 estudiantes.

EDAD	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
5 años	4	6	10
TOTAL	4	6	10

FUENTE: Nómina de matrícula de la II EE N° 542 – Bambamarca 2018

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas. - Para la presente investigación las técnicas que se empleará serán, la observación, para los niños y niñas. Asimismo, para Carrasco (2009) la observación es un proceso que se enfoca en registrar las cualidades, propiedades y características de la muestra, con ayuda de los sentidos. Asimismo, es un mecanismo sistemático de una recopilación, registro y obtención de datos empíricos de las conductas humanas a fin de hallar la información requerida.

Instrumentos.

En este sentido la presente investigación se utilizó la técnica de observación y el instrumento de escala de estimación, el cual permitirá tener resultados consistentes.

Ficha de Observación para medir la motricidad gruesa, elabora por Ingrid Robles Yerren, se aplica individualmente a niños de 5 años. La ficha consta de 20 ítems, que evalúan el nivel de desarrollo motriz gruesa. La duración es de 3 minutos aproximadamente. La investigadora leerá los ítems a cada niño y ellos deberán ejecutar la acción. Es un instrumento diseñado con la técnica de Escala de estimación, comprendiendo en su versión final un total de 20 ítems que exploran la variable motricidad gruesa, definida operacionalmente como la habilidad de realizar distintos movimientos con las partes globales de nuestro cuerpo, para ello se requiere una coordinación general para que el niño mediante estas actividades realice actividades significativas para su desarrollo. Tiene dos dimensiones a estudiar dominio corporal dinámico y dominio corporal estático (15, 16, 17,18, 19,20)

Validez.- Para Hernández, Fernández y Baptista, (2014), es el “Grado en que un instrumento realmente mide la variable de interés, de acuerdo con expertos en el tema”. (p.204)La validez ha consistido en la aplicación de una ficha, en la cual los expertos han consignado sus observaciones correspondientes, siendo 2 expertos temáticos y un experto metodólogo. Los expertos han sido los siguientes:

Confiabilidad por el juicio de expertos

N°	Experto	Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
1	Dra. Juan Cruz Montero	X		
2	Mg. Ana Elisa Saldaña García	X		
3	Mg. César Augusto Mescua Figueroa	X		

Confiabilidad

Para medir la confiabilidad del instrumento en mención se acudió al estadístico alfa de Crombach para conocer su nivel de fiabilidad. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), es el “Grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes”. (p.200) Según George y Mallery (Como se citó en Frias, 2014 p. 1) “sugieren las recomendaciones siguientes para evaluar los coeficientes de alpha de Crombach:

Coeficiente de Alpha de crombrach de la variable Motricidad Gruesa

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	25	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	25	100,0

- a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.839	25

En tal sentido se puede deducir que el resultado que se obtuvo fue de 0,839 es considerado un coeficiente bueno, es decir que el instrumento es confiable para su aplicación.

RESULTADOS

A continuación, presento los resultados obtenidos:

Tabla 1

Identificar el nivel de incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018 antes de aplicación de los juegos de reglas.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	00	00
Proceso	06	60
Logrado	04	40
Total	10	100,0

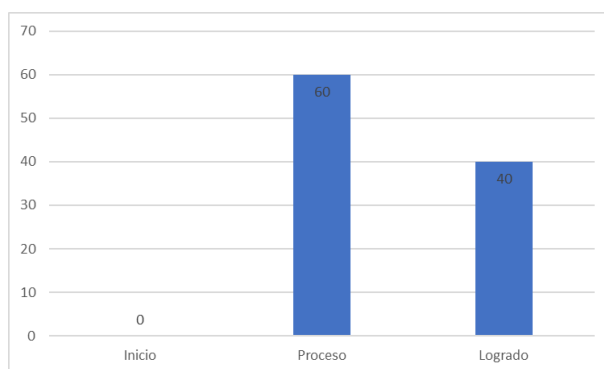


Figura 1: Nivel de incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018 antes de aplicación de los juegos de reglas.

Se evaluó a los niños antes de la aplicación de los juegos de reglas, donde observamos en la tabla y figura 1 que mayormente el 60% de los infantes de 5 años de la II EE N° 542 – Bambamarca, se ubican en el nivel de coordinación motora gruesa en proceso y el 40% se ubican en logrado.

Tabla 2

Nivel de incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018 después de aplicación de los juegos de reglas

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicial	00	00
Proceso	03	30
Logrado	07	70
Total	10	100,0

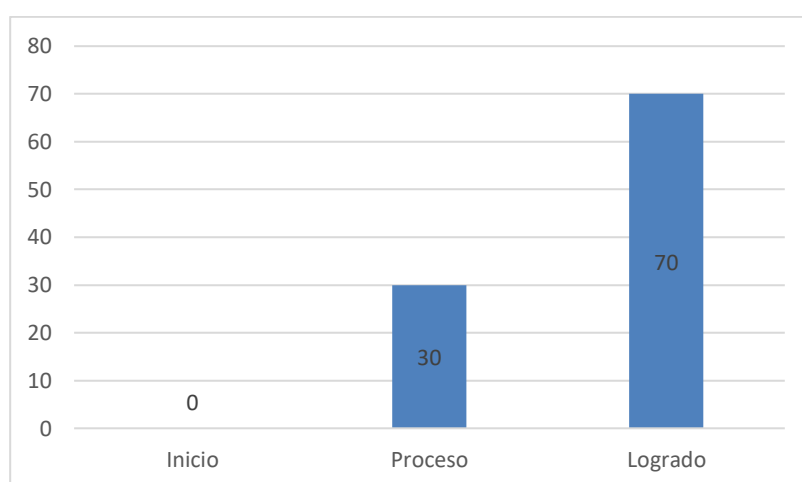


Figura 2: Nivel Identificar el nivel de incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018 después de aplicación de los juegos de reglas

Fuente: Tabla 2

Luego de la aplicación juego de reglas, en la población de estudio se puede evidenciar que mayormente (70%) se ubican en un nivel logrado y el 30% en proceso, observándose también que ningún estudiante se encuentra en inicio es decir la aplicación de los juegos de reglas mejora la coordinación motora gruesa en los niños de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018.

Comparar los resultados del nivel de incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018 antes y después de aplicación de los juegos de reglas

Tabla 3

Nivel de incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018 antes y después de aplicación de los juegos de reglas

Nivel	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	6	60	3	30
Logrado	4	40	7	70
Total	10	100	10	100

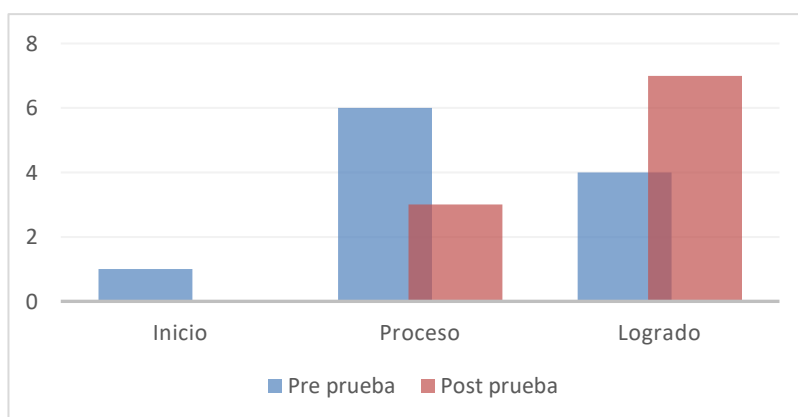


Figura 3: Nivel de incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018 antes y después de aplicación de los juegos de reglas

Comparando el nivel de incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018 antes y después de aplicación de los juegos de reglas, observamos que mejora en la evaluación post prueba; en tanto que, antes de la aplicación del aplicación de los juegos de reglas de los niños (as) de la II EE N° 542 se localizan con mayor frecuencia en el nivel de proceso con 60% y en el nivel logrado con 40%. Mientras que después de la aplicación de los juegos de reglas los niños mejoraron su nivel de coordinación motora gruesa, puesto que se observa que mayormente el 70% se ubica en nivel logrado, y el 30 % en proceso y ninguno en nivel inicio, es decir mejoró la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca.

Los juegos de reglas inciden significativamente en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018

Comprobación de hipótesis:

Tabla 4

Los juegos de reglas inciden significativamente en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018. Estadísticos de la muestra

Estadísticas de muestra única				
	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Pre prueba	10	23,700	4,6200	1,4610
Post prueba	10	27,400	3,6576	1,1566

Los estudiantes de la población de estudios como se observa en la tabla 4 en la Pre prueba logran una media de 23.7 y en el post prueba una media de 27.4 es decir el nivel de coordinación motora gruesa mejora en la ganancia pedagógica de 3.7 .

Prueba de muestra única

Se

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pre prueba	16,222	9	,000	23,7000	20,395	27,005
Post prueba	23,690	9	,000	27,4000	24,784	30,016

procedió a desarrollar una prueba de muestra única con el Software estadístico SPSS, observando la t de student en la pre prueba igual 16.222 y en la post prueba 23.690, y observando la diferencia de medias, se evidencia que el nivel de coordinación motora gruesa de los de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca mejora según las obtenciones de la post prueba.

Para la comprobación de hipótesis, en la tabla siguiente podemos observar:

Medidas simétricas

	Valor	Error estandarizado asintótico ^a	T aproximada ^b	Significación aproximada
Intervalo por intervalo R de Pearson	,869	,102	4,974	,001 ^c
Ordinal por ordinal Correlación de Spearman	,697	,160	2,751	,025 ^c
N de casos válidos	10			

a. No se presupone la hipótesis nula.

b. Utilización del error estándar asintótico que presupone la hipótesis nula.

c. Se basa en aproximación normal.

Según el estudio intervalo por intervalo como también ordinal por ordinal, se asume que la hipótesis planteada se comprueba, la hipótesis planteada.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

El jugar es una función esencial en los primeros seis años de vida permitiendo desarrollarmillones de conexiones en el cerebro y neurona del niño logrando tener un mejor aprendizaje. Estos primeros años y una de las formas más sencillasde poder lograr estas conexiones se dan mediante el juego permitiendo aprender de una forma más rápida y sencilla. Si un niño no experimenta eljuego sus posibilidades se debilitan permitiendo que su personalidad se debilite. Durante los últimos años la metodología y sobre todo agregando la hora del juego libre en toda actividad pedagógica permitiendo ser una dinámica espontánea y natural donde el niño es capaz de desarrollar su creación e imaginación permitiendo la duración de 60 min, lo primordial esque se desarrolle en ambientes libres donde el niño pueda desarrollar todosu talento al jugar y crear su propio juego en compañía de sus amigos y de su entorno.

Dentro de la investigación podemos indicar que los resultados arrojan una ganancia pedagógica del 3.7, en concordancia a sus medias esto como resultado que:

En el pretest, antes de la aplicación de los juegos de reglas el 60% de los niños de 5 años de la II EE N° 542 – Bambamarca, se ubican en el nivel de coordinación motora gruesa en proceso y el 40% se ubican en logrado. Concordante con lo indicado por Lopez (2015) que también presenta que el 19% presenta un nivel de inicio, el 57% presenta un nivel logrado y el 24% manifiestan un nivel promedio de coordinación motora gruesa. Esta realidad influye grandemente en los juegos de reglas de los niños de 5 años de la II EE N° 542.

En el post test es decir posterior de la aplicación de los juegos de reglas, en la población de estudio en cuanto al nivel de incidencia en la coordinación motora gruesa se evidencia que mayormente (70%) se ubican en un nivel logrado y el 30% en proceso, observándose también que ningún estudiante se encuentra en inicio es decir la aplicación de los juego de reglas mejora la coordinación motora gruesa en los niños de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018. con lo indicado por Gonzales (20217) que presenta resultados similares en el post test los niños mejoran; puesto que, en la Pre prueba logran una media de 23.7 y en el post prueba una media de 27.4, del mismo modo Rodriguez (2015) quien también direcciona la investigación especificando que se determinó la existencia de una relación significativa entre las dos variables de la

pesquisa en donde el un 0.031, es el dato inferior al nivel de significación propuesto ($\alpha = 0.05$) en la población menor de 5 años dentro de la entidad educativa lo que establece que ante la aplicación de un mayor establecimiento de los juegos de reglas, se dan una mejora en la coordinación motora gruesa dentro de la entidad establecida en la pesquisa.

Al comparar las medias aritméticas de los resultados obtenidos tanto en el pretest como en el postest, notamos que la media aritmética en el postest es mayor a la alcanzada en el pretest, siendo esta diferencia de 3.7 puntos, lo que indica que existe una ganancia pedagógica o incremento del nivel de aprendizaje. Al respecto se realizó esta investigación con evaluación pre y post test, un solo grupo, determinándose que al evaluarlos niveles de incidencia en la coordinación motora gruesa en el post test los niños mejoran; puesto que, en la Pre prueba logran una media de 23.7 y en la post prueba una media de 27.4; ante lo cual se estableció que la aplicación de los juegos de reglas influyen favorablemente en el nivel de coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018.

CONCLUSIONES

Se logró determinar la manera de que los juegos de reglas mejoran la coordinación motora gruesa de los de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, obteniendo una ganancia pedagógica del 3.7 puntos mediante la diferencia de medias.

Se evaluó a los educandos antes de la aplicación de los juegos de reglas el 60% de los niños de 5 años de la II EE N° 542 – Bambamarca, se ubican en el nivel de coordinación motora gruesa en proceso y el 40% se ubican en logrado

Luego de la aplicación de los juegos de reglas, en la población de estudio en cuanto al nivel de incidencia en la coordinación motora gruesa se evidencia que mayormente (70%) se ubican en un nivel logrado y el 30% en proceso, observándose también que ningún estudiante se encuentra en inicio es decir la aplicación de los juegos de reglas mejora la coordinación motora gruesa en los niños de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018.

RECOMENDACIONES

Que la presente investigación sirva como antecedente para próximas investigaciones.

Se realizará capacitaciones a los docentes del nivel inicial para que puedan realizar un mejor trabajo en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa.

Promover actividades recreativas con la participación de los padres de familia, ya que ayudará al menor a poder establecer relaciones y entablar una comunicación efectiva y oportuna.

Se hará sugerencias sobre talleres de psicomotricidad en donde se haga énfasis al desarrollo de la coordinación motora gruesa.

Establecer un clima familiar armónico en las aulas para que los infantes participen interactivamente y puedan ser reconocidos como persona éticamente valiosa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amasifuen, P. F., & Utia, C. I. (2014). "Efectividad 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". Punchana, Amazonas, Perú.
- Aracelly, A. S., & Rosa, G. M. (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*. HUANCVELICA, PERÚ.
- Baque, G. J. (2018). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fiscomisional Santa María del Fiat, parroquia Manglaralto*, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014". La Libertad, Ecuador.
- Bergès, J., & Stamba, M. (1985). "Étude sur la lateralité, nouvelles perspectives". *Revue de Neuro-Psychiatrie de l'Infant*.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación*. (Tercera ed.). Colombia.: Pearson.
- Bernaldo, M. (2006). *Manual de psicomotricidad*. Madrid : Pirámide.
- Castañer, M. Y. (1991). *La E.F en la enseñanza Primaria*. Barcelona, España.
- Curriculo Nacional de la Educación Básica. (2017). Lima, Perú.
- De la Hoz, J. (1997). *Experiencias constructivas en niños de edad preescolar*.
- Diane, E. P. (1986). *Psicología del Desarrollo de la Infancia*. Mexico.
- Diseño Curricular Nacional. (2009). Lima, Perú.
- Dominguez, E. I. (s.f.). "Guía Práctica de actividades físicas para desarrollar la Motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años del nivel inicial".
- Durivage, J. (1996). *Educación y Psicomotricidad*. México: Trillas.
- Garza Fernández, F. (1978). *La motricidad gruesa*. Monterrey, Ecuador.
- Groos, K. (1902). *El juego como escuela de vida*. Heidelberg, Alemania.
- Huizinga, J. (1672). *Homo Ludens*. Buenos Aires, Argentina: Emece Editores.
- Jimenez Mantecón, J. R. (1982). *Motricidad Gruesa en los niños*. Madrid, España.

- Pere, L. V. (1996). *El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. Conferencia del 1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*. Puerto del Rosario-Fuerteventura, España.
- Piaget, J. (1985). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires, Argentina: Psique.
- Piaget, J. W. (1956). Ginebra, Suiza.
- Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Distrito de Castilla-Piura*. Universidad de Piura, Facultad de Educación, Piura-Perú.
- Zazzo, R., & Col. (1976). *Manual para el examen psicológico del niño*. (3ª ed. ed.). Barcelona: Fundamentos.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

TÍTULO: Juegos de reglas y su incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018

PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS
¿De qué manera los juegos de reglas inciden en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018??	Los juegos de reglas inciden significativamente en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018	Objetivo general: Demostrar que los juegos de reglas inciden significativamente la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018 Objetivos específicos Identificar el nivel de incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018 antes de aplicación de los juegos de reglas. Identificar el nivel de incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018 después de aplicación de los juegos de reglas. Comparar el nivel de incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018 antes y después de aplicación de los juegos de reglas

MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLÓGICA

TÍTULO: Juegos de reglas y su incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018

METODO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
<p>Tipo investigación: Explicativa</p> <p>Diseño investigación: Pre-experimental</p> <p>GE: O₁ X O₂</p> <p><i>Donde</i></p> <p>GE = Grupo experimental</p> <p>O₁ = Pre test</p> <p>X = Variable experimental</p> <p>O₂ = Post test</p>	<p><u>POBLACIÓN</u> los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018</p> <p><u>MUESTRA</u> La muestra estará dada por 10 los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018</p>	<p>Técnicas: La encuesta para los docentes; y, la observación, para los niños y niñas.</p> <p>Instrumentos: El instrumento que se aplicará para la recolección de datos será la lista de cotejo.</p>

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA COORDINACION MOTORA GRUESA

La presente ficha de observación tiene como objetivo recoger información con la finalidad de evaluar en qué nivel de motricidad gruesa se encuentran los niños de 5 años.

Se marcará la respuesta con un aspa según corresponda Escala valorativa:

Código	Categoría
3	Logro previsto
2	En proceso
1	En inicio

Nombre del alumno:

Edad:

Profesora:

N.	ACTIVIDAD	EN INICIO 01	EN PROCESO 2	LOGRO PREVISTO 3
1.	Corre alternando brazos y piernas por el camino.			
2.	Corre y salta las vallas			
3.	Salta con un pie a una altura de 60 cm			
4.	Salta con sus dos pies juntos a una altura de 60cm.			
5.	Rastrea por una cuerda alternando el antebrazo y la pierna.			
6.	Trepa la red alternando brazos y piernas			
7.	Camina sobre la barra de equilibrio			

8.	Camina hacia atrás sin tropezar			
9.	Camina sobre una barra de equilibrio inclinada			
10.	Rebota la pelota de un lado a otro al caminar			
11.	Lanza la pelota y la coge con ambas manos sin dejarla caer.			
12.	Lanza la pelota en un cesto ubicado cerca de él.			
13.	Lanza la pelota en un cesto ubicado lejos de él.			
14.	Rueda un aro y sigue su trayectoria.			
15.	Salta la cuerda sin tropezar.			
16.	Se para en punta de pies.			
17.	Se mantiene parado utilizando los talones.			
18.	Inspira un cuadrado de papel de seda, manteniéndolo pegado a lanariz.			
19.	Inspira y espira una flor.			
20.	Contrae y relaja las manos utilizando las esponjas			

Rango de los

puntajes:El puntaje

máximo: 60 47_60

34_46

20_33



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. INFORMACIÓN DEL AUTOR				
SALCEDO VASQUEZ LUBELI		43752470	lusalva1986@gmail.com	
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico	
2. Tipo de Documento de Investigación				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Texto	Trabajo de Suficiencia Profesional	Trabajo Académico	Trabajo de Investigación	
3. Grado Académico o Título Profesional ¹				
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bachiller	Título Profesional	Título Segunda Especialidad	Maestría	Doctorado
4. Título del Documento de Investigación				
Juegos de reglas y su incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018				
5. Programa Académico				
EDUCACION INICIAL				
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público ² (info: su-repo/bamamarca/openAccess)		<input type="checkbox"/> Acceso restringido ³ (info: su-repo/bamamarca/restrictedAccess) (*)		
(*) En caso de restringido sustentar motivo				

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de Investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de Investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶

N

LUGAR	DÍA	MES	AÑO
Chimbote	07	12	2023

Huellas Digital   Firma

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 015-2015-SUNEDU-CD Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales. Art. 8 inciso 8.2.
- Ley N° 30303: Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 005-2011-PCM.
- Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer backups de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-CECC (numerales 1.2 y 1.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otras. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales (RNTI) Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los resultados en sus repositorios institucionales prestando el servicio de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente rescatados por el Repositorio Digital RNTI, a través del Repositorio RICA.

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley 27444, art. 32, num. 32.3).

Juegos de reglas y su incidencia en la coordinación motora gruesa de los niños (as) de la II EE N° 542 – Bambamarca, 2018

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	1%
8	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
9	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	

