



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**

**Escuela de Posgrado**

**Los juegos didácticos para desarrollar las habilidades motoras en los niños del Inicial**

**N°338 Sayan**

**Tesis**

**Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa**

**con Mención en Estimulación Temprana**

**Autora**

**Bronwen Oliver Pinto**

**Asesora**

**Dra. Adriana María Castillo Corzo**

**Huacho – Perú**

**2024**



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

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

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



# UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

## LICENCIADA

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

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

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE

### INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Bronwen Oliver Pinto	N° 46730793	22 /02/2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Adriana María Castillo Corzo	15842593	Orcid-org /0000-0002-7415-1501
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
José Mauel Vega Vilca	N° 15596219	Orcid-org/0009-0005-3601-2198
Teobaldo Noreño Susanibar Hoces	N° 15688490	Orcid-org/0000-0002-7017-7990
Tania Mirtha Condor Peraldo	N°41544567	Orcid-org/0000-0002-0477-4068

# LOS JUEGOS DIDACTICOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES MOTORAS EN LOS NIÑOS DEL INICIAL N°338 SAYAN

## INFORME DE ORIGINALIDAD

**19%**  
INDICE DE SIMILITUD

**18%**  
FUENTES DE INTERNET

**3%**  
PUBLICACIONES

**10%**  
TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	1%
2	<a href="http://www.dodot.es">www.dodot.es</a> Fuente de Internet	1%
3	Submitted to American Public University System Trabajo del estudiante	1%
4	<a href="http://www.geniolandia.com">www.geniolandia.com</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="http://redue-alcue.org">redue-alcue.org</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="http://repositorio.ensad.edu.pe">repositorio.ensad.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="http://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%

**LOS JUEGOS DIDACTICOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES  
MOTORAS EN LOS NIÑOS DEL INICIAL N°338 SAYAN**

Bronwen Oliver Pinto

**TESIS DE MAESTRIA**

**Asesor:** Dra. Adriana María Castillo Corzo

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA GESTIÓN EDUCATIVA CON MENCIÓN EN  
ESTIMULACIÓN TEMPRANA**

**HUACHO – 2022**

## **DEDICATORIA**

**Esta tesis lo dedico a mis padres por haberme  
dado su apoyo incondicional y consejos para  
hacer de mí una mejor persona.**

*Bronwen Oliver Pinto*

## **AGRADECIMIENTO**

**A mi amado padre, gracias por ser mi inspiración eterna y por darme el mayor ejemplo de superación.**

*Bronwen Oliver Pinto*

## 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

La investigación tiene como propósito “*determinar la relación entre los juegos didácticos y las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán*, la presente tesis está enmarcada bajo un tipo descriptiva correlacional, es de enfoque descriptivo tiene como intención sólo describir las variables que se analizan, en este caso buscamos conocer como desarrollan los juegos didácticos de equilibrio, fuerza y velocidad, las habilidades motoras de los niños de la institución educativa.

También mencionamos que es de tipo correlacional ya que buscamos conocer el lazo o unión que existe entre dos variables, además se debe saber que si alteramos, manipulamos o alteramos alguna de ellas, la otra también se verá alterada.

La población hace referencia al número total de personas que están inmersas en la investigación, pero sin los criterios de exclusión como en nuestro caso serán los niños del inicial N°338 Sayán con un total de 132 niños, a cargo de 7 docentes y distribuido en 6 aulas.

Nuestra muestra está dada solo por 44 niños de 5 años.

El instrumento utilizado para obtener la información necesaria para nuestro trabajo de investigación fueron las fichas de observación, que se mostraran en la parte de los anexos.

Palabras Claves: Juegos, didáctica, habilidades motoras.

## **ABSTRAC**

The purpose of the research is "to determine the relationship between didactic games and motor skills in children of initial No. 338 Sayán, this thesis is framed under a descriptive correlational type, it is a descriptive approach, it is intended only to describe the variables that are analyzed, in this case we seek to know how the didactic games of balance, strength and speed develop, the motor skills of the children of the educational institution.

We also mention that it is of a correlational type since we seek to know the link or union that exists between two variables, in addition, it must be known that if we alter, manipulate or alter any of them, the other will also be altered.

The population refers to the total number of people who are immersed in the research, but without the exclusion criteria, as in our case, it will be the children of initial No. 338 Sayán with a total of 132 children, in charge of 7 teachers and distributed in 6 classrooms.

Our sample is given only by 44 children of 5 years.

The instrument used to obtain the necessary information for our research work was the observation sheets, which were shown in the annexes.

**Keywords:** Games, didactics, motor skills.

## **INTRODUCCION**

La sociedad en la actualidad, dentro del ámbito educativo, busca la integración del aprendizaje intelectual y las destrezas motoras, para alcanzar el desarrollo completo de la persona, y por lo tanto que tenga una buena calidad de vida, aunque lamentablemente el avanza de la tecnología ha cambiado mucho la mentalidad y los hábitos de vida de los seres humanos, por ejemplo ha limitado grandemente su actividad física y generando que la palabra sedentarismo esté de moda, dando como resultado durante el tiempo, problemas de salud física y mental, por lo que nace la necesidad de promover la actividad en física en la vida del hombre, la cual deberá iniciar desde los primeros años de vida.

La institución educativa, cumple un rol fundamental en el desarrollo del ser humano, por lo cual es necesario que los maestros y sobre todo los encargados del área de educación física deberán implementar dentro de sus horas pedagógicas el desarrollo de actividades físicas mediante actividades como los juegos didácticos, para sí desarrollar sus actividades motoras, las cuales les permitirá desenvolverse corporalmente de manera libre y divertida.

Las habilidades motoras forman parte del desarrollo normal del hombre, y son consideradas como el objetivo primordial de la psicomotricidad fina y gruesa, por ello la institución educativa deberá brindar los recursos y herramientas necesarios para que el niño pueda desenvolverse correctamente dando como resultado adolescentes sanos y muy dinámicos, por ello, la presente investigación está dirigido a los trabajadores de la institución educativa y a los padres de familia por ser los encargados de formar niños, y considerando esta edad, importante para cambios físicos, mentales, emocionales, psicológicos y sociales, que serán trascendentales en la formación de su comportamiento y por ende de su personalidad.



## **CAPITULO I.**

### **PLANTEAMIENTICO DEL PROBLEMA**

## **1.1 Realidad problemática.**

Durante los últimos años, se han dado muchos cambios en el sector de educación en el país, con la finalidad de desarrollar niños de manera integral, dejando de lado la enseñanza tradicional, en la cual, la educación giraba sobre el eje intelectual, memorístico, repetitivo y monótono, limitando el desenvolvimiento de cada niño.

El juego, en cambio ahora tiene un rol importante dentro de la educación de nuestro país, ya que además de ser actividades recreativas, son aplicados como estrategias didácticas desde tiempos remotos, las cuales han sido transmitidas por generaciones permitiendo fortalecer las diferentes capacidades de los niños ya que en América, los países se caracterizan por su cultura y gran tradición.

El desarrollo de las habilidades motoras están ligados al desarrollo psicomotriz del niño, al igual que a la idea de cuerpo y vivencias, lo que favorece el autodescubrimiento de nuestro cuerpo, nuestras habilidades y capacidades de movimiento, el desarrollo de la psicomotricidad se produce de manera céfalo caudal, es decir inicia en la cabeza y se dirige a los pies, por lo que el niño va adquiriendo nuevas habilidades de forma secuencial y sistemática, por ejemplo primero puede levantar la cabeza, luego se sienta, gatea, se para, camina, salta, corre, etc., por ello el juego es una gran opción para motivar al niño a moverse, competir, entrenar, socializar, siendo entonces una gran estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades motoras.



## **1.2 Problema:**

### **1.2.1 General**

¿Cómo desarrollan los juegos didácticos, las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán?

### **1.2.2 Específicos**

¿Cómo desarrollan los juegos didácticos de equilibrio, las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán?

¿Cómo desarrollan los juegos didácticos de fuerza, las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán?

¿Cómo desarrollan los juegos didácticos de velocidad, las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Determinar la relación entre los juegos didácticos y las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Determinar la relación entre los juegos didácticos de equilibrio y las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán

Determinar la relación entre los juegos didácticos de fuerza y las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán

Determinar la relación entre los juegos didácticos de velocidad y las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán

## **1.4 Justificación de la tesis**

### **1.4.1 Justificación teórica.**

La finalidad de la presente investigación es que los maestros de las instituciones educativas promuevan actividades, de modo que los niños mediante los juegos didácticos desarrollen y fortalezcan su psicomotricidad de una forma divertida, llamativa, amena, dinámica que cree en ellos un aprendizaje significativo para que sean así, base de distintos aprendizajes, considerando que los juegos son actividades básicas y necesarias para el buen desarrollo de distintas habilidades motoras, creando con ello un buen clima de aprendizaje.

### **1.4.2 Justificación práctica.**

La viabilidad de los juegos didácticos favorece el desarrollo de las habilidades motrices en los estudiantes, ya que éste desarrolla capacidades motoras, físicas, crea hábitos saludables y ayuda en la maduración de las destrezas, además revaloriza nuestra cultura, las costumbres y tradiciones, por ello los maestros deberán dirigir sus energías al ejercicio de los juegos didácticos propios de nuestro país, y en especial de la región a la que pertenecen.

Por lo expuesto, queda claro la gran relación existente entre el juego didáctico y las habilidades motoras para transmitir a los niños valores, conductas y comportamientos que con los años se ha ido perdiendo.

### **1.4.3 Justificación metodológica.**

La presente investigación tiene importancia ya que metodológicamente permite poner en práctica las técnicas e instrumentos aplicados en el estudio, y además se podrán aplicar a otras investigaciones a fines..

### **1.4.4 Justificación social.**

La investigación presenta proporciona una valiosa información a los maestros, personal directivo, estudiantes y padres de familia ya que muestra el desarrollo de las habilidades motoras mediante la aplicación de juegos didácticos como parte de la formación integral de los estudiantes de la institución educativa.

### **1.5 Delimitación.**

La tesis fue desarrollada con los niños pertenecientes al inicial N°338 Sayán, la cual se ubica en la avenida Andrés Avelino Cáceres, ubicado en el distrito de Sayán, provincia de Huaura, la cual cuenta con un alumnado total de aproximadamente 132 alumnos, y con un total de siete maestros.

### **1.6. Viabilidad del estudio.**

La viabilidad de la investigación está garantizada, ya que se cuenta con el financiamiento económico, con material bibliográfico y la población estudiantil respectiva, permitiendo así, conocer la relación existente entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades motoras en los niños.

#### **1.6.1 Evaluación Ambiental**

Debido a su naturaleza de investigación descriptiva correlacional netamente académica, no ha generado impacto ambiental negativo en ninguno de los componentes del ecosistema.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

## 2.1 Antecedentes.

### Nivel internacional

**Naranjo (2019)**, El investigador presenta su tesis “*Las competencias motrices, el desarrollo de la psicomotricidad y el aprendizaje significativo durante la interacción lúdica en educación física en docentes de quinto y sexto grado de primaria*”, el cual tuvo como finalidad favorecer el desarrollo de talleres didácticos, consistentes en un grupo de actividades didácticas y formativas, todo ello elaborado por maestros del área de educación física tomando como referencia información bibliográfica confiable, para ello se contó con una población de 41 niños de once años, la investigación es de tipo experimental, concluyendo lo siguiente: es importante que los maestros hagan participe a los estudiantes acerca de los objetivos que se esperar lograr con las actividades que se vayan a aplicar, para que sepa hacia donde tiene que llegar y cuál es el camino, para que aprovecha al máximo cada enseñanza que se le proporciona, cabe resaltar que el desarrollo de las habilidades motoras son un proceso que relaciona al niño con su medio ambiente, gracias al movimiento.

**López (2018)**. La autora presenta la siguiente investigación “*Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*” realizado con la finalidad de mostrar el efecto que tienen los juegos tradicionales el desarrollo de las habilidades motoras de niños, para lo cual se hizo una evaluación de manera individual de cada niño, con la ayuda de la escala de Nellson, el cual hace una completa evaluación de niños hasta los cinco años de edad, y considera dimensiones como el caminar en puntas, caminar en un solo pie, danzar y por últimos lanzar la pelota, la tesis es de tipo experimental, la muestra fue un total de 28 niños, concluyendo lo siguiente: la motricidad es parte importante del proceso educativo por lo que tiene la capacidad de crear experiencias significativas que desarrollan de manera integral al niño, por lo que deberán ser programas y estructuradas al igual que las demás actividades académicas, al momento de ser aplicada la

escala de Nelson, se pudo concluir que en la dimensión del área motora gruesa hubo un leve retraso según la edad de los niños.

**Dueñas (2015).** El investigador presenta la siguiente investigación: *“Los juegos didácticos y su efecto en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa Adolfo María Astudillo del cantón Babahoyo”*, con el objetivo principal de mostrar la influencia que tienen los juego didácticos sobre el desarrollo psicomotor de los niños, puesto que los juegos didácticos son una importante herramienta de aprendizaje que el docente lamentablemente poco aplica en el aula, ya que desconoce sus grandes beneficios, los juegos que tienen una finalidad educativa se estructuran y pasan por periodos de reflexión, simbolización, lógica y aplicación alcanzando así las enseñanzas curriculares planteadas, la tesis tiene un diseño experimental, se aplicó la ficha de observación como instrumento, a una población total de 36 niños de la institución, llegando a la siguiente conclusión: En la institución educativa, más de la mitad de los docentes no aplican dentro de sus clases los juegos didácticos para desarrollar la motricidad de sus niños, por su parte, los estudiantes presentaron dificultades al momento de realizar las actividades motoras, ya que no tienen buen dominio de sus movimientos finos y gruesos, cabe resaltar que los maestros no cuentan con una guía acerca de la importancia y aplicación de juegos didácticos para lograr la enseñanza y el aprendizaje de los niños.

### **Nivel nacional**

**Chocce & Conde, (2019).** Los autores elaboraron la siguiente investigación: *“Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “pomatambo” de oyolo, paucar de sara sara”*, teniendo como objetivo principal mostrar la relación existente entre los juegos populares y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, el estudio se realizó por lo problemas identificados en relación a las habilidades

motoras de los niños del nivel inicial, para desarrollar la tesis se aplicó como método la revisión y recopilación bibliográfica utilizando libros, revistas, fichas, resúmenes y fuentes electrónicas, la muestra sumó un total de 38 niños, llegando a concluir que: los juegos populares tienen una gran relevancia a nivel pedagógico ya que facilita el desarrollo psicomotor del niño, luego de su aplicación se evidenció que el 40% no logró aún desarrollar sus habilidades motoras, los juegos populares además de los beneficios mencionados, permiten que el niño aprenda, desarrolle habilidades, valores y actitudes, conozca su cuerpo, y además revaloriza la cultura y costumbres del lugar.

**Paredes (2019)**, El investigador realizó la siguiente investigación: “*Programa educativo de habilidades motrices básicas para mejorar la coordinación motriz en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la institución educativa N°0657, distrito de Juan Guerra, provincia y región de San Martín, 2016*”, con el objetivo de exponer un grupo de actividades educativas que busquen desarrollar en los niños habilidades motoras, además de desarrollar su creatividad y fortalecer sus destrezas, la investigación tuvo un diseño descriptivo, correlacional y no experimental, se contó con una muestra de 28 niños, a los cuales se les aplicó la ficha de observación y cuestionario como método de recolección de datos, todo lo reunido se analizó estadísticamente para finalmente llegar a concluir lo siguiente: la mayoría de los niños no tienen información acerca de los juegos tradicionales, como por ejemplo las escondidas, las chapadas, la ronda, entre otros, ya que la mayoría refiere no salir de su casa y distraerse jugando con la computadora, play station, el celular o la tableta, lo que se evidencio al existir poco flexibilidad, energía y entusiasmo para realizar las actividades físicas planteadas por el maestro, lo que traduce el gran sedentarismo en el que vive nuestra actual juventud debido al avance y al alcance tecnológico en que se vive, por lo cual es necesario la creación de una guía de estimulación motora cuyo eje principal sea el juego, buscando así que



los niños interactúen, y tengan un estímulo motor y cognitivo desde el principio de la etapa escolar.

**Cervantes (2017).** El investigador presentó su tesis titulada: *“Aplicación del programa “crecer jugando” para mejorar el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 4 años de la I.E.I. Corpus Cristhy del distrito de Chaparra, provincia Caraveli, departamento Arequipa 2015”*, el cual tuvo como objetivo exponer los beneficios de la aplicación de un taller educativo que busca desarrollar la psicomotricidad de niños de cuatro años de edad, resaltando que el desarrollo psicomotor es el aprendizaje progresivo, sistemático y organizado de distintas habilidad físicas, mentales, emociones y sociales en los niños, lo que beneficia el desarrollo y maduración del sistema nervioso central, la investigación se realizó bajo un diseño descriptivo, correlacional, no experimental y con un enfoque cualitativo, la población y muestra estuvieron conformadas por un total de 28 niños de cuatro años de edad, a los cuales se les aplicó la ficha de observación como instrumento recolector de datos, para finalmente llegar a concluir lo siguiente: luego de aplicado el programa llamado creciendo juntos, en donde la lúdica tuvo un rol fundamental, se pudo conocer que existió una mejora significativa en cuanto al desarrollo psicomotor de los niños, quedando demostrado al momento de realizar los ejercicios físicos planificados.

## **2.2 Bases teóricas**

### **El Juego**

El juego es una actividad mediante la cual, el niño expresa su felicidad, ayudándolo a autorregular su conducta haciendo ejercicio de su libertad, cabe resaltar que el juego es un instrumento utilizado por los maestro para intervenir en el aula de clases, pero para el niño significa una manera de disfrutar la vida, el juego ayuda a que el niño manifieste sus anhelos, sus miedos, sus fantasías, sus emociones etc., siendo una forma natural de

aprendizaje, de experimentar el mundo y de relacionarse con su entorno. (López & Bautista, 2016)

El juego es una actividad libre, que absorbe por completo el interés del jugador sin tener necesariamente un interés material, y que se desarrolla dentro de un tiempo y espacio determinado, se rige por reglas impuestas por los propios jugadores, creando un ambiente de misterio y lo saca del mundo habitual, el juego es considerada como la actividad que más capta y mantiene la atención del niño, al mismo tiempo que significa un elemento importante en el desarrollo de las potencialidades y la formación de la personalidad del niño. (Sassano, 2014)

El juego no tiene alguna otra finalidad que la propia realización, por su carácter ameno, por su libre expresión y por su desarrollo espontáneo dentro del mundo infantil, mientras un niño juega va fortaleciendo su personalidad y aprende a socializar ya que brinda la oportunidad de competir, compartir y ayudar, es importante destacar que el juego es una importante herramienta de aprendizaje ya que utiliza los recursos naturales del entorno, que permiten que el niño desarrolle su área cognitiva, siendo considerado como una constante en la evolución natural del hombre acompañándolo durante su crecimiento a nivel físico y espiritual. (Fernández, et.at., 2017)

### **Importancia del juego**

El juego es sin duda, la actividad favorita de todo niño y niña, éste cumple un rol muy importante puesto que favorece el desarrollo integral del niño, trabaja en distintas áreas como la afectiva, la social, la cognitiva, la intelectual, y la psicomotriz, el juego tiene como uno de sus principales propósitos el facilitar la enseñanza, contribuyendo a potenciar las capacidades creadoras, por lo expuesto es considerado como una forma de que el niño comprenda la realidad en la que vive. (López & Bautista, 2016)

Gracias a la práctica de juegos, los niños pueden experimentar cosas nuevas, aprenden, entienden y transforman de manera activa la realidad en la que viven, los niños crecen y van madurando gracias al juego, por ello es importante que los padres de familia y los maestros no limiten a los niños en esta actividad. (Leyva & García, 2016)

El juego es la esencia del quehacer del niño, le brinda sensaciones de placer, diversión, permitiéndole además expresarlos, por ello el juego no sólo es considerado como una forma de diversión, sino que es una actividad seria para el niño al cual le dedica su tiempo y total atención, así como el adulto toma en serio con sus actividades. (Leyva & García, 2016)

### **Características del juego**

- El juego es una actividad divertida.
- El juego no tiene objetivos extrínsecos.
- La motivación es intrínseca.
- El juego se produce de manera espontánea y voluntaria.
- El juego necesita de la participación activa del o de los jugadores.
- El juego ayuda en la formación de la personalidad
- El juego fortalece el autoestima del niño.
- El juego prepara al niño para que afronte las dificultades que se le presenten. (López & Bautista, 2016)

### **Juegos Didácticos**

Los juegos didácticos se definen como un grupo de actividades educativas importantes en el diseño curricular y por ende son parte de las actividades diarias del aula, siendo entonces una pieza fundamental para el proceso de aprendizaje, los juegos didácticos pueden ser aplicados para la enseñanza de diversas áreas ya que tiene la característica de despertar y mantener el interés de los estudiantes. (Montiel, 2016)

El juego didáctico es una táctica educativa aplicada en todos los niveles educativos, aunque existen docentes que hasta la actualidad no le dan la importancia que tiene desaprovechando sus múltiples beneficios, ya que es necesario que el maestro sepa cuáles son las características que tienen los juegos que va aplicar en sus clases para que maneje oportunamente cada estrategia llegando así al éxito deseado, una vez que se tengan claro la importancia de cada juego y se identifiquen sus elementos y objetivos, el docente deberá preguntarse acerca de cómo lo va elaborar, que pasos deberá seguir, que niños juegan por primera vez, quienes lo hacen con frecuencia, etc. (Montiel, 2016)

Los juegos didácticos motivan a los estudiantes a participar, puesto que despiertan su interés en cualquiera de los contextos que se deseen aplicar, permitiendo así desarrollar estrategias educativas de aprendizaje innovadoras y llamativas, gracias a los juegos didácticos también se deja atrás el pensamiento de que el maestro es el centro de la clase, y que es el único generador de conocimientos pasando a ser, un puente que facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo expuesto queda claro entonces, que los juegos didácticos favorecen el desarrollo de habilidades, costumbres, valores y hábitos. (Bañeres & Rodríguez, 2019)

### **Objetivos de los Juegos Didácticos**

- Guiar a los estudiantes en la toma de decisiones ante los problemas que se le pudieran presentar en su vida diaria.
- Enseñar a los estudiantes los beneficios que tiene el trabajar en equipo.
- Estimula y despierta la atención de los niños en el contenido que se le presenta.
- Forman en los niños destrezas para su mejor desenvolvimiento.
- Para su correcto desarrollo, necesita de los conocimientos obtenidos en la parte teórica previa al desarrollo del juego.

- Favorecen el fortalecimiento y ejercicio de los conocimientos brindados durante la clase explicativa en favor del desarrollo de destrezas y habilidades.
- Ubica al niño dentro de un tiempo y espacio.
- Favorece el proceso de socialización (López & Bautista, 2016)

### **Elementos de los juegos didácticos.**

#### **Objetivo:**

Es el punto hacia donde se desea llegar con el desarrollo del juego didáctico, además es el momento donde se aplican los conocimientos y los comportamientos que el niño debe lograr. (Torres & Rosales, 2016)

#### **Acciones lúdicas:**

Son el conjunto de procedimientos realizados para que el estudiante se encuentre motivado de manera permanente, para así cumplir correctamente con la actividad didáctica propuesta. (Torres & Rosales, 2016)

#### **Reglas de juego:**

Son una serie de normas que otorgan organización al juego, además aseguran un correcto proceso para alcanzar los objetivos inicialmente planteados, las reglas le dan un grado de dificultad al juego, despertando aún más la atención del niño. (Torres & Rosales, 2016)

### **Los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades motoras.**

Entre los beneficios que resaltan de los juegos didácticos tenemos al desarrollo del área psicomotora del niño ya que se estimula la musculatura gruesa conforme el niño va creciendo, realizando actividades como correr, reptar, saltar, brincar, trotar, y todo aquello que signifique su desplazamiento, otro tipo de juegos son aquellos lo que ejercitan la coordinación entre los ojos, los pies y el equilibrio, como por ejemplo los carritos a tracción, los que se tienen que jalar, o empujar, los juegos que ayudan a desarrollar el balanceo son los juegos de cuerdas, las pelotas, entre otros, los juegos que ayudan a

ejercitar la coordinación entre los ojos y las manos son las actividades manuales como por ejemplo rasgar, cortar, coser, modelar, ensartar, etc. los ejercicios que ayudan a ejercitar la motricidad fina son dibujar, colorear, lo que a su vez ejercita su memoria, los juegos que estimulan la motricidad fina son abotonar, bordar, atornillar, encajar, martillar, etc, los cuales son considerados como actividades importantes para el desarrollo de su vida diaria, al vestirse, comer, atar sus agujetas. (Torres & Rosales, 2016)

### **Dimensiones de la variable juego didáctico.**

#### **Juegos de equilibrio**

El equilibrio se define como la capacidad que tiene la persona para mantener su cuerpo en una posición controlada, mientras que realiza una tarea, como por ejemplo: estar caminando o sentado en una banca, el equilibrio es necesario para realizar cualquier tipo de actividad, aunque de manera inconsciente, por ello su importancia de ejercitar su desarrollo, el equilibrio es necesario para poder realizar actividades dinámicas como por ejemplo correr o andar en bicicleta, además de actividades estáticas como estar sentados o arrodillados. (Educación primaria, 2022)

- **La cuerda floja:** se coloca una cuerda en el piso, se le pide al niño que camine sobre él siguiendo el camino, poniendo un pie delante de otro sin caerse, conforme el niño va logrando su objetivo se pueden ir poniendo obstáculos. (Educación primaria, 2022)
- **El camino de almohadas:** este juego es parecido al anterior, con la diferencia de que se aumenta la dificultad de la inestabilidad que dan las almohadas en el camino, este juego es recomendable para niños pequeños ya que es muy dinámico. (Educación primaria, 2022)

- **La momia:** este juego es una muy buena opción para poder desarrollar el equilibrio de los niños en una posición estática, lo que se busca es que el niño mantenga una postura por un tiempo determinado. (Educación primaria, 2022)

### **Juegos de velocidad**

La velocidad se define como el cambio de lugar de un objeto considerando el tiempo en el que lo hace, los juegos de velocidad son actividades que ejercitan la rapidez para realizar una actividad en el menor tiempo posible, siendo entonces una propuesta que ayudará a los niños para superarse, para la realización se necesita de esfuerzo, agilidad e inteligencia para mantenerse activos. (Educación primaria, 2022)

- **Carrera de sacos:** es un juego, en el cual se pondrán niños dentro de un saco hasta la altura de la cadera, el juego consiste en que los niños tendrán que dar saltos hasta llegar a la meta para lo cual deberá estar coordinado y con mucho equilibrio. (Educación primaria, 2022)
- **Carrera de obstáculos:** con carreras a las cuales se le agregan obstáculos para poder llegar a la meta, para este juego es necesario tener velocidad, agilidad mental y movilidad articular. (Educación primaria, 2022)
- **Carrera de cubos:** juego similar al anterior, ya que se realiza por grupos, la diferencia es que aquí se utilizan cubos los cuales deberán ser apilados los más rápido posible, gana el que primero termine. (Educación primaria, 2022)

### **Juegos de fuerza**

La fuerza es la capacidad que tiene una persona para realizar un movimiento, los juegos de fuerza se realizan con un esquema de movimientos claros, en donde trabajan grupos musculares, aunque para algunos es recomendable por las características del propio crecimiento, por ello durante la infancia es mejor que la fuerza se ejercite con movimientos globales ejecutadas a modo de juego. (Educación primaria, 2022)

- **Jalar la cuerda:** para este juego es necesario que dos niños, agarren un cuerda, cada uno un extremo distinto, a la vez que ambos jalan la cuerda, gana el niño que logre jalar más fuerte. (Educación primaria, 2022)
- **Sentados de espaldas:** para este juego, es necesario que dos niños se sienten y se pongan de espaldas, y con los brazos cruzados se toman de las manos y hacen fuerza para levantarse ambos sin soltarse. (Educación primaria, 2022)
- **Carrera de carretillas:** se colocan dos niños en el suelo, dos compañeros le sujetaran ambas piernas, entonces con los brazos intentaran caminar, gana el que llega primero a la meta. (Educación primaria, 2022)

#### **Variable habilidades motoras.**

Se define como el control de la motricidad que tiene el niño, mediante el cual es capaz de realizar movimientos con su cuerpo, las habilidades motoras son parte del desarrollo del niño las cuales dependen de funciones neuromotrices que dirigen nuestras capacidades motoras, es decir nos dan la capacidad de desplazarnos, movernos, y hacer cosas como gatear, caminar, saltar, correr, dibujar, entre otras. (Cárdenas, 2019)

La motricidad es pieza clave en el desarrollo integral del niño, iniciando con esta idea, se desarrollan diferentes maneras de intervención motriz que halla su aplicación en cualquier momento de la vida, en el área preventiva, formativa y terapéutica, la motricidad es un área de la intervención estimuladora que tiene como finalidad el desarrollo de las capacidades, habilidades, destrezas tanto motoras como creativas, partiendo de nuestro propio cuerpo y centrando su atención en el movimiento. (Cárdenas, 2019)

Las habilidades motoras se definen como la capacidad que tiene el ser humano para relacionarse con su entorno de forma correcta, éstas inician en los primeros años de vida, cuando el niño empieza a relacionarse con su exterior pero de forma muy inmadura, cabe



resaltar que para desarrollar una verdadera habilidad motora se necesitan de conocimientos para así desarrollar habilidades competentes para poder realizar actividades que se nos presenten durante nuestra vida de manera adecuada. (Arruza, Irazusta & Urrutia, 2018)

Una habilidad motriz es la destreza adquirida para la realización de un movimiento específico, superando las dificultades motrices que se pudiesen presentar en nuestra vida, sobre todo en el área física, considerando lo dicho, el curso de educación física tiene como objetivo principal el desarrollar las habilidades motrices, creando así niños competentes para relacionarse con el mundo, en la escuela durante la práctica de disciplinas, juegos o simplemente el día a día. (Blández & Fernández, 2016)

Las habilidades motoras, no se realizan de manera automática, puesto que para ello se tiene una base hereditaria, en base a la cual se inicia para desarrollar un gran número de habilidades que con el pasar del tiempo y sobre todo la práctica irán madurando en función de factores externos y propios de cada niño. (Arruza, Irazusta & Urrutia, 2018)

### **Objetivos de las habilidades motoras**

- Desarrollar o en ocasiones restablecer, mediante el ejercicio corporal las capacidades de la persona, permitiéndole potenciar su área motora, afectiva, social, intelectual y cognitiva. (Arruza, Irazusta & Urrutia, 2018)
- Busca educar a los niños en su capacidad sensitiva, teniendo como inicio las sensaciones que se perciben de nuestro propio cuerpo, abriendo vías nerviosas que lleven al cerebro la mayor cantidad de información, las mismas que se dividen en: relativas al cuerpo, mediante las sensaciones obtenidas gracias a los movimientos que nos informan la existencia de buen tono muscular, la respiración, el equilibrio, etc., las segundas son las sensaciones que recibimos del mundo externo. (Arruza, Irazusta & Urrutia, 2018)

- Busca desarrollar en los niños su capacidad perceptiva, es necesario saber organizar los datos que nos brindan nuestros propios sentidos para integrarlos a nuestra percepción y darle un sentido correcto, este proceso se produce en tres momentos, primero mediante la consciencia de nuestro esquema corporal para adaptarnos bien a la acción que vamos a realizar, en segundo momento tomar conciencia de la estructura de tiempo y espacio de donde nos encontramos y finalmente la integración de ambos con el objetivo de alcanzar lo que se persigue. (Arruza, Irazusta & Urrutia, 2018)
- Busca educar la capacidad de representación, con el pasar de los años, el cerebro guarda una amplia información de la realidad, con lo que el cerebro ya es capaz de organizar y guiar los movimientos a realizar sin la ayuda de elementos de afuera. (Arruza, Irazusta & Urrutia, 2018)

### **Importancia de las habilidades motoras**

El desarrollo de las habilidades motoras son importantes ya que contribuyen grandemente en el desarrollo integral de hombre, puesto que los ejercicios físicos a realizar potencian las funciones vitales, liberando hormonas que mejoran el estado de ánimo como la dopamina, además se mencionan los siguientes beneficios: (López, 2017)

- **Busca mantener o mejorar la salud de las personas.**

Favorece la buena salud, ya que al ejercitarnos mejoramos la circulación, el patrón respiratorio, haciendo que nuestras células se oxigenen mejor y se eliminen las toxinas de nuestro cuerpo, sin dejar de lado el hecho de que el ejercicio fortalece nuestros músculos, articulaciones y huesos. (López, 2017)

- **Fortalece la salud mental**

El desarrollo de las habilidades motoras hace que el niño sienta que es capaz de realizar cualquier actividad, le genera sensación de satisfacción, haciendo que se libera de sus

preocupaciones o tristezas, la autoconfianza mejorar potencialmente el autoestima del niño permitiendo que crezca saludablemente. (López, 2017)

- **Forma niños independientes.**

Los niños se sienten seguros de realizar sus propias actividades, sin la supervisión de alguien más. (López, 2017)

- **Contribuye al proceso de socialización**

Los niños buscan compartir actividades con otros niños, lo que les enseña la importancia del trabajo en equipo. (López, 2017)

## **Evolución de las habilidades motoras.**

### **Movimiento reflejo**

Son los movimientos realizados por el hombre durante sus primeros meses de vida, realizados como respuesta natural e innata antes los distintos estímulos que un bebé recibe. (Cárdenas, 2019)

### **Movimiento rudimentario:**

Son los movimientos que se realizan durante el primer y segundo año de vida, los cuales son toscos, y con poco control. (Cárdenas, 2019)

### **Habilidades motoras:**

Son los movimientos que se producen cuando el niño tiene entre dos y siete años de edad, y durante este tiempo se identifican tres momentos:

- a) Primera etapa: son los primeros esbozos de la realización del patrón de movimiento.
- b) Segunda etapa: momento en el cual los movimientos todavía son inmaduros, faltando organización en el patrón de movimientos.
- c) Tercera etapa: el patrón de movimiento ya es maduro, es controlado y por lo tanto también es refinado. (Cárdenas, 2019)

## **Dimensiones de las habilidades motoras.**

### **Motricidad Fina**

Es la motricidad que se trabaja mediante las actividades hechas con las manos como por ejemplo el escribir, dibujar o pintar, desarrollando procesos en donde las personas necesitan de precisión trabajando además la coordinación para desarrollar actividades con las manos, se recomienda trabajar la motricidad fina desde edades tempranas, pero su control llega todavía hacia la adolescencia y adultez. (Martínez & Rodríguez, 2019)

La motricidad fina necesita de la coordinación de distintas partes del cuerpo, alcanzando una completa sinergia, cuando trabajamos este aspecto con los infantes no se deben realizar movimientos largos, sino movimientos en donde mande la precisión, los niños van alcanzando estas habilidades conforme crecen aunque existen diferentes ejercicios que van ejercitando estos movimientos precisos, el aprendizaje puede iniciarse incluso durante los primeros meses de vida pero los movimientos más coordinados inician todavía en el primero año de vida, cuando éste empieza a coger el lápiz e intenta dibujar, movimiento objetos de un lado a otro, o llevándose un juguete hacia la boca. (Martínez & Rodríguez, 2019)

Las actividades que ejercitan la motricidad fina pueden iniciarse en el hogar de manera fácil y práctica, para ir enseñando a los bebés es importante que con la práctica estas actividades tengan un mayor grado de dificultad, proponiendo ejercicios cada vez más complejos conforme vaya aumentando de edad, el ritmo lo va decidiendo el propio niño, de acuerdo a sus capacidades y destrezas, entre las actividades que se pueden proponer a niños pequeños están el dibujo, la pintura, cortar, ya que todas ellas ocasionan que los niños coordinen sus movimientos con inteligencia, es necesario que los maestros y los padres de

familia trabajen la motricidad fina desde temprana edad para que a futuro se eviten problemas como la disgrafía. (Martínez & Rodríguez, 2019)

### **Motricidad Gruesa**

Es la motricidad que trabaja todas las partes del cuerpo, mediante movimientos más toscos como son el gatear, caminar, brincar, correr, y en general se habla de movimientos que necesitan del trabajo de todo el cuerpo, este tipo de motricidad es importante empezar a trabajarla desde muy temprana edad, para que de ese modo los niños vayan fortaleciendo sus músculos y huesos, convirtiéndolos así en niños muy ágiles. (Martínez & Rodríguez, 2019)

Con los años y gracias a los ejercicios que los niños realizarán, serán capaces de mezclar los movimientos con los sentimientos, pensamientos y emociones, logrando así expresarse mediante su cuerpo, además mediante la motricidad gruesa, el niño realizará movimientos más completos como moverse de un lado a otro, mantener el equilibrio permitiéndole así desarrollar otras actividad mientras camina y sin caerse. (Martínez & Rodríguez, 2019)

Se recomienda estimular la motricidad gruesa de los bebés, sobre todo al momento que están iniciando su proceso de caminar, facilitándole así movimientos amplios que ayuden a ampliar su base de sustentación, cabe mencionar que los niños desde los seis meses de edad ya son capaces de realizar movimientos más fuertes, los cuales deberán ser guiados para que sus músculos se fortalezcan para que así más adelante puedan gatear, caminar y correr sin dificultad alguna. (Martínez & Rodríguez, 2019)

### **2.3. Bases filosóficas**

Los juegos son un medio, por el cual los maestros presentan una serie de actividad que brindan a los niños momentos agradables, mientras que aprenden de manera espontánea y natural, los niños empiezan a comprender el mundo y tienen la confianza de expresar sus emociones y sentimientos, siendo entonces un medio de aprendizaje, gracias al cual, el niño desarrolla estructuras cognitivas. (Torres, 1996)

El juego permite que el niño se adapte al medio en el que vive, las reglas que se crean son una forma de normas de convivencia con sus demás compañeros, ya que el juego es una actividad principalmente social, en donde los niños interactúan, el juego además nace como una consecuencia de que el hombre tenía mucha energía dentro de su cuerpo, aunado a ella, está la idea de que el niño no posee responsabilidades mayores, siento entonces el juego una forma de eliminar esa energía excedente, además que influye en el correcto desarrollo psicomotor del niño. (Torres, 1996)

El juego tiene un carácter físico y mental, lo que permite al niño desarrollar su equilibrio emocional y le enseña a controlar sus acciones, además, el juego favorece el aprendizaje de los niños ayudándolo a comprender el mundo, ejercita sus habilidades motoras, mediante acciones como correr, saltar, reptar, buscando entonces su desarrollo integral. (Torres, 1996)

## **2.4 Definiciones de términos básicos**

### **El Juego**

El juego es una actividad mediante la cual, el niño expresa su felicidad, ayudándolo a autorregular su conducta haciendo ejercicio de su libertad, cabe resaltar que el juego es un instrumento utilizado por los maestro para intervenir en el aula de clases, pero para el niño significa una manera de disfrutar la vida. (López & Bautista, 2016)

### **Juegos Didácticos**

Se definen como un grupo de actividades educativas importantes en el diseño curricular y por ende son parte de las actividades diarias del aula, siendo entonces una pieza fundamental para el proceso de aprendizaje, los juegos didácticos pueden ser aplicados para la enseñanza de diversas áreas ya que tiene la característica de despertar y mantener el interés de los estudiantes. (Montiel, 2016)

### **Equilibrio**

El equilibrio se define como la capacidad que tiene la persona para mantener su cuerpo en una posición controlada, mientras que realiza una tarea, como por ejemplo: estar caminando o sentado en una banca. (Educación primaria, 2022)

### **Velocidad**

Se define como el cambio de lugar de un objeto considerando el tiempo en el que lo hace, los juegos de velocidad son actividades que ejercitan la rapidez para realizar una actividad en el menor tiempo posible. (Educación primaria, 2022)

### **Fuerza**

Es la capacidad que tiene una persona para realizar un movimiento, los juegos de fuerza se realizan con un esquema de movimientos claros, en donde trabajan grupos musculares. (Educación primaria, 2022).

### **Habilidades motoras.**

Se define como el control de la motricidad que tiene el niño, mediante el cual es capaz de realizar movimientos con su cuerpo, las habilidades motoras son parte del desarrollo del niño las cuales dependen de funciones neuromotrices que dirigen nuestras capacidades motoras. (Cárdenas, 2019)

### **Movimiento reflejo**

Son los movimientos realizados por el hombre durante sus primeros meses de vida, realizados como respuesta natural e innata antes los distintos estímulos que un bebé recibe. (Cárdenas, 2019)

### **Motricidad Fina**

Es la motricidad que se trabaja mediante las actividades hechas con las manos como por ejemplo el escribir, dibujar o pintar, desarrollando procesos en donde las personas necesitan de precisión trabajando además la coordinación para desarrollar actividades con las manos. (Martínez & Rodríguez, 2019)

### **Motricidad Gruesa**

Es la motricidad que trabaja todas las partes del cuerpo, mediante movimientos más toscos como son el gatear, caminar, brincar, correr, y en general se habla de movimientos que necesitan del trabajo de todo el cuerpo. (Martínez & Rodríguez, 2019)



## **2.4 Hipótesis.**

### **2.4.1 General**

Los juegos didácticos se relacionan significativamente con las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán

### **2.4.2 Específicos**

Los juegos didácticos de equilibrio se relacionan significativamente con las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán

Los juegos didácticos de fuerza se relacionan significativamente con las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán

Los juegos didácticos de velocidad se relacionan significativamente con las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán

## 2.5 Operacionalización de variables.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Instrumentos
<b>LOS JUEGOS DIDÁCTICOS</b>	<p>Se definen como un grupo de actividades educativas importantes en el diseño curricular y por ende son parte de las actividades diarias del aula, siendo entonces una pieza fundamental para el proceso de aprendizaje, los juegos didácticos pueden ser aplicados para la enseñanza de diversas áreas ya que tiene la característica de despertar y mantener el interés de los estudiantes. (Montiel, 2016)</p>	<p>Juegos didácticos de equilibrio</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El niño es capaz de jugar la cuerda floja</li> <li>2. El niño es capaz de jugar el camino de almohadas</li> <li>3. El niño es capaz de jugar la momia.</li> </ol>	<p><b>Ficha de observación</b></p>
		<p>Los juegos didácticos de velocidad</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El niño es capaz de jugar carrera de sacos</li> <li>2. El niño es capaz de jugar carrera de obstáculos.</li> <li>3. El niño es capaz de jugar carrera de cubos.</li> </ol>	
		<p>Los juegos didácticos de fuerza</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El niño es capaz de jugar jalar la cuerda</li> <li>2. El niño es capaz de jugar sentados de espaldas</li> <li>3. el niño es capaz de jugar carrera de carretillas.</li> </ol>	



## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

### **3.1 Diseño.**

La presente tesis está enmarcada bajo un tipo descriptiva correlacional.

#### **Tipo de investigación**

Un trabajo de tipo descriptivo tiene como intención sólo describir las variables que se analizan, en este caso buscamos conocer como desarrollan los juegos didácticos de equilibrio, fuerza y velocidad, las habilidades motoras de los niños de la institución educativa.

También mencionamos que es de tipo correlacional ya que buscamos conocer el lazo o unión que existe entre dos variables, además se debe saber que si alteramos, manipulamos o alteramos alguna de ellas, la otra también se verá alterada.

### **3.2 Población y muestra.**

#### **3.2.1 Población:**

La población hace referencia al número total de personas que están inmersas en la investigación, pero sin los criterios de exclusión como en nuestro caso serán los niños del inicial N°338 Sayán con un total de 132 niños, a cargo de 7 docentes y distribuido en 6 aulas.

#### **3.2.2 Muestra:**

Nuestra muestra está dada solo por 44 niños de 5 años.

### **3.3. Técnica de recolección de datos**

El instrumento utilizado para obtener la información necesaria para nuestro trabajo de investigación fueron las fichas de observación, que se mostraran en la parte de los anexos.

## Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Variable X*

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Juegos de equilibrio		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juegos de velocidad		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juegos de fuerza		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juegos didácticos		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

**Tabla 2**

*Variable Y*

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

### CONFIABILIDAD

#### Juegos didacticos

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,912	12

#### Habilidades motoras

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,893	8

**CAPÍTULO IV**  
**RESULTADOS**

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

Tabla 3

##### Juegos didácticos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	18,2%
Moderado	26	59,1%
Alto	10	22,7%
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños del inicial N°338 Sayán

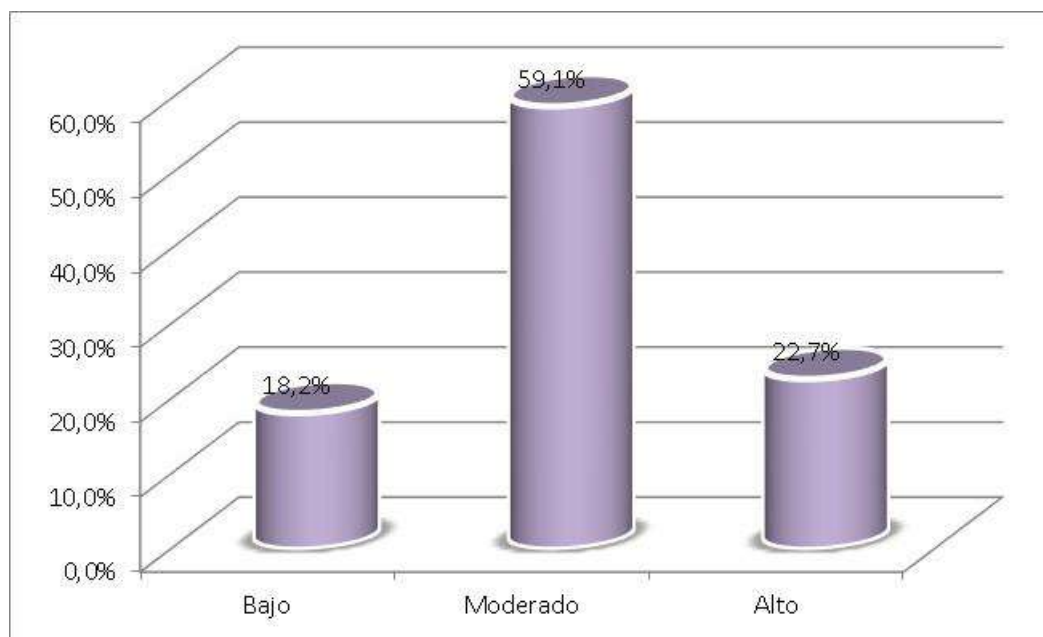


Figura 1

De la fig. 1, un 59,1% de los niños del inicial N°338 Sayán alcanzaron un nivel moderado en la variable Juegos didácticos, un 22,7% adquirieron un nivel alto y un 18,2% consiguieron un nivel bajo.

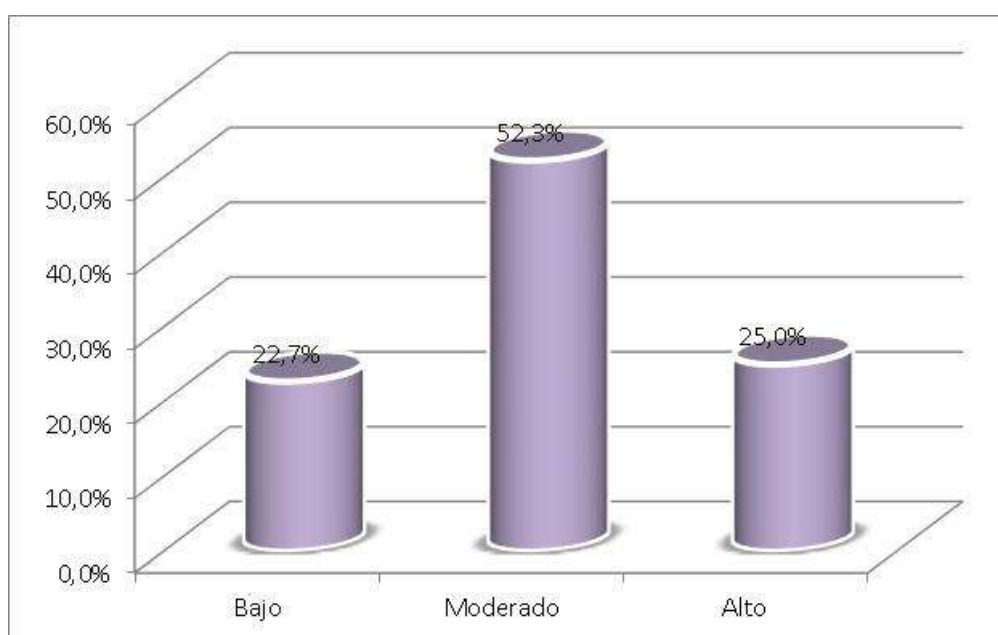


**Tabla 4**

**Juegos de equilibrio**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	10	22,7%
Moderado	23	52,3%
Alto	11	25,0%
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del inicial N°338 Sayán



**Figura 2**

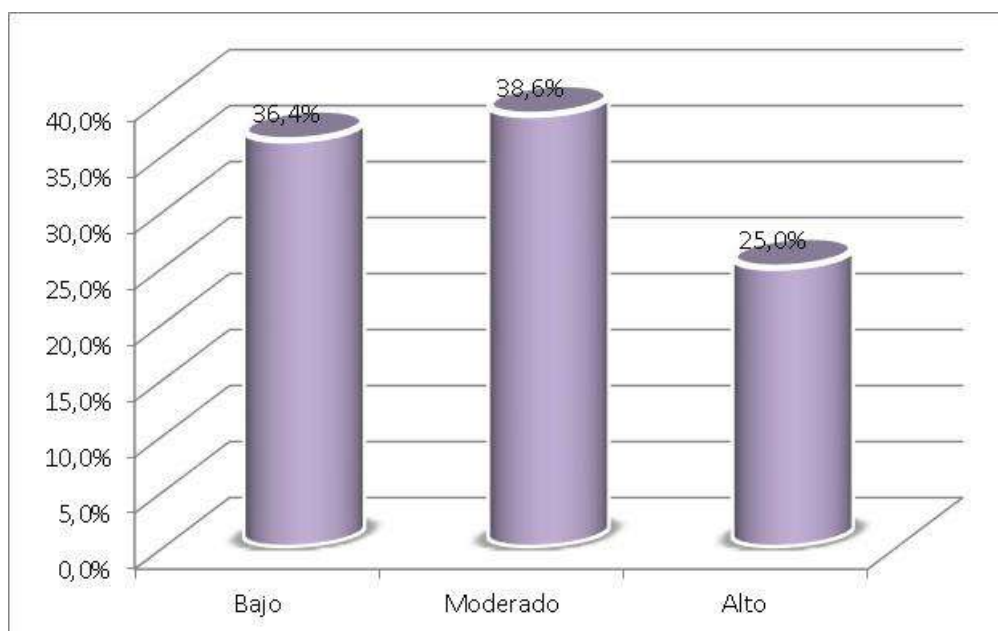
De la fig. 2, un 52,3% de los niños del inicial N°338 Sayán alcanzaron un nivel moderado en la dimensión Juegos didácticos de equilibrio, un 25,0% adquirieron un nivel alto y un 22,7% consiguieron un nivel bajo.

**Tabla 5**

**Juegos de velocidad**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	16	36,4%
Moderado	17	38,6%
Alto	11	25,0%
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del inicial N°338 Sayán



**Figura 3**

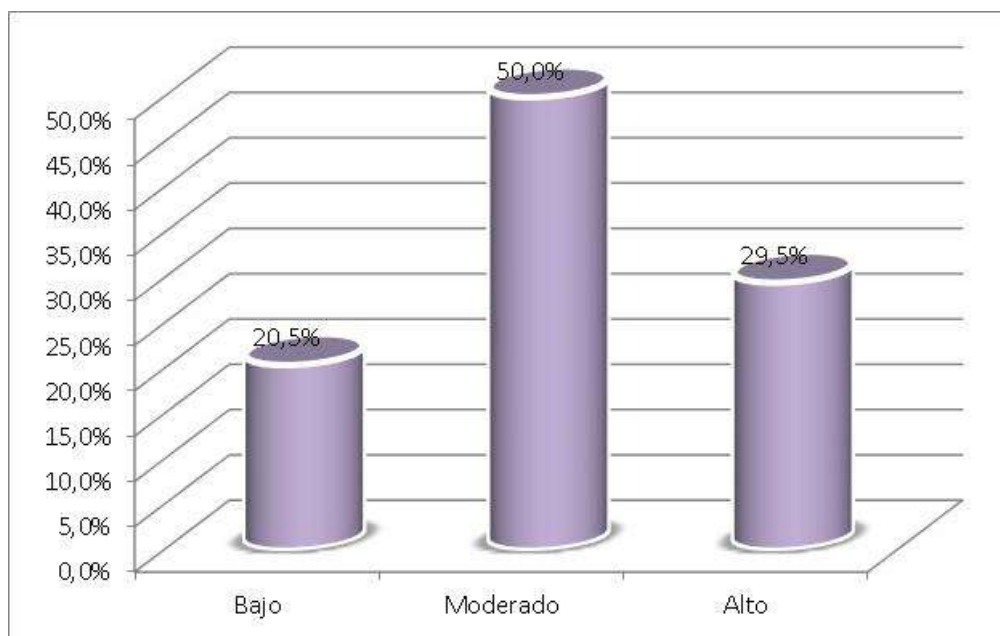
De la fig. 3, un 38,6% de los niños del inicial N°338 Sayán alcanzaron un nivel moderado en la dimensión Juegos didácticos de velocidad, un 36,4% adquirieron un nivel bajo y un 25,0% consiguieron un nivel alto.

**Tabla 6**

**Juegos de fuerza**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	9	20,5%
Moderado	22	50,0%
Alto	13	29,5%
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del inicial N°338 Sayán



**Figura 4**

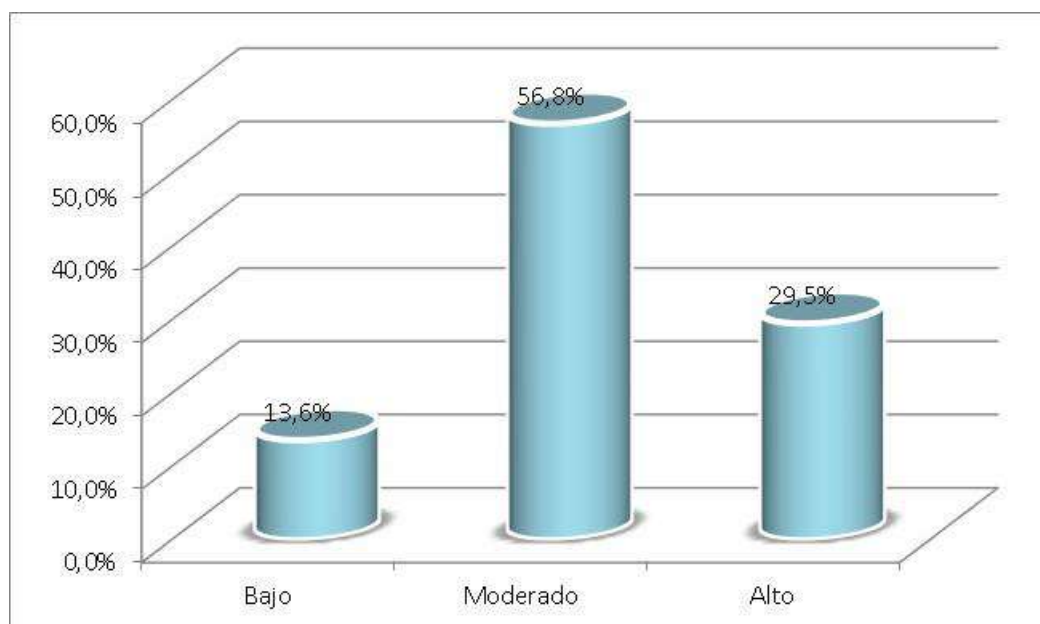
De la fig. 4, un 50,0% de los niños del inicial N°338 Sayán alcanzaron un nivel moderado en la dimensión Juegos didácticos de fuerza, un 29,5% adquirieron un nivel alto y un 20,5% consiguieron un nivel bajo.

**Tabla 7**

**Habilidades motoras**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	6	13,6%
Moderado	25	56,8%
Alto	13	29,5%
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del inicial N°338 Sayán



**Figura 5**

De la fig. 5, un 56,8% de los niños del inicial N°338 Sayán alcanzaron un nivel moderado en la variable habilidades motoras, un 29,5% adquirieron un nivel alto y un 13,6% consiguieron un nivel bajo.

## 4.2. Contrastación de hipótesis

### Hipótesis general

Ha: Los juegos didácticos se relacionan significativamente con las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán.

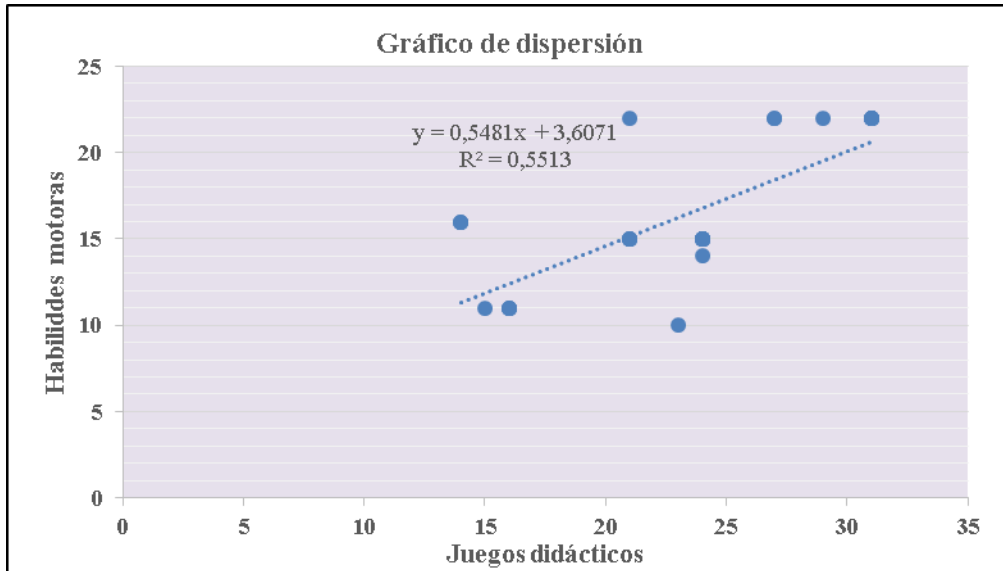
H<sub>0</sub>: Los juegos didácticos no se relacionan significativamente con las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán.

**Tabla 8**

*Juegos didácticos y habilidades motoras*

			<b>Correlaciones</b>	
			Juegos didácticos	Habilidades motoras
Rho de Spearman	Juegos didácticos	Coef. Correlación	1	0,763
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	44	44
	Habilidades motoras	Coef. Correlación	0,763	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	44	44

La tabla 8 muestra una correlación de  $r= 0,763$ , con una valor  $Sig<0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre los juegos didácticos y las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán



**Figura 6.** Juegos didácticos y habilidades motoras.

### Hipótesis específica 1

**H1:** Los juegos didácticos de equilibrio se relacionan significativamente con las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán

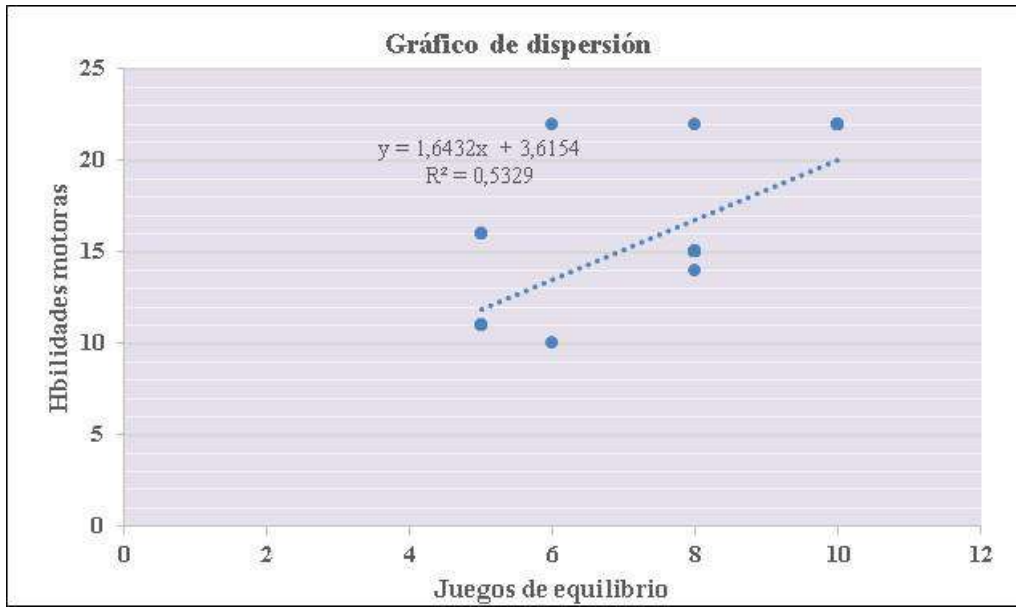
**H0:** Los juegos didácticos de equilibrio no se relacionan significativamente con las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán.

**Tabla 9**

*Juegos de equilibrio y habilidades motoras*

			Juegos de equilibrio	Habilidades motoras
Rho de Spearman	Juegos de equilibrio	Coef. Correlación	1	0,748
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	44	44
	Habilidades motoras	Coef. Correlación	0,748	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	44	44

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,748$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre los juegos didácticos de equilibrio y las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán.



**Figura 7.** Juegos de equilibrio y habilidades motoras



## Hipótesis específica 2

**H2:** Los juegos didácticos de fuerza se relacionan significativamente con las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán

**H0:** Los juegos didácticos de fuerza no se relacionan significativamente con las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán.

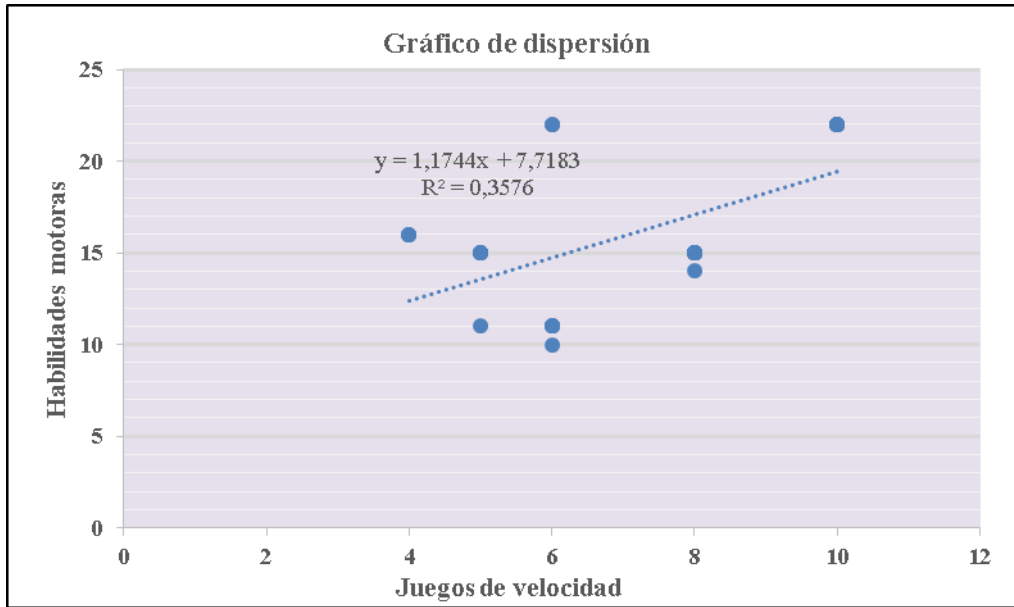
**Tabla 10**

*Juegos de velocidad y habilidades motoras*

### Correlaciones

			Juegos de velocidad	Habilidades motoras
Rho de Spearman	Juegos de velocidad	Coef. Correlación	1	0,625
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	44	44
	Habilidades motoras	Coef. Correlación	0,625	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	44	44

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,625$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre los juegos didácticos de velocidad y las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán.



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

### Hipótesis específica 3

**H3:** Los juegos didácticos de velocidad se relacionan significativamente con las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán.

**H<sub>0</sub>:** Los juegos didácticos de velocidad no se relacionan significativamente con las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán.

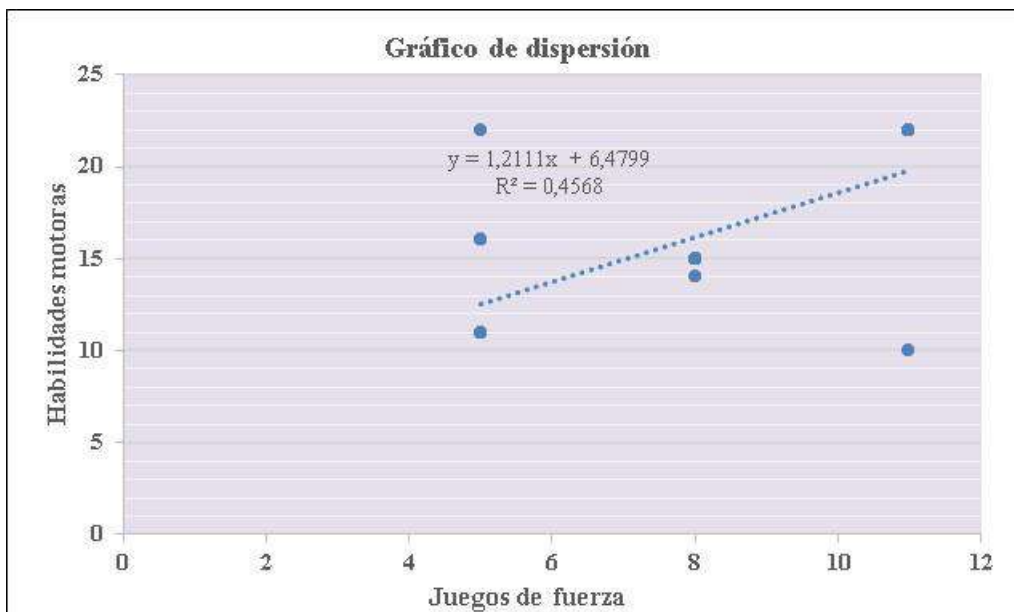
**Tabla 11**

*Juegos de fuerza y habilidades motoras*

**Correlaciones**

			Juegos de fuerza	Habilidades motoras
Rho de Spearman	Juegos de fuerza	Coef. Correlación	1	0,703
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	44	44
	Habilidades motoras	Coef. Correlación	0,703	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	44	44

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,703$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre los juegos didácticos de fuerza y las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán.



**Figura 9** Juegos de fuerza y habilidades motoras

## **CAPITULO V**

### **DISCUSION**

## 5.- Discusión

**Naranjo (2019)**, es importante que los maestros hagan participe a los estudiantes acerca de los objetivos que se esperan lograr con las actividades que se vayan a aplicar, para que se enfoque hacia donde tiene que llegar y cuál es el camino, cabe resaltar que el desarrollo de las habilidades motoras son un proceso que relaciona al niño con su medio ambiente, gracias al movimiento, para **López (2018)**. la motricidad es parte importante del proceso educativo por lo que tiene la capacidad de crear experiencias significativas que desarrollan de manera integral al niño, así mismo **Dueñas (2015)**. Los estudiantes presentaron dificultades al momento de realizar las actividades motoras, ya que no tienen buen dominio de sus movimientos finos y gruesos, cabe resaltar que los maestros no cuentan con una guía acerca de la importancia y aplicación de juegos didácticos para lograr la enseñanza y el aprendizaje de los niños, en tanto **Chocce & Conde, (2019)**. Los juegos populares tienen una gran relevancia a nivel pedagógico ya que facilita el desarrollo psicomotor del niño, luego de su aplicación se evidenció que el 40% no logró aún desarrollar sus habilidades motoras, los juegos populares además de los beneficios mencionados, permiten que el niño aprenda, desarrolle habilidades, valores y actitudes, conozca su cuerpo, y además revaloriza la cultura y costumbres del lugar, **Paredes (2019)**, al existir poco flexibilidad, energía y entusiasmo para realizar las actividades físicas planteadas por el maestro, lo que traduce el gran sedentarismo en el que vive nuestra actual juventud debido al avance y al alcance tecnológico en que se vive, por lo cual es necesario la creación de una guía de estimulación motora cuyo eje principal sea el juego, buscando así que los niños interactúen, y tengan un estímulo motor y cognitivo desde el principio de la etapa escolar, **Cervantes (2017)**. Luego de aplicado el programa llamado creciendo juntos, en donde la lúdica tuvo un rol fundamental, se pudo conocer que existió una mejora significativa en cuanto al desarrollo psicomotor de los niños, quedando demostrado al momento de realizar los ejercicios físicos planificados.

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

## 6.1 Conclusiones

1. **Primera:** Existe relación de magnitud buena entre los juegos didácticos y las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán.
2. **Segunda:** Existe relación de magnitud buena entre los juegos didácticos de equilibrio y las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán.
3. **Tercera:** Existe relación de magnitud buena entre los juegos didácticos de velocidad y las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán.
4. **Cuarta:** Existe relación de magnitud buena entre los juegos didácticos de fuerza y las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán.



## **6.2 Recomendaciones**

Se sugiere que las educadoras para innovar y mejorar en sus sesiones de clase deben emplear una diversidad de juegos como instrumento de aprendizaje porque fomenta la integración y participación de los niños desde la primera infancia donde desarrolla las diversas habilidades motrices que son imprescindibles para que los movimientos se ejerciten de manera coordinada y precisa.

Es imprescindible que la institución brinde una pertinente y constante capacitación referida a la importancia del desarrollo de estas habilidades motoras por ser básica en el desarrollo integral del educando ya que este aspecto está un olvidado por las maestras.

Esta propuesta sugerida será base para las maestras a partir de los datos e información y de los diversos juegos que se seleccionen para adquirir experiencias significativas en los niños desarrollando sus habilidades motrices necesarias para los movimientos.

**CAPÍTULO V**  
**FUENTES DE INFORMACIÓN**

## **Fuentes Bibliográficas**

- Arruza, J., Irazusta, S., & Urrutia, S. (2018). *Evaluación de la competencia motriz en los niños de la educación secundaria de las regiones de la Comunidad de Trabajo de los Pirineos*. Donostia: Editorial Gobierno Vasco
- Bañeres, D., Rodríguez, P. (2019). “*El juego como estrategia didáctica*”. Barcelona. España: Editorial Grao
- Fernández, E. et.at. (2017). “*El juego como medio educativo y de aplicación a los bloques contenidos*”. Málaga. España: Editorial Aljibe
- López, N. y Bautista, J. (2016) “*El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*”. Barcelona. España: Editorial Martínez Roca.
- Martínez, E., & Rodríguez, A. (2019). *Tipos de Psicomotricidad infantil*. Barcelona, España: Editorial Almeida.
- Torres, P. & Rosales, L. (2016). *El juego espontáneo como vehículo de aprendizaje y comunicación*. Madrid. España: Editorial Narcea S.A
- Torres, J. (1996). *Teoría y práctica del entrenamiento deportivo. Consideraciones didácticas*. Granada. España: Editorial Imprenta Rosillo's.

## **Fuentes Hemerográficas**

- Cervantes, L. (2017). “*Aplicación del programa “crecer jugando” para mejorar el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 4 años de la I.E.I. Corpus Cristhy del distrito de Chaparra, provincia Caraveli, departamento Arequipa 2015*” (Tesis de posgrado). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Perú.
- Chocce, E. & Conde, D. (2018). “*Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “pomatambo” de oyolo,*

*paucar de sara sara*". (Tesis de posgrado). Universidad Nacional De Huancavelica. Perú.

Dueñas, E. (2015). "*Los juegos didácticos y su efecto en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa Adolfo María Astudillo del cantón Babahoyo*". (Tesis de posgrado). Universidad Técnica de Babahoyo. Ecuador.

López, E. (2018). "*Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*" (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato. Ecuador.

Naranjo, T. (2019), "*Las competencias motrices, el desarrollo de la psicomotricidad y el aprendizaje significativo durante la interacción lúdica en educación física en docentes de quinto y sexto grado de primaria*". (Tesis de maestría). Universidad Autónoma de Nuevo León. México.

Paredes, K. (2019), "*Programa educativo de habilidades motrices básicas para mejorar la coordinación motriz en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la institución educativa N°0657, distrito de Juan Guerra, provincia y región de San Martín, 2016*" (Tesis de posgrado). Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo". Perú.

Sassano M. (2014) Un nuevo escenario para la psicomotricidad. *Red de revistas científicas de america latina y el caribe*. 10 (03).

#### **Fuentes electrónicas.**

Blández, J. & Fernández, E. (2016). Estereotipos de género, actividad física y escuela: La perspectiva del alumnado. Profesorado. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 11 (2). Recuperado de: <http://www.ugr.es/local/recfpro/rev112ART5.pdf>

- Cárdenas, M. (2019). Clasificación y características de las capacidades motrices de niños del nivel primario. *EFdeportes*, 9 (61). Recuperado de: [efdeportes.com/efd61/capac.htm](http://efdeportes.com/efd61/capac.htm)
- Educación primaria (2022). Los mejores juegos para educación física. Educación 2.0. Recuperado de: <https://educacion2.com/juegos-de-fuerza-para-educacion-fisica/>
- Leyva, A., García, A. (2016). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Bogotá. Colombia. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1>
- Montiel. L. (2016). La trascendencia del juego en educación infantil. *Revista digital de divulgación Educativa*, (I) 2, 94-97. Recuperado de [http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2\\_experiencias38.pdf](http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf)
- López, N. (2017). *Movimiento y Motricidad*. Bogotá. Colombia. Editorial: Cuerpo y mente. Recuperado de: <https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>.

## **ANEXOS**

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<b>LOS JUEGOS DIDACTICOS PARA DESARROL LAR LAS HABILIDAD ES MOTORAS EN LOS NIÑOS DEL INICIAL N°338 SAYAN</b>	<b>PROBLEMA GENERAL</b>  ¿Cómo desarrollan los juegos didácticos, las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán?	<b>OBJETIVO GENERAL</b>  Determinar la relación entre los juegos didácticos y las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán	<b>HIPÓTESIS GENERAL</b>  Los juegos didácticos se relacionan significativamente con las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  Juegos didácticos  <b>Juegos de equilibrio</b>  <b>Juegos de velocidad</b>  <b>Juegos de fuerza</b>	<b>INVESTIGACIÓN</b>  <b>Descriptiva</b>  <b>DISEÑO</b>  <b>No experimental</b>	<b>MÉTODO</b> Científico  <b>TÉCNICAS</b> Fichas de observación	<b>TRABAJADORES</b>  Población: 132  <b>MUESTRA</b>  Muestra: 44 niños de 5 años.
	<b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b>  ¿Cómo desarrollan los juegos didácticos de equilibrio, las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán?	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>  Determinar la relación entre los juegos didácticos de equilibrio y las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán  Determinar la relación entre los juegos didácticos de fuerza y las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán	<b>HIPÓTESIS ESPECIFICA</b>  Los juegos didácticos de equilibrio se relacionan significativamente con las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán  Los juegos didácticos de fuerza se relacionan significativamente con las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán	<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  Habilidades motoras  <b>Motricidad fina</b>  <b>Motricidad gruesa</b>			
	¿Cómo desarrollan los juegos didácticos de fuerza, las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán?	Determinar la relación entre los juegos didácticos de velocidad y las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán	Los juegos didácticos de velocidad se relacionan significativamente con las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán				
	¿Cómo desarrollan los juegos didácticos de velocidad, las habilidades motoras en los niños del inicial N°338 Sayán?						





## FICHA DE OBSERVACION

### ACTIVIDADES DE JUEGO DIDACTICO

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

- **Juegos de equilibrio**

¿El niño es capaz de jugar a la cuerda floja?

SI ( ) NO ( )

¿El niño es capaz de jugar el camino de almohadas?

SI ( ) NO ( )

¿El niño es capaz de jugar a la momia?

SI ( ) NO ( )

- **Juegos de velocidad**

¿El niño es capaz de jugar a la carrera de sacos?

SI ( ) NO ( )

¿El niño es capaz de jugar a la carrera de obstáculos?

SI ( ) NO ( )

¿El niño es capaz de jugar a la carrera de cubos?

SI ( ) NO ( )

- **Juegos de Fuerza**

¿El niño es capaz de jugar a jalar la cuerda?

SI ( ) NO ( )

¿El niño es capaz de jugar sentados de espaldas?

SI ( ) NO ( )

¿El niño es capaz de jugar a carrera de carretillas.?

SI ( ) NO ( )

## FICHA DE OBSERVACION

### APLICACIÓN HABILIDADES MOTORAS

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

- **Motricidad fina**

¿El niño realiza dibujos en la hoja?

SI ( ) NO ( )

¿El niño sabe cortar?

SI ( ) NO ( )

¿El niño sabe pegar?

SI ( ) NO ( )

¿El niño sabe colorear?

SI ( ) NO ( )

¿El niño realiza el rasgado de papel?

SI ( ) NO ( )

- **Motricidad gruesa**

¿El niño puede saltar con dos pies?

SI ( ) NO ( )

¿El niño puede saltar en un pie?

SI ( ) NO ( )

¿El niño realiza carreras con sus amigos?

SI ( ) NO ( )

¿El niño sabe reptar?

SI ( ) NO ( )

¿El niño puede correr de espaldas?

SI ( ) NO ( )