



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

**Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

Los juegos ludicos en el desarrollo corporal en niños de 4 años en la Institución

Educativa Integrada N° 20801 – Sayan

Tesis

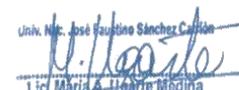
**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

Autora

Marisol Fabiola Blas Mautino

Asesora

M(o). Maria Aranzazu Ugarte Medina

Univ. Nac. José Faustino Sánchez Carrión

Lic. Maria A. Ugarte Medina
DOCENTE

**Huacho – Perú
2025**



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)

Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial
Especialidad Educación Inicial y Arte

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Blas Mautino Marisol Fabiola	76557409	08/11/2024
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Ugarte Medina Maria Aranzazu	15604936	000-0002-1306-8501
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CODIGO ORCID
Bravo Montoya Julia Marina	15724272	0000-0002-0783-8792
Villarreal Rodriguez Humberto Guillermo	15606903	0000-0002-4125-8871
Padilla Delgadillo Bernardita Ruth	09073710	0009-0005-6064-2165

Marisol Fabiola Blas Mautino 2024-071336

LOS JUEGOS LUDICOS EN EL DESARROLLO CORPORAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA INTEGR...

-  Quilck Submit
-  Quilck Submit
-  Facultad de Educación

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid::1:3026130980

Fecha de entrega
30 sep 2024, 3:05 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
1 oct 2024, 12:59 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
TESIS_BLAS_MAUTINO_-_UI.pdf

Tamaño de archivo
3.0 MB

74 Páginas

13,699 Palabras

81,505 Caracteres



Página 2 of 81 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3026130980

19% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- ▶ N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

- 18%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 11%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

A ti, Padre Celestial, te agradezco con todo mi corazón por tu infinita sabiduría y amor. Has sido mi guía en cada paso que he dado, iluminando mi camino en los momentos de oscuridad y brindándome la fortaleza para seguir adelante. Sin tu presencia y bendiciones, nada de esto habría sido posible.

A mis queridos padres, les dedico este logro con profundo amor y gratitud. Gracias por su apoyo incondicional, por cada sacrificio, consejo y abrazo que me han dado. Ustedes son mi ejemplo de esfuerzo y perseverancia, y con su amor me han inspirado a nunca rendirme.

Marisol Fabiola Blas Mautino.

AGRADECIMIENTO

A mis queridos familiares, les expreso mi más sincero agradecimiento por su amor, apoyo y paciencia incondicional. Cada palabra de aliento y cada gesto de cariño me dieron la motivación para continuar y alcanzar esta meta. Ustedes son mi fuente de fortaleza y alegría, y este logro es para ustedes.

A mi asesora, le extiendo mi más profundo agradecimiento por su guía experta, su dedicación y sus valiosas enseñanzas. Gracias por su tiempo, por creer en mi capacidad y por acompañarme en este proceso con tanta entrega. Su sabiduría y orientación han sido fundamentales para la culminación de este trabajo.

Marisol Fabiola Blas Mautino.

INDICE GENERAL

DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
INDICE GENERAL	vii
INDICE DE TABLAS	x
INDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCION	xiv
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Descripción de la realidad Problemática	1
1.2 Formulación del Problema	2
1.2.1 Problema General	2
1.2.2 Problemas Específicos	3
1.3 Objetivos de la Investigación.....	3
1.3.2 Objetivos específicos	3
1.4 Justificación de la investigación	3
1.5 Delimitaciones del estudio	6
2.5 Viabilidad del estudio	7
CAPÍTULO II	10
MARCO TEÓRICO	10
2.1 Antecedentes de la investigación	10
Internacionales	10
2.2. Bases teóricas.....	13
2.2.2. El juego	14
2.2.3. Juegos recreativos	15
2.2.4. Aplicación de los juegos recreativos en el salón de clases	16
2.2.5. Los juegos lúdicos como principal motor de desarrollo del niño	18

2.2.5. Clasificación de los juegos lúdicos en educación inicial	18
2.2.6. Desarrollo del esquema corporal	22
2.2.7. Esquema corporal.....	23
2.2.8 Organización del esquema corporal	25
2.2.8. Sugerencias para desarrollar el esquema corporal	26
2.2.9. Estructura del esquema corporal	28
2.2.12. Habilidades motrices del esquema corporal.	32
2.3. Definición de términos básicos	33
2.5 Formulación de la hipótesis.....	35
2.5.2 Hipótesis específicas	35
2.6 Operacionalización de las variables.....	36
CAPÍTULO III METODOLOGÍA	37
3.1. Diseño metodológico	37
3.1.1. Tipo de Investigación	37
3.2. Población y Muestra:.....	38
Muestra:	38
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	39
3.4. Técnicas para el Procesamiento de la Información.....	39
CAPÍTULO IV	40
RESULTADOS	40
4.1. Análisis de los resultados.....	40
4.2. Contratación de las Hipótesis	47
Hipótesis general	47
Hipótesis específica 1	48
Hipótesis específica 2	49
CAPITULO V	51
DISCUSION	51
5.1. Discusión	51
CAPITULO VI.....	53
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	53
6.1 Conclusiones.....	53
6.2 Recomendaciones	54

BIBLIOGRAFIA	55
7.1 Bibliografía	55
ANEXO	58

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 ¿Te gusta jugar?	40
Tabla 2 ¿Tienes tu juego favorito?	41
Tabla 3 ¿Conoces las reglas del juego?	41
Tabla 4 ¿Juegas con tus compañeros de clase?.....	42
Tabla 5 ¿Puedes dibujarte a ti mismo?	43
Tabla 6 ¿Sabes por qué son importantes tus ojos?.....	44
Tabla 7 ¿Mueves tus manos con facilidad?	45
Tabla 8 ¿Miras tu cuerpo frente a un espejo?	46
Tabla 9 Hipótesis general	48
Tabla 10 Hipótesis específica 1	49
Tabla 11 Hipótesis Especifica 2	49

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 ¿Te gusta jugar?	40
Figura 2 ¿Tienes tu juego favorito?	41
Figura 3 ¿Conoces las reglas del juego?	42
Figura 4 ¿Juegas con tus compañeros de clase?	43
Figura 5 ¿Puedes dibujarte a ti mismo?	44
Figura 6 ¿Sabes por qué son importantes tus ojos?	45
Figura 7 ¿Mueves tus manos con facilidad?	46
Figura 8 ¿Miras tu cuerpo frente a un espejo?	47

RESUMEN

Este estudio, ha sido realizado con dedicación, tomando como base la realidad observada en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Integrada N° 20801, ubicada en el distrito de Sayán. El objetivo principal fue establecer la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo corporal en los niños de educación inicial. El enfoque metodológico utilizado fue una investigación no experimental de tipo correlacional, empleando instrumentos de recolección de datos mediante encuestas directas. Dado que la población era muy pequeña, se trabajó con su totalidad sin necesidad de seleccionar una muestra. En la operacionalización de variables se mostró como variable independiente de los juegos lúdicos, y como variable dependiente del desarrollo corporal. Los datos obtenidos se analizaron e interpretaron, lo que permitió confirmar la hipótesis de que los juegos lúdicos influyen en el desarrollo corporal. Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones derivadas del análisis de los resultados, así como una propuesta basada.

Palabras claves: Juegos lúdicos, desarrollo corporal y educación inicial

ABSTRACT

This research work has been carefully carried out taking as a reference the reality observed in children at the Initial level of the Integrated Educational Institution No. 20801 of the Sayán district, with the main objective being to determine the relationship that exists between recreational games and development of early education children, the methodological framework was a non-experimental correlational research, research instruments were used based on their direct collection of information through surveys, the population was also identified and a sampler that, because it was too small, worked with all of it without having to resort to obtaining a sample. In the operationalization of variables we have: The independent variable Playful games and the dependent variable Body development, the information collected is reflected in the analysis and interpretation of results, which determines the verification of the hypothesis, confirming that playful games do influence in body development. The conclusions and recommendations obtained from the analysis and interpretation of results are also presented, as well as the proposal.

Keywords: Playful games, body development and initial education

INTRODUCCION

Los juegos lúdicos han sido históricamente reconocidos como una herramienta esencial en el desarrollo integral de los niños, especialmente en la etapa preescolar. A lo largo de los años, la pedagogía ha evolucionado, incorporando cada vez más la importancia del juego como un método eficaz para fomentar el desarrollo corporal, cognitivo y emocional de los más pequeños. Este estudio se centra en analizar cómo los juegos lúdicos contribuyen al desarrollo corporal de los niños de 4 años en la Institución Educativa Integrada N° 20801 – Sayán.

El desarrollo corporal en la infancia temprana es crucial para el crecimiento físico y la coordinación motriz, así como para la adquisición de habilidades básicas como el equilibrio, la fuerza y la agilidad. Los juegos lúdicos, diseñados específicamente para esta etapa, proporcionan un entorno seguro y estimulante que permite a los niños explorar y desarrollar sus capacidades físicas.

Este estudio se desarrollará a través de una metodología que combinará la observación directa de los niños durante las sesiones de juego, entrevistas con los educadores y el análisis de los programas educativos implementados en la institución. Se evaluarán diversos aspectos del desarrollo corporal, como la motricidad gruesa y fina, la coordinación ojo-mano y la expresión corporal, y se examinará cómo los juegos lúdicos influyen en estos aspectos.

Además, se investigará la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, ya que estas también juegan un papel importante en el desarrollo

integral de los niños. Se analizará cómo los juegos fomentan la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos, y cómo estos elementos contribuyen a un desarrollo corporal más armonioso.

El objetivo final de este estudio es proporcionar una visión clara y detallada de cómo los juegos lúdicos pueden ser utilizados de manera efectiva para mejorar el desarrollo corporal de los niños de 4 años, y ofrecer recomendaciones prácticas para los educadores y padres que buscan promover un crecimiento saludable y equilibrado en esta etapa crucial de la vida.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad Problemática

A nivel internacional, el desarrollo corporal en la infancia temprana ha sido un tema de creciente interés y preocupación. En las últimas décadas, se ha observado un aumento en los niveles de sedentarismo y obesidad infantil, lo cual ha sido atribuido, en parte, a la disminución de la actividad física y el tiempo dedicado al juego al aire libre. Este fenómeno ha sido documentado en diversos países, desde Estados Unidos y Europa hasta regiones de América Latina y Asia, afectando negativamente el bienestar físico y emocional de los niños.

A nivel nacional, en el contexto específico del Perú, la situación no es diferente. A pesar de los esfuerzos por promover estilos de vida saludables, muchos niños enfrentan barreras para acceder a espacios adecuados para el juego y la actividad física. Además, la pandemia de COVID-19 ha exacerbado estos problemas, limitando aún más las oportunidades de interacción y juego entre los niños.

La Institución Educativa Integrada N° 20801 – Sayán, al igual que muchas otras en el país, se enfrenta al desafío de proporcionar un entorno educativo que no solo promueva el desarrollo académico, sino también el bienestar físico y emocional de los niños. En este sentido, los juegos lúdicos se presentan como una estrategia clave para abordar esta problemática.

Este aportará valiosos conocimientos y beneficios, tanto a nivel local como nacional e internacional, toda vez que contribuirá con nueva información sobre cómo los juegos lúdicos pueden ser utilizados eficazmente para promover el desarrollo corporal en la

infancia temprana. Permitirá comparar las estrategias de juego y desarrollo corporal en diferentes contextos culturales y educativos, enriqueciendo la comprensión global del tema.

Podrá fomentar la colaboración con otras instituciones educativas y de investigación alrededor del mundo, compartiendo mejores prácticas y resultados.

Los hallazgos del estudio podrán ser utilizados para informar y mejorar las políticas educativas nacionales relacionadas con la actividad física y el juego en la educación preescolar. Podrá servir como una herramienta para la capacitación de educadores, proporcionando métodos prácticos y efectivos para integrar los juegos lúdicos en el aula. Ayudará a crear una mayor conciencia sobre la importancia del desarrollo corporal en la infancia temprana, influyendo positivamente en las prácticas parentales y comunitarias.

Permitirá diseñar y mejorar programas educativos que integren los juegos lúdicos como una parte esencial del desarrollo infantil. Contribuirá al bienestar físico y emocional de los niños, promoviendo un entorno escolar más saludable y estimulante. Posicionará a la institución como un referente en la implementación de prácticas educativas innovadoras y efectivas, mejorando su reputación y liderazgo en la comunidad educativa. Este estudio no solo abordará una problemática real y relevante, sino que también dejará un legado de conocimientos, prácticas y mejoras que beneficiarán a los niños, educadores y la comunidad en general, tanto a nivel local como internacional

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos y el desarrollo corporal en niños de 4 años en la Institución Educativa Integrada N° 20801 – Sayán?

1.2.2 Problemas Específicos

¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos y las habilidades motrices en niños de 4 años en la Institución Educativa Integrada N° 20801 – Sayán?

¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicas y autonomía en niños de 4 años en la Institución Educativa Integrada N° 20801 – Sayán?

1.3 Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo General

Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y el desarrollo corporal en niños de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 20801 – Sayán.

1.3.2 Objetivos específicos

- Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y las actividades motrices en niños de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 20801 – Sayán.
- Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 20801 – Sayán.

1.4 Justificación de la investigación

Justificación Teórica

La justificación teórica de este estudio se fundamenta en la abundante literatura que sostiene la importancia del juego en el desarrollo infantil. Desde una perspectiva

teórica, el juego es reconocido como una actividad esencial que contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y corporal de los niños. Teóricos como Jean Piaget, Lev Vygotsky y Erik Erikson han destacado el papel del juego en la adquisición de habilidades motoras, la coordinación y el equilibrio, así como en el desarrollo de la autonomía y la confianza en sí mismos.

Por ejemplo, Piaget enfatizó que el juego permite a los niños explorar y comprender el mundo que los rodea, mientras que Vygotsky subrayó el valor del juego en el desarrollo social y cognitivo. Erikson, por su parte, destacó la importancia del juego en la formación de la identidad y la resolución de conflictos emocionales. Estos fundamentos teóricos respaldan la hipótesis de que los juegos lúdicos pueden tener un impacto significativo en el desarrollo corporal de los niños de 4 años.

Justificación Práctica

La justificación práctica de este estudio radica en la necesidad de abordar una problemática real y creciente: la disminución de la actividad física y el aumento del sedentarismo en la infancia. A nivel mundial, la Organización Mundial de la Salud (OMS) ha señalado la importancia de la actividad física para prevenir enfermedades crónicas y promover un desarrollo saludable. En el contexto peruano, esta problemática es particularmente relevante, dado que muchos niños enfrentan barreras para acceder a espacios adecuados para el juego y la actividad física.

Además, la pandemia de COVID-19 ha exacerbado estos problemas, limitando las oportunidades de interacción y juego entre los niños. En este sentido, este estudio busca proporcionar soluciones prácticas y efectivas para promover el desarrollo corporal a través de los juegos lúdicos, contribuyendo así a la salud y el bienestar de los niños.

Justificación Metodológica

La justificación metodológica de este estudio se basa en la elección de una metodología mixta que combina la observación directa, entrevistas con educadores y el análisis de programas educativos. Esta metodología permite una comprensión más completa y detallada del impacto de los juegos lúdicos en el desarrollo corporal de los niños.

Observación Directa: Permite recopilar datos en tiempo real sobre cómo los niños interactúan con los juegos lúdicos y cómo estos afectan su desarrollo corporal.

Entrevistas con Educadores: Proporcionan estrategias sobre las prácticas educativas actuales y cómo se pueden mejorar para integrar mejor los juegos lúdicos.

Análisis de Programas Educativos: Ayuda a identificar fortalezas y debilidades en los programas actuales y sugerir mejoras basadas en evidencia.

Esta metodología mixta asegura que el estudio sea riguroso, relevante y aplicable, proporcionando resultados que puedan ser utilizados óptimamente por educadores para mejorar las prácticas educativas y promover un desarrollo infantil saludable y equilibrado.

En resumen, la justificación teórica, práctica y metodológica de este estudio se centra en la importancia del juego en el desarrollo infantil, la necesidad de abordar la problemática del sedentarismo y la elección de una metodología mixta que permita una comprensión profunda y aplicable del impacto de los juegos lúdicos en el desarrollo corporal de los niños de 4 años

1.5 Delimitaciones del estudio

Delimitaciones temáticas.

Establecen el alcance específico del estudio dentro del tema general. En el caso del título "Los juegos lúdicos en el desarrollo corporal en niños de 4 años en la Institución Educativa Integrada N° 20801 – Sayán", las delimitaciones temáticas podrían ser:

Enfoque en Juegos Lúdicos: El estudio se centra exclusivamente en los juegos lúdicos y cómo estos contribuyen al desarrollo corporal, dejando fuera otros aspectos del desarrollo infantil, como el desarrollo cognitivo o emocional.

Desarrollo Corporal: Se investigará específicamente el impacto de los juegos lúdicos en aspectos del desarrollo corporal, como la motricidad gruesa y fina, coordinación y habilidades motoras, en lugar de aspectos más amplios del desarrollo físico general.

Niños de 4 años: La investigación se limita a niños de 4 años, excluyendo a niños de otras edades, ya que esta etapa es crucial para ciertos hitos del desarrollo motor

Delimitaciones poblacionales.

Definen el grupo específico de personas o sujetos que serán incluidos en el estudio.

Para el título propuesto, las delimitaciones poblacionales podrían ser:

Grupo de Estudio: El estudio se concentrará en niños de 4 años que están matriculados en la Institución Educativa Integrada N° 20801 – Sayán. No se incluirán niños de otras instituciones o edades.

Ubicación: La investigación se realizará en una sola institución educativa específica (N° 20801 – Sayán), excluyendo otras escuelas o centros educativos, incluso si se

encuentran en la misma región o tienen características similares.

Delimitaciones temporales.

Definen el período durante el cual se llevará a cabo el estudio. Para el título propuesto, las delimitaciones temporales podrían ser:

Periodo de Estudio: El estudio se realizará durante un período específico del año escolar o calendario, como un semestre o un año académico. Por ejemplo, si el estudio se lleva a cabo en el año 2024, este sería el marco temporal en el que se recopilarán y analizarán los datos.

Duración de la Intervención: Si el estudio incluye una intervención o implementación de juegos lúdicos, la duración de esta intervención también debe ser definida, como, por ejemplo, un trimestre o una serie de sesiones de juego.

2.5 Viabilidad del estudio

Examina si el estudio puede llevarse a cabo con éxito desde el punto de vista metodológico y práctico.

Recursos y Herramientas: El estudio requiere recursos técnicos como materiales y equipos para implementar y observar los juegos lúdicos. La institución educativa debe contar con el espacio adecuado y los recursos necesarios, como juguetes y equipos para evaluar el desarrollo motor.

Experiencia y Capacitación: Es necesario contar con personal capacitado, como educadores o psicólogos infantiles, que tenga experiencia en la implementación y evaluación de juegos lúdicos. La viabilidad técnica también dependerá de la formación de los evaluadores en técnicas de medición del desarrollo corporal.

Metodología: Debe estar claramente definida y ser factible de implementar en el entorno educativo. Esto incluye el diseño de las actividades lúdicas, la forma de medir el impacto

en el desarrollo corporal y la planificación de la recolección de datos.

Evaluación Presupuestaria

Analiza los costos asociados al estudio y si hay fondos disponibles para cubrirlos.

Costos Directos: Podrían incluir la compra de materiales para los juegos lúdicos, herramientas para medir el desarrollo corporal (como cintas métricas, escalas, etc.), y cualquier otro equipo necesario. También se deben considerar los costos de capacitación del personal.

Costos Indirectos: Pueden incluir gastos relacionados con la logística del estudio, como la administración y coordinación del proyecto, así como los costos de publicación o presentación de resultados.

Financiamiento: La viabilidad presupuestaria depende de la disponibilidad de financiamiento. Se deben identificar fuentes de financiamiento posibles, como subvenciones educativas, presupuestos institucionales o apoyo de organizaciones no gubernamentales.

Evaluación Ambiental

La evaluación ambiental considera el entorno físico y la infraestructura donde se llevará a cabo el estudio.

Instalaciones: La institución educativa debe tener instalaciones adecuadas para llevar a cabo las actividades lúdicas y las evaluaciones. Esto incluye espacios seguros y adecuados para que los niños jueguen y se muevan libremente.

Seguridad: Se deben garantizar las condiciones de seguridad en el entorno para evitar accidentes durante los juegos lúdicos. La infraestructura debe ser apropiada y estar libre de peligros.

Impacto Ambiental: El estudio no debería tener un impacto ambiental significativo. Los materiales utilizados para los juegos deben ser sostenibles y respetuosos con el medio ambiente.

Evaluación Socio-Económica

La evaluación socio-económica examina cómo el estudio podría afectar y ser afectado por el entorno social y económico.

Beneficios para la Comunidad: El estudio podría tener un impacto positivo en la comunidad educativa, mejorando el desarrollo corporal de los niños y potenciando el valor de los juegos lúdicos en la educación infantil.

Aceptación y Participación: La viabilidad también depende de la aceptación del estudio por parte de los padres, educadores y la comunidad. Se debe asegurar que haya interés y compromiso con el proyecto.

Costos para la Comunidad: Los costos del estudio deben ser asumibles para la institución y no representar una carga financiera significativa. Además, el estudio no debería generar costos adicionales para los padres o cuidadores

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Internacionales

Yoshimi et al. (2021) En sus objetivos, se estableció la implementación de juegos orientados a la expresión corporal, y se examinó también el desarrollo social mediante la interacción con otros niños a través de un programa de ejercicios. Se incluyeron 29 niños de tres años, 44 de cuatro años y 33 de cinco años, sumando un total de 106 participantes para comparar los cambios en el movimiento antes y después del programa. Durante la intervención, los niños participaron en un programa de movimiento coordinado, centrado en el juego rítmico, con una duración de seis minutos diarios. Los resultados de una prueba de habilidades motoras indicaron mejoras en los niños de cuatro y cinco años, mientras que los de tres años mostraron avances parciales. En relación con la capacidad de expresión física, las evaluaciones de movimiento, espacio, dinámica y tiempo mejoraron significativamente en todos los grupos de edad. Este estudio demuestra que la participación en el programa no solo optimizó las habilidades motoras y la expresión física en los niños, sino que también fomentó el desarrollo social al facilitar la comunicación a través del movimiento.

Zamorano, et al., (2022) El objetivo del estudio fue identificar los niveles de aprendizaje lúdico mediante los juegos motores en la Educación Infantil. Se realizó una investigación cualitativa de nivel básico que reveló que los niños emplean el juego motor como una herramienta para socializar, manteniendo una alta atención durante el juego y desarrollando la habilidad para expresar sus emociones. Se concluyó que el área de Educación Física es esencial para el aprendizaje lúdico y el bienestar infantil, ya que no

solo ofrece juegos y actividades recreativas, sino que también contribuye a aspectos como el estado de ánimo, la vivencia de experiencias significativas, y el fomento de la curiosidad y creatividad durante el desarrollo infantil.

En otro estudio, Torres et al. (2021) se propuso comprender cómo las tecnologías de juego físico-digital fomentan comportamientos importantes para el desarrollo, relacionados con habilidades transferibles y actividad física, en niños de 0 a 12 años con desarrollo típico. Este estudio cualitativo de nivel básico concluyó que las tecnologías de juego interactivo pueden influir positivamente en comportamientos esenciales para el desarrollo infantil. La interactividad del juego favorece comportamientos como el autocontrol en la toma de decisiones y la colaboración para resolver problemas, apoyados por la actividad física.

Riera (2021) investigó en Ecuador cómo el juego influye en el desarrollo corporal de niños en el subnivel II. Su estudio descriptivo, basado en un cuestionario aplicado a docentes, mostró que el 67% de los profesores no emplea juegos lúdicos, mientras que solo el 33% lo hace. La investigación concluyó que la expresión corporal es fundamental para el desarrollo conductual, de la personalidad y las habilidades de los niños. A pesar de que algunos educadores ya incorporan actividades lúdicas, el estudio sugiere la necesidad de talleres para actualizar las prácticas y adoptar estrategias más efectivas entre los docentes.

A nivel nacional, Azabache y Roldán (2021) llevaron a cabo la investigación titulada "Actividades lúdicas KAMI para mejorar la expresión corporal de niños de 5 años del CEE Rafael Narváez Cadenillas-2019". Su objetivo fue mejorar la expresión corporal en 19 niños de una clase de 5 años a través de actividades lúdicas. Con un diseño

preexperimental y un grupo experimental, se realizaron pruebas antes y después de la intervención. Los resultados iniciales indicaron que el 73,68% de los niños tenía un nivel bajo de expresión corporal, y el 26,32% un nivel medio. Después de la intervención, el 84,21% alcanzó un nivel alto y el 15,79% un nivel medio, evidenciando una mejora significativa de 2,15 en la expresión corporal del grupo experimental.

Oqueso (2019) investigó cómo la aplicación de juegos corporales afecta el desarrollo de nociones espaciales y temporales en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 571 Pumaorcco, ubicada en el Distrito de Sicuani, Provincia de Canchis, Región Cusco, durante el año 2017. La metodología empleada combinó métodos de campo, bibliográficos y cuantitativos, utilizando observación y herramientas como fichas y listas de cotejo. La muestra incluyó a 24 estudiantes, quienes fueron evaluados con pre-test y post-test. Los resultados demostraron que los juegos corporales tienen un impacto significativo en el desarrollo de nociones espaciales y temporales.

More (2018) se enfocó en analizar la "Importancia de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor de los niños de tres años de la Institución Educativa N° 517". El estudio presentó varias teorías para sustentar la propuesta y desarrolló un recurso lúdico que integraba la habilidad y creatividad del docente con actividades básicas, como el uso del lenguaje corporal, para estimular la imaginación y el movimiento. Con un enfoque correlacional, descriptivo y no experimental, la investigación observó y correlacionó dos variables. La muestra estaba compuesta por 25 niños de tres años residentes en la zona de la institución. Los resultados indicaron que las actividades lúdicas tienen un efecto positivo en el desarrollo de la psicomotricidad a través de la expresión corporal.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 Juegos lúdicos

Según Dinello (2007), la lúdica ofrece nuevas maneras de cambiar la percepción de la realidad, lo que con lleva procesos innovadores en el ámbito del conocimiento, la creatividad y las relaciones emocionales. Esta cualidad, que promueve la creatividad, se caracteriza por su capacidad para alterar las perspectivas y generar emociones positivas y agradables.

Aucouturier (2004) Dinello (2007) describe los juegos lúdicos como caminos hacia el placer de hacer y pensar, situando al niño en un contexto que le permite experimentar gratificación emocional al descubrir y alcanzar conocimientos sobre su propio cuerpo, el espacio y el tiempo. En este sentido, el niño no considera el juego simplemente como una actividad destacada, sino que su tiempo está absorbido por el deseo de resolver problemas cotidianos más que imaginativos. Así, las actividades lúdicas se convierten en el motor que permite al infante desarrollar su autonomía.

Por otro lado, Piaget (1962) sostiene que los juegos y actividades lúdicas son esenciales en el desarrollo infantil, ya que ayudan a la asimilación de la realidad en diferentes etapas evolutivas, ya sea de manera funcional o reproductiva. Al interactuar con su entorno a través del juego, el niño crea su propia representación de la realidad debido a la falta de información inmediata, lo que le permite adquirir conocimientos, habilidades y destrezas desde una etapa temprana. El juego se convierte así en una de las experiencias más placenteras y significativas para el aprendizaje.

Piaget también menciona que existen diversas formas de juego que influyen en el desarrollo del niño, siendo el resultado directo de cambios en las estructuras mentales sincrónicas. Estos juegos contribuyen a la formación de nuevas estructuras mentales que permiten que el niño se adapte eficazmente a su entorno. Inicialmente, el niño debe equilibrarse entre diferentes lugares, lo que le obliga a reorganizarlos independientemente de las características específicas de cada objeto. De esta manera, el niño distorsiona su realidad a favor de su propia organización interna. La función principal de estos ejercicios es mejorar los patrones de movimiento y la coordinación en la medida que se logran. (Piaget ,1946)

2.2.2. El juego

Según Delgado (2011), el juego es una actividad innata en el ser humano, presente a lo largo de todas las edades, culturas y épocas. Se considera una estrategia esencial para adquirir capacidades y desarrollar destrezas y ha

López (2008) señaló que el juego es una actividad fundamental en la infancia, indispensable y vital para el desarrollo humano, contribuyendo positivamente a todos los aspectos del crecimiento.

Según la UNESCO (1980), el juego es fundamental ya que favorece un desarrollo equilibrado

Zapata (1990) también enfatizó que el juego es esencial en la enseñanza escolar, ya que los niños aprenden mejor mientras juegan. Por ello, el juego debe ser considerado una estrategia educativa clave, ya que el aprendizaje a través del

movimiento ofrece grandes beneficios para los niños (p.114).

Para esta investigación, se ha adoptado la siguiente definición de juego: “Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades” (Real Academia Es

El término juego, además de describir una actividad lúdica, también implica el desarrollo de capacidades en el individuo. La definición destacada no solo lo considera como una herramienta de entretenimiento, sino como una actividad transformadora que facilita el aprendizaje didáctico. Jugar es una actividad propia del niño, quien naturalmente busca jugar como una manera de adquirir conocimientos sobre el mundo, sin la rigidez de actividades más formales y aburridas.

2.2.3. Juegos recreativos

Los juegos recreativos son actividades grupales cuyo principal objetivo es el entretenimiento, sin buscar propósitos más allá de la participación en el juego mismo. Estas actividades, orientadas principalmente al disfrute, son esenciales para el bienestar físico, especialmente tras periodos de trabajo o esfuerzo físico (Casanova et al.).

Se consideran una herramienta educativa útil para el desarrollo de habilidades psicomotrices en los estudiantes. Al tratarse de actividades lúdicas, fomentan el movimiento y mejoran la expresión corporal, permitiendo que los niños puedan expresar sus emociones, sensaciones y estados de ánimo.

Bajo la supervisión del docente de educación física, los juegos recreativos están destinados a niños en edad preescolar y escolar primaria, hasta los doce años. Estas actividades, diseñadas para desarrollar habilidades motoras, pueden incluir tanto actividades independientes supervisadas como actividades educativas, culturales y deportivas. El formato de las actividades recreativas puede variar dependiendo de la edad de los niños y los recursos disponibles a lo largo del año escolar, aunque las opciones para los menores de seis años suelen ser más limitadas.

Jiménez Díaz et al. (2016) destaca que la Educación Recreativa es un programa de educación no formal que ofrece oportunidades para el desarrollo equilibrado de habilidades físicas, actitudes sociales, y capacidades cognitivas y apreciativas. Este enfoque contribuye a la formación de la personalidad y el comportamiento de las personas. La Educación Recreativa proporciona experiencias prácticas a través de actividades como la educación al aire libre, viajes de estudio, excursiones y deportes recreativos, así como juegos tradicionales y artes, entre otras actividades físicas. Otra definición de la educación recreativa es el proceso de enseñanza a través de actividades recreativas, que abarcan aspectos cognitivos y sociales, (Fuentes & Bestard, 2021).

2.2.4. Aplicación de los juegos recreativos en el salón de clases

Los niños en el nivel inicial disfrutan enormemente del juego, ya sea que lo realicen de manera individual, con sus padres, hermanos mayores o maestros. Para los niños en edad escolar, el juego constituye su principal actividad, pues a través de él exploran su entorno, desarrollan habilidades esenciales como las motoras, y aprenden reglas y normas sociales. El juego es una parte fundamental de la rutina

diaria en los jardines de infancia, tanto en espacios interiores como exteriores. Los juegos aprendidos con sus maestros también pueden ser practicados en casa o durante salidas (Rebollo González, 2015).

Los maestros emplean una amplia gama de juegos con los niños de esta etapa. Los juegos recreativos y al aire libre son particularmente valiosos debido a su accesibilidad desde temprana edad. Estos juegos varían ampliamente, reflejando las tradiciones culturales y ayudando a los niños a desarrollar habilidades de adaptación y toma de decisiones. Además, estimulan la actividad motriz, al mismo tiempo que potencian las habilidades comunicativas y creativas. Desde un enfoque metodológico, los juegos al aire libre deben considerarse un recurso pedagógico integral y flexible, que favorece una educación equilibrada. No solo contribuyen al desarrollo de las habilidades motoras, sino también al fortalecimiento de las capacidades físicas y mentales (Muñoz Arroyave et al., 2020).

Dado el amplio rango de beneficios educativos que los juegos culturales pueden ofrecer, es importante seguir ciertos lineamientos para su correcta organización. Entre los más comunes se encuentran: los juegos deben reflejar el estilo de vida, la psicología, las tradiciones y la cultura del entorno; el nivel de dificultad y el contenido deben adecuarse a la edad, capacidad cognitiva, habilidades y condición física de los participantes. Además, la selección de juegos y actividades debe alinearse con los objetivos educativos establecidos para los niños en su etapa escolar (Leont'eva & Levchenkova, 2021).

2.2.5. Los juegos lúdicos como principal motor de desarrollo del niño

Desde el principio, se promueve que los niños jueguen para garantizar que sus primeros años de vida sean felices y llenos de amor. Según Navarro (2005), cada juego debe evaluarse según su propia naturaleza, ya que a través de él, los niños desarrollan independencia, reconocen el apoyo recibido y establecen vínculos con la sociedad. Las actividades lúdicas que realizan son fundamentales, ya que el juego puede reflejar y transformar esas acciones, brindándoles satisfacción. Es esencial contar con un espacio y un horario adecuados para estas actividades, facilitando la interacción entre el cuerpo y el entorno.

Fernández (2006) resalta que el juego favorece el desarrollo integral de las personas. Los psicólogos lo consideran una necesidad básica que debe satisfacerse, ya que desempeña un rol esencial en la conciencia, el desarrollo emocional y social. Para mantener el interés y el disfrute de los niños, los juegos deben seguir ciertos parámetros que eviten el aburrimiento. Al participar en ellos, los niños interactúan de manera natural con su entorno, absorbiendo lo que el juego les proporciona. Los materiales requeridos para los juegos suelen ser accesibles y económicos, y el espacio para jugar puede variar, siempre que sea adecuado para los materiales y cumpla con los permisos necesarios.

2.2.5. Clasificación de los juegos lúdicos en educación inicial

Autores como Moreno (1992) incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: Se realiza de manera voluntaria, sin que nadie esté obligado a participar.

- Se adapta a restricciones de espacio y tiempo: Puede ajustarse a condiciones predefinidas o surgir de manera improvisada en el momento.
- Tiene un resultado imprevisible: Al ser una actividad creativa, espontánea y original, su desenlace varía constantemente, generando una incertidumbre agradable que atrae a los jugadores.
- Es una acción con valor en sí misma: El juego es libre, sin interés práctico ni consecuencias importantes, lo que resulta clave en los juegos infantiles, ya que no contempla errores.
- Se desarrolla en un mundo imaginario: El juego crea un entorno ficticio, como un relato en acción, separado de la realidad cotidiana, y lleno de simbolismo.
- Es una actividad basada en acuerdos: Todos los juegos surgen de un consenso social entre los jugadores, quienes establecen las reglas, los límites y la estructura interna del juego.

Basado en las definiciones de juego de Huizinga y Caillois, tal como las citan Bernabeu y Goldstein (2008), se puede identificar lo siguiente:

El juego es una actividad voluntaria: Como señala Hilda Cañequé, el juego surge de la elección y el deseo personal del jugador, sin estar sujeto a controles externos.

El juego crea una realidad imaginaria: Esta surge de la mezcla de elementos de la realidad y la fantasía. Según el psiquiatra D.W. Winnicott, en su obra *Realidad y juego*, la actividad lúdica se desarrolla en un espacio intermedio

entre el mundo interno y externo del individuo, al que denomina "espacio potencial". Este espacio actúa como un puente entre la realidad y la ficción, permitiendo que el jugador escape temporalmente de las tensiones de la vida cotidiana.

Cada juego se desarrolla en su propio tiempo y espacio: Los jugadores definen los límites tanto del espacio como del tiempo del juego. En juegos muy estructurados, como los deportes, el tiempo y lugar de inicio y finalización están claramente predeterminados. En otras formas de juego más libres, estos límites se desarrollan de acuerdo con el propio devenir del juego.

El espacio de juego es simbólico y anacrónico: En el juego, el espacio y el tiempo se sitúan entre la realidad y la fantasía, donde cualquier cosa puede suceder. Los niños, especialmente, muestran una espontaneidad completa cuando juegan.

Según Piaget, los juegos o actividades lúdicas pueden clasificarse en diferentes categorías, dependiendo de su naturaleza y estructura

Juego Funcional

Según Piaget (1962), el juego funcional se refiere a las actividades mediante las cuales el niño explora su entorno y los objetos que lo rodean, respondiendo a estímulos externos. Este tipo de juego es esencial para desarrollar la coordinación motora, tanto gruesa como fina, y para fomentar el desarrollo sensorial. Además, ayuda al niño a comprender conceptos como la duración de los objetos y la relación causa-efecto. Estas actividades pueden involucrar el cuerpo del niño, el uso de objetos o la interacción con otras personas, y van evolucionando a medida que el niño adquiere nuevas

habilidades y capacidades.

Juego de reglas

En esta etapa, se ofrece al niño la oportunidad de comenzar a desarrollar el pensamiento lógico y estratégico, lo cual sucede generalmente entre los cinco y seis años de edad. Según Piaget, el juego de reglas es una forma de actividad lúdica que favorece la socialización. Este tipo de juego combina tanto aspectos sensoriomotores (como carreras, canicas o bolos) como intelectuales (como las cartas o las damas), y se basa en la competencia entre los participantes dentro de un marco de reglas previamente establecidas. Dichas reglas pueden ser heredadas a través de tradiciones o acordadas entre los jugadores. El juego no solo permite mejorar el autocontrol del niño, sino que también, cuando un participante comete un error, el grupo lo corrige, lo que ayuda al niño a comprender, aceptar y respetar las reglas establecidas.

Juego simbólico

El juego simbólico se enfoca en lo que un objeto, evento o situación representa para el niño, permitiéndole socializar, resolver conflictos internos y adaptarse de manera más efectiva a su entorno. Este tipo de juego es común entre los dos y cuatro años de edad, y se caracteriza por ser una actividad consciente, dirigida libremente, en la que los niños actúan "como si" estuvieran en una situación real. Aunque tiene un carácter realista, permite a los participantes sumergirse completamente en la actividad durante un tiempo determinado, con reglas flexibles que dependen de la imaginación. En la inteligencia del niño, el juego simbólico es fundamental, ya que refleja su comprensión de la realidad de acuerdo con su etapa de desarrollo. Los principales beneficios de este tipo de juego incluyen la

generación de placer, felicidad y disfrute, los cuales son esenciales para el bienestar emocional. A medida que los juegos se vuelven más complejos, se intensifican la interacción, la alegría y el placer, lo que contribuye al desarrollo de las habilidades sensoriomotoras del niño. En este contexto, la capacidad de simbolizar implica la creación de escenarios mentales que se combinan con la realidad. Gonzales (2020).

2.2.6. Desarrollo del esquema corporal

Comellas (1984) afirma que un conocimiento adecuado del esquema corporal favorece una correcta organización espacio-temporal, una mejor coordinación motora y postural, y, por lo tanto, contribuye a que el niño se sienta más seguro en sus interacciones sociales. En este sentido, Méndez (2006) subraya la importancia del esquema corporal, ya que una falta de integración de este concepto puede provocar problemas en la percepción visual. El esquema corporal se refiere a la conciencia que tenemos de nuestro propio cuerpo, su relación entre las distintas partes y cómo percibimos estas conexiones a lo largo de la vida (Web). Es un concepto dinámico que se desarrolla de manera paulatina y abarca todas las capacidades relacionadas con el movimiento, pudiendo alterarse por enfermedades o patologías.

Para la correcta formación del esquema corporal, es necesario contar con varios elementos clave: control tónico, control postural, control respiratorio, capacidades perceptivas y lateralización. Un esquema corporal mal estructurado puede generar distintos tipos de déficits en la relación del niño con el entorno:

Déficit motor: problemas en el desarrollo y control del movimiento.

Déficit perceptivo: dificultades en la interpretación y respuesta a estímulos sensoriales.

Déficit afectivo: puede implicar inseguridad emocional y problemas en la gestión de las relaciones interpersonales.

Asimismo, la noción del esquema corporal está estrechamente relacionada con los estados emocionales del individuo, los cuales se ven influenciados por sus experiencias previas.

2.2.7. Esquema corporal

- El desarrollo del esquema corporal se da en varias fases que pueden dividirse en tres niveles, según Ajuriaguerra (1979) citado por Lázaro y Berruezo (2009):
- **Cuerpo vivido:** Este nivel se basa en una comprensión sensoriomotora del cuerpo, en la que el niño interactúa con el entorno de manera práctica, desarrollando gradualmente su capacidad de acción en el mundo exterior.
- **Cuerpo percibido:** Aquí el niño tiene una noción preoperatoria del cuerpo, centrada en su percepción. El espacio sigue girando alrededor de su cuerpo y su entendimiento es limitado por lo que percibe.
- **Cuerpo representado:** En esta fase, el niño alcanza una noción operatoria del cuerpo, ubicada en un espacio objetivo o euclidiano. Está vinculada con la capacidad de operar en general y, específicamente, con la operatividad espacial.
- Por otro lado, Vayer plantea que el desarrollo del esquema corporal ocurre

en varias etapas:

- Desde el nacimiento hasta los 2 años (Período maternal): El niño progresa desde los reflejos básicos hasta la capacidad de caminar y coordinar movimientos, a través de una interacción tónica con la madre.
- De 2 a 5 años (Período de aprendizaje global y uso de sí mismo): El niño comienza a realizar acciones más precisas. Los gestos y la locomoción se vuelven más coordinados, permitiendo que el niño reconozca y use su cuerpo de manera más diferenciada. En esta etapa, la relación con el adulto sigue siendo clave para su evolución.

- De 5 a 7 años (Período de transición): El niño pasa de un estado global y sincrético a una mayor diferenciación y análisis. La integración de sensaciones motrices, cinestésicas y sensoriales, especialmente visuales, facilita la transición de la acción corporal a la representación. Durante esta etapa, se consolida el control postural, la lateralidad y el conocimiento de la derecha e izquierda, con la presencia del adulto siendo aún importante para guiar esta evolución.

- De 7 a 11-12 años: Elaboración definitiva del esquema corporal

Durante esta etapa, los niños desarrollan una comprensión avanzada y definitiva de su esquema corporal. Gracias a una mayor conciencia de los diferentes elementos corporales y el control sobre su movilización para la acción, se consolidan varias habilidades clave:

Capacidad de relajación global y segmentaria: Los niños adquieren la habilidad de relajarse tanto de manera general como en partes específicas

de su cuerpo.

Independencia de brazos y piernas respecto al tronco: Los brazos y las piernas comienzan a funcionar de manera más autónoma en relación con el tronco, permitiendo movimientos más coordinados y específicos.

Independencia funcional de segmentos corporales: Se desarrolla una mayor independencia en el uso de diferentes segmentos del cuerpo y sus elementos, mejorando la funcionalidad general.

Transposición del conocimiento de sí mismo al conocimiento de los demás: Los niños empiezan a aplicar el conocimiento que tienen de su propio cuerpo para entender mejor el cuerpo de los demás, facilitando las interacciones sociales y el aprendizaje.

Este avance en la elaboración del esquema corporal resulta en un desarrollo más amplio de las capacidades de aprendizaje y en una mejor relación con el entorno” (Vayer, P. 1985, pág. 22-23).

2.2.8 Organización del esquema corporal

de las diferentes partes del cuerpo con respecto al torso y entre ellas. La organización de la propiocepción, en relación con las sensaciones del mundo exterior (exterocepción), constituye la base fundamental del movimiento humano. Según P. Vayer (1985), esta organización implica varios aspectos clave:

Conciencia y control del propio cuerpo: Esto incluye la internalización y percepción global de las sensaciones asociadas a diferentes partes del cuerpo, permitiendo una comprensión holística del propio cuerpo.

Equilibrio postural eficaz con clara lateralidad: Se refiere a la capacidad de

mantener una postura estable y equilibrada, así como a la diferenciación clara de los lados del cuerpo.

Independencia funcional: Se refiere a la habilidad de los diferentes segmentos del cuerpo para funcionar de manera autónoma, facilitando movimientos coordinados y precisos.

Control de pulsiones e inhibiciones: Incluye la capacidad para regular los impulsos físicos y emocionales, así como para gestionar la tensión mental y controlar la respiración, abarcando aspectos de relajación y respiración consciente.

La educación en estos aspectos de la motricidad humana, que se manifiestan en la personalidad del niño, forma parte de la educación de los sistemas corporales. Generalmente, estas habilidades no se dominan por completo hasta alrededor de los 11 o 12 años.

2.2.8. Sugerencias para desarrollar el esquema corporal

- El desarrollo del esquema corporal se realiza a través de la acción y el uso del espacio. Según Fernández (2008), este proceso abarca varios aspectos importantes:
- **Percepción Global del Cuerpo:** Implica la conciencia de los espacios gestuales y el conocimiento del cuerpo en su totalidad, comprendiendo el cuerpo como una unidad integrada.
- **Posiciones del Cuerpo:**

Posición de Pie: Involucra estar recostado contra una pared, usar un espejo

para verificar las posiciones, y mantener el control de la verticalidad. También se refiere a la cualidad tónica general, que puede ser tenso o relajado, así como la interacción con objetos elevados.

- Posición Sentada: Se experimenta variando el apoyo (en un banco, mesa, suelo, colchoneta, etc.) y el contacto con los miembros inferiores (pies colgantes, apoyo de las plantas de los pies, etc.).
- Posición Acostada: Incluye variaciones de superficies (suelo, alfombra, tapete) y la percepción de sensaciones según la posición del cuerpo (de espaldas, boca abajo, de costado). Aspectos como inmovilidad, tensión y hinchazón son relevantes en esta posición.

Movimientos del Cuerpo:

- Marcha Normal: Puede ser rápida o lenta, con pasos grandes o pequeños, y en diferentes direcciones (hacia adelante, hacia atrás, hacia los lados), variando según el punto de apoyo (punta de los pies, talones, etc.).
- Carrera: Implica moverse en diferentes direcciones y puede requerir un tope para un control adecuado del movimiento.
- Gatear: Se realiza usando las partes del cuerpo en contacto con el suelo, como gatear boca abajo o sobre las rodillas.
- Conciencia del Espacio Gestual: Consiste en distinguir posiciones y movimientos de las extremidades y comprender cómo se integran en el espacio.

2.2.9. Estructura del esquema corporal

Terán (2008), citado en Benavides (2016), sostiene que la estructura del fenotipo se desarrolla de manera gradual en función del desarrollo del sistema nervioso, el cual se relaciona con el entorno a través de los sentidos y el movimiento. Este proceso permite al infante adquirir conocimientos sobre las distintas partes de su cuerpo mediante actividades motoras y tonificantes. La actividad tonal del cuerpo explora dos estados:

Estado de Tono Normal: Este estado se caracteriza por un equilibrio adecuado en la tensión muscular que permite al cuerpo mantener posturas y realizar movimientos de forma eficiente.

Estado de Tono Alterado: En este estado, la tensión muscular puede estar alterada, afectando la coordinación y el control motor. Esto puede manifestarse como hipotonía (tono muscular bajo) o hipertonia (tono muscular alto), influenciando la forma en que el niño interactúa con su entorno y realiza actividades.

Estos estados del tono muscular juegan un papel crucial en el desarrollo motor y en la capacidad del niño para explorar y comprender su cuerpo.

- **En repaso:** Cuando el cuerpo se ajusta mostrando resistencia o relajación en función de la posición de los músculos, esto puede influir en cómo se manifiestan las experiencias intelectuales o espirituales, así como en cómo se enfrentan y procesan las circunstancias extremas que el individuo está

viviendo en ese momento.

- **En movimiento:** Los ritmos musculares se relajan mediante acciones como caminar, correr, saltar y bailar, mostrando diferentes niveles de tensión muscular específica.

Según Taboada (2012), citado por Mamani et al. (2019), una correcta estructuración del esquema corporal favorece el desarrollo de la inteligencia, el conocimiento y la personalidad de la persona, así como su relación con el entorno. En cambio, una estructura inadecuada puede provocar dificultades tanto a nivel personal como en el ámbito escolar y social.

2.2.10. Actividades motrices

En las definiciones de actividades lúdicas, Dinello (2007) sostiene que la lúdica ofrece nuevas formas de percibir la realidad, promoviendo procesos de conocimiento, creatividad y relaciones emocionales. Esta cualidad favorece la creatividad al permitir cambiar perspectivas y generar emociones positivas y placenteras.

Por su parte, Vygotsky (1966) destaca que las actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo, actuando como un motor social importante.

Aucouturier (2004) describe las actividades lúdicas como rutas hacia el placer de hacer y pensar, situando al niño en un contexto que le proporciona experiencias emocionales gratificantes. A través del juego, el niño explora su cuerpo, el espacio

y el tiempo, descubriendo soluciones a situaciones cotidianas y fomentando su autonomía.

Martínez (2005) afirma que el juego permite al niño desarrollarse integralmente, encontrando disfrute y armonía tanto con su entorno como consigo mismo. El juego le enseña normas, valores y formas de actuar, manteniendo viva su curiosidad y ayudándolo a explorar y aprender mientras juega, promoviendo su autosuficiencia y formación de carácter.

Ortiz (2005) describe el juego como una forma de recreación que, a través de la participación, desarrolla capacidades en los niños. Los juegos, con o sin reglas, permiten a los niños interactuar y aprender mientras se divierten, inculcando valores y proporcionando aprendizajes significativos.

Finalmente, Piaget (1962) considera que las actividades lúdicas son esenciales para el desarrollo infantil, ya que ayudan en la asimilación de la realidad en distintas etapas evolutivas. El juego es una actividad placentera que fomenta aprendizajes significativos y el desarrollo de habilidades y destrezas, permitiendo al niño crear su propia comprensión a medida que adquiere conocimientos.

2.2.11. Características de las actividades lúdicas

Casanova (2012) señala que el juego se puede definir de diversas maneras, ya que es una actividad placentera que adquiere distintos significados a lo largo del tiempo, adaptándose a las perspectivas de la sociedad. La percepción de las colecciones y

la manera en que se ven también están en constante cambio. La acción o movimiento durante el juego proporciona a los niños felicidad y disfrute del momento, a pesar de que los juegos tienen reglas. Los niños se divierten mientras aprenden rápidamente a través del juego.

Es así que se indica las respectivas características:

- **Agradable;** sobre todo, debe aportar placer a quien lo utiliza y no provocar síntomas de decepción.
- **Natural y motivador;** es un acto motivador, que facilita permanecer original.
- **Fue emancipador,** representó un movimiento independiente.
- **Es un mundo completamente diferente;** colocar a los niños en un universo paralelo requiere usar su imaginación.
- **Es creador;** es positivo para el progreso de la imaginación y la naturaleza.
- **Expresivo;** porque la expresión de emoción y acción es ventajosa.
- **Social;** promueve la cooperación, la comprensión y el trabajo en equipo.

Las características mencionadas favorecen un mejor desarrollo en los niños, orientadas a fortalecer sus aprendizajes y su crecimiento personal. Moreano (2016) destaca los siguientes beneficios del juego para el desarrollo infantil:

Fortalece las habilidades cognitivas y sociales, como el sentimiento, pensamiento y acción.

Mejora la comunicación de pensamientos, sentimientos y evidencias.

Consolida relaciones con sus pares, permitiendo que los niños se reinventen con sus compañeros, compartan y desarrollen habilidades socioemocionales, facilitando la

interacción entre ellos.

Mejora los procesos de aprendizaje y sirve como soporte para las destrezas cognitivas, sociales, comunicativas y madurativas.

Es crucial involucrar a los adultos en actividades divertidas con los niños. Las actividades lúdicas son parte esencial del desarrollo motor del alumno, que es la base para la adquisición de nuevas formas de aprendizaje.

2.2.12. Habilidades motrices del esquema corporal.

Luna et al. (2020) indican que las habilidades motrices se refieren a todas aquellas acciones que implican el movimiento de los diversos músculos del cuerpo desde edades muy tempranas. Cuanto antes se desarrollen estas habilidades, mejor podrán ser potenciadas, evolucionando y fortaleciéndose posteriormente a través de juegos o ejercicios. De manera similar, Rondón et al. (2019) sostienen que las habilidades motrices son todos los movimientos que el cuerpo realiza con la intención de ejecutar adecuadamente un gesto deseado de manera precisa, en un tiempo corto y utilizando la mínima energía posible. Estas habilidades también permiten que la persona se relacione con su entorno mediante desplazamientos que involucran todo el cuerpo (práctica global) y a través de la manipulación de objetos. (practica fina).

Autonomía

Según Sánchez (2018), la autonomía es la capacidad que tienen los niños para realizar sus actividades diarias por sí mismos, lo que incluye tomar las acciones necesarias para resolver problemas. Esta es una capacidad global y permanente que influye en todos los aspectos de la vida diaria. Al nacer, el niño es indefenso, pero

a medida que madura, gana autonomía y depende cada vez menos de los demás. De manera similar, Lip Licham (2022) destaca que la autonomía es el derecho y la capacidad más importante que un ser humano puede tener, ya que permite ser auténtico y libre, fomentando su crecimiento en un entorno donde se respeten las personas y las normas de convivencia. Por lo tanto, es crucial desarrollar la autonomía desde los primeros años de vida del niño, utilizando los juegos como herramienta para su desarrollo.

Representaciones Gráfico Plásticos

Medrano (2020) indica que las representaciones gráficas y plásticas son actividades lúdicas que permiten que los niños disfruten creando de manera libre, expresando su creatividad e imaginación mediante una variedad de materiales. Estas actividades son muy beneficiosas para el proceso de aprendizaje, ya que los niños pueden desarrollar sus aprendizajes de manera más autónoma y significativa. Además, estas actividades contribuyen al desarrollo motor del niño y abren espacios para la interacción, permitiendo que los niños se expresen libremente, perfeccionen su apreciación artística y desarrollen su capacidad para socializar y expresarse, así como su imaginación. Esto ayuda a crear confianza y elevar la autoestima del niño.

2.3. Definición de términos básicos

Autonomía

Es la habilidad que poseen los niños para llevar a cabo actividades diarias por su cuenta, lo que abarca la capacidad de tomar decisiones para resolver problemas. Se trata de una habilidad general y continua que afecta todos los aspectos de la vida cotidiana. Aunque al nacer el niño es vulnerable, a medida que crece, adquiere autonomía y se vuelve menos dependiente de los demás.

El juego en los niños

Es una actividad crucial en el desarrollo infantil, ya que brinda a los niños la oportunidad de explorar el mundo, conocerse a sí mismos y su entorno, y adquirir habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Mediante el juego, los niños tienen la posibilidad de experimentar libertad, creatividad y resolución de problemas.

Esquema corporal

Es la imagen mental que una persona forma de su propio cuerpo y de su relación con el espacio circundante. Este concepto se desarrolla mediante experiencias sensoriales y motoras, y es esencial para la coordinación motriz, la percepción del propio cuerpo y la interacción con el entorno.

Habilidades motrices

Está fundamentado a las acciones que involucran el movimiento de los diferentes músculos del cuerpo. Desde una edad temprana, estas habilidades pueden ser desarrolladas y mejoradas mediante juegos o ejercicios. Incluyen la capacidad de realizar movimientos precisos y eficientes, tanto en términos de desplazamiento como en la manipulación de objetos.

Importancia del esquema corporal

Es fundamental para el desarrollo motor, la coordinación y la interacción con el entorno. Permite a los niños comprender la ubicación de sus cuerpos en el espacio, lo cual es crucial para actividades como caminar, correr y manipular objetos. Un esquema corporal bien desarrollado es clave para la autonomía y la confianza en las habilidades físicas.

Juego

Es una actividad inherente a la naturaleza humana, especialmente durante la infancia. Sirve como un medio de expresión y aprendizaje que permite a los niños explorar, experimentar

y resolver problemas en un entorno seguro y controlado. Mediante el juego, los niños desarrollan habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

Juegos lúdicos

Son actividades recreativas enfocadas en la diversión y el disfrute. Estos juegos pueden implicar aspectos físicos, mentales o ambos, y generalmente incluyen reglas y objetivos. Los juegos lúdicos son una herramienta valiosa para el desarrollo infantil, ya que promueven la creatividad, la socialización y el aprendizaje.

2.5 Formulación de la hipótesis

2.5.1. Hipótesis General

Existe relación significativamente entre los juegos lúdicos y el desarrollo corporal en niños de 4 años del nivel inicial de Institución Educativa Integrada N° 20801- Sayán.

2.5.2 Hipótesis específicas

- Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y las actividades motrices en niños de 4 años en la Institución Educativa Integrada N° 20801 – Sayán.

- Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 20801 – Sayán.

2.6 Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos Lúdicos	Juego funcional	Asume funciones Describe características Reconoce las funciones	Preguntas Preguntas Preguntas
	Juego de reglas	Respeto los espacios Comparte materiales Escucha las indicaciones	Preguntas Preguntas Preguntas
	Juego simbólico	Crea juegos Organiza juegos Representa personajes	Preguntas Preguntas Preguntas
VARIABLE DEPENDIENTE Desarrollo del esquema corporal	Habilidades motrices	Coordinación: -Óculo manual -Óculo podal Relaciona espacio y tiempo Construye su corporeidad	Preguntas Preguntas Pregunta
	Autonomía	Expresa sus emociones Respeto sus potencialidades Interactúa	Preguntas Preguntas Pregunta

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

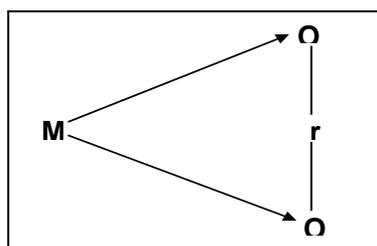
3.1. Diseño metodológico

El estudio tiene un diseño no experimental, tanto sustantivo como descriptivo, ya que pretende abordar un problema teórico y se centra en la descripción de la realidad (Sánchez y Reyes, 2003). En este contexto, el objetivo es entender el uso de los materiales desechables y su papel como recurso didáctico para mejorar la enseñanza en el nivel inicial.

El diseño del estudio es correlacional, ya que se analizan los resultados obtenidos en la medición de las variables para determinar el grado de asociación entre los aspectos investigados. (Sánchez y Reyes, 2003).

El diagrama representativo es el siguiente:

M: Muestra de investigación



O_x: Juegos lúdicos

O_y: Desarrollo corporal

r: Relación entre las variables

3.1.1. Tipo de Investigación

El diseño de la investigación es básico y no experimental, y se clasifica como correlacional, dado que los resultados obtenidos de la medición de las variables se han analizado para establecer el grado de relación entre los aspectos investigados. (Sánchez y Reyes, 2003).

3.1.1. Enfoque de investigación

Es un enfoque cuantitativo. De acuerdo con Arias (2012), este enfoque tiene como objetivo describir las características o atributos de la muestra de estudio mediante la utilización de un instrumento de recolección de datos y el análisis estadístico correspondiente. Hernández (2014) señala que este enfoque se enfoca en la recopilación de datos para llevar a cabo mediciones numéricas y análisis estadísticos, con el propósito de probar las hipótesis formuladas. Gómez (2012) destaca que el análisis se basa en los datos numéricos obtenidos de cada respuesta una vez realizada la codificación.

3.2. Población y Muestra:

Población: La población está formada por todos los miembros de la comunidad educativa: docentes, directivos, personal de servicio y auxiliares de la Institución Educativa Integrada N° 20801 – Sayán, y se distribuye de la siguiente manera:

Cuadro 1

	NIVEL	CANTIDAD
ALUMNOS	INICIAL	37
	PRIMARIA	97
	SECUNDARIA	107
	TOTAL	241

Muestra:

La muestra está constituida por los niños de 4 años que hacen un total de 17 estudiantes del nivel inicial.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el estudio se emplearán técnicas e instrumentos cuantitativos para la recolección de datos. Entre estas técnicas se incluye la evaluación o medición a través de un inventario, que emplea fichas de observación y preguntas para recabar la percepción de docentes y estudiantes sobre cómo los juegos lúdicos y el desarrollo corporal influyen en la enseñanza de niños de 4 años en el nivel inicial. También se utilizará la técnica de encuesta con cuestionarios para obtener la información necesaria para la investigación, así como el análisis documental mediante un formato de registro de evaluación.

Las técnicas a aplicar serán:

Encuestas dirigidas a docentes y niños del nivel inicial de 4 años.

Aplicación de cuestionarios y fichas de observación sobre los juegos lúdicos y el desarrollo corporal.

Uso de fichas técnicas para la estadística.

Registro de datos durante el estudio, análisis bibliográfico y revisión documental

3.4. Técnicas para el Procesamiento de la Información

Se empleará el software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS), versión 23, para analizar e interpretar los datos. La prueba de hipótesis se realizará utilizando la prueba de Chi-cuadrado para evaluar los aspectos cualitativos.

Aspectos Éticos

Todos los procedimientos y resultados se ajustarán con precisión a la realidad del estudio. Cualquier modificación necesaria en el proyecto será realizada y comunicada oportunamente para asegurar la validez y fiabilidad al estudio.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados.

Actividades motrices

Tabla 1 ¿Te gusta jugar?

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Si	17	100%
No	0	0%
Total	17	100

Fuente: Creación propia basado en encuestas.



Figura 1 ¿Te gusta jugar?

Interpretación

En la tabla se observa que los 17 niños, que constituyen el 100%, afirman que les gusta jugar. La tabulación indica que todos los niños disfrutaban del juego, lo cual contribuirá positivamente a su desarrollo corporal.

Tabla 2 ¿Tienes tu juego favorito?

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Si	17	100%
No	00	00%
Total	17	100

Fuente: Creación propia basado en encuestas.

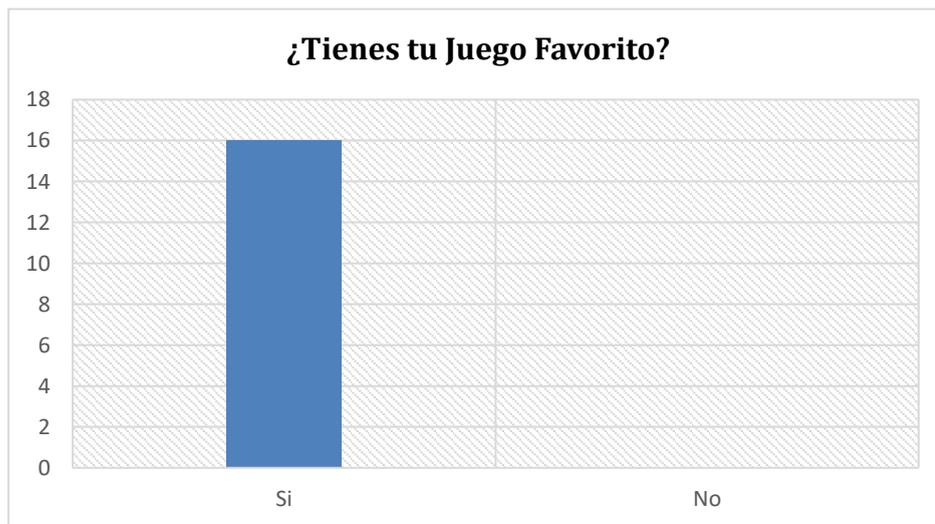


Figura 2 ¿Tienes tu juego favorito?

Interpretación

Tras la tabulación, se puede observar que los 17 niños del nivel inicial, en el aula de 4 años, que representan el 100%, afirman tener un juego favorito

Tabla 3 ¿Conoces las reglas del juego?

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Si	8	43.75%
No	9	56.25%
Total	17	100

Fuente: Creación propia basado en encuestas.

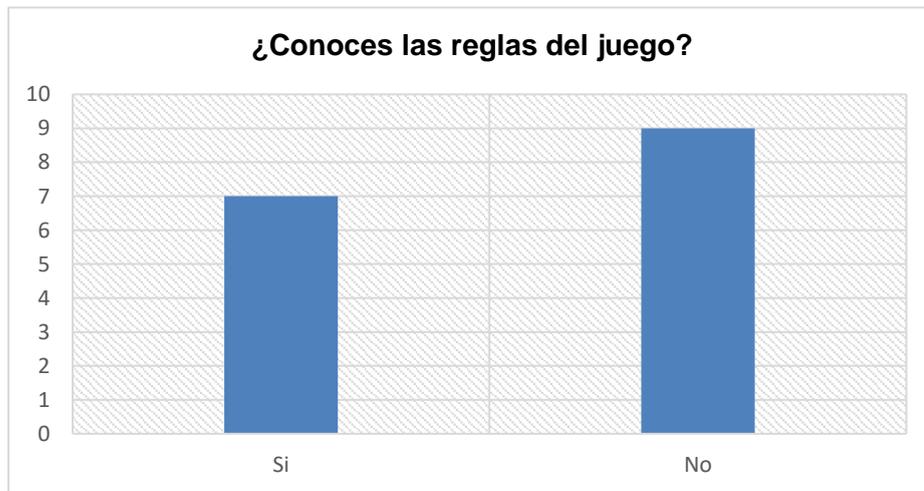


Figura 3 ¿Conoces las reglas del juego?

Interpretación

Al interpretar los datos obtenidos de las encuestas, se observa que 8 niños, que representan el 43.75%, afirman conocer las reglas del juego, mientras que 9 niños, equivalentes al 56.25%, indican no conocerlas. A través de la figura 3, se confirma que menos de la mitad de los niños conocen las reglas del juego, mientras que la mayoría no las conoce, lo que podría dificultar la ejecución del juego de manera agradable.

Tabla 4 ¿Juegas con tus compañeros de clase?

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Si	15	86.5%
No	2	13.5%
Total	17	100

Fuente: Creación propia basado en encuestas.

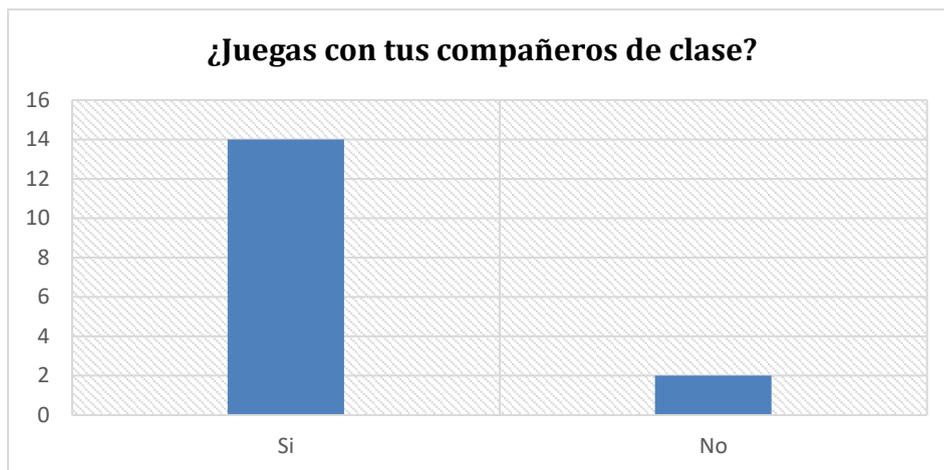


Figura 4 ¿Juegas con tus compañeros de clase?

Interpretación

Como se observa en la figura 4, el 86,50% de los niños del nivel inicial afirman que les gusta jugar con sus compañeros de clase, mientras que 2 niños, que representan el 13,50%, mencionan que no disfrutan jugar con ellos. La tabulación confirma que a la mayoría de los niños les agrada jugar con sus compañeros, lo que contribuye al desarrollo corporal mutuo y favorece la interacción social

Autonomía

Tabla 5 ¿Puedes dibujarte a ti mismo?

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Si	5	30.25%
No	12	69.75%
Total	17	100

Fuente: Creación propia basado en encuestas.

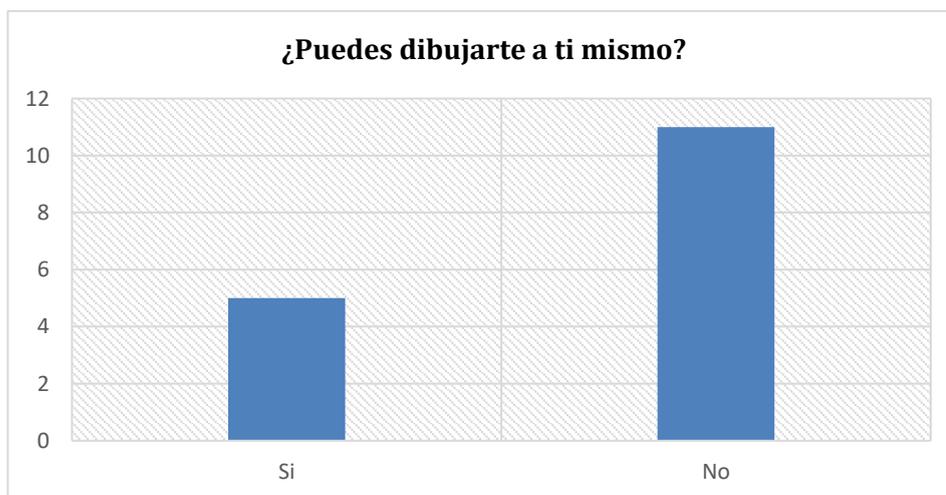


Figura 5 ¿Puedes dibujarte a ti mismo?

Interpretación

En la figura 5, se observa que cinco niños del nivel inicial, que representan el 30.25%, afirman que pueden dibujarse a sí mismos, mientras que 12 niños, equivalentes al 69.75%, señalan que no pueden hacerlo por sí mismos. Esto indica que la mayoría de los niños de 4 años del nivel inicial no poseen la habilidad para dibujarse, lo que sugiere la necesidad de implementar actividades lúdicas que promuevan el desarrollo de su esquema corporal.

Tabla 6 ¿Sabes por qué son importantes tus ojos?

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Si	4	25%
No	13	75%
Total	17	100

Fuente: Creación propia basado en encuestas.



Figura 6 ¿Sabes por qué son importantes tus ojos?

Interpretación

En la figura 6, se observa que 4 niños del nivel inicial, que representan el 25%, afirman conocer la utilidad de los ojos, mientras que 13 niños, equivalentes al 75%, indican no saberlo. Esto demuestra que la mayoría de los niños no comprenden la función de los ojos, lo que resalta la necesidad de implementar actividades lúdicas que fomenten el desarrollo del esquema corporal y les enseñen la importancia de las diferentes partes del cuerpo

Tabla 7 ¿Mueves tus manos con facilidad?

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Si	14	82.25%
No	3	17.75%
Total	17	100

Fuente: **Creación propia basado en encuestas.**

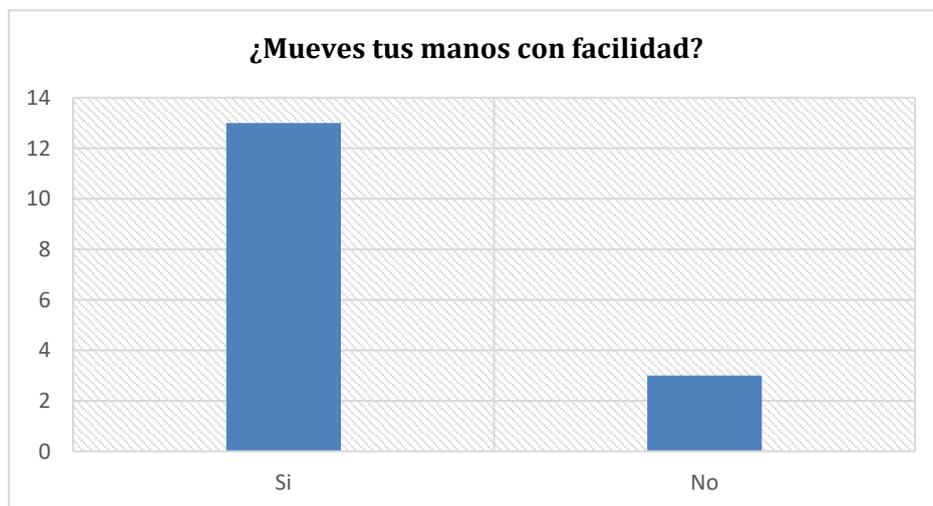


Figura 7 ¿Mueves tus manos con facilidad?

Interpretación

En la figura 7, se observa que 14 niños del nivel inicial, que representan el 82.75%, indican que pueden mover sus manos con facilidad, mientras que 3 niños, equivalentes al 17.25%, afirman que no saben hacerlo. Esto evidencia que la mayoría de los niños del aula de 4 años tienen facilidad para mover sus manos, lo que sugiere que están preparados para realizar actividades que involucren el movimiento de las diferentes partes de su cuerpo.

Tabla 8 ¿Miras tu cuerpo frente a un espejo?

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Si	17	100%
No	0	0%
Total	17	100

Fuente: **Creación propia basado en encuestas.**



Figura 8 ¿Miras tu cuerpo frente a un espejo?

Interpretación

Tras la realización de las encuestas, se observa que los 17 niños del nivel inicial del aula de 4 años, representando el 100%, afirman haberse mirado en un espejo. Según la figura 8, esto indica que todos los niños han tenido la experiencia de verse a sí mismos en el espejo, lo cual favorece un mejor desarrollo de su esquema corporal.

4.2. Contrastación de las Hipótesis

Hipótesis general.

H₀: No existe relación significativa entre los juegos lúdicos con el desarrollo corporal en los niños de 4 años en la Institución Educativa Integrada N° 20801 -Sayán.

H₁: Existe relación significativa entre los juegos lúdicos con el desarrollo corporal en niños de 4 años en Institución Educativa Integrada N° 20801- Sayán.

Tabla 9 Hipótesis general

			Juegos lúdicos	Desarrollo corporal
Rho de Spearman	Juegos Lúdicos	Coefficiente	1,000	,914**
		decorrelación		
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	17	17
Desarrollo Corporal	Desarrollo Corporal	Coefficiente	,914**	1,000
		decorrelación		
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	17	17

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: De acuerdo con la tabla 9, el Coeficiente de Correlación es de 0.914, lo que indica una relación directa y significativa entre los juegos lúdicos y el desarrollo corporal. Además, el valor p (nivel de significancia) es 0.000, menor a 0.05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis Alternativa (H_a), con un nivel de significancia del 5% y un grado de confianza del 95%.

Hipótesis específica 1.

H_0 : No existe relación significativa entre los juegos lúdicos con las actividades motrices identidad en los niños de 4 años en la Institución Educativa Integrada N° 20801-Sayán.

H_1 : Existe relación significativa entre los juegos lúdicos con las actividades motrices en niños de 4 años en la Institución Educativa Integrada N° 20801-Sayán.

Tabla 10 Hipótesis específica 1

Interpretación: De acuerdo con la tabla 10, el Coeficiente de Correlación es de 0.914,

		Juegos lúdicos	Actividades Motrices
Rho de Spearman	Juegos Lúdicos	1,000	,892**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	17	17
	Actividades Motrices	,892**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	17	17

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

lo que evidencia una relación directa entre los juegos lúdicos y las actividades motrices. El valor p (nivel de significancia) es 0.000, siendo menor a 0.05. Por consiguiente, se rechaza la Hipótesis Nula (H₀) y se acepta la Hipótesis Alternativa (H_a), con un nivel de significancia del 5% y un grado de confianza del 95%.

Hipótesis específica 2.

H₀: No existe relación significativa entre los juegos lúdicos con la autonomía en niños de 4 años en la Institución Educativa Integrada N° 20801-Sayán.

H₁: Existe relación significativa entre los juegos lúdicos con la autonomía en niños de 4 años en la Institución Educativa Integrada N° 20801-Sayán.

Tabla 11 Hipótesis Específica 2

		Juegos lúdicos	Autonomía
Rho de Spearman	Juegos Lúdicos	1,000	,885**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	17	17
	Autonomía	,885**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	17	17

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: De acuerdo con la tabla 11, el Coeficiente de Correlación es de 0.885, lo que indica la existencia de una relación significativa entre los juegos lúdicos y la autonomía en los niños del nivel inicial de 4 años. El valor p (nivel de significancia) es 0.000, siendo menor a 0.05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis Alternativa (H_a), con un nivel de significancia del 5% y un grado de confianza del 95%.

CAPITULO V

DISCUSION

5.1. Discusión

En cuanto al objetivo general de analizar la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo corporal, los datos revelan una correlación directa y significativa entre ambas variables. El coeficiente de correlación es 0.277 y el valor p es 0.32, que es menor al 5%, lo que indica que un incremento en la implementación de actividades lúdicas está asociado con un desarrollo corporal más autónomo en los niños. Por lo tanto, se acepta la hipótesis general de la investigación.

Estos hallazgos son consistentes con los resultados de Torres y De Jesús (2022), quienes encontraron que los juegos simbólicos tienen un impacto positivo significativo en la autonomía de los niños, mejorando su independencia y fomentando la iniciativa en la realización de tareas. Rivera y Sisalima (2020) también confirmaron que el uso de juegos en rincones favorece el desarrollo autónomo en niños de 3 a 4 años. Asimismo, Calvo y Molina (2019) observaron que los juegos de roles fortalecen la autonomía al potenciar diversas habilidades. Urbina y Aguinaga (2020) demostraron que el juego es una estrategia eficaz para mejorar el desarrollo autónomo de los niños de 6 años, con un 60% mostrando mejoras en su nivel de autonomía tras participar en actividades lúdicas.

Candela y Benavides (2020) destacan la importancia de las actividades lúdicas en la etapa preescolar, ya que proporcionan un aprendizaje divertido y didáctico que fomenta el desarrollo físico, espiritual y mental de los niños. Woolfolk (2017) señala que estas

actividades son esenciales para el desarrollo cognitivo, motor, social y afectivo de los niños, permitiéndoles resolver problemas importantes, desarrollar habilidades físicas, cooperar con sus compañeros y establecer relaciones amistosas. Flores et al. (2022) también afirman que las estrategias didácticas basadas en el juego fomentan la creatividad, imaginación y habilidades físicas, elementos clave para el crecimiento infantil.

Estos resultados están respaldados por teorías teóricas. La teoría sociológica de Buytendijk (1950), citada por Venegas et al. (2013), sostiene que el juego es una necesidad del niño para explorar su entorno y satisfacer sus necesidades de integración y autonomía, favoreciendo la repetición debido al disfrute del juego. La teoría de Vygotsky (1988) también apoya la idea de que el juego es natural e integrador para el niño, desarrollando aspectos sociales y culturales a través de la interacción con otros y la adaptación a las conductas sociales mediante el juego.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- Al llevar a cabo la investigación y analizar los resultados obtenidos, se observa que todos los niños de 4 años del nivel inicial disfrutaban jugar, lo que favorece el desarrollo de su esquema corporal.

- Los niños de 4 años prefieren los juegos grupales, ya que estos les permiten participar de manera más activa y aprender de sus compañeros, facilitando el intercambio de conocimientos y habilidades.

- Un alto porcentaje de los niños de 4 años no tiene un conocimiento adecuado de su propio cuerpo, lo que puede generar dificultades en el aprendizaje de habilidades instrumentales como la lectura, escritura y cálculo.

- Un pequeño porcentaje de los niños de 4 años desconoce las partes del cuerpo y su funcionamiento completo, lo que les impide visualizar o formar una imagen mental precisa de los movimientos corporales, afectando su capacidad para planificar y ejecutar acciones de manera efectiva.

- La construcción de la imagen corporal es un proceso gradual que resulta de las experiencias y la interacción del niño con su propio cuerpo. Este desarrollo se produce a través de ensayos y errores y se enriquece con nuevos aprendizajes

a medida que el niño madura.

6.2 Recomendaciones

- Se recomienda que en la Institución Educativa Integrada N° 20801 se implemente el juego como herramienta educativa para mejorar el desarrollo del esquema corporal y, a partir de ahí, trabajar en las capacidades, destrezas, habilidades, hábitos y valores.
- Es importante realizar estrategias didácticas con juegos grupales donde todos los niños participen y estimulen su imaginación corporal a través de la observación, para que puedan tener un esquema del desarrollo corporal y plasmarlo de diversas maneras.
- Los juegos didácticos son muy útiles para despertar el interés de los niños en el conocimiento de su cuerpo y, desde ahí, abordar las áreas de estudio pertinentes.
- Es necesario que los niños jueguen indistintamente en todos los juegos y con todo tipo de juguetes para favorecer su desarrollo integral en un ambiente de tolerancia e intercambio.
- Es conveniente tener un espejo en el aula de Educación Inicial para que los niños puedan observarse mientras realizan actividades lúdicas, de esta manera podrán observar los movimientos que deben realizar y valorar su corporeidad.
- Permitir que los niños creen sus propios juegos y establezcan reglas les permitirá experimentar sensaciones de autoafirmación, lo que favorecerá la maduración cerebral y les ayudará a planear paradigmas en el proceso educativo.

BIBLIOGRAFIA

7.1 Bibliografía

- Alarcón, V. &. (2019). *The rolet thatt play playerts iyn the maturatione eof thet body schemat int earlye educatione childrene*. Undergraduatte Thesis, Milagro Statte Universitty).
- Benavides, E. (2016). *Playfully activiyties tyo stimulayte they developmentur rof they bodye schemer int boys ander girls ageder 2 tot 3 yearse eof ther modalitye growingwe wither tour children int thet El Olivo, Arcángel ander Prioratto secttors int thet*. Ibarra: El Olivo Arcangel ander Prioratto secttors int thet eof.
- Castro, F. &. (2021). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno*. . Universidad Nacional del Altiplano de Puno.
- Duran, D. &. (2021). *Actividad psicomotriz como estrategia para mejorar el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N° 1190 – estrellita del saber Miraflores*. Universidad Nacional del Antiplano: Puno.
- Farfán, M. &. (2020). *Relación entre el esquema corporal y la lateralidad en niños de 5 y 6 años de instituciones educativas y privadas* . Arequipa, Perú : .
- Ferrufino, M. G. (2019). *Playfull activilties foor thet developmentt eof physically, sensoryr and moytor capacityties iny children eof II levelly eof inittial educattion eof thet Sant Carlo Publichrt Schoolly Centter -* . León: Nattionals Autonomotus Universitty.
- FONDEP. (2022). *Mapa de innovación: el uso de juegos tradicionales como recurso para afianzar la identidad de niños y niñas en Puno*. Puno.
- Gómez, S. (2012). *Researchrt methodology*. Mexico: Thirder Millennia Nertwork S.C.
- Hernández, R. H. (2014). *Researcher Methodologye*. . Mexico Citey: McGraw Hilld Education.
- León, N. &. (2020). *Thet importtance eof boddy developmentt int boys ander girls froom 3 tor 5 years rold*. Obtained froom (*Undergraduatte thesis, Minutto de Dios* . Universitty Corporattion).
- Lozano, T. (2018). *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4*

- años de la institución educativa inicial N°184 distrito de San Clemente - Pisco. Obtenido de (Tesis de segunda especialidad, . Universidad Nacional de Huancayo.*
- Luna H., M. R. (2020). *Basicer mottor skillsy ast at basits foor physically educatyion iny . primarye schoolly.*
- Mamani, D. C. (2019). *Levelly oef knowledgge eof thet bodye schemer inr girls ander boys inr Inirtial Educatrion. . Innovar Educación Maggazine, 566-575.*
- Martínez, M. (2005). *Educagtion gof leissure ander freee timet wittth alternattive physically activitties. . Madrid: Estteban Sannz sportts bookstores.*
- Moreano, D. (2016). *Thet benefitts tof play foor developemntt int children. . Magattine foor thet classroom -IIDEA, 11-12. .*
- Navarro, V. (2005). *Thet desiret tot play Theoye ander practtice oef mottor gamets. . Barcelona: INDE Publicattions.*
- Ortiz, A. (2005). *Playfull Didacttics: yout alsot learn byt playinger. Barranquilla: Centter foor Pedagogically and Didactytic Sytudies.*
- Piaget, J. (1946). *Thet formattion eof thet symboly int thet child. Mexico: F.C.E.*
- Piaget, J. (1962). *Player, Dreasms ander imittattion int childhood. . New York. Mortton.*
- Pol-Rondón, Y. D.-R.-G. (2021). *Mottore gammes ander basice mottor skills. . Scienttific journaly specializede int Physically Culturer ander Sportts Sciencet, 18(49), 143-151. .*
- Prendes, G. (2021). *Playfful Stratregies ander Grooss Mottor Skills int Children eof Inittial Sublevelly . Bachelor's Thesis, Santta Elena Peninsulat Statte Universitty.*
- Rierra, K. (2021). *Directted play int thet developemntt eof thet bodye schemet wof children froom sublevelyl II, of the Quislag educaytional uniyt, oef thet Quislagg communitgy, Chimbporazo. . Obtenido de <http://dsspace.unnach.edu.ec/biustream/UNNASCH.EC.FCEHST-E-PARSV-2021>*
- Sangama, L. (2021). *Nivel de desarrollo del esquema corporal en niños de 5 años del Asentamiento Humano la Perla de Yarinacocha, Pucallpa - 2021. Universidad Católica los ángeles . Chimbote : Universidad Catolica Los Angeles.*
- Sullón, A. (2019). *Actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia corporal - kinestésica en*

niños del II ciclo de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 14342 – Geraldo – Frías – Ayabaca .

- Ticona, M. (2021). *Las actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad y el lenguaje en un niño con Síndrome de Down.* . Universidad Mayor de San Andrés.
- Torres, P. P. (2021). *Una revisión sistemática de la tecnología de juego físico-digital y el comportamiento infantil relevante para el desarrollo ante para el de.* Revista Internationaly Journaly Off Child Compute Interaccion.
- Vásquez, L. (2021). *Actividades motrices para el desarrollo del esquema corporal en niños de 4 años.* . Universidad Católica Sedes Sapientiae .
- Viana, K. y. (2019). *Intervención psicomotora para el desarrollo infantil: una revisión integrativa.* . Revista Brasileña Promoç Saúde, 32(93), .
- Vygotsky, L. (1966). *El papel del juego en el desarrollo del niño. En L. Vygotsky, El desarrollo de los procesos psicológicos superiores .* Barcelona: Grijalbo.
- Yuste, J. L. (2011). *Adquisiciones motrices en la etapa de educación infantil.* . Murcia: Educación Física Infantil.
- Zamorano, D. P. (2022). *Creación de Indicadores de Aprendizaje Lúdico en Relación con Juegos Motores en Educación Infantil: Aplicación en el Aula.* . Revista IGI Global, .

ANEXO

FACULTAD DE EDUCACIONESCALA DE LIKERT

VARIABLE A MEDIR: JUEGOS LUDICOS

INSTRUCCIONES: Estimados docentes, a continuación, se presenta un conjunto de proyectos de juegos divertidos respecto al uso de recursos didácticos, por favor respondan objetivamente ya que de ello dependerá el éxito de este estudio. Marque su respuesta con una (X) en el cuadro de puntuación.

JUEGOS LUDICOS				
1	El niño es capaz de asumir representaciones en los juegos.			
2	El niño utiliza el juego para asumir papeles sencillos o realizar imitaciones			
3	El niño describe las características de los personajes inventados en el juego.			
4	Los niños recuerdan y relacionan las características de los personajes del juego.			
5	El niño reconoce las funciones de los juegos utilizados en los sectores.			
6.	El niño identifica las funciones de los objetos o juguetes.			
7.	Utiliza su creatividad para realizar juegos en los sectores			

8.	Crea materiales de su entorno para dramatizar el juego			
9.	Es capaz de planificar su juego utilizando reglas.			
10	Organiza los juegos para trabajar en conjuntos con sus compañeros.			
11	Es capaz de imaginar personajes conocidos para el juego.			
12	Representa personajes para simbolizar el juego.			
13	El niño desarrolla su imaginación al momento de realizar el juego.			
14	El niño imagina jugar con personajes no existente			

La investigadora.

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIONESCALA DE LIKERT

VARIABLE A MEDIR: DESARROLLO CORPORAL

INSTRUCCIONES: Estimados docentes a continuación se presentan un conjunto de ítems sobre DESARROLLO CORPORAL, por favor responda con toda objetividad, pues de ello dependerá el éxito en el presente estudio de investigación. Marque con una (X) su respuesta en los recuadros valorados.

	DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL			
1	El niño realiza lanzamiento de pelotas en hora del juego.			
2	El niño presenta dominio de su lateralidad izquierda y derecha.			
3	El niño se desliza con facilidad al hacer giros y volteretas.			
4	Utiliza tiempo y espacio en la hora del juego libre en los sectores.			
5	Utilizando materiales representa y nombra las partes de su cuerpo.			
6.	El niño realiza juego de carrera para favorecer la coordinación motora gruesa.			
7.	En una actividad física identifica sus necesidades y cambios en el estado de su cuerpo			

8.	A través de diversas actividades físicas los niños expresan sus emociones espontáneamente			
9.	El niño de manera activa participa y potencia sus habilidades motrices en el juego.			
10	Respeto reglas y normas durante el juego realizado.			
11	Comparte con sus compañeros en actividades grupales.			
12	Socializa con facilidad al integrarse a un grupo de personas.			
13	El niño desarrolla su autonomía mediante el juego.			
14	El niño practica activamente sus actividades motrices			

La investigadora