

INV 4 D

por 6021-d 6021

Fecha de entrega: 15-feb-2024 03:05a.m. (UTC+0530)

Identificador de la entrega: 2294984697 C.6021

Nombre del archivo: Tesis_Beatriz_Formato_02AA_Corregida.docx (7.45M)

Total de palabras: 17381

Total de caracteres: 94187

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGOGICA

PRIVADO

MARÍA MONTESSORI

EDUCACIÓN INICIAL



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA Y LA COORDINACION MOTRIZ

AREQUIPA 2022

Tesis presentada por las alumna:

FLORES REVILLA, Beatriz Fiorella

1

Para optar el grado académico de Bachiller en

Educación

Asesora: Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos

0009-0002-5622-1550

AREQUIPA-PERU

2023

INV 3 C

INFORME DE ORIGINALIDAD

23%

INDICE DE SIMILITUD

22%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.unamba.edu.pe

Fuente de Internet

2%

2

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

2%

3

hdl.handle.net

Fuente de Internet

2%

4

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

tesis.ucsm.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

renati.sunedu.gob.pe

Fuente de Internet

1%

7

www.dspace.uce.edu.ec:8080

Fuente de Internet

1%

8

repositorio.unsaac.edu.pe

Fuente de Internet

1%

9

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

1%

DEDICATORIA

Se lo dedico a mis padres, Maritza y Esteban, por estar conmigo en cada paso del camino, tratando de ser una mejor persona y profesional, enseñándome a luchar en la vida, guiándome y agradeciéndoles sus consejos, comprensión, amor y ayudar en momentos difíciles. Me enseñó que con perseverancia y dedicación puedo lograr mis sueños.

Beatriz Fiorella Flores Revilla

29

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por iluminar mi mente y guiar mis pasos, y a nuestra asesora por su paciencia, apoyo y valioso aporte, que fueron de gran ayuda en la elaboración de este estudio.

También agradezco a mis padres, que son los principales impulsores de mis sueños, por su confianza, por las expectativas diarias, por su disposición para acompañarme en cada larga y fatigosa noche de estudio, en sus noches cansadas, en sus compañía y la llegada del café fue como agua en el desierto para nosotros, y también gracias por querer y anhelar siempre lo mejor para mi vida, gracias por guiarme en cada paso de mi vida, consejos y cada palabra.

Beatriz

RESUMEN

El propósito ³² de este estudio fue evaluar el juego como estrategia para mejorar la I.E. Coordinación de movimientos para niños y niñas. I.E.I. “Misti” del distrito de Miraflores.

³⁹ El presente estudio tuvo como objetivo determinar el impacto del juego como estrategia para mejorar la coordinación motriz ² en niños de 5 años de edad de la I.E.I. “Misti” Arequipa 2022. La metodología del proyecto es cuantitativo, basado en investigación experimental y pre-experimental siendo su diseño. ² La muestra estuvo conformada por 30 niños de 5 años; la técnica utilizada fue la observación y la herramienta: la ficha de observación.

Se encontró que la estrategia de juego desarrolla la coordinación de movimientos en todas las áreas ² de equilibrio de los niños de 5 años de I.E.I. “Misti” con un 93.3% en todas las dimensiones evaluadas.

Palabras clave: El juego y la coordinación motriz

67

ABSTRACT

The purpose of this study was to evaluate the game as a strategy to improve EI. Coordination of movements for boys and girls. I.E.I. "Misti" from the Miraflores district.

The objective of this study was to determine the impact of the game as a strategy to improve motor coordination in 5-year-old children of the I.E.I. "Misti" Arequipa 2022. The project methodology is quantitative, based on experimental and pre-experimental research being its design. The sample was made up of 30 5-year-old children; The technique used was observation and the tool: the observation sheet.

It was found that the game strategy develops the coordination of movements in all areas of balance in 5-year-old children of I.E.I. "Misti" with 93.3% in all dimensions evaluated.

Keywords: Play and motor coordination

1 **INDICE GENERAL**

DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
RESUMEN	5
ABSTRACT	6
INDICE GENERAL	7
INDICE DE TABLAS	9
INDICE DE FIGURAS	10
INDICE DE IMAGENES	11
INTRODUCCIÓN	12
GENERALIDADES	13
CAPITULO I	14
PLAN DE INVESTIGACIÓN	14
1.1. Plan de Investigación	14
1.1.1. Problema de Investigación	14
1.1.2. Planteamiento del Problema	14
1.1.3. Justificación del Problema	16
1.1.4. Delimitación	16
1.1.5. Problemas de la Investigación	17
1.1.6. Objetivos de la Investigación	17
1.1.7. Hipótesis de la Investigación	18
1.1.8. Variables de Investigación	18
1.1.9. Matriz de Operacionalización de Variables	18
CAPITULO II	21
MARCO TEORICO	21
2.2. Marco Teórico	21
2.2.1. Antecedentes de la investigación	21
2.2.2. Marco teórico – científico	25
2.2.3. Definición de términos básicos	53
CAPITULO III	55

MARCO METODOLÓGICO.....	55
3.3. Marco Metodológico.....	55
3.3.1. Población y Muestra.....	55
3.3.2. Unidad de análisis.....	55
3.3.3. Método de Investigación.....	55
3.3.4. Tipo de Investigación.....	56
3.3.5. Diseño de investigación.....	56
3.3.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	56
3.3.7. Validez y confiabilidad.....	57
3.3.8. Técnicas para el procesamiento de análisis de los datos.....	58
3.3.9. Validación y confiabilidad.....	59
CAPITULO IV.....	60
RESULTADOS y DISCUSIÓN.....	60
4.1. Resultados.....	60
4.2. Discusión.....	73
CAPITULO V.....	75
CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES.....	75
5.1. Conclusiones.....	75
5.2. Recomendaciones.....	76
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	77
ANEXOS.....	80
Anexo 1: Cronograma de actividades.....	81
Anexo 2: Recursos y Presupuesto.....	82
Anexo 3: Financiamiento.....	83
Anexo 4: Matriz de consistencia.....	84
Anexo 5: Instrumentos de Medición.....	86
Anexo 6: Validación de Instrumento.....	87
Anexo 7: Evidencias Fotográficas.....	91
Anexo 7: Talleres de Psicomotricidad.....	97

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Coordinación de pies y manos al momento de marchar.....	60
Tabla N° 2 Coordina sus movimientos al momento de realizar ejercicios	61
Tabla N° 3 Traslada agua de un vaso a otro sin derramar	62
Tabla N° 4 Camina y se para ante una señal.....	63
Tabla N° 5 Camina en talones en diferentes direcciones.....	64
Tabla N° 6 Construye una torre de 8 o más cubos.....	65
Tabla N° 7 Lanza, recibe pelotas y las encesta	66
Tabla N° 8 Salta con un pie	67
Tabla N° 9 Salta con los dos pies	68
Tabla N° 10 Equilibrio flamenco - pararse de un pie mientras se sujeta el otro.....	69
Tabla N° 11 Da volantines libremente y se para sin apoyo	70
Tabla N° 12 Realiza diferentes ejercicios de equilibrio	71
Tabla N° 13 Sigue el circuito controlando su cuerpo en situaciones de equilibrio	72

INDICE DE FIGURAS

Gráfico N° 1 Coordinación de pies y manos al momento de marchar.....	60
Gráfico N° 2 Coordina sus movimientos al momento de realizar ejercicios	61
Gráfico N° 3 ⁶ Traslada agua de un vaso a otro sin derramar	62
Gráfico N° 4 Camina y se para ante una señal	63
Gráfico N° 5 Camina en talones en diferentes direcciones.....	64
Gráfico N° 6 ³ Construye una torre de 8 o más cubos	65
Gráfico N° 7 Lanza, recibe pelotas y las encesta	66
Gráfico N° 8 Salta con un pie	67
Gráfico N° 9 Salta con los dos pies	68
Gráfico N° 10 Equilibrio flamenco - pararse de un pie mientras se sujeta el otro	69
Gráfico N° 11 Da volantines libremente y se para sin apoyo	70
Gráfico N° 12 Realiza diferentes ejercicios de equilibrio	71
Gráfico N° 13 Sigue el circuito controlando su cuerpo en situaciones de equilibrio	72

INDICE DE IMAGENES

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 1	91
“Jugamos a los equilibristas”	91
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°2	92
“Jugamos a saltar con nuestros amigos los animales”	92
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 3	93
“Lanzando pelotas”	93
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°4	94
“Conejos saltarines”	94
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°5	95
“Circuito mágico”	95
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 6	96
“Torres de colores”	96

INTRODUCCIÓN

⁵ El presente estudio con el que pretendemos obtener el grado de Bachiller ³⁷ “El Juego como estrategia para mejorar la Coordinación Motriz – Arequipa 2022”.

Lo que se observa en la actualidad en las diferentes instituciones educativas es de ofrecer espacios, y dimensiones correctas para su desenvolvimiento. Es fundamental tener en cuenta que nos encontramos en una etapa en el que el desenvolvimiento motriz del pequeño se ha quebrantado en sus dimensiones y en otras áreas.

Por las razones explicadas, es que este estudio, tiene el objetivo de evaluar en qué nivel están de sus diferentes dimensiones de su coordinación motriz

⁷⁴ El Capítulo I abarcamos el problema, el planteamiento del problema, justificación, delimitación, ²⁸ problemas, objetivos, hipótesis, variables y la matriz de operacionalización de variables.

El Capítulo II abarcamos el marco teórico que consiste ⁴⁴ en los antecedentes, marco teórico – científico, definición de términos básicos.

El Capítulo III abarcamos ⁵⁵ el marco metodológico como la población y muestra, unidad de análisis, método, tipo, diseño, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad, técnicas para procesar los datos, validación y confiabilidad.

¹¹ El Capítulo IV abarcamos los resultados y discusión de nuestro estudio.

El Capítulo V abarcamos las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y los anexos.

GENERALIDADES

- **Título del trabajo de investigación**
El juego como estrategia para mejorar la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. "Misti" Arequipa 2022.
- **Autora:** Flores Revilla, Beatriz Fiorella
- **Asesora:** Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos
- **Línea de investigación**
Mejorar la posición y equilibrio corporal
- **Localidad/Institución donde se realizará el Trabajo de investigación**
Institución Educativa Inicial Misti
- **Duración**
El estudio tendrá una duración de 1 año

CAPITULO I

PLAN DE INVESTIGACIÓN

1.1. Plan de Investigación

1.1.1. Problema de Investigación

13

El juego como estrategia para mejorar la coordinación motriz de los niños de 5 años de la

I.E.I. "Misti" Arequipa 2022

50

1.1.2. Planteamiento del Problema

A Nivel Mundial en España menciona Ochoa (2019) ocurre que se han visto casos como el problema identificado La coordinación en los primeros años, es importante para el desarrollo de actividades diarias, al no prestar atención a una persona con discapacidad auditiva tendría problemas en el futuro, que afectaría el equilibrio dinámico como el estático, y tendrá como consecuencia dificultades motrices. Como se ha mostrado, algunas instituciones, no implementan estrategias didácticas, para la mejora de la coordinación.

En América Latina específicamente en Colombia menciona Gonzales, Rodríguez y Rojas (2018) también sucede que se han observado estudios la psicomotricidad de los alumnos, llega a mejorar por la implementación de estrategias, por actividades teórico y prácticas donde evidencian lo fundamental del juego en la primera fase de estudio. Por ende, los beneficios será desarrollar seres sociales con mejor psicomotriz para diferentes contextos.

En Perú específicamente en Huacho menciona Berdiales (2021) se han visto casos como el problema identificado que la indagación sobre los juegos didácticos, que tiene hay una influencia en el desenvolvimiento de su psicomotricidad, que lo identifico en los alumnos de 2 años de Fe y

Alegría, que tiene una gran importancia que tiene el juego. Es decir, motiva su potencial cognitivo para la construcción y organización.

Por ello, en la Institución Educativa Inicial Misti se ha visto la dificultad de coordinación motriz gruesa en estudiantes de 5 años.

Entre las diferentes causas que pueden estar originando este problema se ha detectado las siguientes: Dificultad para conservar el equilibrio. Dificultades con la coordinación de los movimientos con diferentes partes de su cuerpo, Poca estimulación temprana. Poca implementación de actividades motrices y material didáctico por participación de los docentes. Poco espacio para realizar actividades relacionadas a la motricidad. No tener un horario definido para el desarrollo de la actividad motriz, siendo la causa más relevante es la escasa estimulación que se da los alumnos de 0 y 3 años.

Los efectos que pueden traer este problema son muchos, los cuales son: Inestabilidad motriz dispraxia. Problemas a la hora de diferenciar la lateralidad del cuerpo. Debilidad motriz siendo la consecuencia más notoria en los diferentes pequeños que tienen 5 años es la dificultad en la motricidad.

Por ese motivo, la presente investigación pretende mejorar la debilidad motriz gruesa en los pequeños de 5 años al problema de la coordinación motriz a través de los siguientes aportes: El juego como estrategia motriz, Juegos para la coordinación y equilibrio del cuerpo, Actividades para ejercitar la motricidad, Uso del material didáctico para las actividades motrices, Actividades familiares (gincanas)

Para solucionar el problema detectado en los alumnos de 5 años se pretende aportar con diferentes juegos estratégicos para mejorar la coordinación motriz.

83

1.1.3. *Justificación del Problema*

La presente investigación tiene como problema mejorar los movimientos coordinados en los niños de 5 años con diferentes estrategias de juego. Para así evitar que a futuro tenga problemas con su coordinación, tanto en equilibrio como óculo – manual y óculo – podal, la presente investigación es viable porque aquí demostraremos que a base de diferentes estrategias del juego que trabajaremos con los niños ellos van a mejorar su coordinación motriz.

El juego beneficiara a los niños a que desarrollen su coordinación motriz que se relaciona con los desplazamientos de su organismo, que se realiza de manera correlativa. Es por ello que los pequeños deberán desarrollar sus desplazamientos poco a poco, con las diferentes estrategias, lograremos el desarrollo de su coordinación motriz mediante el juego.

La coordinación motriz hace referencia al desplazamiento de todas las partes del organismo humano y con ello se desarrolla sus sentidos, guardando y procesando información del ambiente en el que se encuentra.

Por medio de la coordinación motriz se puede tener un mejor desenvolvimiento de su esquema muscular desde muy pequeño ya que al ser incentivado de forma adecuada va a tener un desenvolvimiento óptimo. La coordinación motriz es un medio para que interactúe con sus pares de la misma edad de forma dinámica y con libertad plena.

1.1.4. *Delimitación*

- **Tema:** El juego como estrategia para mejorar la coordinación motriz
- **Problemática:** Estrategias para mejorar su coordinación motriz y su coordinación óculo-podal
- **Población de estudio:** Niños de 5 años

- **Lugar de estudio:** I.E.I. “Misti”
- **Años de estudio:** 2022
- **Duración de la investigación:** 12 meses

1.1.5. Problemas de la Investigación

Problema General

- ¿Cuál es la influencia del juego como estrategia para mejorar la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa 2022?

Problemas Específicos

- ¿Cuál es la influencia del juego para mejorar el equilibrio dinámico de la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa 2022?

- ¿Cuál es la influencia del juego para mejorar el equilibrio estático de la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa 2022?

- ¿Cuál es la influencia del juego para mejorar el equilibrio dominio corporal dinámico de la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa 2022?

1.1.6. Objetivos de la Investigación

Objetivo General

- Establecer la influencia del juego como estrategia para mejorar la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa 2022.

Objetivos Específicos

- Determinar la influencia del juego para mejorar el equilibrio dinámico de la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa 2022.

- Determinar ² la influencia del juego para mejorar el equilibrio estático ⁴ de la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa 2022.

- Determinar ² la influencia del juego para mejorar el equilibrio dominio corporal ⁴ dinámico de la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa 2022.

²² 1.1.7. *Hipótesis de la Investigación*

Hipótesis General

- El juego como estrategia podría influir ²² significativamente en mejorar la coordinación motriz de los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa 2022.

Hipótesis Específicas

- El juego podría influir significativamente en mejorar el equilibrio dinámico ⁴ de la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa 2022.

- El juego podría influir significativamente en mejorar el equilibrio estático ⁴ de la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa 2022.

- El juego podría influir significativamente en mejorar el equilibrio dominio corporal ⁴ dinámico de la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa 2022.

1.1.8. **Variables de Investigación**

- **Variable dependiente:** La coordinación motriz
- **Variable independiente:** El juego como estrategia

⁶³ 1.1.9. *Matriz de Operacionalización de Variables*

Problema	Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores
<p>¿Cuál es la influencia del juego como estrategia para mejorar la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. "Misti" Arequipa 2022?</p>	<p>El juego como estrategia</p>	<p>Según Gimeno y Pérez en 1989: nos dicen que el juego son un conjunto de acciones a través de las cuales una persona muestra sus deseos y sentimientos, además manifiesta su forma de ser utilizando tanto el lenguaje verbal como simbólico. Aquí se destaca cómo el juego puede ser una vía de expresión personal y emocional.</p>	<p>Funcionales Construcción Simbólico Reglas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza coordinación de movimientos. ▪ Realiza coordinación de desplazamientos. ▪ Ejercita su capacidad cognitiva ▪ Trabaja en equipo ▪ Simula personajes que no están presentes. ▪ Desarrolla su imaginación. ▪ Sigue las reglas indicadas. ▪ Respeta las opiniones de sus compañeros.
	<p>La Coordinación motriz</p>	<p>Según Guillamón et al. (2020) no dice que son las habilidades perceptivas y cinéticas las cuales integran el área motora, sensitiva y sensorial que le permiten al niño regular y organizar acciones motrices para desarrollar tareas con eficacia y armonía con su entorno. (p.95)</p>	<p>Equilibrio Dinámico</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordinación de pies y manos al momento de marchar. ▪ Coordina sus movimientos al momento de realizar ejercicios. ▪ Traslada agua de un vaso a otro sin derramar. ▪ Camina y se para ante una señal. ▪ Camina en talones en diferentes direcciones.
			<p>Equilibrio Estático</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Construye una torre de 8 o más cubos. ▪ Comienza, recibe pelotas y las encesta. ▪ Salta con un pie. ▪ Salta con los dos pies. ▪ Equilibrio flamenco (pararse de un pie mientras se sujeta el otro).

			Equilibrio Dominio corporal dinámico	<ul style="list-style-type: none">▪ Da volantes libremente y se para sin apoyo.▪ Realiza diferentes ejercicios de equilibrio.▪ Sigue el circuito controlando su cuerpo en situaciones de equilibrio.
--	--	--	---	--

¹ CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.2. Marco Teórico

2.2.1. Antecedentes de la investigación

Internacionales.

² Quishpe y Rodríguez (2022) en su tesis Los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación motriz en niños de 4 a 5 años Quito Ecuador, cuyo objetivo general es establecer como ¹⁸ la coordinación motriz de los niños se ve influenciada por los juegos tradicionales, aplicando la metodología basada en el ⁹ paradigma sociocrítico, con enfoque cualitativo, nivel descriptivo, tipo bibliográfica, documental, teniendo como población a ⁴⁸ los niños de 4 a 5 años, donde los resultados demuestran que al aplicar los juegos tradicionales en diferentes entornos de aprendizaje se motiva a los niños a jugar y de esa manera se les inculca distintas tradiciones y costumbres propias del país.

¹⁹ Agila (2021) en su tesis La danza tradicional de Ecuador y su importancia en el desarrollo del equilibrio y coordinación motriz en niños de Quito Ecuador, cuyo objetivo general es establecer como los juegos tradiciones de Ecuador apoyan ⁸⁸ en la mejora de la coordinación y equilibrio de los pequeños, aplicando la metodología de campo, diseño cualitativo, ¹⁹ proceso de observación inicial y final a través de una rúbrica, la muestra fueron 40 estudiantes, los resultados demuestran que un 50% de los estudiantes tuvieron una incidencia positiva al desarrollar su coordinación motriz y su equilibrio evidenciando así una mejora significativa.

²⁹ Lindo (2022) en su tesis El juego tradicional en la coordinación motriz en escolares Ecuador, cuyo objetivo ³ general es determinar como la coordinación motriz de los alumnos de la ¹ institución se ve influenciada por los juegos tradicionales, aplicando la metodología con un

enfoque cuantitativo, tipo experimental , diseño pre – experimental, la muestra fueron 40 educandos, previo a desarrollar los juegos tradicionales 36 de los alumnos tenían un nivel inicial bajo, y gracias a la aplicación de los mismos ahora solo 6 de los alumnos están en un nivel inicial bajo.

Moyano (2022) en su tesis ⁹ **Análisis de la valoración de la motricidad gruesa postpandemia realizado con el test de coordinación motriz 3JS en niños de Ecuador**, cuyo objetivo general valorar ²² **la motricidad gruesa de los educandos postpandemia a través de un test que evalúa la coordinación motriz**, para recuperar las destrezas motrices esenciales, aplicando la metodología de campo, descriptiva, observacional, estudio ⁴⁰ **no experimental transversal**, la población consto de 65 estudiantes. Los resultados demuestran que la pandemia afecto el desarrollo motriz grueso, ya que se obtuvo una puntuación más o menos en las indicaciones que constituyen el test, además se detectaron problemas en las habilidades motoras.

Pilco (2019) en su tesis ³⁷ **La acción lúdica para desarrollar la coordinación motriz gruesa en los alumnos de Riobamba-Ecuador**, cuyo objetivo general es establecer como la motricidad gruesa se ve influenciada por las acciones lúdicas y como se desarrolla, aplicando la metodología inductivo-deductivo, exploratorio, descriptivo, ⁸ **diseño no experimental y de campo**, la población fue de 35 niños, con los resultados se demuestra una evidente mejoría de la mayor parte de los niños ya que al utilizar acciones lúdicas en el desenvolvimiento de su coordinación motriz se notaron muchos avances por lo que se sugiere que los profesores empleen técnicas de métodos lúdicos en la enseñanza de los niños.

Nacionales.

Rojas y Chacón (2019) en su ⁴ **tesis Circuitos neuromotores para el desarrollo de la coordinación motriz en niños de 5 años en la I.E.I N°1090 Abancay- Perú**, cuyo objetivo general

es demostrar como la coordinación motriz es desarrollada por los circuitos neuromotores, se utilizó la metodología de tipo ⁴ aplicada, con un enfoque cuantitativo, nivel explicativo causal, método hipotético deductivo y diseño pre experimental, la muestra con la que se trabajó fue de 17 estudiantes, los resultados demuestran que utilizar talleres de circuitos neuromotores se consiguió que el 100% de los niños logran realizar las tareas con éxito y con una prueba estadística Wilcoxon se obtiene que el p valor (0,000) es menor al $\alpha = 0,05$.

Rodríguez (2019) en su ⁵¹ tesis Evaluación de la coordinación motriz y el índice de masa corporal de los alumnos de la I.E. 6071 R.F. de Alemania Lima-Perú, cuyo ⁵⁴ objetivo general es determinar la asociación de coordinación motora, actividad física e IMC en escolares, aplicando ⁴² la metodología con un enfoque cuantitativo, descriptivo, transversal, correlacional y las técnicas ³⁹ la observación y la encuesta, la muestra con la que se trabajó fue de alumnos de 10 y 12 años, los resultados demuestran que hay una correlación entre las variables y gracias a un análisis estadístico se obtuvo un 0.767 de Spearman.

Campos ⁶⁰ (2020) en su tesis Coordinación motriz desde la psicomotricidad en niños de cuatro años Lima-Perú, cuyo objetivo general es establecer como la psicomotricidad de los niños nos permite analizar su coordinación motriz, la metodología fue cuantitativa, ⁸⁵ nivel descriptivo y un enfoque no experimental, la muestra con la que se trabajó fue de 78 niños, con los resultados vemos que el 74,36% de los niños tienen un buen desempeño con respecto a sus capacidades motoras y logrando realizar con éxito las actividades que se les presentaron.

Según ²⁰ Jiménez (2019) en su tesis juegos motrices para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años ⁵ en Comas, su objetivo fue demostrar si el programa juegos motrices mejora la psicomotricidad en los niños, con una metodología experimental donde se comprobó si la hipótesis

era la correcta, se obtuvo los siguientes resultados donde se indica que la propuesta si mejora el área motora de los niños, con una población de 23 niños.

³ Niquen (2019) en su tesis “el juego motor como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de una I.E en Chiclayo”, cuyo objetivo general es investigar como los juegos motrices de “moviendo aprendo” funcionan como estrategias de aprendizaje, la metodología fue cuasi experimental y se tiene ²³ como estrategia el juego motor, la muestra fueron los niños de tres años de la I.E. siendo un total de 37, Los resultados demuestran que los niños desarrollaron de buena manera su motricidad gruesa alcanzando así un desarrollo eficaz en todas las partes de su cuerpo e ira mejorando de forma progresiva.

Locales.

² Bautista y Ticona (2019) en su tesis Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años Arequipa, cuyo objetivo general es estudiar cómo se desarrolla la motricidad gruesa aplicando juegos motores, ² la metodología tuvo un enfoque cuantitativo y fue de tipo preexperimental, la población con la que se trabajó fue de 27 niños, los resultados demuestran que el desenvolvimiento de la motricidad de los pequeños se vio positivamente influenciado por los juegos motores que fueron practicados.

Apaza y Sumaria (2017) ⁵ en su tesis juego en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E. Cayma, cuyo objetivo fue ¹⁸ determinar la importancia que tiene el juego, en la en equilibrio, velocidad y flexibilidad. La metodología para obtener los resultados es descriptiva, con una muestra de 64 estudiantes, y técnica de observación, obteniendo los siguientes resultados que el juego si es importante para la psicomotricidad gruesa.

¹³ Farfán (2018) en su tesis “Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años”, cuyo objetivo es ² determinar el nivel de

desarrollo de la motricidad gruesa que alcanzan los niños, la metodología fue exploratoria, explicativa, pre experimental, cuantitativa y el instrumento fue la lista de cotejo, la muestra estuvo conformada por 21 estudiantes, los resultados evidenciaron que la aplicación de la herramienta didáctica utilizada en los juegos tradicionales, mejora la motricidad gruesa de los niños.

Condori y Condori (2017) en su investigación Taller “juego alegre” para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años, cuyo objetivo determinar los efectos del taller “Juego Alegre” para mejorar la motricidad gruesa de los niños, la metodología fue empírico deductivo, experimental, su diseño pre experimental, cuantitativa e instrumento Test de TEPSI, la población fue de 25 niños, se obtuvo el resultado satisfactorio donde se evidencio una mejora de la motricidad gruesa.

Cervantes (2017) en su tesis “Aplicación del programa “Crecer jugando” para mejorar el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 4 años, cuyo objetivo es determinar los efectos del programa para mejorar el desarrollo psicomotor grueso de los niños, la metodología fue la experimentación, de tipo explicativo, aplicativo, cuantitativo, la población fue de 20 niños, vemos que el resultado de la aplicación del programa mejoro significativamente el desarrollo psicomotor grueso en los niños.

2.2.2. Marco teórico – científico

El Juego

Concepto

Según el autor Pugmire-Stoy en 1996 describe el juego como una actividad que les brinda a los adultos la posibilidad de representar el mundo y unir un mundo imaginario con la vida real. Esto significa que el juego es una forma en que las personas pueden explorar y experimentar situaciones imaginarias de una manera lúdica.

Los autores Gimeno y Pérez en 1989: El juego son actividades mediante las cuales un individuo muestra sus deseos y sentimientos, además expresa su personalidad utilizando tanto el lenguaje verbal como simbólico. Aquí se destaca cómo el juego puede ser una vía de expresión personal y emocional.

Etapas del juego

Se mencionan tres etapas del juego:

- **Recreación:** Implica crear situaciones imaginarias que se asemejen o se desvíen del mundo real.
- **Estimulación de la actividad:** El juego motiva y activa la participación del individuo.
- **Influencia en el desarrollo:** El juego puede tener un impacto en el crecimiento y desarrollo personal.

Una atmósfera de libertad y falta de coerción es esencial en cualquier juego. Por otro lado, Se hace mención a la CDN adoptada por la ONU en 1959. El Principio 7 de esta declaración establece que los infantes tienen el derecho de divertirse con los juegos y pasatiempos, y que la sociedad y las autoridades deben trabajar para promover este derecho. Esto subraya la importancia de proporcionar a los niños oportunidades para jugar y desarrollarse a través del juego

Teorías Del Juego

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional

Propuesta por Karl Groos en 1902, se basa en el papel del juego en el desenvolvimiento cognitivo y adaptativo de los seres vivos, especialmente de los niños.

Al autor Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; enfatiza que el juego no es solo una actividad lúdica sin propósito, sino que basa principalmente en las habilidades y preparación para

la vida adulta. Comparando el juego con el comportamiento de las especies que sobreviven, él sugiere que las actividades de juego en los niños y jóvenes son una preparación para enfrentar los desafíos y demandas de la vida adulta. En otras palabras, el juego es un proceso de anticipación funcional.

Groos ⁶⁹ se fundamenta en la teoría de la evolución de Darwin para afirmar que las especies ²⁷ que mejor se adaptan a su entorno tienen más probabilidades de subsistir y procrear. En este contexto, Groos argumenta que el juego permite a los jóvenes practicar y desarrollar habilidades que serán esenciales para su supervivencia y éxito en la vida adulta. Visto desde esta perspectiva, el juego es un medio de adquirir experiencia y adaptarse al entorno cambiante.

Groos sostiene que el juego es un "pre-entrenamiento" que apoya a los pequeños a acrecentar las actividades y habilidades que serán necesarias en su vida adulta. Por ejemplo, compara el juego de un gato con una pelota con la caza de ratones. Así como un gato practica sus habilidades de caza mientras juega, los seres humanos también practican y refinan sus habilidades a través del juego. Finalmente, Además de la idea de preparación funcional, Groos también introduce la noción de acción simbólica. Argumenta que el juego implica el uso de símbolos y representaciones, y esta acción simbólica es una forma de preparación para situaciones más complejas que los individuos enfrentarán en la vida adulta. Por ejemplo, el juego de ficción en el que los niños representan roles o situaciones diferentes puede contribuir al desarrollo de la comprensión simbólica.

Teoría Piagetiana

³² Para Jean Piaget (1956), el juego no es solo una actividad separada de la cognición; más bien, el juego es una parte intrínseca de la inteligencia de los niños. Él ve el juego como una forma a través de la cual los niños interactúan con su entorno y asimilan información y conceptos

fundamentales. Habla de la asimilación funcional o reproductiva en función con el juego. Esto significa que a medida que los pequeños participan en el juego, están incorporando activamente elementos del mundo que los rodea y adaptándolos a sus esquemas mentales. El juego les permite practicar y aplicar conceptos que están aprendiendo.

- El juego es un ejercicio simple (similar a los animales),

- El juego simbólico (abstracto, ficticio)

- Juegos reglados (colectivos, resultado de convenio de grupo). El autor prestó menos cuidado a las motivaciones y a sus afectividad de los pequeños y se centró principalmente en lo cognitivo. Un asunto primordial es la 'inteligencia' o 'lógica', que toma muchas maneras durante el desarrollo humano y presenta una teoría del desarrollo en 4 etapas o fases:

1- Etapa sensoriomotora (desde que nace hasta los 2 años): En fase se basa en la limitada capacidad de los niños para expresarse y comprender el mundo y pensar. Pero mediante diversas actividades como, la indagación y la constante manera de querer aprender sobre su entorno y, gradualmente, también aprenden sobre la permanencia de los objetos, la permanencia de los objetos invisibles.

2- Etapa preoperatoria (2 a 6 años): Los niños describen a su manera como interpretan el mundo haciendo uso de juegos, lenguaje, dibujos fantásticos e imágenes y actúa como si creyera esas representaciones.

3- Fase manipulativa o concreta (6 o 7 a 11 años): Los niños son capaces de generar un pensamiento lógico y tienen la capacidad de realizar actividades mentales concretas. Son capaces de ordenar, clasificar, y relacionar distintos objetos en función a sus propiedades tangibles. Aunque su pensamiento se vuelve más lógico, todavía se centra en experiencias concretas y objetos reales.

4- Etapa de pensamiento formal-operativo (a partir de los 12 años aproximadamente): Los individuos desarrollan la capacidad de razonar de manera abstracta y lógica. Pueden pensar hipotéticamente, formular argumentos complejos y considerar múltiples perspectivas. A medida que adquieren la capacidad de pensar en términos abstractos, se vuelven capaces de abordar conceptos más abstractos y complejos. Piaget destacó el vínculo entre la maduración biológica, la formación del pensamiento y la comprensión de los niños.

Cada fase asume la coherencia y la sincronía de todas las actividades cognitivas asociadas con un grado de desenvolvimiento particular. Asimismo, cada nivel sucesivo es cualitativamente diferente del anterior, aun considerando que al pasar de un nivel a otro pueden construirse e integrarse elementos de niveles anteriores, también significa una discontinuidad, hecho que supone que

Mediante dichas experiencias, los infantes desarrollan su conocimiento y comprensión. De ahí surge el concepto y el paradigma entre pedagogía constructivista y currículo. De acuerdo con este enfoque, el currículo comienza con un interés por aprender e incorpora nuevos conocimientos a las experiencias que ya existen. La teoría de Piaget coloca el comportamiento y la solución espontánea de dificultades en el área del aprendizaje y el desarrollo; mediante la acción de ir adquiriendo nuevos aprendizajes.

Teoría Vygotskyana

Según Vygotsky en 1924, el juego es el vínculo de interactuar con sus pares. A través del fenómeno social de la naturaleza, que es el origen del juego, dibujaremos una escena que trasciende el instinto. Según Vygotsky, dos líneas de evolución humana convergieron.

- Uno de los cuales es biología (conservación y reproducción de especies);

- El segundo es sociocultural (integrando ² formas organizativas propias de culturas y grupos sociales).

Finalmente, según Vygotsky, el juego es una acción social que adquiere roles mediante la cooperación con otros pequeños. Vygotsky también se preocupa principalmente por el juego simbólico, observando cómo los niños y las niñas en su imaginación transforman un objeto en otro que tiene un significado diferente para ellos.

Teoría de Jean Chateau “basada en el acatamiento de las reglas”

Se centra en la clasificación de los juegos infantiles fundamentada en el cumplimiento de reglas. Esta teoría busca entender cómo los niños participan en diferentes tipos de juegos y cómo estas actividades contribuyen a su desarrollo. A continuación, se detalla los puntos clave de la teoría y los tipos de juegos que Chateau identificó:

Nivel 1 - No hay reglas claras: Los juegos se basan en los deseos y el impulso actual del niño. No hay reglas específicas que guíen la actividad.

Nivel 2 - Reglas implícitas en situaciones de conflicto: Aunque no hay reglas claras, la voluntad del niño prevalece cuando surge un conflicto. En otras palabras, pueden surgir ciertas "reglas" en el calor del momento.

Nivel 3 - Reglas vagas: Existe una regla general, pero no está definida con precisión. Los niños entienden que deben seguir ciertas pautas, pero estas no están completamente establecidas.

Nivel 4 - Reglas claras adoptadas libremente: Los juegos en este nivel tienen reglas bien definidas que los niños pueden entender y adoptar voluntariamente.

Según el autor nos dice que existen los siguientes tipos de juegos:

Juegos no reglados:

- **Juegos funcionales:** Actividades espontáneas que ayudan al desenvolvimiento de las responsabilidades de las personas, como estimular los sentidos y conocer el propio cuerpo.

- **Juegos de destrucción:** Basados en la autoafirmación y caracterizados por la falta de orden y el exceso.

Juegos reglados:

- **Juegos de imitación:** Al principio, los niños imitan a modelos adultos como padres y familiares, pero luego se convierten en imitaciones de seres imaginarios, lo cual es más complejo.

- **Juegos de construcción:** Los niños disfrutan colocando objetos de manera sistemática y ordenada.

- **Juegos de regla arbitraria:** Los pequeños tienen sus propias reglas basadas en las particularidades de los elementos empleados en el juego.

Características del juego

Se tiene ² las siguientes características:

- Es una actividad voluntaria y gratuita.
- Parte de la misma práctica.
- El jugador (a) está preocupado por las consecuencias de sus acciones.
- Permitir la creación de roles.
- Favorece el desarrollo de la ² iniciativa y la libertad.
- Puede expresar un comportamiento juguetón.
- ² Fomenta la capacidad de fantasear sobre la realidad.

• Va evolucionando **ya que** comienza con dominar su propio organismo y luego tiene un adecuado manejo de la socialización a su alrededor.

Tipo de juego

Tenemos seis tipos de juegos:

1. Juegos de psicomotricidad: Los juegos psicomotores expresan el nexo entre los procedimientos mentales y motores. Desarrollar la motricidad en el movimiento y el movimiento corporal. Los juegos psicomotores distinguen:

– **Juegos Sensoriales y Sensoriales:** Estos promueven la dificultad que tiene el cerebro para recibir sensaciones y actúan como bloques de construcción de aprendizaje.

– **Juegos motores:** Incentivan el desarrollo de nuestro cuerpo mediante la coordinación, la expresión y el esquema corporal.

- **Juego sensorio motor:** En los juegos el niño le gusta repetir actividades que son agradables para él. También se tiene la manera de imitar de manera sistemática y el descubrimiento de nuevos conocimientos como un juego sensorio-motor. Estos juegos son adecuados desde que nacen hasta que tienen 2 años.

2. Juego cognitivo: Tenemos los siguientes como:

– **Juego de manipulación y construcción:** Tiene el poder de la imaginación, la concentración y la atención.

- **Juegos experimentales:** Mejoran la habilidad de descubrir, manejar los diferentes objetos con los que va a jugar.

– **Juegos de concentración y memoria:** Impulsan la atención y la observación durante el juego.

– **Juegos de lenguaje:** Mejoran las habilidades de expresarse verbalmente y el incremento de su léxico.

– **Juego imaginativo:** Incrementan sus habilidades expresivas, habilidades de presentación oral y la capacidad de usar la creatividad para solucionar las dificultades.

3. Juegos sociales: Se realizan en conjunto con sus pares, promoviendo la socialización grupal y los procesos de interacción. Tenemos los siguientes:

– **Juegos simbólicos:** Este juego se basa en circunstancias simuladas, elementos y personajes que no existen durante el juego. Los niños simulan situaciones y representan a personas comunes y corrientes y su entorno. Con la ayuda de este juego, el pequeño entiende y adquiere lo que siente, oye y ve, desarrollando su imaginación, fantasía, y el vínculo con sus pares.

- **Juego de Reglas:** El juego tiene instrucciones o reglas que los jugadores deben conocer y seguir, aparece antes de los 6 años, donde los niños determinan las reglas necesarias del juego, pero pueden cambiar las reglas siempre que los demás participantes estén de acuerdo. Al jugar con las reglas, los niños aprenden valores como seguir las reglas, respetar los turnos, desarrollar la tolerancia al fracaso y vivir con dignidad. Algunos juegos tradicionales son: el lobo, el escondite, el bloc de notas, la lotería, los bolos, etc.

– **Juegos cooperativos:** Precisan que se trabaje en conjunto para tener un fin.

4. Juego emocional: Abarca su área socio afectiva en el desarrollo del autoestima y del autoconcepto. En la fase resaltan los siguientes:

– **Juegos de rol o dramáticos:** Proporcionan un desarrollo afectivo que permite que se supere las tensiones, frustraciones en situaciones reales.

– **Juegos de autoestima:** Mejoran la percepción y la valoración personal.

5. Juego de características: Los niños realizan acciones motrices para investigar diferentes elementos y estímulos. Este tipo de juego fomenta el desenvolvimiento sensorial, la coordinación motora fina y gruesa, y la capacidad de saber sus causas y efectos. Algunos juegos incluyen: lanzar un objeto, encontrar un elemento aparentemente oculto, conseguir un objeto apoyado sobre otro objeto, traquetear, gatear, correr, saltar, presionar un botón para abrir un juguete.

6. Juegos de construcción: Esto se da desde que el pequeño tiene un año y continuará durante su desarrollo con juegos funcionales. Este juego incentiva la imaginación, la motricidad fina, la solución de dificultades y la orientación tiempo-espacio. Algunas de estas acciones se caracterizan porque se apila y ordena diversos objetos para armar senderos, construcciones entre otros como armar una casa hecha con muebles, sábanas etc.

Funciones del juego

Función de autorrealización del niño

El juego proporciona a los niños un espacio donde pueden expresarse y desarrollarse como individuos. En este sentido, el proceso de juego es más importante que el resultado, ya que les permite explorar diferentes aspectos de sí mismos y desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales. A través del juego, los niños pueden enfrentar desafíos, resolver problemas y experimentar distintos roles y situaciones, lo que contribuye a su crecimiento personal.

Función de comunicación

El juego es una manera socializar y comunicación entre niños. Al seguir reglas y participar en actividades compartidas, los niños aprenden a comunicarse, cooperar y negociar con sus

compañeros. El juego también les ayuda a entender las dinámicas sociales y a desarrollar habilidades para resolver conflictos y trabajar en equipo.

Función de diagnóstico

El juego puede ser una herramienta valiosa para los adultos, como padres o educadores, para comprender a los pequeños, mediante el juego revelan aspectos de su personalidad, emociones y comportamiento que pueden no ser tan evidentes en otros contextos. Observar cómo juega, los roles que asumen y las situaciones que recrean pueden proporcionar información valiosa sobre sus necesidades, intereses y preocupaciones.

Función terapéutica

El juego puede actuar como una forma de terapia para los niños, permitiéndoles explorar y procesar experiencias traumáticas o emocionalmente desafiantes en un entorno seguro y controlado. A través del juego, los niños pueden recrear situaciones difíciles y encontrar formas de lidiar con sus emociones y miedos. Esta función terapéutica del juego les brinda la oportunidad de sanar y superar dificultades emocionales, a menudo de manera inconsciente. Al participar en el juego de roles y la dramatización, los niños pueden expresar sus ideas, afectividad y de forma indirecta y simbólica.

Función de corrección cercana a la función terapéutica

Esta función está relacionada con la idea de que el juego puede corregir o modificar ciertos comportamientos y actitudes problemáticas en los pequeños mediante el juego, ellos pueden practicar diferentes formas de interacción y comportamiento, lo que les permite aprender habilidades sociales y de comunicación más efectivas. Además, el juego permite mejorar la autoestima y la autoimagen de los infantes al permitirles asumir roles exitosos y experimentar logros en un entorno controlado.

Función de entretenimiento

El juego es inherentemente entretenido para los niños. Las actividades lúdicas a menudo involucran elementos divertidos y emocionantes que atraen a los niños y los mantienen comprometidos. Esta función de entretenimiento del juego no solo es placentera, sino que también puede tener beneficios para la salud mental y emocional de los infantes. El juego puede proporcionar una manera de escapar del estrés y la rutina diaria, aliviando la tensión y brindando satisfacción general. Además, el juego puede fomentar interacciones positivas entre las personas y ayudar a establecer relaciones sociales saludables.

Función para la realización de las tareas según la edad

El juego puede ser adaptado para satisfacer las necesidades y capacidades específicas de los pequeños de acuerdo a su fase del desarrollo. Para los niños en edad preescolar y primaria, el juego puede ayudarles a enfrentar dificultades emocionales y situaciones desafiantes. Mediante el juego, los pequeños transmiten sus emociones, comprender mejor sus sentimientos y desarrollar estrategias para manejar situaciones difíciles. Para los adolescentes, el juego puede ser un espacio para construir relaciones sociales y explorar su identidad en el contexto de sus pares. En esta etapa, el juego puede tener un enfoque más psicológico, ya que los adolescentes pueden utilizarlo para experimentar diferentes roles y relaciones.

73

Importancia del juego en el desarrollo infantil

El juego es vital para un correcto desenvolvimiento y enseñanza de los infantes. En un principio solo son movimientos corporales simples y a medida que pase el tiempo se introducen movimientos con más complejidad con la finalidad de que se introduzcan nuevos elementos luego. Los niños serán capaces de desenvolver su imaginación, conocer su entorno, expresar como

comprenden el mundo y ser capaces de desarrollar sus habilidades emocionales y sociales afianzando así sus vínculos con sus padres.

EL juego forma parte a la madurez de las habilidades corporales, psicomotrices y cognitivas de los pequeños. El juego es un medio para que los niños desarrollen nuevas capacidades mediante experiencias propias.

El tiempo de los niños se invierte principalmente en jugar, sin embargo, a medida que pasan los años este se modifica y se adecua a la edad, el juego no solo es una forma de que los niños se entretengan, sino que es una acción mediante la cual los infantes se educan de manera fácil y divertida. Por ejemplo, cuando el niño tiene dos años en adelante se inicia una nueva etapa en los juegos, ya que a esta edad los pequeños tienen la habilidad de expresar sus gustos con mejor fluidez además que ya posee un mejor vocabulario para dar a entender sus ideas, en adición ya es capaz de controlar su cuerpo (motricidad fina y gruesa) lo que le permite adquirir nuevas experiencias y conocer nuevos amigos de juego.

Luego de que el niño ingrese al colegio, el juego ya no forma parte únicamente del hogar, sino que ahora tienen más posibilidades y libertades para explorar que tipo de juego les gustan, expresar sus vivencias y lo que quisieran vivir.

Para hacer el juego más sencillo para los niños se pueden emplear, tapas de plástico, cajas de cartón, legos, etc. que pueden irse adecuando a las capacidades y a las necesidades dependiendo de la edad del niño.

Contribución del juego en las capacidades de los niños

- **Físicas:** Mediante el juego los niños son capaces de realizar actividades físicas, que les permitan ejercitarse y mejorar su capacidad psicomotriz, pueden realizar actividades como trotar, saltar o correr, además que el juego les ayuda a prevenir la obesidad y sobrepeso.

- **Desarrollo sensorial y mental:** A medida que los niños crecen exploran su entorno y manipulan objetos lo que les da la habilidad de distinguir distintas formas, texturas, tamaños, etc.

- **Afectivas:** Los niños experimentan una amplia gama de emociones, desde estar alegres a sentir sorpresa y empatía por otros, el juego les brinda un lugar donde están seguros y pueden comprender toda su afectividad socioemocional.

- **Creatividad e imaginación:** Los pequeños desarrollan y fortalecen sus habilidades mediante el juego.

Beneficios según los autores

Desde un enfoque cognitivo según Piaget resalta lo fundamental del juego como una acción central en el desenvolvimiento humano, especialmente en las etapas iniciales de la vida. Desde esta perspectiva, el juego no solo es placentero, sino que también es una herramienta poderosa para la cimentación de la enseñanza significativa y la absorción de conocimientos, habilidades y valores.

Mediante el juego los pequeños:

- Mejoran sus movimientos coordinados al interactuar activamente.
- Adquieren conocimiento sobre su cuerpo y sus habilidades en diferentes entornos.
- Desarrollan la habilidad de asignar nuevos significados a objetos, promoviendo el aprendizaje.
- Comprenden su entorno y fortalecen destrezas cognitivas como lógica, análisis y memoria.
- Estimulan su creatividad y fantasía a través de actividades lúdicas.
- Construyen relaciones sociales al expresarse de diversas maneras.

- Desarrollan su autonomía al indagar su entorno social y familiar.
- Aprenden a respetar cuando les toca jugar superando su frustración.
- Expresan sus sentimientos, lo que más le llama la atención y necesidades a través del juego.
- Internalizan hábitos y valores en un proceso gradual.

Desde un enfoque cognitivo según Vygotsky, afirman ⁵⁸ que el juego influye en el desenvolvimiento del pequeño de 3 maneras:

1. Favorece la zona de desarrollo próximo (ZDP): El juego contribuye a lo que llamamos ²⁷ la "zona de desarrollo próximo", que es la brecha entre lo que un infante hace por si mismo y lo que hace con el apoyo de una persona mayor. En el juego, los niños resuelven problemas bajo la guía del adulto, lo que les permite avanzar en su desarrollo de manera gradual y adaptada a sus capacidades actuales.

2. Facilita la separación del pensamiento, de las acciones y de los objetos: ²³ A medida que juegan, los niños actúan de acuerdo con ideas internas más que con la realidad concreta. ⁴⁴ Esto les ayuda a desarrollar el pensamiento abstracto y la capacidad de separar sus pensamientos de las actividades y elementos físicos. ³ El juego fomenta la imaginación y la creatividad de escenarios que no necesariamente siguen las reglas del mundo real.

3. Facilita el desarrollo de la autorregulación: El juego también contribuye en el desempeño de la autorregulación en los infantes. A medida que asumen diferentes roles y situaciones durante el juego, aprenden a controlar y ajustar su comportamiento de acuerdo con el rol que están interpretando. Esto implica la inhibición y regulación de acciones y emociones de manera consciente.

82 El juego en el nivel inicial

- El juego es una pieza primordial del proceso de crecimiento, ya que favorece al desenvolvimiento **91** de habilidades mentales, sociales y físicas en los infantes. Mediante el juego, los pequeños expresan de manera espontánea y placentera sus emociones, miedos, afectos y fantasías. Además, establece los fundamentos necesarios para el aprendizaje en el colegio y para tener habilidades esenciales en el transcurso de su existencia.

- El juego es **33** un instrumento valioso que permite a los pequeños explorar y entender su entorno, descubrir su propio cuerpo, interactuar con otras personas y practicar habilidades lingüísticas al desarrollar vocabulario y roles de adultos.

- En el contexto del aprendizaje inicial, el juego tiene una importancia primordial. Hay teorías del juego que manifiestan diversos criterios distintos para identificar esta acción. Podemos considerar que un niño desarrolla la actividad jugando.

- Proporciona que el pequeño disfrute del juego.
- Tiene como objetivo principal el juego en sí mismo, sin estar centrado en el aprendizaje.
- Ejercita las funciones y capacidades del niño, al tiempo que satisface sus necesidades afectivas.

- Crea situaciones imaginarias y fantásticas durante el **57** juego.

Importancia y valor del juego en la niñez

- El juego actúa como el idioma primordial de los pequeños, permitiéndoles conectarse con el ambiente **87** que les rodea.

- Los juegos de los niños siempre tienen significado, basado en sus vivencias y necesidades personales.

El juego es una ventana a su entorno interior, donde manifiesta su imaginación, lo que desea, cuando siente miedo y conflictos de manera simbólica.

Mediante el juego, los pequeños revelan lo que perciben de sí mismos, los demás y el entorno en el que están.

86

El juego es una forma en la que los niños enfrentan diversas situaciones pasadas y presentes, y otras en un futuro cercano.

El juego incentiva al desarrollo de sus sentidos, fomentando su fantasía e imaginación, canalizándola mental y físicamente de manera productiva y entretenida.

2

El juego es una herramienta que facilita el desenvolvimiento de habilidades y capacidades físicas diversas.

3

El juego es un facilitador para adquirir conocimientos, entendiendo el ambiente en el que se encuentran.

El juego como metodología

El juego adquiere un rol de técnica de enseñanza que tiene:

- Tiene un espacio central en la existencia cotidiana de los pequeños, al ser una acción natural y espontánea que les motiva y gratifica.

- Impulsa el desenvolvimiento de las capacidades corporales, cognitivas, socioemocionales, fomentando su curiosidad hacia sí mismos y el mundo.

- El enfoque lúdico se adopta como el método educativo en el salón de infancia, ya que los infantes adquieren conocimientos durante el juego.

- Los pequeños tienen una inclinación natural hacia el juego, lo que les permite aprender con facilidad y placer.

Coordinación Motriz

Concepto

Es la habilidad física y motora que va a permitir a la persona estar en constante movimiento interactuando con las personas que socializa.

Esta capacidad está relacionada con la habilidad del cerebro para enviar estímulos nerviosos que sincronizan y coordinan los desplazamientos de los músculos y las extremidades de su organismo para realizar diversas actividades.

Podemos decir que la coordinación va a depender de otras funciones físicas y mentales que son primordiales para que nuestro organismo funcione, nuestro cerebro, el sistema nervioso, los huesos y también los músculos.

Por lo tanto, la coordinación motriz deja que las personas ejecuten muchas actividades que necesitan de movilidad, resistencia y velocidad. Siendo fundamental que los individuos realicen una correcta coordinación motriz para poder realizar muchas tareas diarias, ciertas actividades e incluso hacer ejercicio.

El organismo está conformado por diversas piezas interconectadas las cuales no se mueven solas, sino que se tiene la capacidad de desplazar diferentes partes de nuestro organismo dependiendo de las tareas que estemos realizando, pero necesitamos coordinación para trasladarnos correctamente. Ya que es una habilidad para ejecutar desplazarnos eficientemente, precisa, rápida y sistemática.

La coordinación motriz se obtiene cuando los desplazamientos de una parte o varios miembros de nuestro organismo se combinan de forma sincrónica, eficiente y delicada con respecto a la acción correcta de la contracción muscular.

La coordinación de desplazamientos se caracterizan por:

- Tener una rigidez adecuada de los músculos, ritmo, velocidad, dirección y distancia.
- Efectos sinérgicos y conjunto muscular antagonistas relativos
- Seguridad proximal suficiente para desarrollar una posición que le va a permitir el movimiento distal

Por tanto, la coordinación es fundamental para el buen desempeño del organismo y su relación con el mismo y el entorno.

Si carecemos de coordinación, los ademanes serán imprecisos, los desplazamientos serán torpes, unas acciones anularán otras y los animos por alcanzar pequeñas metas serán abrumadores. Cambeiro (1987)

Concepto según los autores

La coordinación motriz abarca un amplio rango de significados relevantes según varios autores. Según ⁹ Castañer y Camerino (1991 citados en Muñoz, 2009), un desplazamiento se considera que tiene coordinación cuando precisa ³¹ los criterios de eficacia, armonía y economía. Además, Álvarez del Villar (citado en Muñoz Rivera, 2009) sostiene que los desplazamientos son una habilidad neuromuscular que se ajusta con mucha precisión los impulsos generados por el intelecto motriz y el desplazamiento.

Siguiendo esta línea, Cechini (1997 citado por Ponce de León, 2009) en su libro sobre aprendizaje motriz para infantes de 0 a 6 años, la define como la organización de actividades motoras orientadas a una meta específica. López (2004), por su parte, lo ve como la contracción de la musculatura agonista para posibilitar los desplazamientos.

Lapresa (1999) añade que coordinar un movimiento implica establecer mecanismos de control para asegurar la armonía, eficiencia y economía de los gestos corporales. Tomando todas estas perspectivas en cuenta, concluyendo que ⁹ la coordinación motriz se refiere a la habilidad de

las individuos para llevar a cabo desplazamientos corporales de forma eficiente y concisa. Esto es posible gracias a al vínculo entre el cerebro y distintas piezas del organismo, permitiendo la ejecución de acciones motrices organizadas y controladas. En resumen, la coordinación motriz implica realizar actividades con movimientos sistemáticos y controlados, lo que resulta en una coordinación efectiva y consistente.

Diferencia entre psicomotricidad y coordinación

Se debe diferenciar la coordinación con la psicomotricidad. El término "psicomotor" abarca un espectro más amplio al incluir aspectos cognitivos, sociales, motores y emocionales. No se limita solo a las habilidades de movimiento, sino que engloba la comprensión del propio cuerpo, conceptos espaciales, entre otros. Esto nos permite abordar diferentes tipos de psicomotricidad y coordinación de manera relativamente independiente:

En términos de ejercicios mentales, la psicomotricidad generalmente se divide en dos tipos basados en los grupos musculares empleados. Cada tipo requiere una forma distinta de coordinación, siendo esta habilidad fundamental:

- **Motricidad gruesa:** Implica movimientos amplios y generales de grupos musculares grandes (que involucran todo el cuerpo). Estos movimientos priorizan la fuerza sobre la precisión e incluyen aspectos como postura, equilibrio y control corporal.

- **Habilidades motoras finas:** Implica desplazamientos de grupos musculares pequeños, generalmente en las manos. Estas tareas requieren precisión más que fuerza, como escribir a máquina o atarse los cordones de los zapatos.

La coordinación motriz, por otro lado, estudia los distintos tipos de coordinación los cuales se basan en las distintas extremidades del cuerpo además de los órganos sensoriales. Los tipos fundamentales son:

- **Coordinación motora:** Necesita la coordinación de varios músculos mediante los distintos sentidos del cuerpo humano. En general la motricidad gruesa se relaciona con la coordinación motriz incluyendo los dos siguientes tipos de coordinación.

- **Coordinación ojo-mano:** Conocida como coordinación visomotora y ojo-mano. Hace referencia a la capacidad de guiar la mano según lo que percibimos visualmente. Por ejemplo, escribir en un teclado. Es fundamental ⁵⁶ para la motricidad fina.

- **Coordinación ojo-pie:** Se refiere a la capacidad de guiar los desplazamientos de los pies en base a la información visual captada por los ojos. Esto es esencial en actividades como jugar al fútbol y también es característico de la motricidad gruesa.

Equilibrio

Es el adecuado equilibrio de las diversas piezas del organismo humano, siendo un conjunto que se ubica en el espacio. Destacamos a continuación dos definiciones de autores: Según Torres (2005), es la capacidad de mantener el organismo en equilibrio ya sea en situaciones estáticas como dinámicas. Contreras (1998) lo define como el sostenimiento de la postura a través de ajustes coordinados tanto internas como externas.

Todo movimiento requiere equilibrio ya que implica constantemente perder y ganar estabilidad. Se trata de un proceso dinámico muy sofisticado que implica una serie de funciones neurológicas, a pesar de estar inicialmente relacionado con un proceso estático. Implica la habilidad de sostener el organismo en la alineación adecuada a lo largo de diversos movimientos, aceleraciones y desaceleraciones. Por ello, el equilibrio es esencial para una serie de acciones motoras.

Swift (1984) lo definió como los ajustes continuos que hacemos a los centros de gravedad de nuestros cuerpos mientras estamos de pie para mantener el control postural erguido.

Existen dos categorías principales en el equilibrio ya sea el dinámico y estático. El dinámico ¹⁶ es la capacidad de mantener el equilibrio mientras se está en movimiento, a diferencia del equilibrio estático, que implica mantener la estabilidad cuando se está quieto.

Tipos de Coordinación

Existen distintos tipos de coordinación sin embargo en este trabajo las clasificaremos en dos de los aspectos más importantes, primero se debe considerar el movimiento del cuerpo y como es necesario para que todos los músculos trabajen como un conjunto, segundo se debe tener en cuenta que los músculos tanto externos como internos deben estar coordinados para una adecuada actividad motora. ⁹ Siguiendo a Le Boulch (1979) podemos encontrar:

- **Coordinación Dinámica General:** Es una forma de coordinación en donde la gran parte de las acciones que involucran al cuerpo y necesitan del hecho coordinado de músculos o grandes grupos musculares como las extremidades y el tronco. Las acciones que requieren esta coordinación incluyen mover objetos, levantar objetos, saltar entre otros.

- **Coordinación óculo-motriz o segmentaria:** Nos referimos a deportes que utilizan únicamente la parte superior o inferior del cuerpo y donde la visión juega un rol preponderante. Se segmenta en dos subequipos.

- **Coordinación óculo-manual:** Se refiere a la coordinación visual con la mano, controlando o dirigiendo la mano para realizar una tarea. Se encuentra en la mayor parte de las acciones que hacemos con nuestras manos: cortar, estirar la mano, lanzar, escribir, dibujar, abrochar camisas y utilizar cubiertos etc.

- **Coordinación oculo-pédica:** Esto se refiere a la coordinación visual con las piernas. Se encuentra en actividades como tirar canastas, detener la pelota y despejar obstáculos.

9 **Desarrollo de la coordinación motriz**

Es una habilidad que se desarrolla desde bebés hasta su niñez:

- **0 a 2 años:** La coordinación de desplazamientos del niño es escasa. Inicialmente, el niño aprende la coordinación dinámica general, ya que la mayor parte de desplazamientos que realiza el niño en este momento son integrales, pero la primera coordinación ojo-mano también se da desde la primera infancia. Al terminar esta fase, el pequeño está apto para ejecutar actividades motrices fundamentales de forma coordinada, por ejemplo: ponerse de pie o bañarse, gatear, etc.

2 a 4 años: En esta fase, la coordinación del niño mejora gracias al ejercicio de diversos desplazamientos en la motricidad.

- **4 a 7 años:** Coordinación significativamente mejorada, volviéndose más analítico a los 7 años.

- **7 a 12 años:** Este es el momento en que los niños son más capaces de mejorar la coordinación debido a la maduración del SNC y el desenvolvimiento de la postura.

Características de la Coordinación Motriz

Una de las características principales de la coordinación motriz es el movimiento ya que este precisa que el sistema nervioso central tenga un correcto desarrollo, a su vez necesita del potencial genético de los niños para que a través de las experiencias correctas la habilidad de movimiento se perfeccione además de que se adquieran nuevos aprendizajes motrices.

De acuerdo con Guillamón et al. (2020) no dice que son las habilidades perceptivas y cinéticas las cuales integran el área motora, sensitiva y sensorial que le permiten al niño regular y organizar acciones motrices para desarrollar tareas con eficacia y armonía con su entorno. (p.95)

Se debe tener en cuenta ⁸ que la coordinación motriz es crucial para el correcto desenvolvimiento de las destrezas motrices de las personas. Precisan de un correcto funcionamiento del sistema nervioso ya que este se encarga de integrar todos los elementos sensoriales y motoras lo que permitirá que en el futuro se ejecuten de manera correcta los movimientos que realice el niño desde los más sencillos hasta lo que impliquen más complejidad por ejemplo la coordinación general del cuerpo, una correcta coordinación viso-manual además de un buen equilibrio.

Para que los niños lleguen a ser precisos, ordenados y rápidos con sus movimientos se necesita que tenga una correcta conexión con su entorno ya que este es el lugar donde aprenderá las cosas más básicas para tener una correcta coordinación motriz.

⁹ Factores que intervienen sobre la coordinación motriz

Existen distintos factores que influyen en la coordinación motriz, estos serán los encargados de una correcta evolución y un buen desenvolvimiento de los pequeños.

De acuerdo con Meinel et al. (2013) existe una base morfológica para el proceso de coordinación, la cual se compone de 3 elementos, el sistema nervioso, los órganos sensoriales y la musculatura del niño, que son integrados para que trabajen en conjunto ⁹ en un sistema sensomotor (p. 94).

Muñoz (2019) señala que la coordinación motriz es un componente de calidad para un correcto movimiento, es decir como una persona ejecuta de manera precisa y ordenada sus movimientos, depende directamente de que el sistema nervioso central funcione correctamente, de

los impulsos que el pequeño adquiere durante su niñez, también depende de su potencial genético, por otro lado las experiencias y aprendizajes que han tenido previamente también tendrán un rol primordial en el desenvolvimiento de sus desplazamientos. (p.1)

Los factores que forman parte de la coordinación motriz tendrán una influencia definitiva en cómo se desarrollarán los movimientos y también en la rapidez y eficacia de los mismos. La coordinación motriz no solo afecta en el aspecto del movimiento de los individuos, sino que también influirá en diversos aspectos del desarrollo humano tales como el desarrollo cognitivo (aprendizaje y pensamiento), la interacción social y las relaciones afectivas. La coordinación motriz está estrechamente relacionada con el aprendizaje ya que coordinar los movimientos de manera correcta o incorrecta tendrá impacto en que tan positivo o negativo será la experiencia de aprendizaje de una persona.

Dimensiones de la coordinación motriz

Diversos autores han coincidido en que las existen diversas clasificaciones del equilibrio, se pueden agrupar en equilibrio dinámico y equilibrio estático.

Equilibrio Dinámico

De acuerdo con Royo (1997), se refiere a la habilidad de mantener una correcta posición cuando una situación determinada lo exige.

Según Carmona (2010), nos describe al equilibrio dinámico como controlar una correcta postura mientras se desplaza. Se destaca porque se relaciona con la percepción de la aceleración y es de suma importancia cuando se practican deportes ya que estos precisan cambiar de posiciones de manera rápida y precisa. El equilibrio tiene relación con todas las habilidades coordinativas ya que controla las acciones motoras. Por lo que podemos decir que el equilibrio es el cimiento para que las capacidades motoras deportivas sean desarrolladas correctamente.

Equilibrio Estático

De acuerdo con Rigal (1987), la habilidad de mantener el equilibrio estático ocurre desde el primer año del infante. Se le define como el proceso de perceptivo que pretende que se establezca la postura mediante de información sensorial (externa o interna) esto cuando el infante no se encuentra en movimiento es decir que no se encuentra activo.

Para Romero (2009) El desplazamiento está relacionado con el equilibrio ya que al momento de desplazarse un niño debe tener la habilidad de moverse manteniendo de forma transitoria el equilibrio o quedarse estático.

Equilibrio Dominio corporal dinámico

Según Motos (2006) nos dice que es la capacidad de poder tener el control de cómo se mueven las diversas piezas del organismo de acuerdo con la voluntad del individuo manteniendo el equilibrio con la finalidad de que pueda expresarse corporalmente de forma estética utilizando el cuerpo y los músculos correctos. (pág. 73)

Para Comellas & Perpinyá (1984) expresa que ² es la habilidad de controlar las distintas piezas del organismo, tanto como el tronco, las extremidades inferiores como las superiores. De poder moverlas a voluntad propia para lograr ciertas tareas. (pág. 1)

Mesonero (1994) se refiere a la habilidad de tener control sobre las diversas partes del cuerpo, permitiendo moverlas de acuerdo con la voluntad propia o siguiendo instrucciones específicas. Esta habilidad no se limita a simplemente desplazar partes del cuerpo, sino que también implica sincronizar los movimientos en conjunto. (Pág. 131)

Capacidades coordinativas

Según Bequer, G. (2000), Las capacidades coordinativas son habilidades sensoriomotrices consolidadas que se aplican de manera consciente ³ en la dirección de movimientos específicos que componen una acción motriz con un propósito determinado. (p. 38)

(Méndez 2013) y Delgado, D., Pérez, J., y Núñez, A. (2009) señalan: Estas capacidades ³ se caracterizan principalmente por el proceso de regulación y dirección de los movimientos. Además, interactúan con ³ las habilidades motrices básicas, lo que sugiere que las capacidades coordinativas son esenciales para un rendimiento motor completo. (Pérez 2018).

Según de Armas (2013, p. 19), citando a Hirtz (1985, p. 144), las capacidades coordinativas tienen un desarrollo marcado en edades tempranas, especialmente entre seis y doce años. La plasticidad cerebral permite que estas habilidades se desarrollen en gran medida en la fase prepuberal. ¹⁵ El desarrollo de las capacidades coordinativas depende tanto de factores morfofuncionales como psicológicos. (Rivera et al. 2014).

La maduración, estructura y desarrollo del sistema nervioso central son factores esenciales para adquirir una mejor capacidad coordinativa. El proceso de adquirir habilidades coordinativas está estrechamente ligado a la funcionalidad del sistema nervioso y a la motricidad de los niños. (Cárdenas et al. 2017).

Elementos que intervienen en la coordinación

La coordinación motriz juega un papel fundamental en influir de manera significativa en la velocidad y eficacia del proceso de aprendizaje de habilidades y técnicas específicas. Estas habilidades adquiridas a través de la coordinación se vuelven relevantes en un entorno escolar. La coordinación no es solo una habilidad física, sino que está conectada con el aprendizaje. A su vez, se detalla que la coordinación tiene una base neuromuscular, lo que implica ⁸¹ una estrecha relación

entre el sistema nervioso y la función muscular. Estos son los elementos que caracterizan la coordinación: (CRISTINA REDONDO VILLA, 2007)

- **Velocidad de Ejecución:** La rapidez con la que se realizan movimientos o acciones puede afectar la coordinación, ya que requiere una respuesta precisa y rápida del sistema nervioso y muscular.

- **Cambios de Dirección y Sentido:** La capacidad de cambiar de dirección o sentido de movimiento de manera coordinada es esencial para mantener el equilibrio y la precisión en las acciones.

- **Grado de Entrenamiento:** El nivel de práctica y entrenamiento que una persona haya realizado influye en su coordinación, ya que la práctica constante puede mejorar la ejecución de movimientos.

- **Altura del Centro de Gravedad:** La posición del centro de gravedad del cuerpo en relación con el suelo afecta la estabilidad y la coordinación durante diferentes movimientos.

- **Duración del Ejercicio:** La duración de una actividad o ejercicio puede influir en la coordinación, especialmente en movimientos que requieren mantener una postura o acción durante un tiempo prolongado.

- **Cualidades Psíquicas del Individuo:** Factores psicológicos como la concentración, la atención y la motivación también juegan un papel en la coordinación.

- **Nivel de Condición Física:** El estado general de forma física y resistencia de una persona puede impactar su capacidad para coordinar movimientos.

- **Elasticidad de Músculos, Tendones y Ligamentos:** La flexibilidad y elasticidad de las estructuras musculares y conectivas pueden influir en la amplitud y fluidez de los movimientos.

- **Tamaño de los Objetos:** Si se utilizan objetos en una actividad, su tamaño y peso pueden afectar la coordinación necesaria para manipularlos.

- **Herencia:** Los factores genéticos tienen un impacto en la predisposición a desarrollar ciertos niveles de coordinación.

- **Edad:** El desarrollo y ⁷⁶ la maduración del sistema nervioso y las habilidades motoras varían con la edad, lo que afecta la coordinación.

- **Grado de Fatiga:** La fatiga puede afectar la precisión y control de los movimientos, influyendo en la coordinación.

- **Tensión Nerviosa:** El estado emocional y la tensión nerviosa pueden influir en la ³ coordinación motriz.

2.2.3. Definición de términos básicos

- **Juego:** Según Gimeno y Pérez ⁶² en 1989: Definen el juego como un grupo de acciones a través de las cuales una persona muestra sus deseos y sentimientos, además manifiesta su forma de ser utilizando tanto el lenguaje verbal como simbólico. Aquí se destaca cómo el juego puede ser una vía de expresión personal y emocional.

- **Estrategia:** Para Chandler (2003), la estrategia tiene la finalidad de lograr un objetivo como meta que se fija una empresa sobre las actividades que va ejecutar y el uso adecuado de los recursos los cuales van a servir para lograr lo propuesto.

- **Coordinación:** Es el movimiento ya que este precisa que el sistema nervioso central tenga un correcto desarrollo, a su vez necesita del potencial genético de los niños para que a través de las experiencias correctas la habilidad de movimiento se perfeccione además de que se adquieran nuevos aprendizajes motrices.

- **Coordinación Motriz:** Según Guillamón et al. (2020) no dice que son las habilidades perceptivas y cinéticas las cuales integran el área motora, sensitiva y sensorial que le permiten al niño regular y organizar acciones motrices para desarrollar tareas con eficacia y armonía con su entorno. (p.95)

- **Motricidad:** Es la habilidad que tiene el organismo humano para ejecutar diversos desplazamientos los cuales ocurren debido a la contracción y desplazamiento muscular, afectando el equilibrio. Por lo tanto, el desenvolvimiento de la motricidad en los pequeños es importante para su desarrollo.

- **Motricidad gruesa:** Según Jiménez (1982) Implica movimientos amplios y generales de grupos musculares grandes (que involucran todo el cuerpo). Estos movimientos priorizan la fuerza sobre la precisión e incluyen aspectos como el control corporal, la postura y el equilibrio.

- **Lúdico:** Según Dinello (2007, p. 22) Es proceso de creatividad, intelecto y interacción socioemocional con sus pares con la se va formando nuevas emociones en el entorno que los rodea.

- **Equilibrio:** Swift (1984) lo definió como los ajustes continuos que hacemos a los centros de gravedad de nuestros cuerpos mientras estamos de pie para mantener el control postural erguido.

- **Óculo Podal:** La coordinación ojo-pie hace referencia a los ⁴³ movimientos realizados con coordinación visual con el pie, elemento motor útil para diversos deportes y sobre todo para establecer estrategias de trabajo en futbolistas de diferentes tipos de formación. . y una acción realizada por una o ambas piernas. Por ejemplo, pasar, atrapar (atrapar), golpear, golpear y empujar objetos con uno o ambos pies.

- **Óculo Manual:** La coordinación ojo-manual o visión-manual significa la habilidad de coordinar y sincronizar ⁶ los movimientos de las manos y/o los dedos entre sí o con los objetos. El desarrollo comienza en los desde muy pequeños ya que descubren y exploran sus manos.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.3. Marco Metodológico

3.3.1. Población y Muestra

Población

Arias (2006) dice que la población es un conjunto de elementos que tienen características similares sin embargo este debe ser finito para poder sacar las conclusiones necesarias para la investigación. La población son los 50 niños de la I.E.I. "Misti" Arequipa.

Muestra

De acuerdo con Tamayo y Tamayo (2006), una muestra se refiere al conjunto de acciones o procedimientos que se llevan a cabo con el propósito de analizar la distribución de ciertos atributos o características presentes en la totalidad de una población, universo o grupo, partiendo de la observación y estudio de una porción o fracción de esa población. La muestra son los 30 niños de 5 años "B" de la I.E.I. "Misti" Arequipa.

3.3.2. Unidad de análisis

Rada (2007) Nos dice que es un grupo de personas que representan un fin específico de estudio, pudiendo tener características y pensamientos comunes entre ellos. La Unidad de Análisis la conforman todos los niños de 5 años de la I.E.I. "Misti" Arequipa.

3.3.3. Método de Investigación

La metodología cuantitativa de acuerdo con Tamayo (2007), consiste en la comparación de teorías que hay a partir de sugerir hipótesis del estudio, siendo imprescindible tener una muestra,

de manera discriminada o aleatoria, la cual va a representar a la población que es el objeto con la que se va a trabajar. La presente investigación utiliza un método cuantitativo.

⁶¹ 3.3.4. *Tipo de Investigación*

Según el autor (Fidias G. Arias (2012)), la **define** como se somete a un grupo de personas a determinados ⁷ estímulos o tratamiento (variable independiente), para ver los efectos o respuestas que se tienen (variable dependiente).

La presente investigación es del tipo experimental donde vamos a ver la mejora de la coordinación motriz al emplear el juego como estrategia.

3.3.5. *Diseño de investigación*

Según Campbell (1969) nos dice que el diseño pre-experimental sirve para acercarse ³ al fenómeno que se estudia, empleando un tratamiento o estímulo a un conjunto de individuos, para producir una hipótesis y más adelante medir una o más variables para ver sus efectos.

El diseño del presente trabajo de investigación es pre-experimental, para lo cual se va a llevar a cabo un pre test para ver en qué nivel se encuentra, un solo grupo, al cual se va a aplicar un estímulo y por ultimo un post test para ver el resultado después de su aplicación.

¹ 3.3.6. *Técnicas e Instrumentos de recolección de datos*

Técnica

Arias (2006) Son diversas formas que permiten al investigador conseguir información, el autor indica que los instrumentos son un medio material y tangible por el cual se puede obtener información, organizar los datos y almacenarlos. En nuestro estudio vamos a utilizar la técnica de la observación.

Instrumento

Según Bunge (2007), nos dice que la guía de observación es un método experimental fundamental del conocimiento que tiene como finalidad de estudio uno o varios hechos, objetos o fenómenos de la realidad. En el presente estudio vamos a utilizar la Guía de observación como instrumento, con la siguiente escala valorativa.

<i>Escala</i>	<i>Valor</i>
INICIO	1
PROCESO	2
LOGRADO	3

3.3.7. Validez y confiabilidad

Validez

La validez es el nivel que un instrumento mide la variable que pretende medir” (Hernández, Fernández y Batista, 2014, p. 201). El instrumento va a ser validado por un Magister especializado mediante una ficha de juicio de expertos

Confiabilidad

La confiabilidad se utilizara el programa SPSS 25 utilizando el coeficiente de Alfa de Cronbach de 0.721 haciendo el instrumento aplicable. Para Hernández (2014) “Es una técnica para medir el nivel la cual sirve para la aplicación sucesiva a la misma persona u objeto la cual tiene resultados iguales”. (p 200).

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,721	13

1 3.3.8. Técnicas para el procesamiento de análisis de los datos

Se desarrolla en 3 etapas

- **Etapa de planificación:** En cuanto se establezca que la muestra representa toda la población, se establecerá un dialogo con los docentes de la I.E.I. “Misti” para determinar la cooperación en el estudio y con su consentimiento para evaluar con una guía de observación y también los talleres de coordinación motriz.

- **Etapa de ejecución:** En la presente etapa de ejecución del instrumento de nuestro estudio a los **niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa.**

- **Etapa de procesamiento de datos:** Una vez establecidos los factores de evaluación, se recogen los datos cuantitativos se empleara el programa informático de hojas de cálculo electrónicas Excel para procesar los datos y así poder obtener los resultados mediante los gráficos.

3.3.9. Validación y confiabilidad

Validación

Para Cabero y Llorente (2013), la validación del juicio de expertos es un método para evaluar las ventajas que van a servir para tener de forma pormenorizada y amplia sobre la calificación de parte de los validadores sobre el objeto de estudio, ya que ellos van a tener una resolución para su correcta aplicación, la cual va a depender de los criterios de selección y del número adecuado de los mismos.

<i>N°</i>	<i>Validador</i>	<i>DNI</i>	<i>Instrumento</i>	<i>Fecha</i>
1	Flor del Rosario Eduardo Cuadros	29648485	Guía de Observación	22/06/2022
2	Eva Paula Apaza Paucar	29210956	Guía de Observación	07/06/2022
3	Gilma Sonia Aguilar Gonzales	30858300	Guía de Observación	31/05/2022

34

Confiabilidad

Goetz y Le Compte (1988), señalan que la confiabilidad manifiesta el grado de concordancia interpretativa entre diferentes observaciones, evaluadores o jueces del mismo fenómeno de estudio.

70

CAPITULO IV

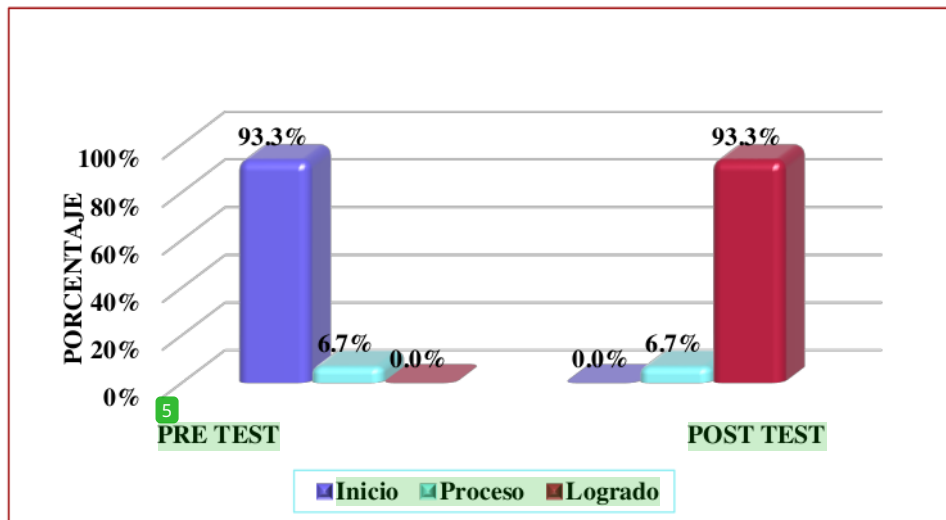
RESULTADOS y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Tabla N° 1 Coordinación de pies y manos al momento de marchar

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Inicio	28	93.3%	0	0.0%
Proceso	2	6.7%	2	6.7%
Logrado	0	0.0%	28	93.3%
Escala	30	100.0%	30	100.0%

Gráfico N° 1 Coordinación de pies y manos al momento de marchar



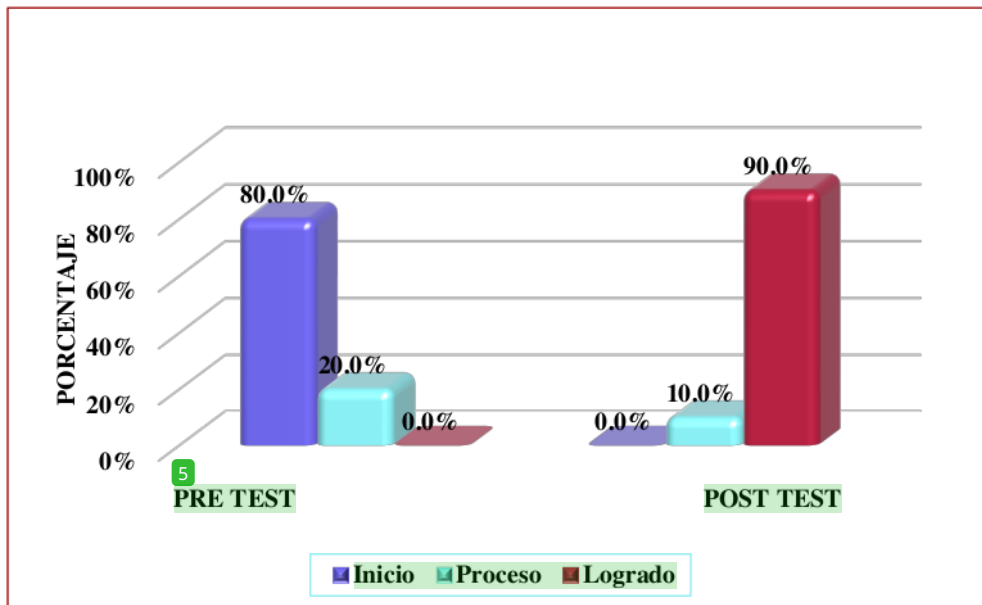
Interpretación

En el indicador 1: Coordinación de pies y manos al momento de marchar, podemos darnos cuenta que en el pre test el 93.3% de los niños (28) no lograba coordinar sus pies y manos al momento de marchar y el otro 6.7% de los niños (2) estaba en proceso de coordinar sus pies y manos al momento de marchar, luego de realizado el post test observamos que los resultados han variado gracias a la aplicación de nuestro trabajo ya que ahora el 6.7% de los niños (2) está en proceso de coordinar sus pies y manos al momento de marchar y el 93.3% de los niños (28) ha logrado coordinar sus pies y manos al momento de marchar.

18
Tabla N° 2 Coordina sus movimientos al momento de realizar ejercicios

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Inicio	24	80.0%	0	0.0%
Proceso	6	20.0%	3	10.0%
Logrado	0	0.0%	27	90.0%
Escala	30	100.0%	30	100.0%

Gráfico N° 2 Coordina sus movimientos al momento de realizar ejercicios



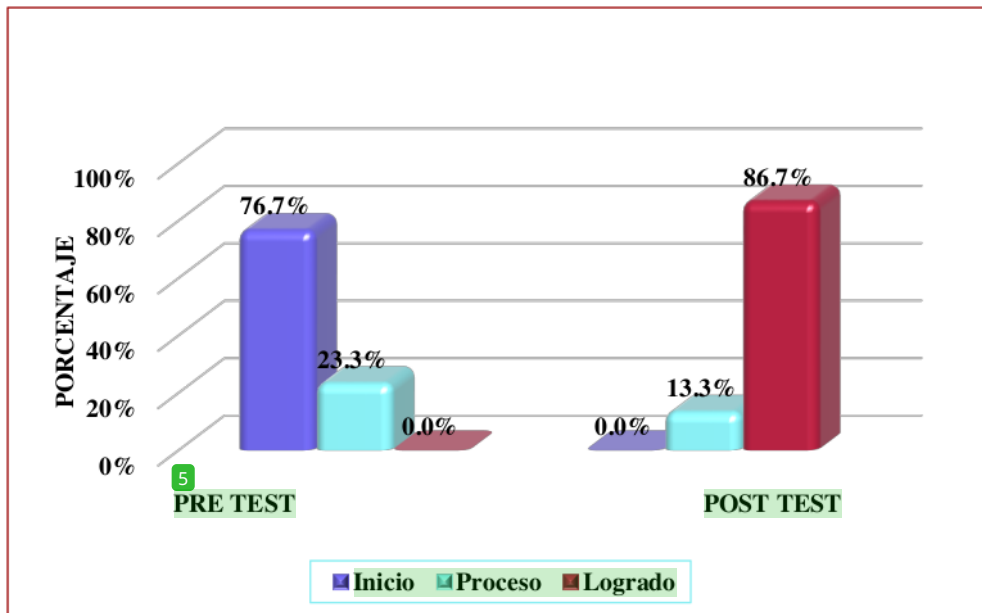
Interpretación

En el indicador 2: Coordina sus movimientos al momento de realizar ejercicios, podemos darnos cuenta que en el pre test el 80% de los niños (24) no lograba coordinar sus movimientos al momento de realizar ejercicios y el otro 20% de los niños (6) estaba en proceso de coordinar sus pies y manos al momento de marchar, luego de realizado el post test observamos que los resultados han variado gracias a la aplicación de nuestro trabajo ya que ahora el 10% de los niños (3) está en proceso de coordinar sus movimientos al momento de realizar ejercicios y el 90% de los niños (27) ha logrado coordinar sus movimientos al momento de realizar ejercicios.

Tabla N° 3 ⁶ *Traslada agua de un vaso a otro sin derramar*

	¹⁷ Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Inicio	23	76.7%	0	0.0%
Proceso	7	23.3%	4	13.3%
Logrado	0	0.0%	26	86.7%
Escala	30	100.0%	30	100.0%

Gráfico N° 3 ⁶ *Traslada agua de un vaso a otro sin derramar*



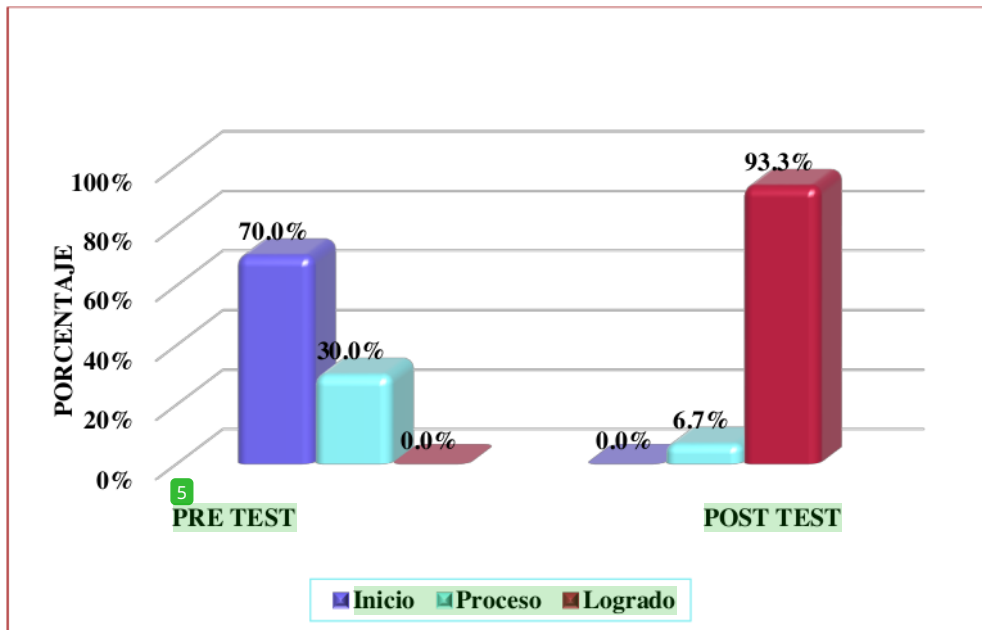
Interpretación

En el indicador ⁶ 3: *Traslada agua de un vaso a otro sin derramar*, podemos darnos cuenta ¹⁰ que en el pre test el 76.7% de los niños (23) no lograba trasladar agua de un vaso a otro sin derramar y el otro 23.3% de los niños (7) estaba en proceso de trasladar agua de un vaso a otro sin derramar, luego de realizado el post test observamos que los resultados han variado gracias a la aplicación de nuestro trabajo ya que ahora el 13.3% de los niños (4) está en proceso de trasladar agua de un vaso a otro sin derramar y el 86.7% de los niños (26) ha logrado trasladar agua de un vaso a otro sin derramar.

Tabla N° 4 Camina y se para ante una señal

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Inicio	21	70.0%	0	0.0%
Proceso	9	30.0%	2	6.7%
Logrado	0	0.0%	28	93.3%
Escala	30	100.0%	30	100.0%

Gráfico N° 4 Camina y se para ante una señal



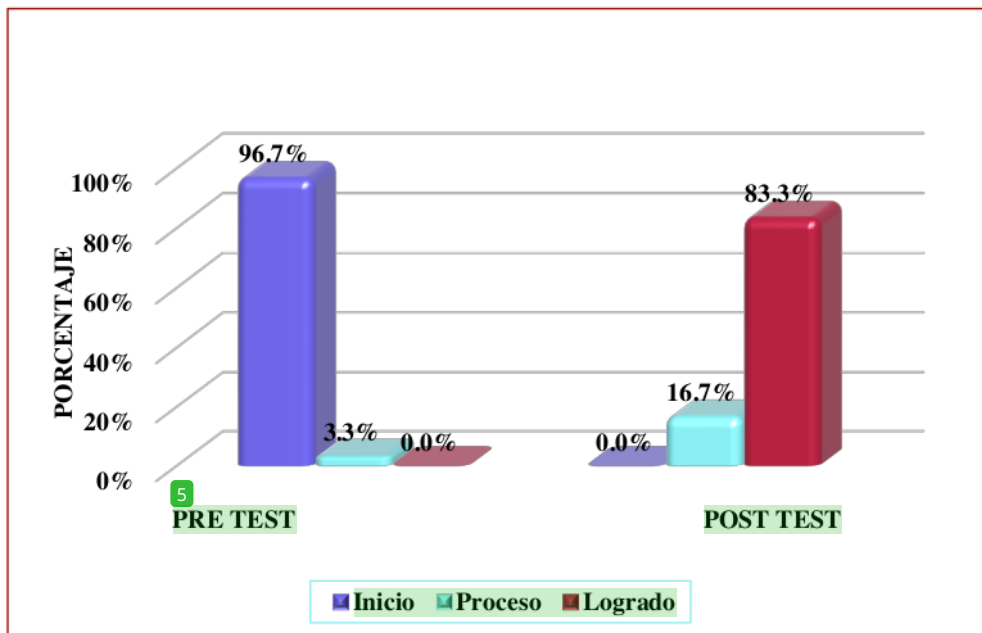
Interpretación

En el indicador 4: Camina y se para ante una señal, podemos darnos cuenta que en el pre test el 70% de los niños (21) no lograba caminar y pararse ante una señal y el otro 30% de los niños (9) estaba en proceso de caminar y pararse ante una señal, luego de realizado el post test observamos que los resultados han variado gracias a la aplicación de nuestro trabajo ya que ahora el 6.7% de los niños (2) está en proceso de caminar y pararse ante una señal y el 93.3% de los niños (28) ha logrado caminar y pararse ante una señal.

Tabla N° 5 Camina en talones en diferentes direcciones

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Inicio	29	96.7%	0	0.0%
Proceso	1	3.3%	5	16.7%
Logrado	0	0.0%	25	83.3%
Escala	30	100.0%	30	100.0%

Gráfico N° 5 Camina en talones en diferentes direcciones



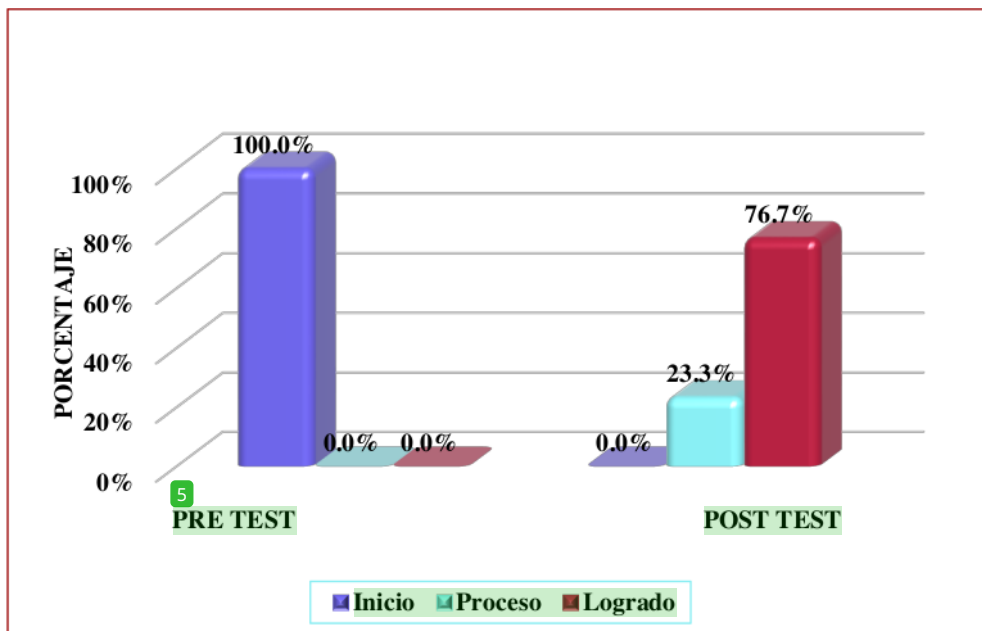
Interpretación

En el indicador 5: Camina en talones en diferentes direcciones, podemos darnos cuenta que en el pre test el 96.7% de los niños (29) no lograba caminar en talones en diferentes direcciones y el otro 3.3% de los niños (1) estaba en proceso de caminar en talones en diferentes direcciones, luego de realizado el post test observamos que los resultados han variado gracias a la aplicación de nuestro trabajo ya que ahora el 16.7% de los niños (5) está en proceso de caminar en talones en diferentes direcciones y el 83.3% de los niños (25) ha logrado caminar en talones en diferentes direcciones.

Tabla N° 6 Construye una torre de 8 o más cubos

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Inicio	30	100.0%	0	0.0%
Proceso	0	0.0%	7	23.3%
Logrado	0	0.0%	23	76.7%
Escala	30	100.0%	30	100.0%

Gráfico N° 6 Construye una torre de 8 o más cubos



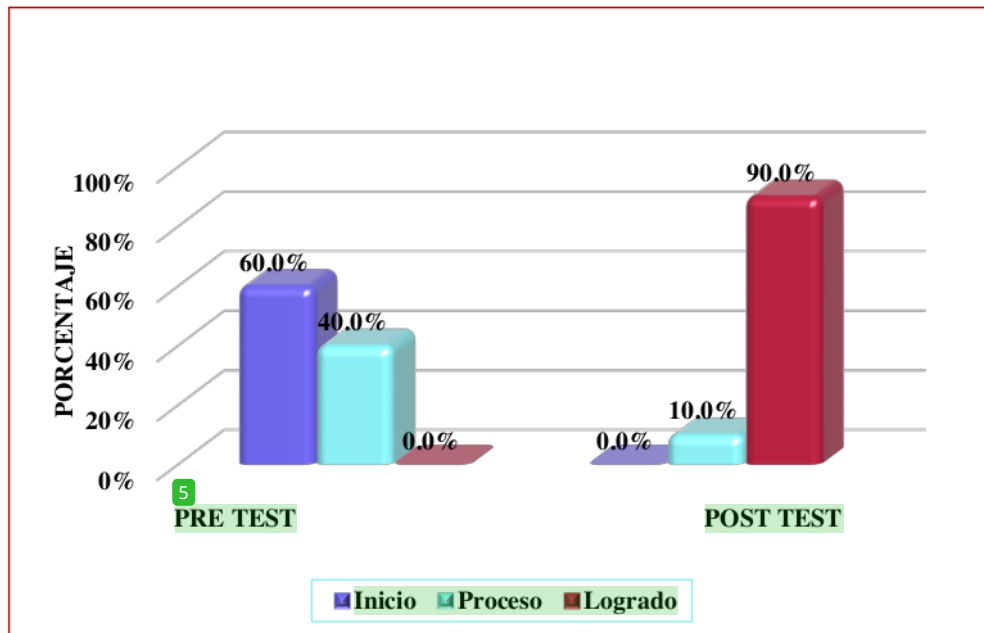
Interpretación

En el indicador 6: Construye una torre de 8 o más cubos, podemos darnos cuenta que en el pre test el 100% de los niños (30) no lograba construir una torre de 8 o más cubos, luego de realizado el post test observamos que los resultados han variado gracias a la aplicación de nuestro trabajo ya que ahora el 23.3% de los niños (7) está en proceso de construir una torre de 8 o más cubos y el 76.7% de los niños (23) ha logrado construir una torre de 8 o más cubos.

Tabla N° 7 Lanza, recibe pelotas y las encesta

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Inicio	18	60.0%	0	0.0%
Proceso	12	40.0%	3	10.0%
Logrado	0	0.0%	27	90.0%
Escala	30	100.0%	30	100.0%

Gráfico N° 7 Lanza, recibe pelotas y las encesta



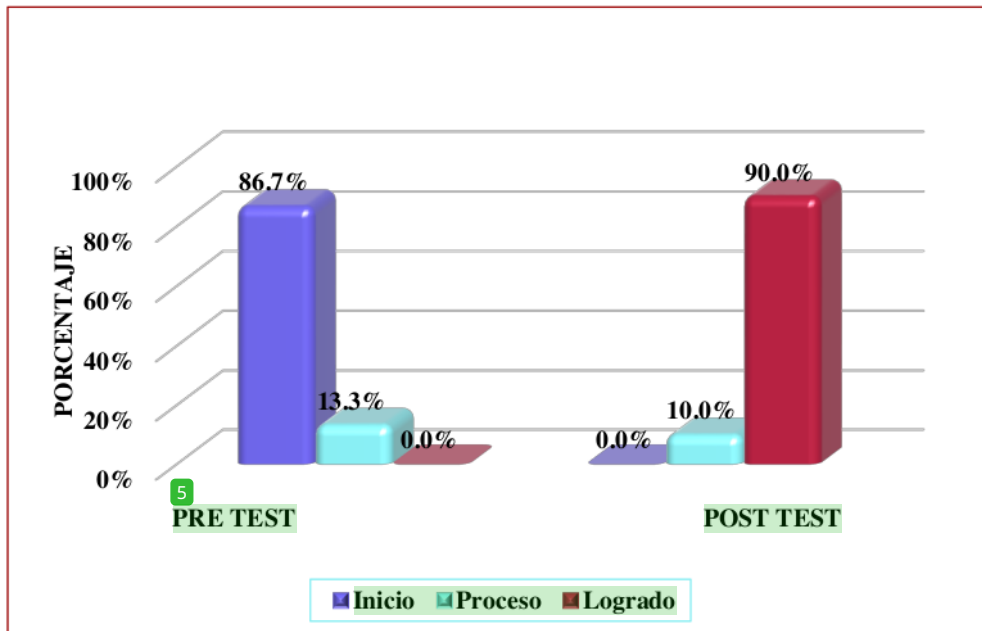
Interpretación

En el indicador 7: Lanza, recibe pelotas y las encesta, podemos darnos cuenta que en el pre test el 60% de los niños (18) no lograba lanzar, recibir pelotas y encestarlas y el otro 40% de los niños (12) estaba en proceso de lanzar, recibir pelotas y encestarlas, luego de realizado el post test observamos que los resultados han variado gracias a la aplicación de nuestro trabajo ya que ahora el 10% de los niños (3) está en proceso de lanzar, recibir pelotas y encestarlas y el 90% de los niños (27) ha logrado lanzar, recibir pelotas y encestarlas.

Tabla N° 8 Salta con un pie

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Inicio	26	86.7%	0	0.0%
Proceso	4	13.3%	3	10.0%
Logrado	0	0.0%	27	90.0%
Escala	30	100.0%	30	100.0%

Gráfico N° 8 Salta con un pie



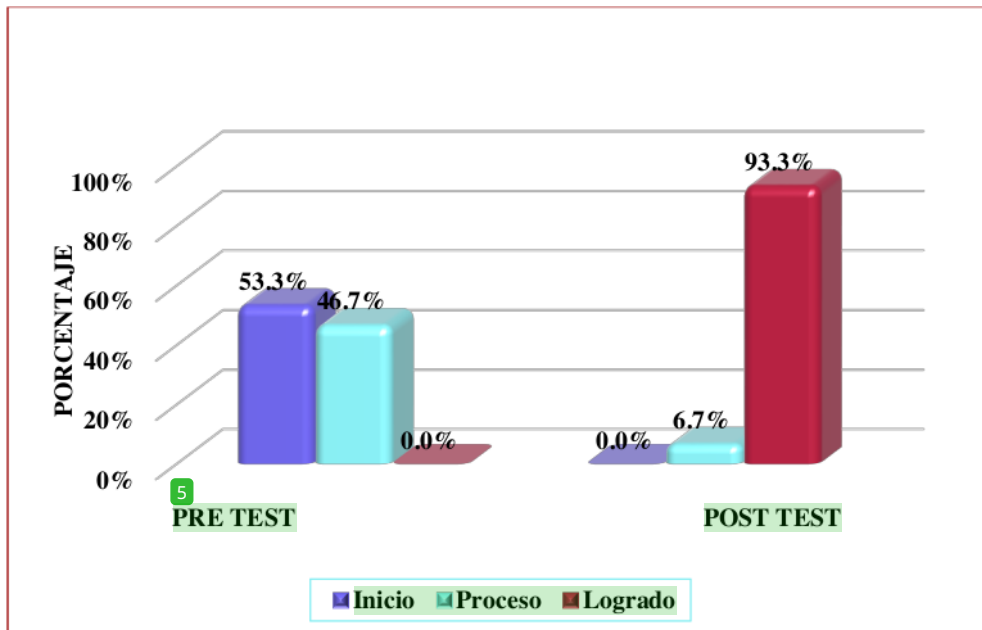
Interpretación

En el indicador 8: Salta con un pie, podemos darnos cuenta que en el pre test el 86.7% de los niños (26) no lograba saltar con un pie y el otro 13.3% de los niños (4) estaba en proceso de saltar con un pie, luego de realizado el post test observamos que los resultados han variado gracias a la aplicación de nuestro trabajo ya que ahora el 10% de los niños (3) está en proceso de saltar con un pie y el 90% de los niños (27) ha logrado saltar con un pie.

Tabla N° 9 Salta con los dos pies

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Inicio	16	53.3%	0	0.0%
Proceso	14	46.7%	2	6.7%
Logrado	0	0.0%	28	93.3%
Escala	30	100.0%	30	100.0%

Gráfico N° 9 Salta con los dos pies



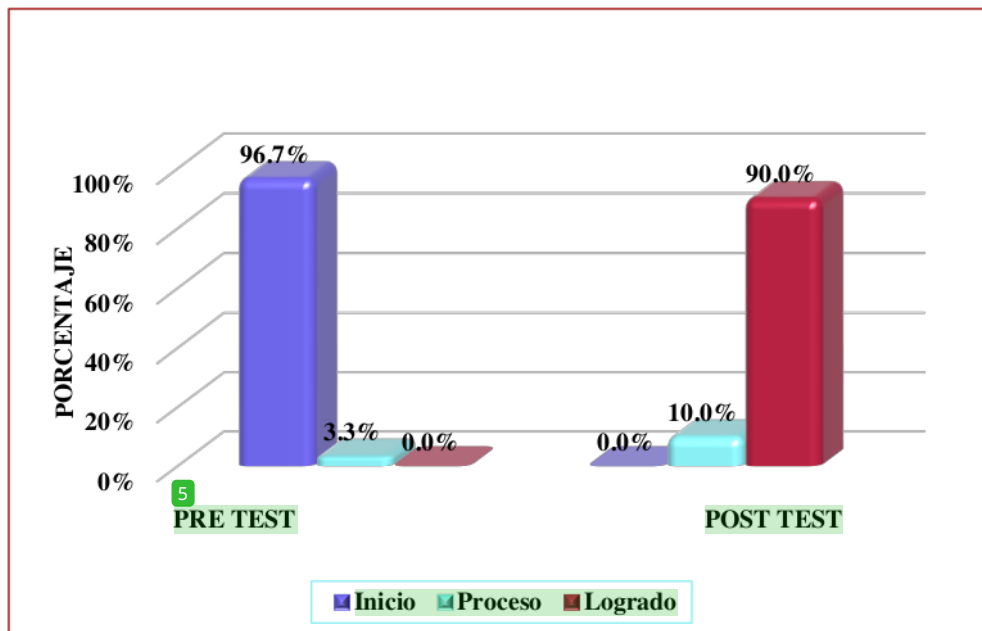
Interpretación

En el indicador 9: Salta con los dos pies, podemos darnos cuenta que en el pre test el 53.3% de los niños (16) no lograba saltar con los dos pies y el otro 46.7% de los niños (14) estaba en proceso de saltar con los dos pies, luego de realizado el post test observamos que los resultados han variado gracias a la aplicación de nuestro trabajo ya que ahora el 6.7% de los niños (2) está en proceso de saltar con los dos pies y el 93.3% de los niños (28) ha logrado saltar con los dos pies.

Tabla N° 10 Equilibrio flamenco - pararse de un pie mientras se sujeta el otro

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Inicio	29	96.7%	0	0.0%
Proceso	1	3.3%	3	10.0%
Logrado	0	0.0%	27	90.0%
Escala	30	100.0%	30	100.0%

Gráfico N° 10 Equilibrio flamenco - pararse de un pie mientras se sujeta el otro



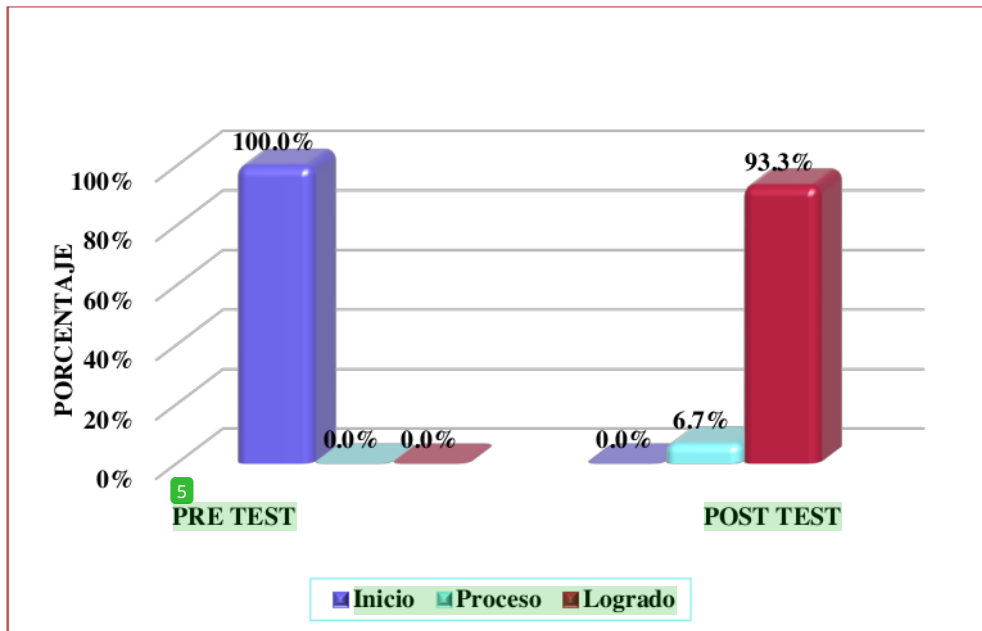
Interpretación

En el indicador 10: Equilibrio flamenco (pararse de un pie mientras se sujeta el otro), podemos darnos cuenta que en el pre test el 96.7% de los niños (29) no lograba realizar el equilibrio flamenco (pararse de un pie mientras se sujeta el otro) y el otro 3.3% de los niños (1) estaba en proceso de realizar el equilibrio flamenco (pararse de un pie mientras se sujeta el otro), luego de realizado el post test observamos que los resultados han variado gracias a la aplicación de nuestro trabajo ya que ahora el 10% de los niños (3) está en proceso de realizar el equilibrio flamenco (pararse de un pie mientras se sujeta el otro) y el 90% de los niños (27) ha logrado realizar el equilibrio flamenco (pararse de un pie mientras se sujeta el otro).

Tabla N° 11 Da volantines libremente y se para sin apoyo

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Inicio	30	100.0%	0	0.0%
Proceso	0	0.0%	2	6.7%
Logrado	0	0.0%	28	93.3%
Escala	30	100.0%	30	100.0%

Gráfico N° 11 Da volantines libremente y se para sin apoyo



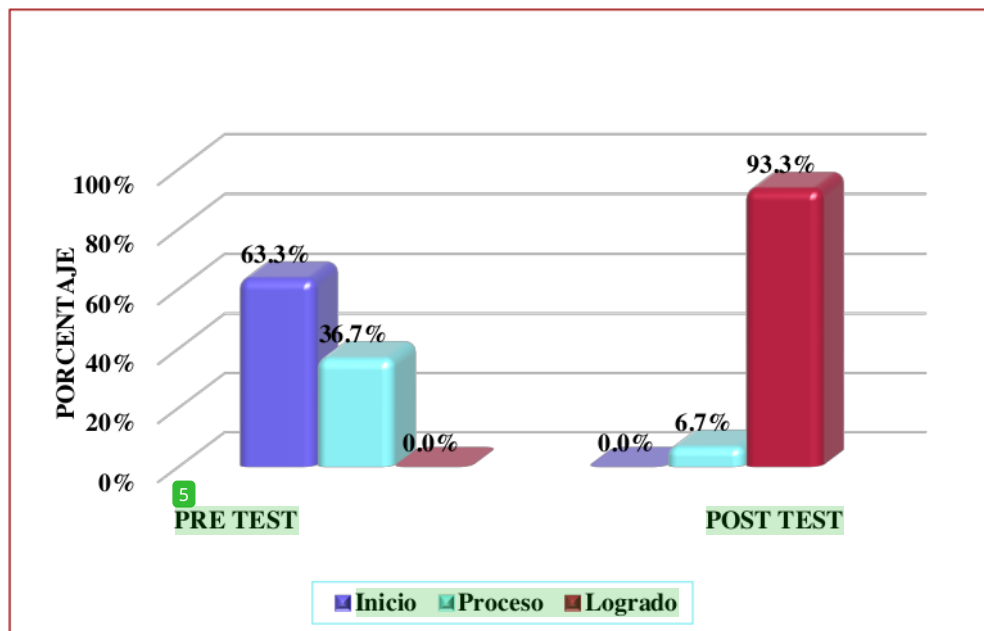
Interpretación

En el indicador 11: Da volantines libremente y se para sin apoyo, podemos darnos cuenta que en el pre test el 100% de los niños (30) no lograba dar volantines libremente y pararse sin apoyo, luego de realizado el post test observamos que los resultados han variado gracias a la aplicación de nuestro trabajo ya que ahora el 6.7% de los niños (2) está en proceso de dar volantines libremente y pararse sin apoyo y el 93.3% de los niños (28) ha logrado dar volantines libremente y pararse sin apoyo.

Tabla N° 12 Realiza diferentes ejercicios de equilibrio

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Inicio	19	63.3%	0	0.0%
Proceso	11	36.7%	2	6.7%
Logrado	0	0.0%	28	93.3%
Escala	30	100.0%	30	100.0%

Gráfico N° 12 Realiza diferentes ejercicios de equilibrio



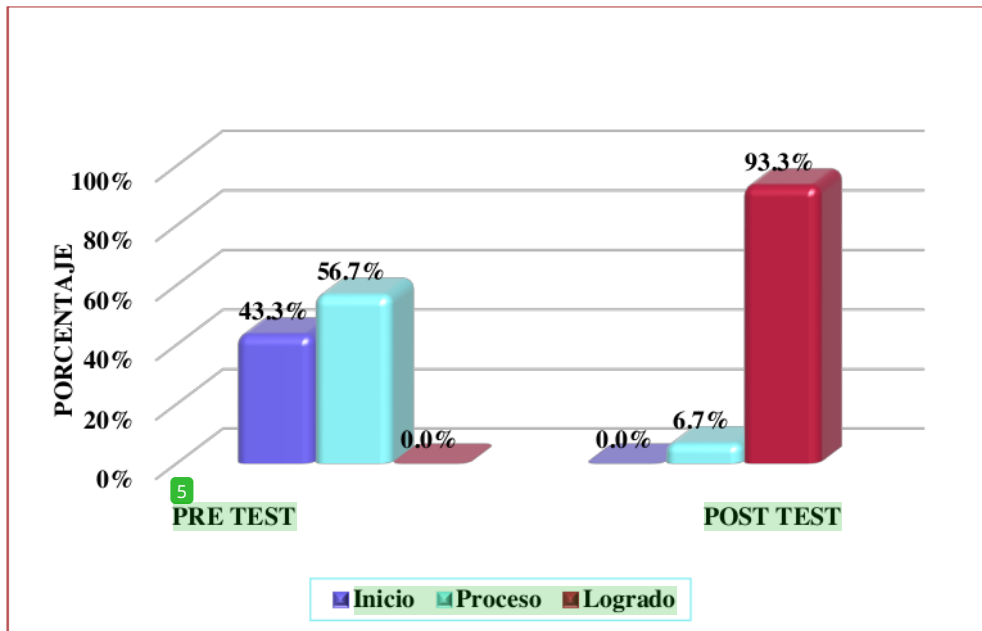
Interpretación

En el indicador 12: Realiza diferentes ejercicios de equilibrio, podemos darnos cuenta que en el pre test el 63.3% de los niños (19) no lograba realizar diferentes ejercicios de equilibrio, mientras que el 36.7% de los niños (11) estaba en proceso de realizar diferentes ejercicios de equilibrio, luego de realizado el post test observamos que los resultados han variado gracias a la aplicación de nuestro trabajo ya que ahora el 6.7% de los niños (2) está en proceso de realizar diferentes ejercicios de equilibrio y el 93.3% de los niños (28) ha logrado realizar diferentes ejercicios de equilibrio.

Tabla N° 13 Sigue el circuito controlando su cuerpo en situaciones de equilibrio

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Inicio	13	43.3%	0	0.0%
Proceso	17	56.7%	2	6.7%
Logrado	0	0.0%	28	93.3%
Escala	30	100.0%	30	100.0%

Gráfico N° 13 Sigue el circuito controlando su cuerpo en situaciones de equilibrio



Interpretación

En el indicador 13: Sigue el circuito controlando su cuerpo en situaciones de equilibrio, podemos darnos cuenta que en el pre test el 43.3% de los niños (13) no lograba seguir el circuito controlando su cuerpo en situaciones de equilibrio mientras que el 56.7% de los niños (17) estaba en proceso de seguir el circuito controlando su cuerpo en situaciones de equilibrio, luego de realizado el post test observamos que los resultados han variado gracias a la aplicación de nuestro trabajo ya que ahora el 6.7% de los niños (2) está en proceso de seguir el circuito controlando su cuerpo en situaciones de equilibrio y el 93.3% de los niños (28) ha logrado seguir el circuito controlando su cuerpo en situaciones de equilibrio.

8 4.2. Discusión

A partir de los hallazgos encontrados aceptamos la hipótesis general donde el juego como estrategia influye significativamente en mejorar la coordinación motriz de los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa 2022.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Quishpe y Rodríguez (2022), Lindo (2022), donde nos indican que emplear el juego en los diferentes entornos de aprendizaje se motiva a los niños a jugar y ejercite su coordinación motriz adecuadamente, estos autores expresan que están de acuerdo. Ello es acorde con lo que en este estudio se halla.

Pero en lo que no concuerdan otros autores como Agila (2021), Moyano (2022) referidos con el presente estudio es que emplean otras variables como la danza tradicional y la motricidad gruesa para mejorar la coordinación motriz en los pequeños. En este estudio no se encuentran estos resultados.

En lo que respecta a que el juego podría influir significativamente en mejorar el equilibrio dinámico de la coordinación motriz en los niños de 5 años. Para Royo (1997) nos dice que es la habilidad de mantener una correcta posición cuando una situación determinada lo exige. En cambio Carmona (2010), nos describe al equilibrio dinámico como controlar una correcta postura mientras se desplaza. Se destaca porque se relaciona con la percepción de la aceleración y es de suma importancia cuando se practican deportes ya que estos precisan cambiar de posiciones de manera rápida y precisa.

En lo que respecta a que el juego podría influir significativamente en mejorar el equilibrio estático de la coordinación motriz en los niños de 5 años. Para Rigal (1987) es el proceso de perceptivo que pretende que se establezca la postura mediante de información sensorial, cuando el infante no se encuentra en movimiento es decir que no se encuentra activo. En cambio Romero

(2009) este desplazamiento está relacionado con el equilibrio ya que al momento de desplazarse un niño debe tener la habilidad de moverse o quedarse estático.

En lo que respecta a que el juego podría influir significativamente en mejorar el equilibrio dominio corporal dinámico ⁵ de la coordinación motriz en los niños de 5 años. Para Motos (2006) es la destreza de poder tener el control de cómo se ⁵ mueven las partes del cuerpo de acuerdo con la voluntad del individuo manteniendo el equilibrio con la finalidad de que pueda expresarse corporalmente de forma estética utilizando el cuerpo y los músculos correctos. (pág. 73). En cambio Mesonero (1994) se refiere a la habilidad de tener control sobre ³⁵ las diversas partes del cuerpo, permitiendo moverlas de acuerdo con la voluntad propia o siguiendo instrucciones específicas.

CAPITULO V

CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Se estableció que el juego como estrategia influye en mejorar la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa 2022, logrando lo propuesto en nuestra investigación.
- Se determinó que el juego influye en el equilibrio dinámico mejorando la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa ya que después de aplicar los talleres observamos que la mayor parte de los niños en el post test se obtuvo el 93.3% en varios de sus indicadores, cumpliendo satisfactoriamente con lo propuesto.
- Se determinó que el juego influye en el equilibrio estático mejorando la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa ya que después de aplicar los talleres observamos que la mayor parte de los niños en el post test se obtuvo el 93.3% en algunos de sus indicadores, cumpliendo satisfactoriamente con lo propuesto.
- Se determinó que el juego influye en el equilibrio dominio corporal dinámico mejorando la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa ya que después de aplicar los talleres observamos que la mayor parte de los niños en el post test se obtuvo el 93.3% en todos sus indicadores, cumpliendo satisfactoriamente con lo propuesto.

5.2. Recomendaciones

- Desarrollar la coordinación motriz ³ en los niños les permitirá alcanzar un desarrollo oportuno de las grandes partes de su cuerpo y esto dará resultados de manera progresiva.
- Como docentes hemos aplicado en los niños los diferentes talleres de Psicomotricidad para mejorar la coordinación motriz. Basado en el equilibrio dinámico
- Recomendamos que al desarrollar las actividades de equilibrio estático, podamos observar también que vaya a ver una mejoría en los niños
- ²³ Comparar los resultados pre test y pos test de los niños de 5 años y comprobar la efectividad de la estrategia aplicada.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Agila, C. A. (Octubre de 2021). ¹⁹ *La danza tradicional de Ecuador y su importancia en el desarrollo del equilibrio y coordinación motriz en niños de Educación General Básica Elemental Quito Ecuador (Tesis Pontificia Universidad Católica del Ecuador)*. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/21643/Agila%20Cela%20Ana%20Karina.pdf?sequence=1&isAllowed=y> ²⁸ ⁴⁹
- Apaza, A. N., & Madariaga, S. G. (2017). ¹⁸ *El juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de I.E.I. N° 40687 Félix Rivas González Cayma (Tesis Universidad Nacional de san Agustín)*. Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3695ad15-4f92-40a4-baf6-6e4b0e44aa8f/content> ⁵
- Bautista, C. Z., & Ticona, M. K. (2019). ¹⁴ *Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín UNSA Cercado – Arequipa (Tesis Universidad Nacional de san Agustín)*. Obtenido de <file:///C:/Users/carlo/Downloads/EDbachza.pdf> ¹⁴
- Blog ATELIER KIDS. (15 de Noviembre de 2020). ²⁹ *Importancia del Juego en el Desarrollo Infantil*. Obtenido de <https://jessmass7.wixsite.com/atelierkidsecuador/post/importancia-del-juego-en-el-desarrollo-infantil> ³
- Blog CEUPE. (s.f.). *Funciones del juego*. Obtenido de <https://www.ceupe.com/blog/que-funciones-tiene-el-juego.html> ⁷¹
- Blog EDINCREA. (2014). *El juego como instrumento educativo*. Obtenido de <https://actividadesinfantil.com/archives/8134>
- Blog Fundación Carlos Slin. (s.f.). ⁴⁵ *El juego en la infancia "El juego"*. Obtenido de <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>
- Blog OPOSINET. (s.f.). ²⁶ *Teorías del juego*. Obtenido de <https://www.oposinet.com/temario-tecnico-educacion-infantil/temario-1-tecnico-de-educacion-infantil/tema-30-el-juego-concepto-y-caractersticas-teoras-ms-representativas-el-juego-como-recurso-educativo-y-su-importancia-en-el-desarrollo-tipos-de-juego-evolu> ³⁸
- Blog Unknown. (2012). ³⁸ *El juego en la educación inicial "Autores que definen el juego"*. Obtenido de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

- Campos, S. L. (2020). *Coordinación motriz desde la psicomotricidad en niños de cuatro años de educación inicial, Carabayllo Lima-Perú* (Tesis Universidad Cesar Vallejo). Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/55117/Campos_SL-SD.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Cervantes, L. L. (2017). *Aplicación del programa “crecer jugando” para mejorar el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 4 años de la I.E.I. Corpus Cristhy del Distrito de Chaparra, Provincia Caraveli, Departamento Arequipa* (Tesis Universidad Nacional de San Agustín). Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/64ee1db1-119b-4b12-9909-d17932612d3f/content>
- Condori, V. S., & Condori, K. R. (2017). *Taller “juego alegre” para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Linus Pauling. Alto Selva Alegre. Arequipa* (Tesis Universidad Nacional de san Agustín). Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2aa31e60-4583-43de-9593-9d6013d33609/content>
- Farfan, M. J. (2018). *Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del Distrito de Paucarpata - Arequipa* (Tesis Universidad Nacional de San Agustín). Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/55519e21-4592-45aa-9851-cde91bb7bd95/content>
- Jiménez, Y. C. (2019). *Programa “Juegos motrices” para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas Lima Perú* (Tesis Universidad Cesar Vallejo). Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30445/Jimenez_YCDP.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lindo, A. V. (2022). *El juego tradicional ecuatoriano del quince en la coordinación motriz en escolares de Educación General Básica Superior Ecuador* (Tesis Universidad Técnica de Ambato). Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35848/1/EST.%20LINDO%20ALTAMIRANO%20VLADIMIR%20ALEXANDER%20TESIS%20FINAL-signed-signed-signed.pdf>

- Moyano, J. S. (2022). *Análisis de la valoración de la motricidad gruesa postpandemia realizado con el test de coordinación motriz 3JS en niños y niñas de educación primaria de 6 a 11 años que asisten a la U.E.P. Cristiano Verbo*, (Tesis Universidad Central del Ecuador). Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/28810/1/FCDAPD-DCTF-MOYANO%20SANDY.pdf>
- Niquen, Y. F. (2019). *El juego motor como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de una Institución Educativa de Chiclayo* (Tesis Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo). Obtenido de https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3168/3/TIB_NiquenYoveraFresia.pdf
- Pilco, M. Y. (2019). *La acción lúdica para desarrollar la coordinación motriz gruesa en el tercer año de educación general básica de la unidad educativa "Isabel de Godin" Riobamba-Ecuador* (Tesis Universidad Nacional de Chimborazo). Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5840/1/UNACH-FCEHT-TG-E.BASICA-2019-000016.pdf>
- Quishpe, S. J., & Rodríguez, A. J. (2022). *Los juegos tradicionales de la región Sierra en el desarrollo de la coordinación motriz en niños y niñas de 4 a 5 años de Inicial II Quito* (Tesis Universidad Central del Ecuador). Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/29522/1/UCE-FIL-CEB-QUISHPE%20JENNY-RODRIGUEZ%20JENIFER.pdf>
- Rodríguez, J. C. (2019). *Evaluación de la coordinación motriz y el índice de masa corporal de los alumnos de primer grado de educación secundaria de la I.E. 6071 República Federal de Alemania Lima-Perú* (Tesis Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle). Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/2647/TM%20CE-Ev%204234%20R1%20-%20Rodriguez%20Jimenez.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Rojas, S. R., & Chacón, C. L. (2019). *Circuitos neuromotores para el desarrollo de la coordinación motriz en niños de 5 años en la I.E.I N°1090 - Señor de Huanca Limapata - Abancay- Perú* (Tesis Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac). Obtenido de https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/892/T_0558.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1: Cronograma de actividades

<i>Fases</i>	<i>Actividad</i>	<i>Marzo</i>	<i>Abril</i>	<i>Mayo</i>	<i>Junio</i>	<i>Julio</i>
PLANEACIÓN	Elección del tema	X				
	Elaboración del Proyecto de Investigación el DQP, CEA,	X				
	Búsqueda de antecedentes	X				
	Planteamiento del problema		X			
	Objetivos e hipótesis del problema		X			
	Justificación		X			
	Primera revisión del proyecto			X		
EJECUCIÓN	Elaboración de la ficha de observación		X			
	Operalización de la variables		X			
	Marco Teórico				X	
	Capítulo I, II			X	X	
	Capitulo III				X	
	Capitulo IV V			X	X	
	Evaluación de juicio de expertos			X	X	
	Ejecución en la Institución con la ficha de observación				X	X
COMUNICACIÓN DE LOS RESULTADOS	Segunda revisión del proyecto				X	
	Interpretación de los resultados				X	
	Conclusiones y recomendaciones				X	
	Referencias bibliográficas					X
	Anexos				X	
	Tercera revisión del proyecto					X
	Modificar las correcciones					X
	Presentación final del proyecto					X

Anexo 2: Recursos y Presupuesto

1. Bienes

CANTIDAD	DESCRIPCION	P. UNITARIO (S/.)	TOTAL
2	Quemado de CD	3.00	6.00
1 millar	Papel bond A- 4	20.00	20.00
1	Memoria USB	89.00	89.00
1	Tinta para impresora	45.00	45.00
2	Informe de juicio	40.00	80.00
	Otros útiles de escritorio (Fólderes, lapiceros, etc.)	20.00	20.00
		TOTAL	260.00

2. Servicios

DESCRIPCION	TOTAL S/.
Turnitin	75.00
Internet	59.40
Luz	42.00
Telefonía	42.00
Movilidad – Viáticos	100.00
TOTAL	318.40

3. Humanos

INTEGRANTE	• Flores Revilla Beatriz Fiorella
ASESORA	• Dra. Torres Ramos Zulvi Madeleine

4. Presupuesto

Nº	DESCRIPCION	SUB TOTAL
1	Bienes	260.00
2	Servicios	318.40
	TOTAL	578.40

Anexo 3: Financiamiento

Financiamiento propio de la alumna: - Beatriz Fiorella Flores Revilla

Anexo 4: Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: El juego como estrategia para mejorar la coordinación motriz de los niños de 5 años de la I.E.I. "Misti" Arequipa 2022

AUTOR(AS): Beatriz Fiorella Flores Revilla

FACULTAD: Educación

ESPECIALIDAD: Inicial

ORIENTACIÓN	PROBLEMA		HIPOTESIS		OBJETIVOS		VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGIA	
	GENERAL	7	GENERAL	8	GENERAL	7				Diseño de Investigación	Datos a Recolectar
ENFOQUE	Cuantitativo	¿Cuál es la influencia del juego como estrategia para mejorar la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. "Misti" Arequipa 2022?	El juego como estrategia podría influir significativamente en mejorar la coordinación motriz de los niños de 5 años de la I.E.I. "Misti" Arequipa 2022.	Establecer la influencia del juego como estrategia para mejorar la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. "Misti" Arequipa 2022.	El juego como estrategia	Funcionales	<ul style="list-style-type: none"> Realiza coordinación de movimientos. Realiza coordinación de desplazamientos. 	<ul style="list-style-type: none"> Ejercita su capacidad cognitiva. Trabaja en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> Simula personajes que no están presentes. Desarrolla su imaginación. 	Pre experimental	Inicio (1) Proceso (2) Logrado (3)
PARADIGMA	Positivista	¿Cuál es la influencia del juego para mejorar el equilibrio dinámico de la coordinación motriz en los niños de 5 años?	El juego podría influir significativamente en mejorar el equilibrio dinámico de la coordinación motriz en los niños de 5 años	Determinar la influencia del juego para mejorar el equilibrio dinámico de la coordinación motriz en los niños de 5 años	La Coordinación motriz	Equilibrio Dinámico	<ul style="list-style-type: none"> Coordinación de pies y manos al momento de marchar. Coordina sus movimientos al momento de realizar ejercicios. Traslada agua de un vaso a otro sin derramar. Camina y se para ante una señal. 	<ul style="list-style-type: none"> Simula personajes que no están presentes. Desarrolla su imaginación. Respeto las opiniones de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> Reglas 	<ul style="list-style-type: none"> La Observación 	<ul style="list-style-type: none"> La Guía de observación
TIPO	Experimental	¿Cuál es la influencia del juego para mejorar el equilibrio dinámico de la coordinación motriz en los niños de 5 años?	El juego podría influir significativamente en mejorar el equilibrio dinámico de la coordinación motriz en los niños de 5 años	Determinar la influencia del juego para mejorar el equilibrio dinámico de la coordinación motriz en los niños de 5 años	La Coordinación motriz	Equilibrio Dinámico	<ul style="list-style-type: none"> Coordinación de pies y manos al momento de marchar. Coordina sus movimientos al momento de realizar ejercicios. Traslada agua de un vaso a otro sin derramar. Camina y se para ante una señal. 	<ul style="list-style-type: none"> Simula personajes que no están presentes. Desarrolla su imaginación. Respeto las opiniones de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> Reglas 	<ul style="list-style-type: none"> La Observación 	<ul style="list-style-type: none"> La Guía de observación

Alcance o Nivel Aplicativo	de la I.E.I. "Misti" Arequipa 2022?	de la I.E.I. "Misti" Arequipa 2022.	de la I.E.I. "Misti" Arequipa 2022.		Camina en talones en diferentes direcciones.	Técnica de muestreo Probalística	Técnicas de análisis estadístico Excel
	<p>¿Cuál es la influencia del juego para mejorar el equilibrio 4 estático de la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. "Misti" Arequipa 2022?</p>	<p>El juego podría influir significativamente en mejorar el equilibrio 4 estático de la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. "Misti" Arequipa 2022.</p>	<p>Determinar la influencia del juego para mejorar el equilibrio 4 estático de la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. "Misti" Arequipa 2022.</p>	<p>Equilibrio Estático</p>	<p>3</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Construye una torre de 8 o más cubos. ▪ Lanza, recibe pelotas y las 20 esta. ▪ Salta con un pie. ▪ Salta con los dos pies. ▪ Equilibrio flamenco (pararse de un pie mientras se sujeta el otro). 		
	<p>¿Cuál es la influencia del juego para mejorar el equilibrio dominio corporal dinámico de la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. "Misti" Arequipa 2022?</p>	<p>El juego podría influir significativamente en mejorar el equilibrio dominio corporal dinámico de la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. "Misti" Arequipa 2022.</p>	<p>Determinar la influencia del juego para mejorar el equilibrio dominio corporal dinámico de la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. "Misti" Arequipa 2022.</p>	<p>Equilibrio Dominio corporal dinámico</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Da volantines libremente y se para sin apoyo. ▪ Realiza diferentes ejercicios de equilibrio. ▪ Sigue el circuito controlando su cuerpo en situaciones de equilibrio. 		

Anexo 5: Instrumentos de Medición

GUÍA DE OBSERVACIÓN

INTRUCCIONES

80

Esta guía de observación, tiene como objetivo recoger información acerca de la coordinación motriz en sus tres dimensiones equilibrio dinámico, equilibrio estático, Equilibrio Dominio corporal dinámico. Para registrar la evidencia se marcará en con una X en los recuadros correspondiente, considerando la siguiente escala.

Cumple con los requerimientos	INICIO (1)
Cumple parcialmente con los requerimientos del indicador	PROCESO (2)
Cumple satisfactoriamente con lo previsto en el indicador.	LOGRADO (3)

Institución educativa: _____

Nombres y apellidos del niño (a): _____

Fecha: _____

Edad: _____

Dimensiones Equilibrio Dinámico:

INDICADOR	1	2	3	Observaciones
Coordinación de pies y manos al momento de marchar				
Coordina sus movimientos al momento de realizar ejercicios				
Traslada agua de un vaso a otro sin derramar				
Camina y se para ante una señal				
Camina en talones en diferentes direcciones				
Puntaje total del equilibrio dinámico				

Dimensiones Equilibrio Estático:

INDICADOR	1	2	3	Observaciones
Construye una torre de 8 o más cubos				
lanza, recibe pelotas y las encesta				
Salta con un pie				
Salta con los dos pies				
Equilibrio flamenco (pararse de un pie mientras se sujeta el otro)				
Puntaje total del equilibrio estático				

Dimensiones Equilibrio Dominio corporal dinámico:

INDICADOR	1	2	3	Observaciones
Da volantines libremente y se para sin apoyo				
Realiza diferentes ejercicios de equilibrio				
Sigue el circuito controlando su cuerpo en situaciones de equilibrio				
Puntaje total del equilibrio dominio corporal dinámico				

Anexo 6: Validación de Instrumento

09-06-2022

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES
 APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: GILMA SONIA AGUILAR GONZALES
 INSTITUCION EDUCATIVA: ESCUELA MARIA MONTESSORI
 CARGO QUE DESEMPEÑA: DIRECTORA DE CALIDAD
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: GUIA DE OBSRVACION
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: CAHUAPAZA, ESQUIAGOLA, FLORES ✓
 ASPECTOS DE EVALUACION
 MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3)
 BUENO (4) EXCELENTE (5)


9-06-2022


CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.				X	
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.			X		
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				X	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				X	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.			X		
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				X	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.				X	
SUB TOTAL					6	36
TOTAL						42

II. OPINION DE APLICABILIDAD
 ES APLICABLE EL INSTRUMENTO

III. PROMEDIO DE VALORACION BUENO

AREQUIPA 31 DE MAYO DEL 2022





 GILMA SONIA AGUILAR GONZALES
 DNI 30858300
 TELEFONO 959638341

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Dra. Eva Paula Apaza Paucar
 INSTITUCION EDUCATIVA: Inicial Misti
 CARGO QUE DESEMPEÑA: Docente
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: Guía de Observación
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: • Cahuapaza Vilasante, María de los Angeles
 • Esquiagola Poma, Gaby Dayana
 • Flores Revilla, Beatriz

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3)
 BUENO (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.					X
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en su aspecto conceptual y operacional.					X
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					X
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					X
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					X
METODOLOGÍA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					X
SUB TOTAL			-	-	-	45
TOTAL						45

III. OPINION DE APLICABILIDAD

Si procede para su aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACION :45

Arequipa, 07 de junio 2022



Dra. Eva Paula Apaza Paucar

EMPRESA EDUCATIVA MARIA MONTESSORI E.I.R.L.	
MESA DE PARTES	
Fecha:	08 106 1 2022
Hora:	6:40 p.m.
Recibido por:	Eva Paucar
Observaciones:	
Exp. N°	Folios:

DNI 29210956

Teléfono 971545244

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: **Flor Del Rosario Eduardo Cuadros**
 INSTITUCION EDUCATIVA: **E.E.S.P.P. Maria Montessori**
 CARGO QUE DESEMPEÑA: **Docente Formadora**
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: **Guia de Observación**
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: **Cahuapaza Villasante, María de los Ángeles**
Esquiagola Poma, Gaby Dayana
Flores Revilla, Beatriz Fiorella

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3)
 BUENO (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los items están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.				X	
OBJETIVIDAD	Los items tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				X	
ORGANIZACIÓN	Los items del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				X	
SUFICIENCIA	Los items del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.			X		
INTECCIONALIDAD	Los items del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.			X		
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los items, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.			X		
COHERENCIA	Los items del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				X	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.				X	
SUB TOTAL				9	24	
TOTAL				33		

III. OPINION DE APLICABILIDAD: EL INSTRUMENTO ES APLICABLE

Por otro lado, sugiero mejorar la acción (verbo) en el indicador 1 (Dimensión Equilibrio Dinámico) y en el indicador 5 (Dimensión Equilibrio Estático).

IV. PROMEDIO DE VALORACION: 15 (Escala vigesimal)

AREQUIPA, 22 DE JUNIO DEL 2022



Flor Del Rosario Eduardo Cuadros

 PROF. FLOR EDUARDO CUADROS
 DNI 29648485
 TELEFONO 974211716

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

SOLICITO: Permiso para realizar Trabajo de Investigación

SEÑORA GLENDA GODOS RIVAS
DIRECTORA DE LA I.E. INICIAL MISTI

Nosotras CAHUAPAZA VILLASANTE, MARIA DE LOS ANGELES; ESQUIAGOLA POMA, GABY DAYANA; FLORES REVILLA, BEATRIZ FIORELLA estudiantes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica María Montessori del programa de Educación Inicial del IX SEMESTRE. Ante Ud. respetuosamente nos presentamos y exponemos:

Que al estar cursando el noveno semestre del Programa de Educación Inicial en la Escuela de Educación Superior Pedagógica María Montessori. Solicitamos a Ud. permiso para realizar nuestro trabajo de Investigación en su Institución sobre "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COORDINACION MOTRIZ CON LOS NIÑOS DE 5 AÑOS" para optar el grado de académico de Bachiller en Educación.

POR LO EXPUESTO:

Rogamos a usted acceder a nuestra solicitud.

Arequipa, 08 de Julio del 2022


CAHUAPAZA VILLASANTE MARIA DE LOS ANGELES
DNI N° 60866986


ESQUIAGOLA POMA GABY DAYANA
DNI N° 72306962




FLORES REVILLA BEATRIZ FIORELLA
DNI N° 71873800

Anexo 7: Evidencias Fotográficas

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 1 “Jugamos a los equilibristas”



Los niños en el taller de equilibristas estamos desarrollando su equilibrio dinámico y están logrando realizar correctamente los ejercicios



Está realizando su equilibrio con un pie siguiendo la línea marcada sin perder el control

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°2
“Jugamos a saltar con nuestros amigos los animales”



Los niños están saltando como los animales, y aquí se observa que poco a poco están mejorando su coordinación motriz



Los niños están en el momento de la relajación luego de haber realizado el taller de equilibrio dinámico

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 3
“Lanzando pelotas”



Los niños están preparados para realizar el taller de lanzamiento de pelotas mejorando su equilibrio estático



Como se observa los niños lanzaron las pelotas y han mejorado ya que en un inicio no sabían cómo lanzar una pelota o un objeto

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°4
“Conejos saltarines”



Los niños ahí no podían saltar con los dos pies, les dificultaba un poco la coordinación con los pies



Se observa que ya están logrando saltando con los dos pies luego de haber realizado el taller

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°5
“Circuito mágico”



Los niños realizan un circuito para mejorar su coordinación al momento de saltar



Aquí el niño está mejorando su coordinación motriz al realizar el circuito que se planteó en el taller y se ve una mejoría

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 6
“Torres de colores”



Se observa que han tenido dificultad al armar las latas y formar la torre y que no se derrumbara



Aquí en esta foto se observa que poco a poco ha logrado armar la torre de lata sin hacer cae alguna

Anexo 7: Talleres de Psicomotricidad

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 01 JUGAMOS A LOS EQUILIBRISTAS

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCION EDUCATIVA: "Inicial Misti"

1.2. PRACTICANTE: Beatriz Fiorella Flores Revilla

1.3. AULA: 5 años

1.4. N° DE NIÑAS Y NIÑAS: 30 niños y niñas

PROPÓSITO:

- Los niños y niñas realizan movimientos corporales con su cuerpo al momento de estar pasando por el zigzag.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

SECUENCIA METODOLÓGICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<p>ASAMBLEA Y ACUERDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos disponemos ir ordenadamente al patio del centro educativo Realizamos la asamblea sentados en media luna. Recordamos los acuerdos para realizar la actividad en armonía. <p>PRESENTACION DEL MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentamos a los niños una caja con materiales como palos de escoba, pelotas, otros. Invitamos a Observar y describir los materiales <p>INTENSION MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentamos el nombre del taller y el propósito. 	<ul style="list-style-type: none"> patio del colegio Palos de escoba, Pelotas de trapo Botellas
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> Hacemos trazos en el piso en zigzag. Los niños a elegir los materiales con los que van jugar. Invitamos a los niños a jugar a los equilibristas. primero eligieron los palos de escoba, estos deben estar cogidos de manera equidistantes para que puedan mantener el equilibrio cuando caminan por las líneas curvas. Con pelotas de trapo: invitar a colocar las pelotas en la cabeza y caminar por las líneas curvas, caminan utilizando otros materiales y su propio cuerpo, por ejemplo con los brazos extendidos. La docente monitorea el juego de los niños y se va registrando en el cuaderno de campo o registro anecdótico las acciones de los niños <p>RELAJACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> Imaginamos que somos el viento que soplaba fuerte en el patio del jardín y luego despacio, respirando profundamente. Se repite por 5 veces 	<ul style="list-style-type: none"> Imágenes Música Tizas
CIERRE	<p>REPRESENTACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> Invitamos a los niños a representar a través de diversos lenguajes, la actividad que realizaron Expresan en forma verbal las producciones que realizaron <p>SOCIALIZACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Fue fácil o difícil? ¿Cómo se sintieron? ¿Te gusto la actividad? 	<ul style="list-style-type: none"> Hojas bond Crayolas Temperas Colores Plumones Plastilina

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°02**Jugamos a saltar con nuestros amigos los animales"****DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA: "Inicial Misti"
 1.2. PRACTICANTE: Beatriz Fiorella Flores Revilla
 1.3. AULA: 5 años
 1.4. N° DE NIÑAS Y NIÑAS: 30 niños y niñas

PROPÓSITO:

- Los niños y niñas realizan movimientos corporales en el momento de saltar con los dos pies y con un solo pie con sus diferentes obstáculos

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

SECUENCIA METODOLÓGICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	ASAMBLEA Y ACUERDOS: <ul style="list-style-type: none"> • Nos disponemos ir ordenadamente al patio del centro educativo • Realizamos la asamblea sentados en media luna. • Recordamos los acuerdos para realizar la actividad en armonía. PRESENTACION DEL MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos a los niños una caja con materiales como palos de escoba, pelotas, otros. Invitamos a Observar y describir los materiales INTENSION MOTRIZ <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos el nombre del taller y el propósito. 	<ul style="list-style-type: none"> • patio del colegio
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ <ul style="list-style-type: none"> • La maestra menciona a los niños que van a jugar a saltar como nuestros amigos los animalitos • Luego se les hace formar y se les hace saltar encima de la botella o de un palo que tengan • Luego saltaran de lado derecho e izquierdo, adelante y atrás del obstáculo • También jugaran entre pies juntos y un solo pie. • Cada niño hará equilibrio mientras salta con un pie y ambos RELAJACION: <ul style="list-style-type: none"> • Todos los niños estarán sentados o echados en el piso relajándose y van a realizar de 5 a 10 veces las respiraciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Botella de 3 litros • Palo de escoba
CIERRE	REPRESENTACION: <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños a representar a través de diversos lenguajes, la actividad que realizaron • Expresan en forma verbal las producciones que realizaron SOCIALIZACION: <ul style="list-style-type: none"> • La docente realiza las siguientes preguntas: • ¿Fue fácil o difícil? • ¿Cómo se sintieron? • ¿Te gusto la actividad? 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bond • Crayolas • Temperas • Colores • Plumones • Plastilina

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°03
“Lanzando pelotas”

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA: “Inicial Misti”
 1.2. PRACTICANTE: Beatriz Fiorella Flores Revilla
 1.3. AULA: 5 años
 1.4. N° DE NIÑAS Y NIÑAS: 30 niños y niñas

PROPÓSITO:

- Que los niños y niñas logren lanzar las pelotas al aire y luego la recojan, fortaleciendo su coordinación óculo – manual, utilizando el juego de las rondas por equipo.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

SECUENCIA METODOLÓGICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	ASAMBLEA Y ACUERDOS: <ul style="list-style-type: none"> • Ordenadamente nos dirigimos al patio • Realizamos la asamblea sentados en media luna. • Recordamos los acuerdos para jugar en armonía. PRESENTACION DEL MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> • Se presenta los materiales a los niños y expresamos los límites del espacio. INTENSION MOTRIZ <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos el nombre del taller y el propósito. 	Patio de la I.E. 4 conos
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ <ul style="list-style-type: none"> • La maestra menciona a los niños que van a jugar a formar rondas para lanzar las pelotas. • La maestra escoge a 3 niños para que sean los representantes de los equipos: patitos, pollitos y conejitos. • Se formarán 3 equipos. Cada equipo tendrá pelotas de diferentes colores: patitos – anaranjado, pollitos –verde y conejitos –rosado. • Cada equipo debe lanzar las pelotas al aire y deberá atraparlas. • La maestra ira observando que equipo logra lanzar y atrapar las pelotas. El juego acaba cuando todos los integrantes del equipo lanzan las pelotas, según indique la maestra. RELAJACION: <ul style="list-style-type: none"> • Todos los niños deben recostarse en el gras, respirando lentamente. 	Pelotas de colores
CIERRE	REPRESENTACION: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños dibujan y utilizan diferentes materiales para graficar lo realizado en el taller. SOCIALIZACION: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños regresarán a la asamblea y dialogaremos: • ¿Qué hemos aprendido? • ¿Qué fue lo que más te gusto? 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bond • Crayolas • Lápiz • Goma • Temperas • Colores • Plastilina

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°04
"Conejos saltarines"

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA: "Inicial Misti"
 1.2. PRACTICANTE: Beatriz Fiorella Flores Revilla
 1.3. AULA: 5 años
 1.4. N° DE NIÑAS Y NIÑAS: 30 niños y niñas

PROPÓSITO:

- Los niños y niñas saltan con los pies juntos de acuerdo a la indicación de la docente en cintas de diferentes colores.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

SECUENCIA METODOLÓGICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	ASAMBLEA Y ACUERDOS: <ul style="list-style-type: none"> • Ordenadamente nos dirigimos al patio de la I.E. • Realizamos la asamblea sentados en media luna. • Recordamos los acuerdos para jugar en armonía. PRESENTACION DEL MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> • Se presenta los materiales a los niños y expresamos los límites del espacio. INTENSION MOTRIZ <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos el nombre del taller y el propósito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Patio de la I.E. • 4 conos
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ <ul style="list-style-type: none"> • La docente menciona a los niños y niñas que van a jugar a los conejos saltarines. • La docente pega cintas de diferentes colores en forma línea horizontal. • La docente forma 2 equipos, luego a la indicación de la docente los niños empiezan a saltar por las cintas de color azul y rojo. RELAJACION: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños colocan las manos en la cabeza y respiran lentamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cintas de embalaje de diferentes colores
CIERRE	REPRESENTACION: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños dibujan y utilizan diferentes materiales para graficar lo realizado en el taller. SOCIALIZACION: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños regresarán a la asamblea y dialogaremos: • ¿Qué hemos aprendido? • ¿Qué fue lo que más te gusto? 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bond • Crayolas • Lápiz • Temperas • Colores • Plastilina

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°05
“Circuito mágico”

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA:** “Inicial Misti”
1.2. PRACTICANTE: Beatriz Fiorella Flores Revilla
1.3. AULA: 5 años
1.4. N° DE NIÑAS Y NIÑAS: 30 niños y niñas

PROPÓSITO:

- Los niños y niñas realizan el circuito demostrando dominio corporal.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

SECUENCIA METODOLÓGICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	ASAMBLEA Y ACUERDOS: <ul style="list-style-type: none"> • Ordenadamente nos dirigimos al patio de la I.E. • Realizamos la asamblea sentados en media luna. • Recordamos los acuerdos para jugar en armonía. PRESENTACION DEL MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> • Se presenta los materiales a los niños y expresamos los límites del espacio. INTENSION MOTRIZ <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos el nombre del taller y el propósito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Patio de la I.E. • 4 conos
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ <ul style="list-style-type: none"> • La docente presenta a los niños el circuito mágico y dice a los niños que ahora vamos a jugar por el circuito. • La maestra brinda las indicaciones y los niños y deberán comenzar el circuito de la siguiente forma: primero los niños deben ir gateando, después pasar por los aros saltando hasta llegar a un obstáculo donde saltarán 20 cm, terminando con un volantín. RELAJACION: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se echan en el pasto y escuchan una música instrumental. 	<ul style="list-style-type: none"> • Colchoneta • Aros • Cajas • Radio • Telas
CIERRE	REPRESENTACION: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños dibujan y utilizan diferentes materiales para graficar lo realizado en el taller. SOCIALIZACION: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños regresarán a la asamblea y dialogaremos: • ¿Qué hemos aprendido? • ¿Qué fue lo que más te gusto? 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bond • Crayolas • Lápiz • Goma • Diferentes tipos de papelería

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°06
"Torres de colores"

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA: "Inicial Misti"
 1.2. PRACTICANTE: Beatriz Fiorella Flores Revilla
 1.3. AULA: 5 años
 1.4. N° DE NIÑAS Y NIÑAS: 30 niños y niñas

PROPÓSITO:

- Los niños y niñas armen una torre con las latas de colores y desarrollen su óculo manual.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

SECUENCIA METODOLÓGICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	ASAMBLEA Y ACUERDOS: <ul style="list-style-type: none"> • Ordenadamente nos dirigimos al patio de la I.E. • Realizamos la asamblea sentados en media luna. • Recordamos los acuerdos para jugar en armonía. PRESENTACION DEL MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> • Se presenta los materiales a los niños y expresamos los límites del espacio. INTENSION MOTRIZ <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos el nombre del taller y el propósito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Patio de la I.E. • 4 conos
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ <ul style="list-style-type: none"> • La docente les dice a los niños que vamos a jugar a "armar torres de colores". • La docente muestra a los niños las latas, los niños se forman en 2 equipos de 7 integrantes. • Los niños hacen fila y comienzan a armar torres con las talas. RELAJACION: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños se sientan en forma de una ronda, cerrando los ojos respiran profundamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Latas de colores
CIERRE	REPRESENTACION: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños dibujan y utilizan diferentes materiales para graficar lo realizado en el taller. SOCIALIZACION: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños regresarán a la asamblea y dialogaremos: • ¿Qué hemos aprendido? • ¿Qué fue lo que más te gusto? 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bond • Temperas • Colores • Plastilina

INV 4 D

INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

23%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	2%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	www.dspace.uce.edu.ec:8080 Fuente de Internet	1%

10	es.scribd.com Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
14	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.uti.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
18	bibliotecas.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.puce.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

22

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

<1 %

23

Submitted to Universidad de Cádiz

Trabajo del estudiante

<1 %

24

renatiqa.sunedu.gob.pe

Fuente de Internet

<1 %

25

repositorio.unae.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

26

Submitted to Universidad Rey Juan Carlos

Trabajo del estudiante

<1 %

27

www.coursehero.com

Fuente de Internet

<1 %

28

Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez

Trabajo del estudiante

<1 %

29

repositorio.uta.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

30

Submitted to Universidad Tecnica De Ambato-
Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE

Trabajo del estudiante

<1 %

31

repositorio.unsa.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

32

repositorio.utea.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

33	1library.co Fuente de Internet	<1 %
34	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %
35	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
37	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
38	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
39	revistamentor.ec Fuente de Internet	<1 %
40	repositorio.ulasamericas.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
41	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
42	repositorio.utelesup.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
43	Submitted to Mountain Lakes High School Trabajo del estudiante	<1 %
44	repositorio.unc.edu.pe	

Fuente de Internet

<1 %

45

Submitted to Aliat Universidades

Trabajo del estudiante

<1 %

46

Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru

Trabajo del estudiante

<1 %

47

repositorio.ensad.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

48

repositorio.unheval.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

49

repositorio.upao.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

50

dspace.unach.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

51

repositorio.une.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

52

www.theibfr.com

Fuente de Internet

<1 %

53

Submitted to UNIV DE LAS AMERICAS

Trabajo del estudiante

<1 %

54

alicia.concytec.gob.pe

Fuente de Internet

<1 %

55

repositorio.urp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

56

Submitted to Universidad de Guayaquil

Trabajo del estudiante

<1 %

57

actividadesamary.blogspot.com

Fuente de Internet

<1 %

58

issuu.com

Fuente de Internet

<1 %

59

www.researchgate.net

Fuente de Internet

<1 %

60

Submitted to Cliffside Park High School

Trabajo del estudiante

<1 %

61

biblio3.url.edu.gt

Fuente de Internet

<1 %

62

Submitted to La Salle Campus Madrid

Trabajo del estudiante

<1 %

63

Submitted to Lampasas High School

Trabajo del estudiante

<1 %

64

Submitted to Universidad Alas Peruanas

Trabajo del estudiante

<1 %

65

repositorio.udaff.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

66

repositorio.unife.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

67	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
68	Submitted to Colegio Champagnat Trabajo del estudiante	<1 %
69	e-archivo.uc3m.es Fuente de Internet	<1 %
70	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
71	www.ceupe.com Fuente de Internet	<1 %
72	www.cfnavarra.es Fuente de Internet	<1 %
73	www.pinterest.com Fuente de Internet	<1 %
74	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
75	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
76	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
77	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
78	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %

79

Submitted to Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurimac

Trabajo del estudiante

<1 %

80

docs.google.com

Fuente de Internet

<1 %

81

www.cubamagica.com

Fuente de Internet

<1 %

82

archive.org

Fuente de Internet

<1 %

83

es.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

84

mymemory.translated.net

Fuente de Internet

<1 %

85

repositorio.ftpcl.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

86

repositorio.uap.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

87

repositorio.uncp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

88

repositorio.unu.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

89

www.plusalud.com

Fuente de Internet

<1 %

90

"Trends and Innovations in Information Systems and Technologies", Springer Science and Business Media LLC, 2020

Publicación

<1 %

91

juegoseranlosdeantes.blogspot.com

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado