

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE 1° Y 2° INFANCIA



**LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LAS
HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS DE LOS NIÑOS DE 3 Y 4
AÑOS DE LA I.E.I. Nro. 218 “MICAELA BASTIDAS” ABANCAY -
2017**

TESIS

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**

PRESENTADO POR:

Bach. Jehovana ROMAN CASTAÑEDA

Bach. Jenny Vía HUILLCA PANEBRA

ASESOR: Dr. Adm. Wilber, JIMENÉZ MENDOZA

ABANCAY – APURÍMAC

Enero, 2018



**LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU
INFLUENCIA EN LAS HABILIDADES
MOTORAS BÁSICAS DE LOS NIÑOS
DE 3 Y 4 AÑOS DE LA I.E.I. Nro. 218
“MICAELA BASTIDAS” ABANCAY
2017**

DEDICATORIA

Dedico ésta tesis a Dios, mis padres, mi hermano y familiares por su apoyo incondicional, guiándome en el buen camino para poder alcanzar mis objetivos trazados.

Jhovana

Esta tesis la dedico a Dios, a mis padres y a mis hermanos por estar ahí cuando más los necesité, en especial a mi madre por su ayuda y constante cooperación en los momentos más difíciles.

Jenny Vía

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por habernos acompañado y guiado a lo largo de nuestra carrera, por ser nuestra fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarnos una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo felicidad.

El más profundo reconocimiento y agradecimiento a nuestro guía y asesor Dr. Adm. Wilber Jiménez Mendoza, por brindarnos su tiempo, su apoyo, paciencia, amistad y sus aportes críticos constructivos que ayudaron en la realización del trabajo de tesis.

El más profundo agradecimiento a nuestros queridos padres por su apoyo incondicional quienes con esfuerzo y sacrificio supieron guiarnos y apoyarnos por el camino del éxito profesional, con mucho amor y felicidad para ellos.

Finalmente de manera especial a la I.E.I. N° 128 “Micaela Bastidas” y a los niños de 3 y 4 años por su colaboración, comprensión y estima durante el tiempo que duro la investigación para el recojo de la información.

LAS AUTORAS

INDICE

Dedicatoria	
Agradecimiento	
Resumen	
Introducción	

CAPÍTULO I PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Descripción de la realidad problemática.....	133
1.2. Planteamiento del problema.....	144
1.1.1 Problema general.....	14
1.1.2. Problemas específicos.....	14
1.3. Justificación.....	14
1.4. Objetivos.....	15
1.4.1. Objetivo general.....	15
1.4.2. Objetivos específicos.....	15

CAPITULO II MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes del estudio.....	17
2.1.1 Antecedentes Internacionales.....	17
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	17
2.2 Bases teóricas.....	20
2.2.1 El juego.....	20
2.2.1.1 Objetivo del juego.....	20
2.2.1.2 Características del juego.....	21
2.2.1.3 Importancia del juego.....	22
2.2.1.4 Clases de juego.....	22
2.2.1.5 Tipos de juego.....	26
2.2.1.6 El juego como medio educativo.....	28
2.2.1.7 El juego en el niño/a en la etapa preescolar.....	30
2.2.1.8 Los juegos recreativos.....	32
2.2.2 Juegos para desarrollar habilidades motrices básicas.....	33
2.2.2.1 El carrito loco.....	33
2.2.2.2 La rana saltarina.....	34
2.2.2.3 Juego de lanzar.....	34

2.2.3 Habilidades motoras básicas.....	35
2.2.4 Metodología y estrategias de enseñanza.....	40
2.3 Marco conceptual.....	42
2.3.1 Actividad física.....	42
2.3.2 Aprendizaje.....	43
2.3.3 Aptitud.....	43
2.3.4 Capacidad motriz.....	43
2.3.5 Carácter.....	43
2.3.6 Compañerismo.....	43
2.3.7 Conducta.....	43
2.3.8 Educación física y deporte.....	44
2.3.9 Educación.....	44
2.3.10 Flexibilidad.....	44
2.3.11 Forma básica de movimiento.....	44
2.3.12 Habilidad.....	44

CAPITULO III HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis.....	45
3.1.1.Hipótesis General.....	45
3.1.2. Hipótesis Específicas.....	45
3.2.Definición operacional de variables.....	46
3.2.1.Variable Independiente.....	46
3.2.2.Variable Dependiente.....	46
3.3.Operacionalización de variables.....	47

CAPITULO IV DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

4.1Tipo y nivel de investigación.....	50
4.1.1.Tipo de investigación.....	50
4.1.2. Nivel de investigación.....	50
4.1.3 Método.....	50
4.1.4 Diseño.....	50

4.2.Población y muestra	511
4.2.1.Población.....	51
4.2.2.Muestra.....	51
4.3.Técnicas e instrumentos de investigación	52
4.3.1.Técnicas de Investigación	52
4.3.2.Instrumento para la recolección de datos	52
4.4 Análisis de fiabilidad o validez de los instrumentos con Alfa de Cronbach.....	56

CAPITULO V

ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

5.1 Contrastación de hipótesis.....	84
Conclusiones.....	88
Recomendaciones.....	89
Referencias bibliográficas.....	90
Anexo.....	92
Matriz de consistencia.....	93
Test dirigido a niños.....	94

RESUMEN

El propósito de la presente investigación, esta acentuada en el estudio de los alumnos de 3 y 4 años de Educación Inicial del Jardín Nro. 128 “Micaela Bastidas” de Abancay. Metodológicamente correspondió a un proyecto de tipo no experimental y el nivel de investigación es de alcance descriptivo, correlacional expostfacto; apoyado en un trabajo de campo y en una revisión documental bibliográfica. La población estuvo constituida por niños del nivel inicial 3 y 4 años del Jardín Nro. 128 “Micaela Bastidas”, con un total de 68 alumnos: 34 niños y 34 niñas. La validez se comprobó mediante el juicio de expertos, y su confiabilidad se demostró con la aplicación de la prueba piloto en el Jardín de Infantes. El procesamiento de la información obtenida mediante el test: prueba patrones básicos de movimiento, se hizo mediante la estadística descriptiva y χ^2 los resultados se presentaron mediante cuadros, gráficos de frecuencias, porcentajes; esto permitió elaborar un conjunto de conclusiones y recomendaciones que condescendió formular la investigación del análisis de los juegos recreativos y su influencia en la motricidad básica, que por consiguiente se llegó a la conclusión que, la practica adecuada de los juegos recreativos si contribuyen al desarrollo motriz, siendo este el medio de expresión de los niños y niñas en proceso de desarrollo motriz. de los niños, permitiendo un mejor desenvolvimiento en las actividades diarias del nivel inicial. El trabajo brindará insumos para la elaboración de manuales del área. Los beneficiarios directos fueron los alumnos/as de inicial 3 y 4 años de educación Inicial del Jardín Nro. 128 “Micaela Bastidas”, y los profesores del área interesados en los juegos recreativos.

Palabras claves: Juegos recreativos, educación inicial, habilidades motoras.

SUMMARY

The purpose of the present investigation is accentuated in the study of the 3 and 4 year old students of Initial Education of the Garden No. 128 "Micaela Bastidas" of Abancay. Methodologically it corresponded to a project of non experimental type and the level of investigation is of descriptive scope, correlational ex post facto; supported by a fieldwork and a bibliographic documentary review. The population was constituted by children of the initial level 3 and 4 years of the Garden No. 128 "Micaela Bastidas", with a total of 68 students: 34 children and 34 girls. The validity was checked by expert judgment, and its reliability was demonstrated by the application of the pilot test in the Kindergarten. The processing of the information obtained through the test and the survey was done through descriptive x^2 statistics and the results were presented by tables, frequency graphs, percentages; this allowed to elaborate a set of conclusions and recommendations that condended to formulate the investigation of the analysis of the recreational games and its influence in the basic motricity. It is the means of expression of children in the process of motor development. The work will provide inputs for the preparation of manuals in the area. The direct beneficiaries were the students of initial 3 and 4 years of initial education of the Garden No. 128 "Micaela Bastidas", and the teachers of the area interested in recreational games.

Keywords: Recreational games, initial education, motor skills.

Introducción

El motivo de haber escogido el estudio de los juegos recreativos y su influencia en las habilidades motoras básicas como tema en la ejecución del proyecto obedece a que el juego es una actividad natural e innata en todos los lugares, regiones y culturas del mundo, la actividad recreativa, proporciona entretenimiento y diversión, aunque también cumple un papel educativo; es una acción positiva que contribuye a la adquisición y desarrollo de habilidades físicas, las actividades lúdicas, por tanto; constituyen una herramienta importante, que pueden ser utilizadas inclusive para la evaluación y seguimiento del estado físico de los niños/as, ya que entre otras cosas; mediante el juego se desarrollan las habilidades motoras básicas.

Los juegos recreativos son actividades y expresiones comunes en movimientos fuera de lo habitual para propósitos asombrosos. Incluso una acción tan normal como el caminar se realiza en los juegos de una forma establecida, en círculos o en un ritmo concreto y dentro de un contexto físico especial.

A medida que el niño o niña crecen, pueden emitir sonidos, desplazarse adquirir la posición vertical, hablar, mejorar su coordinación neuromuscular, juegan y dominan su cuerpo, transformar su pensamiento concreto en abstracto.

El juego ofrece experiencias que responden a necesidades específicas de la etapa del desarrollo y señala los primeros encuentros con la realidad, los primeros descubrimientos, como también ayuda al niño a ampliar sus conocimientos a desarrollar su curiosidad y su confianza.

En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

En la etapa pre escolar el juego tiene gran relevancia porque al presentarse las mejores condiciones fisiológicas para aprender gracias a que los niños son especialmente sensibles al desarrollo de destrezas básicas y experimentan un progreso extraordinario de habilidades y motivaciones que son significativas en su crecimiento integral, desarrollando procesos adaptativos básicos para el desenvolvimiento y de habilidades que le permitirán desarrollarse a la largo de su vida en diferentes espacios y situaciones.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

Para promover el desarrollo integral y armónico en los niños/as, el estado, los padres de familia y profesores están llamados a cumplir y respetar los derechos de los niños tales como; existencia, desarrollo, ciudadanía, protección, educación, entre otros de la misma forma garantizar o generar los recursos necesarios para el fomento del juego.

Tomando en cuenta esta exigencia, la presente investigación partiendo de la necesidad de potenciar capacidades, habilidades, conocimientos y valores, demanda un trabajo de reflexión y acción que considere las diferencias individuales, promoviendo miembros activos de una comunidad y en futuro adultos saludables que logren una relación positiva consigo mismo y con los otros, en interacción con su medio natural y social.

El trabajo de investigación consta de cinco capítulos:

- ✓ Capítulo I: El problema. Contiene el planteamiento y formulación del problema, problemas específicos, la justificación e importancia, los objetivos.
- ✓ Capítulo II: Marco Teórico. Antecedentes de la investigación. Fundamentación teórica, hipótesis, sistemas de variables, definición de variable, definición de términos básicos.
- ✓ Capítulo III: Hipótesis y variables.

- ✓ Capítulo IV: Diseño Metodológico. Contiene el diseño de la investigación, procedimientos de la investigación, población y muestra, operacionalización de las variables, técnicas e instrumentos para recolección, procesamiento y análisis de datos, validez y confiabilidad de los instrumentos.
- ✓ Capítulo V: Análisis e interpretación de resultados.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la realidad problemática.

En los niños y niñas el movimiento físico es reconocido en su mayor parte como juego, que tiene un rol importante en su proceso de desarrollo y crecimiento, en esta fase de preescolar en la cual mediante el juego se obtienen herramientas que definirá el desarrollo social, físico y emocional. Por tanto, los niños y niñas que no adoptan una conveniente estimulación tendrán en los años siguientes limitaciones físicas, sociales y también emocionales, y a la postre jóvenes inactivos. Por tal razón en la Institución Educativa Inicial Nro. 218 “Micaela Bastidas” se ve en la necesidad de prevenir y cuidar la vida futura de todos sus estudiantes.

Los juegos recreativos permiten que los niños y niñas sean más dinámicos, poniendo especial importancia en el mejoramiento de los movimientos físicos esenciales, en la concentración y en las actividades básicas obteniendo efectos positivos tanto físicos como psicológicos.

El tema es de mucha importancia dado que en la etapa de formación preescolar crean hábitos, referidos a socialización, alimentación, actividad física y que son reflejados en su aprendizaje y formación; por lo que se obtienen resultados beneficiosos para su salud, o como referencia, en la obtención de resultados positivos en el deporte.

En la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay, no existe personal docente del área de Educación Física para la práctica y enseñanza de juegos recreativos y desarrollo de habilidades motoras básicas esto motivó a realizar el presente

proyecto, con el propósito de que sirva de guía a docentes de educación inicial para desarrollar juegos recreativos en una forma amena, significativa, ordenada; la cual será destinada a alumnos de 3 y 4 años de Educación Inicial del Jardín “Micaela Bastidas” del distrito de Abancay; provincia de Abancay.

1.2. Planteamiento del problema

1.1.1. Problema general

PG: ¿Qué nivel de relación tiene los juegos recreativos y las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial Nro. 218 “Micaela Bastidas”. Abancay 2017?

1.1.2. Problemas específicos

PE1: ¿Cuáles son los juegos recreativos que habrían influido en las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial Nro. 218 “Micaela Bastidas”. Abancay 2017?

PE2: ¿Qué nivel de significancia de las habilidades motoras básicas alcanzan los niños de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial Nro. 218 “Micaela Bastidas”. Abancay 2017?

PE3: ¿Qué estrategias metodológicas se aplican en los juegos recreativos de los niños de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial Nro. 218 “Micaela Bastidas”. Abancay 2017?

1.3.- Justificación

✓ Justificación práctica

Esta investigación se realizó porque existe la imperiosa necesidad de solucionar el problema del desconocimiento de la relación que existe entre

los juegos recreativos y las habilidades motoras básicas en los niños 3 y 4 años en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” del distrito de Abancay.

✓ **Justificación metodológica**

Los métodos, procedimientos, técnicas e instrumentos que se emplearon en la investigación, serán utilizados en otros trabajos de investigación de naturaleza propositiva similar a la presente.

✓ **Justificación teórica**

Los resultados de esta investigación podrán sistematizarse para luego ser incorporado al campo gnoseológico de la ciencia, ya que se estaría demostrando que los niños encuentran en su cuerpo y en el movimiento los principales medios para entrar en contacto con la realidad que les rodea y, de esta manera, adquirir los primeros conocimientos acerca del mundo en el que están desarrollándose.

1.4.- Objetivos

1.4.1.- Objetivo general

OG: Determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay.

1.4.2.- Objetivos específicos

OE1: Determinar los juegos que contribuyan al desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay.

OE2: Determinar el nivel de desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay.

OE3: Establecer el tipo de estrategias metodológicas que favorece el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay.

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1.- Antecedentes del estudio

2.1.1.-Antecedentes internacionales

Alarcón F(2015) en su tesis; “Análisis de los juegos recreativos y su influencia en las habilidades motoras básicas de los niños de inicial I y II de educación básica en el jardín de infantes Manuel Córdova Galarza” año lectivo 2014-2015”, llegó a las siguientes conclusiones:

- Que, la aplicación del test en los niños/as luego de los juegos recreativos para el desarrollo de sus habilidades motrices básicas con algunas repeticiones de los mismos rindió resultados muy satisfactorios.
- No obstante y en términos generales, las habilidades motrices evaluadas caminar, correr, saltar, lanzar tiende a concentrarse hacia el nivel muy bueno.
- Y en las habilidades como lateralidad, coordinación y equilibrio tiende a concentrarse en un nivel bueno.
- La mayoría de los niños/as, están acordes a su desarrollo motor.
- Se pudo concluir que la práctica adecuada de los juegos recreativos **SI** contribuyen al desarrollo motriz de los niños, y permiten un mejor desenvolvimiento en las actividades escolares diarias.

2.1.2.- Antecedentes nacionales

Lázaro Ruiz (2015) en su tesis “Influencia del juego en el aprendizaje de las relaciones espaciales en los educandos de 4 años en la I.E. N° 113 de la ciudad de Trujillo, año 2014”, llegó a las siguientes conclusiones:

- Los resultados obtenidos del Pre -test muestran que antes de la aplicación de programa de juegos educativos, los niños y niñas tuvieron dificultades en el desarrollo de su noción espacial. Posteriormente a la aplicación del programa de juegos educativos, los resultados muestran un incremento significativo en cuanto a las nociones espaciales: arriba-abajo, dentro-fuera, cerca- lejos, encima-debajo, muchos- pocos, conocimientos necesarios y básicos para su pleno desarrollo intelectual y la mejora de sus relaciones dentro de su círculo familiar y social. Todo ello demuestra que la aplicación del programa de juegos educativos ayuda a desarrollar la noción espacial de los niños de 4 años de edad de manera significativa.

Gastiaburú F (2012) en su tesis; Programa “Juego, coopero y aprendo” Para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao. Llegó a las siguientes conclusiones:

- La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una I.E. del Callao.
- La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.
- La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar el lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

- La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Amasifuen, P Utia, C (2014) en su tesis: “Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “NIÑOS DEL SABER” del distrito de Puncchana-2014”. Llegó a las siguientes conclusiones:

- En cuanto a los resultados del pre-test, se observa que de los 30 niños evaluados, 19(63%), están con el calificativo C (en inicio), 11(37%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún examinado tiene A (logro previsto).
- Referente a los resultados del pre-test del grupo experimental, se observa que de los 30 niños de la muestra 18(60%) están con el calificativo C (en inicio), 12 (40%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto).
- Así mismo en cuanto a los resultados del pre-test del grupo de control y experimental se observa que fusionando el pre-test del grupo de control y el grupo experimental, se infiere que los resultados son bastantes similares, notándose una ligera mejoría en el grupo de control pero poco significativa.
- En cuanto a los resultados del pos-test del grupo de control se observa que de los 30 niños de la muestra 14 (47%) están con el calificativo C (en inicio), 16 (53%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto).

- Respecto a los resultados del post-test del grupo experimental, se observa que de los 30 niños de la muestra, el 100% ha obtenido el calificativo A (logro previsto).

En cuanto a los antecedentes locales, no existen trabajos de investigación relacionados al tema propuesto.

2.2.- Bases teóricas

2.2.1.- El juego

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales, es decir el juego es una actividad psicomotora necesaria para el desarrollo de los seres humanos, y tiene suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales. A su vez, el juego oferta posibilidades para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas. Esta actividad debe realizarse de manera placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y, como todas las actividades, requiere de tiempo y espacio para poder realizarla. (Blanco, 2012)

2.2.1.1.- Objetivo del juego

Piaget afirma que el juego tiene un fin en sí mismo, que sea algo que el niño realice por impulso propio, que su objetivo sea la actividad lúdica en sí misma. Por lo tanto la actividad lúdica no es una conducta adaptativa, que busca el equilibrio entre asimilación y acomodación, sino que en el juego predomina la asimilación. El

niño no se adapta al mundo, sino que deforma el mismo para adaptarlo a sus deseos y al yo. “Lo más importante de la formulación Piagetiana es que el niño tienen la necesidad de jugar, porque esa es su forma de interaccionar con una realidad que le desborda por todos los sitios y cuya exigencia de acomodación a ella terminará por romper psicológicamente al sujeto”, Para Piaget, el juego no busca eficacia ni resultados, es autoelítico; frente a la conducta que poco a poco se va haciendo heterolítica, es decir centrada en las cosas. (Linaza, 1991)

2.2.1.2.- Características del juego

Dentro de las características del juego se puede anotar: que es la mejor manera de vivir del niño o niña como vía de autoconstrucción libre y espontánea en su espíritu creador y en su imaginación. No es algo impuesto, en cada ser nace la chispa lúdica.

No tiene interés material: la intención del juego es la recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico a través de lo imaginario. Se desarrolla con orden aunque no pareciera en el desempeño es en donde se manifiesta una estructura sencilla, coherente y con rumbo especificado, por lo que el juego siempre tiene un objetivo y por tanto una orientación. (Icarito 2010)

2.2.1.3.- Importancia del juego

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizajes individuales, fundamentales para su crecimiento independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle.

(Blanco, 2012)

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

2.2.1.4.- Clases de juegos

El juego puede ser:

Individual

Grupal

- El juego individual, es el primer tipo de experiencia lúdica por el niño o niña; es prácticamente privada, juega solo sin la interacción de otros; más adelante el niño juega al lado de otros niños o niñas, pero aún continúa sin vivir la experiencia en forma grupal por lo que solo comparte el espacio físico y los objetos de recreación. No hay

tensión social; el niño o niña hasta el momento juega con juguetes y no con niños o niñas.

- En el juego grupal el niño o niña pasa a darse cuenta y a disfrutar de la presencia de otros niños o niñas de su edad y todos juegan a hacer lo mismo, a imitarse mutuamente, como una primera forma de comunicación entre ellos. El acercamiento físico demuestra el interés de los niños o niñas por el grupo, pero su inconsistencia como tal se manifiesta en el constante cambio de actividades.
- Para Piaget existen tres clases de juego que se van interrelacionando en proceso evolutivo (Icarbone, 2010)
 - Los juegos de ejercicios.
 - Los juegos simbólicos o representativos.
 - Los juegos reglados.

El juego de ejercicios: es el primer juego en aparecer y su práctica en edad principalmente de los cero a los dos años, edad en la que se pierde el predominio del ejercicio motor al presentarse el simbólico, esto no quiere decir que está presente durante toda la vida.

De los dieciocho meses a los dos años, el niño/a se interesa por juguetes para rodar o arrastrar y en esta etapa el juego favorece al conocimiento del cuerpo su fortalecimiento y le da idea de sus capacidades. (Icarbone, 2010)

Para el niño mayor de dos años esto resulta indispensable ya que esta edad el niño se recrea con mayor frecuencia a través

de la imitación, acción que solo puede lograrse cuando se tiene control de los movimientos y ciertos niveles de desarrollo mental. El valor del juego de ejercicio se entiende en relación directa con las estructuras que favorecen y que servirán como cimiento para el ingreso del juego simbólico, de la misma manera que éste contribuirá en posteriores estructuras que ayudarán a la comprensión de reglas y a la colaboración en equipo. (Icarbone, 2010)

El juego simbólico: el símbolo es exclusivamente humano. De los dos a los seis años el símbolo se desempeña un lugar muy destacado en la vida lúdica del niño, conforme se va socializando pasa del juego simbólico individual al ejercicio del juego simbólico colectivo.

De los cuatro a los ocho años algunos lo consideran desde el segundo hasta el sexto año el símbolo va cediendo ante la representación imitativa de la realidad, el descenso de las representaciones simbólicas de objetos o estímulos ajenos es muy claro, por lo que el niño/a busca juguetes que sean el reflejo de lo que ve y considera su mundo. La representación adquiere un mayor orden en su secuencia y el símbolo se maneja colectivamente, lo que significa que éste se uniformice única y estrictamente bajo un solo y exacto criterio. (Icarbone, 2010)

El juego reglado: es la tercera y última etapa en la evolución del juego, que se sitúa entre los 11 y 12 años. Se caracteriza por la disminución del símbolo en provecho de los juegos de regla o de las construcciones simbólicas cada vez menos deformantes y cada vez más cercanas al trabajo continuo o adaptado. Para llegar a este nivel, el niño/a debió haber evolucionado en su pensamiento en dirección a las operaciones lógicas-abstractas, por medio de un largo proceso en el que el paso del juego paralelo, al juego colectivo, lo que manifiesta la descentralización de su concepto egocéntrico para dar a una posición socio céntrica.

Estos juegos reglados son formales y están más ligados que a incidentes del juego espontáneo. Tales reglas representan la esencia de estos juegos, en donde el niño tiene más conciencia de las implicaciones del juego.

El juego reglado comienza a plantearse como acuerdo mínimo con el otro para jugar en común. La regla es un elemento de gran importancia para el desarrollo de la socialización. El juego de reglas evoluciona aceleradamente hacia los seis años y permanece vigente durante toda la vida, dando lugar a las formas deportivas altamente regladas.

Los juegos de reglas son combinaciones de juegos de individuos y regulados por un código transmitido de

generación en generación o por acuerdos improvisados.
(Icarbone, 2010)

El juego infantil se produce de forma espontánea, no requiere de motivación o preparación, el niño/a siempre está preparado para iniciarlo, siempre que este le despierte algún interés, de allí la importancia de conocer los intereses de los niños/as para ofrecerle opciones de juegos atractivos. (Bartolome, 1197)

2.2.1.5.- Tipos de juegos

Constituyen una forma de relación muy constructivista y en este sentido los trabajos a investigar se clasifican de acuerdo a las siguientes categorías:

- Juego de descubrimiento: favorece el desarrollo intelectual a la capacidad de plantearse problema de una manera creativa y de resolver los acuerdos a la capacidad de moverse en varios estudios de desarrollo conceptual.
- Juegos sociales: influyen en el desarrollo social y general, tiene que ver con la capacidad de colaborar y cooperar con otras personas ayuda a la fluidez de la comunicación, aprender y valorarse así mismo.
- Juegos imaginativos: proporciona ocasiones de expresar emociones, actuar y resolver aspectos problemáticos al momento de suceder, realizar deseos y ambiciones capacidad imaginativa.

- El juego creativo: desarrolla la destreza de coordinación pequeñas escalas, destrezas de pensamiento conceptual, abstracto lateral, repuestas creativas a problemas y capacidad para expresión y auto-expresión y la seguridad de ellos.
- Juegos de animación: Sirve para motivar a los alumnos en la actividad física y motriz.
- Juegos de fuerza: Persiguen el desarrollo de la fuerza general del niño/a.
- Juegos de velocidad: Tratan de mejorar la velocidad de reacción, gestual, con desplazamientos.
- Juegos de desplazamientos: Tratan de desarrollar las habilidades motrices básicas, centrándose en el desplazamiento.
- Juegos de saltos: Tratan de mejorar las habilidades motrices básicas, incidiendo en los saltos.
- Juegos de equilibrio: Tratan de desarrollar estabilidad corporal y el control postural.
- Juegos de giros: Tratan de mejorar la coordinación dinámica general incidiendo en los giros.
- Juegos de vuelta a la calma: Tratan de devolver al organismo el estado de reposo tras las actividades realizadas. (Icarito, 2010)

2.2.1.6.- El juego como medio educativo

Para Jerome Bruner el juego supone reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que cometemos. No tiene consecuencias frustrantes, para el niño, aunque se trate de una actividad seria, la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines, (esto habla más de la flexibilización que de la ausencia); por esta razón, el juego se convierte no solo medio para la exploración sino también para la invención. El juego no sucede al azar o por casualidad. Al contrario, se desarrolla mas bien en función de algo a lo que Bruner ha llamado “un escenario”. Es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de un mismo. Proporciona placer. Los obstáculos que puedan presentarse dentro del juego son necesarios para mantener la motivación en él. Comparte esta cualidad con otras actividades como la resolución de problemas, pero de una forma mucho más interesante. Al describir el juego como medio educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se asocia a un conjunto de instrumentos que se adopta para la transmisión de los conocimientos que consideran esenciales, Jerome Bruner está convencido de que un juego más elaborado, más rico y más prolongado, da lugar a que crezcan seres humanos más completos que los que se desarrollan en medio de un juego empobrecido, cambiante y aburrido. El juego es un medio para mejorar la inteligencia, de acuerdo con los usos que hagamos de él (Bruner, 2002)

El hacer coherente el valor de nuestro acto pedagógico, el alumno que tiene posibilidades de aprender en un entorno agradable, lleno de reflexión y que a la vez se le induce a la adaptación a situaciones motrices de distinta naturaleza es una persona que va a participar en este proceso de enseñanza- aprendizaje recibiendo los estímulos educativos necesarios para su formación integral, y a la vez va a hacerlo disfrutando del juego, de esa actividad privilegiada de la educación física.

Dentro de la Educación física los juegos ocupan un lugar preponderante por su gran valor en los procesos psicológicos, cognitivos (sensacionales, percepciones, pensamientos, lenguaje, memoria, atención, etc.), afectivos (emociones y sentimientos) y volitivos (valor, decisión, perseverancia, iniciativa, independencia, dominio, etc.). Desde el punto de vista biológico, los juegos de movimiento actúan sobre el cuerpo en su conjunto, ayudando al desarrollo en general del sujeto.

Jugar es una fuente inagotable de placer, alegría y satisfacción, que permite un crecimiento armónico del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, y la sociabilidad, el niño que juega es un niño/a sano, ya que mediante el juego se promueve las destrezas motrices, como la resistencia, la flexibilidad, la fuerza, la coordinación y otras. (Fundación Crecer Jugando).

Los profesores y personas inmersas en la educación y la asistencia de los niños/as pequeños, deben abordar y analizar sus propias ideas del

juego, y el papel y rango que le asignan. Lo que es aún más importante, deben investigar y establecer, de un modo satisfactorio, que entienden por juego. Existen una dicotomía muy clara para los profesores: por una dirección del profesor, mientras que por otra se considera que el juego iniciado por los propios niños es el que proporciona el mejor contexto de aprendizaje.

2.2.1.7.- El juego en el niño/a en la etapa preescolar

Es a través del juego que el docente puede llegar a enseñar a los niños/as en edad preescolar de manera tal que active y mantenga su imaginación en todo momento y lleve a la práctica dichos conocimientos de forma productiva y eficiente.

El juego constituye en el niño su actividad central. No sólo lo entretiene, sino que además lo estimula, incrementa sus habilidades y su coordinación, le permite liberar energía y contribuye a fomentar la exploración en el niño/a.

La actividad más importante de un niño/a en edad preescolar es el juego. Es la manera específica en que el niño/a conquista su medio ambiente. Mientras juega adquiere conocimientos y técnicas que tendrán gran valor en su actividad escolar.

Al jugar, el niño/a desarrolla formas de conducta importantes para su actitud hacia el aprendizaje y la comunicación social. Es por eso que se puede afirmar que el juego determina el desarrollo completo del individuo.

Los niños/as necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños/as buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

El juego es un ejercicio que realiza el niño/a para desarrollar diferentes capacidades:

- Físicas: para jugar los niños/as se mueven, se ejercitan casi sin darse cuenta, por lo tanto mejoran el desarrollo de su coordinación psicomotriz, su motricidad gruesa y fina.
- Sensorial y mental sus hábitos de cooperación despierta su creatividad e imaginación; su actividad social y afectiva, además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, otros., por el ejercicio que realizan, además de permitirles dormir bien durante la noche.

El juego hace que los bebés y niños/as pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno.

El niño/a, mediante distintos tipos de juegos, utiliza primero su propio cuerpo, luego la capacidad de éste de emitir sonidos, más tarde con actitud de exploración y manipulación, desarrolla su capacidad de construcción, destrucción, desorden e imitación para introducirse en el mundo ilusorio de la fábula y la fantasía.

El juego es una actividad humana libre y espontánea que se lleva a cabo sin perseguir un mayor fin que el permitido por la persona que lo pone en práctica.

El juego no es sólo la experiencia en la cual el niño rehace su conocimiento, sino también su vida afectiva y social. Se puede decir que un niño/a que no juegue es un pequeño que no vive su infancia y deja sin cimientos su vida adulta. (Bartolome, 1197)

2.2.1.8.- Los juegos recreativos

Los juegos recreativos son una actividad donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

Por lo general, los juegos implican un cierto grado de competencia. En el caso de los juegos recreativos, el valor competitivo se minimiza (no resulta importante quién gana y quién pierde; lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad). Por eso, los juegos recreativos no suponen productividad y no deben ser obligatorios para los participantes.

Como actividad puramente recreativa, por lo tanto, los juegos deben efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Su finalidad es generar satisfacción a los jugadores y liberar las tensiones propias de la vida cotidiana. En los juegos recreativos no debe esperarse un resultado final, sino que se concretan por el simple gusto de la actividad realizada.

Los juegos recreativos pueden realizarse al aire libre o bajo techo, en campo abierto o en sectores delimitados. Cada juego puede definirse según el objetivo que sus jugadores intenten alcanzar o por el conjunto de reglas que determinan qué pueden hacer estos jugadores en el marco de la recreación. (Perez Porto, 2008)

2.2.2 Juegos para desarrollar habilidades motrices básicas

2.2.2.1 El carrito loco

Este es un juego que permite a los niños/as perfeccionar la marcha Caminar en diferentes direcciones, reconociendo los colores rojo, amarillo y verde. Los participantes, dispersos en el área de juego, simularán la conducción de un carro con su cuerpo, portando un timón en sus manos. A la señal del semáforo, ejecutarán la acción correspondiente al color que oriente el especialista: si es rojo, es pararse; amarillo, prepararse para iniciar el recorrido; y verde, la acción de conducción. Esta orientación puede ejecutarse de dos formas: por vía oral, donde la maestra da los colores, o de forma visual, mostrando el color. Los participantes se desplazan en diferentes direcciones, teniendo en cuenta las señales del semáforo y de los carros que circulan a su alrededor. El color verde tiene una duración de 30 a 45 segundos, el rojo 6 a 8 segundos, y el amarillo de 2 a 3 segundos. El especialista repetirá esta actividad de 2 a 3 veces, en correspondencia con el tiempo asignado para el desarrollo de la misma.

2.2.2.2 La rana saltarina

Este es un juego socialmente interactivo que permite a los niños/as perfeccionar su habilidad para saltar.

Materiales: Huellas de cartón (manos y pies).

El Objetivo de este juego es saltar por encima de las señales.

Dispersos en el área. La promotora formulará la siguiente interrogante:

¿Quién conoce un animal que salta? Los niños/as responderán diversa respuestas.

A la señal indicada los niños/as saltaran según la representación e imitación del animal seleccionado. Luego el adulto puede sugerir lo siguiente: ¿Consideran ustedes que pueden saltar como salta la rana? Pudieran saltar sobre las huellas que ha dejado la rana.

El salto se realizará con dos piernas a la vez.

Saltaran por encima de las huellas marcadas según corresponda (manos y pies).

2.2.2.3. Juego de lanzar

Este es un juego que permite a los niños/as perfeccionar sus habilidades para lanzar.

Materiales: Pelotas

El objetivo de este juego es lanzar por encima del hombro hacia un objeto (precisión).

Los niños/as se colocaran detrás de la señal indicada organizados en hileras en el procedimiento de sección simple.

Desarrollo: A la señal indicada lanzarán la pelota hacia el objetivo seleccionado por el propio niño/a y por el lado del cuerpo que ellos prefieran (derecha o izquierda), la promotora o ejecutora insistirá que se realice por ambos lados del cuerpo. (Bilateralidad).

Entre otros juegos.

2.2.3.- Habilidades motoras básicas

Las habilidades motoras básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las destrezas que asimilamos al ver y observar, estando presentes desde el momento en que nacemos y a lo largo de todo nuestro desarrollo.

Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica son:

- Tienen que ser comunes a todas las personas.
- Que sean básicas para poder vivir.
- Ser fundamento de aprendizajes motrices.

El concepto de habilidad motriz básica considera una serie de acciones motrices que aparecen conforme a la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, receptor.

Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica que son comunes en todos los individuos permiten la supervivencia y es el fundamento de aprendizaje motriz más complejo.

Se consideran habilidades motrices básicas a las acciones relacionados con la coordinación y el equilibrio.

Todos ellos son aspectos a ser desarrollados entre los 3 y los 8 años, período comprendido entre la adquisición y desarrollo en el niño y niña de las habilidades perceptivo-motrices y el desarrollo pleno de su esquema corporal.

A través de su progresiva adquisición, la cual dependerá de la maduración del sistema nervioso central y del ambiente social, el niño/a podrá moverse en el mundo adecuadamente en la interacción con otras personas y los objetos.

Desplazamientos.

Por desplazamiento entendemos toda progresión de un punto a otro del espacio, utilizando como medio el movimiento corporal total o parcial. Las dos manifestaciones más importantes del desplazamiento son la caminata y la carrera.

Caminar:

Caminar es una forma natural de locomoción vertical. Su patrón motor está caracterizado por una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo. El ciclo completo del patrón motor, un paso, consiste en una fase de suspensión y otra de apoyo o contacto con cada pierna. Y es que hasta que el niño o niña no sabe andar solo, su medio se encuentra seriamente limitado. No se puede mover sin ayuda en posición vertical hasta haber desarrollado suficiente fuerza muscular, reflejos anti gravitatorios adecuados y mecanismos de equilibrio mínimamente eficaces. Por tanto, no podrá andar de un modo eficaz hasta

que el sistema nervioso sea capaz de controlar y coordinar su actividad muscular.

El niño o niña pasa de arrastrarse a andar a gatas, de ahí a andar con ayuda o a trompicones, hasta llegar a hacerlo de un modo normal. (Icarito, 2010)

Correr:

Correr es una ampliación natural de la habilidad física de caminar. De hecho se diferencia de la marcha por la llamada "fase aérea". Correr es una parte del desarrollo locomotor humano que aparece a temprana edad. Antes de aprender a correr, el niño/a aprende a caminar sin ayuda y adquiere las capacidades adicionales necesarias para enfrentarse a las exigencias de la nueva habilidad. El niño o niña ha de tener fuerza suficiente para impulsarse hacia arriba y hacia delante con una pierna, entrando en la fase de vuelo o de suspensión, así como la capacidad de coordinar los movimientos rápidos que se requieren para dar la zancada al correr y la de mantener el equilibrio en el proceso. (Icarito, 2010)

Saltar:

Saltar es una habilidad motora en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos pies. El salto requiere complicadas modificaciones de la marcha y carrera, entrando en acción factores como la fuerza, equilibrio y coordinación. Tanto la dirección como el tipo de salto son importantes dentro del desarrollo de la habilidad física de salto. Éste puede ser hacia arriba, hacia abajo, hacia delante, hacia detrás o lateral, con un pie y caer sobre el otro, salto con uno o dos pies y caída sobre uno o dos pies, La capacidad física necesaria para

saltar se adquiere al desarrollar la habilidad de correr. Sin duda el salto es una habilidad más difícil que la carrera, porque implica movimientos más vigorosos, en los que el tiempo de suspensión es mayor. (Icarito, 2010)

Lanzar:

Habilidad básica que conforma; precisión, distancia y velocidad en el momento de soltar un objeto son criterios para evaluar la capacidad de lanzamiento en los niños y niñas. Ante la diversidad de lanzamientos que podemos observar: lanzamientos que emplean los niños y niñas para poder adquirir la habilidad de lanzamiento, lanzamiento por encima del hombro, lanzamiento lateral, lanzamiento de atrás a delante. (Icarito, 2010).

Recepción:

Como habilidad básica, supone el uso de una o ambas manos y/o de otras partes del cuerpo para parar y controlar una pelota u objeto aéreo. El modelo de la forma madura de esta habilidad es la recepción con las manos. En este caso, cuando otras partes del cuerpo se emplean junto con las manos, la acción se convertiría en una forma de parar.

El dominio de la habilidad de receptar se desarrolla a ritmo lento en comparación con otras habilidades porque necesita de la sincronización de las propias acciones, exigiendo unos ajustes perceptivo-motores complejos. Los brazos han de perder la rigidez de las primeras edades, dos a tres años, para hacerse más flexibles, localizándose junto al cuerpo, cuatro años. Hacia los cinco años la mayoría, al menos el cincuenta por ciento, de los niños/as están capacitados para recepcionar al vuelo una pelota. Pero a la hora de

desarrollar esta habilidad debemos tener en consideración aspectos tan importantes como el tamaño y la velocidad del objeto. (Icarito, 2010)

Equilibrio:

Está estrechamente ligado al sistema nervioso central, que necesita de la información del oído, vista y sistema cenestésico (que está localizado en los músculos, las articulaciones y los tendones, y nos proporciona información sobre el movimiento del cuerpo). Así, por equilibrio podemos entender, la capacidad de asumir y mantener una determinada postura en contra de la gravedad.

Su desarrollo está relacionado con factores de tipo psicomotor tales como la Coordinación, fuerza, flexibilidad, etc. y con aspectos funcionales tales como la base, la altura del centro de gravedad, la dificultad del ejercicio, etc.

Dependiendo del grado de desarrollo del niño/a, el equilibrio presenta diferentes grados de progreso:

- Hacia el 1er año el niño/a es capaz de mantenerse en pie.
- Hacia los 2 años aumenta progresivamente la posibilidad de mantenerse brevemente sobre un apoyo.
- A los 3 años puede permanecer sobre un pie entre tres y cuatro segundos y marchar sobre una línea recta marcada en el suelo.
- Hacia los 5 años el equilibrio estático y dinámico alcanzan una gran madurez.
- Pero no será hasta los 7 años cuando se completará la maduración completa del sistema de equilibrio andando en línea recta con los ojos cerrados.

Tipos:

El equilibrio estático: proyecta el centro de gravedad dentro del área delimitada por los contornos externos de los pies.

El equilibrio dinámico: es el estado mediante el cual, la persona se mueve. Durante este movimiento, modifica constantemente su polígono de sustentación. (Icarito, 2010).

2.2.4.- Metodología y Estrategias de Enseñanza

Para la puesta en práctica de las actividades recreativas se hace necesario una adecuada coordinación y apoyo de los factores educativos e institución. Una vez coordinadas y aseguradas las actividades a desarrollar en cada caso (tipo de actividad, fecha, hora, lugar) se hace imprescindible la amplia divulgación de las mismas. Utilizando la mayor variedad de vías posibles tales como: murales o carteles informativos.

Uno de los aspectos que debemos señalar y no por ser el último se le resta importancia es el hecho que estos ejercicios se encuentran bien planificado en concordancia con la población es decir las características particulares de los niños y niñas de educación inicial básica.

Expresión corporal

La Expresión Corporal es la forma más antigua de comunicación entre las personas -incluso anterior al lenguaje escrito y hablado-. Es el medio para expresar sensaciones, sentimientos, emociones y pensamientos. De esta forma, el cuerpo se convierte en un instrumento irremplazable de expresión humana que permite ponerse en contacto con el medio y con los demás. Se sabe que durante los primeros años del niño o niña, su motricidad necesita

desarrollarse y por medio de la expresión corporal, se puede educar la espontaneidad y la tendencia natural al movimiento propio de esta edad. (Montaner, 2003)

Expresando emociones

La Expresión Corporal busca el desarrollo de la imaginación, el placer por el juego, la improvisación, la espontaneidad y la creatividad. El resultado de lo anterior, es el enriquecimiento de las actividades cotidianas y del crecimiento personal. Por otra parte, enseña a encontrar formas de comunicación más profundas e íntegas, lo que repercute en el contacto con los demás. .

La Expresión Corporal, permite descubrir los mecanismos de funcionamiento de los distintos grupos humanos: equipos de trabajo, alumnos de clase, etc.

Se sabe que durante los primeros años del niño/a, su motricidad necesita desarrollarse y por medio de la expresión corporal, se puede educar la espontaneidad y la tendencia natural al movimiento propio de esta edad. .

Además, amplía y enriquece el lenguaje corporal de los niños/as, fomentando el entendimiento y la expresión de los propios sentimientos.

Elementos fundamentales de la expresión corporal

El ser humano se ha expresado a través del movimiento y la danza desde su aparición en la Tierra, y de esta manera ha manifestado alegrías, tristezas, emociones, rogativas y agradecimientos. Así, nos llegan desde tiempos inmemoriales sus artes -y de su mano- sus costumbres, su forma de vida y hasta parte de su historia. La danza es una de la más simbólica de las formas

de expresión. Estos movimientos requieren de cinco elementos fundamentales, que son:

- Ritmo
- Forma
- Espacio
- Tiempo
- Energía

A su vez, es importante destacar que de acuerdo a su carácter, se acentuará el uso de uno u otro elemento. Cuando la expresión corporal no se manifiesta como danza, hablamos de No danzantes, y requieren de cuatro elementos que son:

- Mímica
- Gesto simbólico
- Canto
- Palabra

2.3.- Marco conceptual

2.3.1. Actividad física

Es toda actividad o ejercicio que tenga como consecuencia el gasto de energía y que ponga en movimiento un montón de fenómenos a nivel corporal, psíquico y emocional en la persona que la realiza.

2.3.2. Aprendizaje

Puede ser definido como un cambio interno en el individuo, que se deduce a partir de un mejoramiento relativamente permanente de la realización como consecuencia de la experiencia y la práctica. Un cambio en el rendimiento que resulta como función de un ejercicio o práctica.

2.3.3. Aptitud

Capacidad de un individuo para determinadas funciones o actividades sean éstas de orden intelectual, artístico, mecánico, etc., independientemente de su inteligencia general. Las aptitudes pueden ser innatas o adquiridas.

2.3.4. Capacidad motriz

Rasgo o actitud de un individuo, que está relacionada con el nivel de ejecución de una variedad de habilidades motrices por ser un componente de la estructura de esas habilidades.

2.3.5. Carácter

La naturaleza moral de un individuo. Un aspecto de personalidad que comprende es especialmente los rasgos más duraderos de contenido ético y social. Cualquier rasgo visible de un organismo mediante el cual puede comprárselo a éste, con otro.

2.3.6. Compañerismo

Es el tipo de relación o vínculo que se establece entre compañeros y que tiene como características principales las actitudes de bondad, respeto y confianza entre los miembros.

2.3.7. Conducta

Conjunto de los modos en que el organismo responde a los estímulos. Modos de actividad mental.

2.3.8. Educación Física, Juego y Deporte

El juego y el deporte son elementos utilizados por la educación física para lograr sus fines. El juego es una forma de actividad y una expresión propia de la naturaleza del niño, es parte de su vida diaria.

2.3.9. Educación

Acción de desarrollar las facultades físicas, intelectuales y morales del hombre con un fin social. Es un hacer, una actividad que tiene por fin formar, dirigir o desarrollar la vida humana para que esta llegue a su plenitud.

2.3.10. Flexibilidad

Es aquella capacidad que ostentan los músculos de estirarse por completo sin que medie un daño en los mismos por esa acción.

2.3.11. Forma básica de movimiento

Es una unidad orgánica de funciones físicas y psíquicas que surgen en el proceso de lucha por su vida. Puede definírsele como los cambios de posición de todo el cuerpo en el espacio o de algunos segmentos respecto de otros.

2.3.12. Habilidad

La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis

3.1.1. Hipótesis General

HG: las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay es relativamente mejor por los juegos recreativos promovidos en la misma.

3.1.2. Hipótesis Específicas

HE1: los juegos recreativos contribuyen de manera significativa en las habilidades motoras básicas en los niños de 3 y 4 años en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay, con los juegos grupales.

HE2: las habilidades motoras básicas alcanzadas satisfactoriamente por los niños de 3 y 4 años de la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay son: caminar, correr, saltar, lanzar, recepción y equilibrio.

HE3: las estrategias metodológicas que se aplican en los juegos recreativos que contribuyen significativamente, para el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños y niñas de 3 y 4 años en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay son: expresión corporal, instrumentos musicales, y materiales didácticos.

3.2. Definición operacional de variables

3.2.1. Variable Independiente

Juegos recreativos

3.2.2. Variable Dependiente

Habilidades motoras básicas

3.3. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS	ITEMS ENCUESTA
V.I JUEGOS RECREATIVOS	Actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo o un obstáculo deliberadamente justo que vencer.	Metodología de los juegos recreativos	Los juegos recreativos en la educación inicial	observación	
		Características de los juegos recreativos	Se lo realiza al aire libre o bajo techo, en campo abierto o sectores delimitados. Reglas internas o externas	observación	
		Tipos de juegos	Físico-Motorices Sociales Ejercicio Simbólicos Grupales Individuales	observación	
		Puntos de vista del juego	Biológico Psicomotor Intelectual Social	observación	
		Desarrollo de las habilidades motrices	Desarrollo entre los 4 y 5 años	Test prueba patrones básicos de movimiento	1,2,3,4
V.D	Entendemos por habilidades motoras básicas,	Las habilidades motoras básicas.	Caminar Correr Saltar Lanzar Recepción Equilibrio	Test prueba patrones básicos de movimiento	1,2,3,4

HABILIDADES MOTORAS BASICAS	todas las formas de movimientos naturales que son necesarias para la motricidad humana que sirven de sustento para la motricidad fina y para la adquisición de destrezas más complejas.		Giros		
		Etapas de desarrollo de las habilidades motora básicas.	Periodo de inicial Período escolar	Test prueba patrones básicos de movimiento	1,2,3,4

Confiabilidad y Validez de los instrumentos

Los instrumentos elaborados con fines de recolección de información serán sometidos a un proceso de validez y confiabilidad, el cuestionario garantiza las dos características fundamentales del instrumento de medición.

Confiabilidad

Hernández, Fernández y Baptista (2010) dice “Grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales.”

La confiabilidad denota el grado de congruencia con que se realiza una medición.

La confiabilidad de un instrumento de medición es el grado de uniformidad que cumple su cometido.

Es el grado de seguridad que demuestra al medir.

Esta cualidad es esencial en cualquier clase de medición, empleando técnicas que ayuden a determinar su grado de congruencia y confiabilidad.

Validez

(Hernández, 2014) dice “Grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir.”

La validez se refiere a la eficacia con que un instrumento mide lo que se desea.

La cuestión de la validez de un instrumento se limita siempre a la situación y al objetivo que se persigue con él.

CAPÍTULO IV

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Tipo y nivel de investigación

4.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación que se utilizará en el trabajo investigación; es de tipo no experimental. En tanto las variables independientes carecen de manipulación intencional, y no poseen grupo de control, ni mucho menos experimental.

4.1.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación es de alcance descriptivo, correlacional exposfacto. Como lo señala (Pino, 2014) “los estudios descriptivos miden de forma independiente las variables y aun cuando no se formulen hipótesis.

4.1.3. Método

Corresponde al método hipotético y deductivo-inductivo como lo señala (Made Serrano, 2006) “mediante el método lógico deductivo se aplican los principios descubiertos a casos particulares, a partir de un enlace de juicios” y el inductivo “es el razonamiento que, partiendo de casos particulares, se eleva a conocimientos generales.

Como explica ambos métodos presentan aspectos problemáticos, el deductivo se caracteriza por ser riguroso en el desarrollo de las operaciones lógicas. Y el inductivo a través de un problema observado nos genera información.

4.1.4. Diseño

Transeccional descriptivo correlacional. Descriptivo porque nos permitió describir y analizar las variables de estudio y los componentes del desarrollo del

lenguaje oral, como lo señala (Mario t. t., 1999), en su libro Proceso de Investigación Científica, la investigación descriptiva “comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. Y correlacional porque permitió evaluar la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables. (Hernández, 1991).

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

En el presente estudio la población estará constituido 34 niños y 34 niñas de 3 y 4 años, de la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas”, de Abancay.

CUADRO 01: Estudiantes que desarrollaron el test

Estudiantes	Frecuencia	Porcentaje
Niños	34	50.00 %
Niñas	34	50.00 %
Total	68	100%

Fuente: I.E.I. Nro. 218 “Micaela Bastidas”, de Abancay 2017

4.2.2. Muestra

Se utilizó una muestra no probabilística, equivalente a la población total por ser pequeña, tomando grupos intactos, no aleatorizados, ya que establece las relaciones entre los datos de las variables del problema, es la estimación de muestra es por conveniencia.

4.3. Técnicas e instrumentos de investigación

4.3.1. Técnicas de Investigación

- **Observación**

Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. (Pino, 2014)

- **Fichaje**

El fichaje es una técnica auxiliar de todas las demás técnicas empleada en investigación científica; consiste en registrar los datos que se van obteniendo en los instrumentos llamados fichas, las cuales, debidamente elaboradas y ordenadas contienen la mayor parte de la información que se recopila en una investigación por lo cual constituye un valioso auxiliar en esa tarea, al ahorra mucho tiempo, espacio y dinero. (Pino, 2014)

4.3.2. Instrumento para la recolección de datos

Se utilizó como instrumento:

El instrumento que se manejó para realizar esta investigación fue:

- Test de prueba de patrones de habilidades básicos

Propósito del instrumento

El propósito del instrumento fue de recoger la información respecto a la utilización de juegos recreativos que desarrollan las habilidades motoras básicas y analizar en los niños el porcentaje desarrollado de habilidades motoras básicas.

Descripción del instrumento

Observación.- fue realizado en los cuatro meses de investigación apoyados con el fichaje para el anote de lo observado individual y grupal.

Test.- Para llevar a cabo el test en el caso de los niños/as de inicial 3 y 4 años se orientó a una actividad física y recreativa. El test de prueba de patrones de habilidades básicos fue:

Caminar

Cuyo objetivo fue Mejorar el sistema básico del movimiento corporal para el desarrollo de la coordinación en la marcha.

Y consistió en:

- Camina libremente.

Los niños se desplazan en el espacio de trabajo y de acuerdo a las sugerencias del docente caminaron a pasos largos, pasos cortos, pasos normales y pasos ligeros.

- Camina hacia adelante, atrás y los lados.

Los niños se desplazan libremente sobre el espacio de trabajo. Siguiendo las sugerencias del docente, caminarán hacia delante, hacia atrás y hacia los lados. Tomando en cuenta el nivel, la velocidad, la dimensión, la dinámica y la dirección.

- Camina con movimiento simultáneo de brazos.

Los niños se desplazan libremente sobre el espacio de trabajo. Tratando de coordinar pie derecho-brazo izquierdo, pie izquierdo-brazo derecho. Balanceando los brazos con distintos grados de flexión a nivel del codo.

Correr

Cuyo Objetivo fue Coordinar sin dificultad el movimiento de brazos y piernas, mediante los ejercicios a ejecutar.

Y consistió en:

- Corre libremente a diferentes direcciones.

El docente motivará para que libremente los niños corran y les dará instrucciones de ir adelante, atrás, izquierda, derecha.

- Corre libremente a diferentes velocidades.

Los niños en el espacio de trabajo caminan libremente, después de ser incentivados realizan las acciones de correr muy rápido, rápido, despacio, muy despacio y caminan despacio sin hacer ningún ruido.

- Corre dentro de un área pasando por diferentes señales.

Dentro del área de trabajo encontramos algunas señales: Alto, ir al color rojo, azul, amarillo y verde.

Los niños se desplazan libremente sobre el área de trabajo siguiendo las diferentes señales y sugerencias del docente.

Saltar

Cuyo objetivo fue Ejecutar las diferentes técnicas para saltar tratando de desarrollar la coordinación motriz, mediante los ejercicios a ejecutar.

Y consistió en:

- Salta con los dos pies juntos.

Los niños desde un punto de inicio saltan sobre los pies juntos y caen dentro de las formas geométricas grandes. Que pueden ser pintadas o colocadas sobre el piso.

- Salta con un pie.

Los niños desde un punto de inicio saltan sobre un pie y van saltando sobre las figuras que están pintadas en el piso. Puede ser con impulso o sin él.

- Salta con un pie e intercala al otro pie.

Dentro del área de trabajo los niños se colocan en un punto de inicio y saltan sobre un pie 1-2-3-4-5 y cambian de pie 1-2-3-4-5 luego saltan intercalando pie izquierdo, pie derecho – pie izquierdo, pie derecho.

Lanzar

Cuyo objetivo fue Practicar el lanzamiento mediante las actividades a ejecutar para facilitar el desarrollo de la coordinación motriz.

Y consistió en:

- Lanza una pelota con una mano.

En el espacio de trabajo y a cierta distancia se les pedirá a los niños que a la señal del silbato deberán tratar con un lanzamiento de enviar la pelota al otro extremo del área primero con la mano derecha y luego con la izquierda.

- Lanza una pelota con dos manos.

Los niños desde un lugar del sitio de trabajo y en posición de pie sujetando la pelota con las dos manos realicen el lanzamiento de la pelota tratando de enviarla al otro extremo del área de trabajo.

- Lanza una pelota hacia una dirección (arriba, abajo, adelante, atrás)

Los niños desde la posición de pie al oír la señal realizan el lanzamiento de la pelota a las direcciones q indique el docente.

Técnicas de procesamientos y análisis de la información

El procesamiento de la información recopilada del test: prueba de patrones de habilidades básicas se realizará mediante:

- El número de niños
- Utilización de la estadística descriptiva.
- Tabulación de datos, utilizando el programa SPSS V.25
- Análisis en función de frecuencias y porcentajes.
- Elaboración de cuadros y gráficos.
- Ficha de Observación

4.4. Análisis de Fiabilidad o validez de los instrumentos con Alfa de Cronbach

La validez de un instrumento se refiere al grado en que el instrumento mide aquello que pretende medir. Y la fiabilidad de la consistencia interna del instrumento se puede estimar con el alfa de Cronbach. La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados (Welch & Comer, 1988). Cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados. La fiabilidad de la escala debe obtenerse siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación.

Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231) sugieren las recomendaciones siguientes para evaluar los coeficientes de alfa de Cronbach:

- Coeficiente alfa >0.9 es excelente
- Coeficiente alfa >0.8 es bueno
- Coeficiente alfa >0.7 es aceptable
- Coeficiente alfa >0.6 es cuestionable
- Coeficiente alfa >0.5 es pobre
- Coeficiente alfa <0.5 es inaceptable

Test dirigido a los niños
Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.987	12

Según los resultados obtenidos en el cuadro con estadístico de SPSS mediante el alfa de Cronbach nos muestra aproximadamente el **0.987**, lo cual decimos que el instrumento a utilizar en la presente trabajo de investigación es valida como un coeficiente de un rango Excelente según la teoría antes citada.

A continuación la aplicación de los instrumentos a nivel de campo:

CAPÍTULO V

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Test de prueba de patrones de habilidades básicas dirigido a los niños

Introducción

El propósito fundamental de la investigación consistió en analizar e identificar el desarrollo de las habilidades motrices básicas a través del instrumento (Test) o evaluación de observación directa, en los niños 3 y 4 años de la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay.

La exposición e interpretación de los datos implica la utilización de “tabulación” gráfica y realización de cálculos estadísticos y descriptivos.

Con los datos obtenidos, se procedió a elaborar una base de datos para analizar la información, contenida de 4 habilidades motrices: caminar, correr, saltar, lanzar, a 68 niños (34 varones y 34 mujeres). Se realizó el análisis descriptivo de porcentajes correspondientes a cada una de las habilidades.

Luego de haber ejecutado una serie de juegos recreativos aplicado en los niños de inicial de 3 y 4 años con varias repeticiones, procedimos a aplicar el test.

A continuación, se presenta una visión detallada en cuanto al análisis e interpretación:

Habilidad motriz caminar

1. Capacidad de caminar libremente en un espacio determinado.

Cuadro Nro. 1

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
EXCELENTE	30	44.1%
MUY BUENO	20	29.4%
BUENO	18	26.5%
REGULAR	0	0%
DEFICIENTE	0	0%
TOTAL	68	100%

Fuente: Elaboración propia

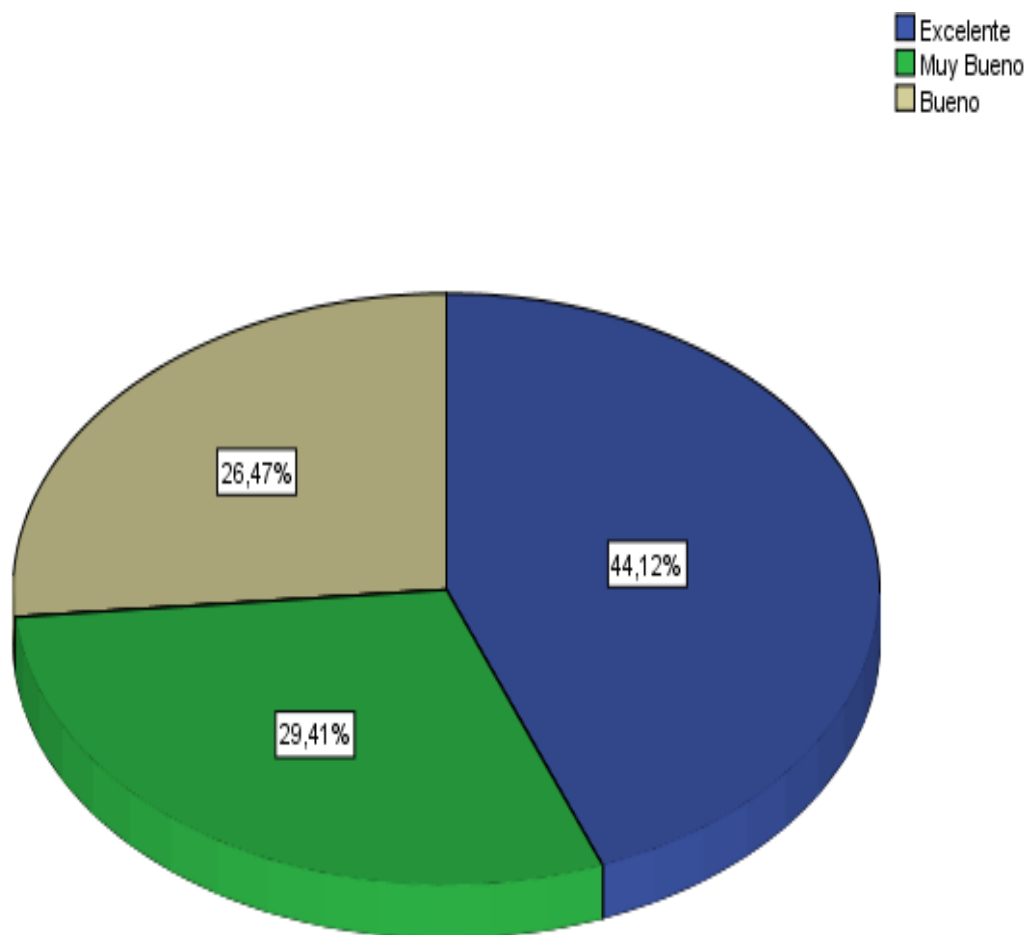
Análisis e interpretación

Ítem 1.1 Los resultados del test, Caminar libremente en un espacio determinado fueron los siguientes: mayoritariamente a quienes se les aplicó la prueba que representa un 44.1% tienen su habilidad excelente. Mientras un 29.4% tienen su habilidad muy bueno, y en un porcentaje menor equivalente a un 26.5% tiene su habilidad bueno.

Por lo tanto, podemos manifestar que mediante la aplicación constante de los juegos en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay, demuestra por lo menos el 80% de ellos tengan una muy buena habilidad motriz al caminar de forma autónoma, demostrando así el logro del desarrollo óptimo de sus etapas: sensorio motor y por consiguiente pre-operacional según la teoría de Jean Piaget.

Gráfico N° 1

1. capacidad de caminar libremente en un espacio determinado.



Fuente: Diseño propio

2. Capacidad de caminar adelante atrás y laterales.

Cuadro Nro. 2

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
EXCELENTE	30	44.1%
MUY BUENO	21	30.88%
BUENO	16	23.52%
REGULAR	1	1.47%
DEFICIENTE	0	0%
TOTAL	68	100%

Fuente: Elaboración propia

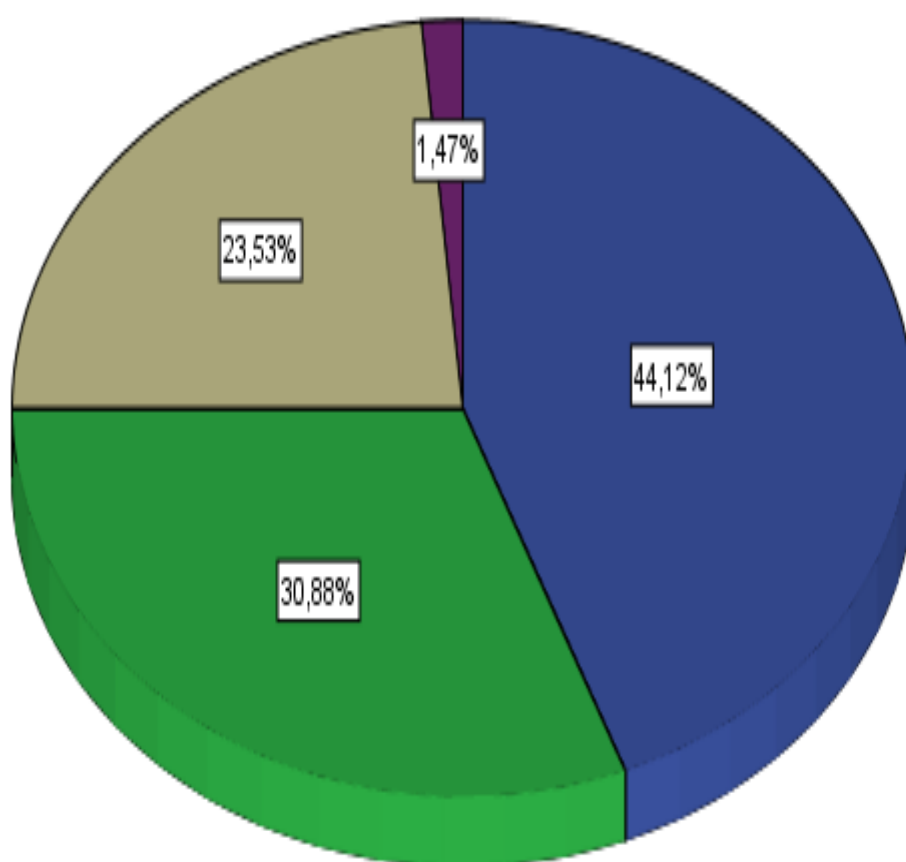
Análisis e interpretación

Ítem 1.2 Caminar adelante atrás y lateralmente para los niños los resultados fueron los siguientes: un 44.1% tiene su habilidad excelente. Mientras un 30.88% tienen su habilidad muy bueno, y en un porcentaje menor equivalente a un 23.52% tiene su habilidad bueno. Y un nada significativo 1% tienen una habilidad regular.

Por tanto con la aplicación correcta de los juegos se debe propender a que por lo menos la mayoría de los niños tengan bien desarrollada su lateralidad que es una destreza muy importante, lo cual contribuye a su construcción cognitiva en el aprendizaje de las nociones espaciales, que señala Jean Piaget en su teoría.

Gráfico N°2

2. Capacidad de caminar adelante atrás y lateral



Fuente: Diseño propio

3. Capacidad de caminar con movimientos de brazos.

Cuadro Nro. 3

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
EXCELENTE	27	39.70%
MUY BUENO	21	30.88%
BUENO	20	29.41%
REGULAR	0	0%
DEFICIENTE	0	0%
TOTAL	68	100%

Fuente: Elaboración propia

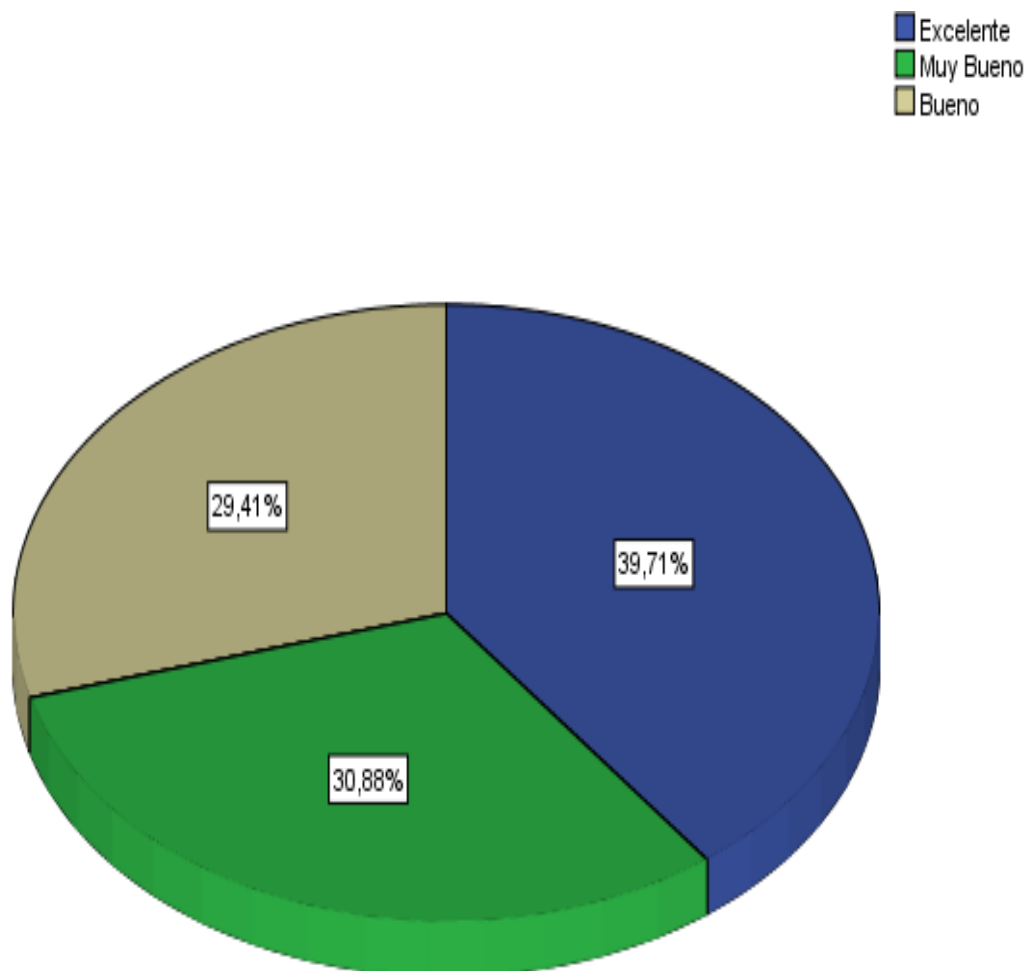
Análisis e interpretación

Ítem 1.3 caminar con movimientos de brazos para los niños los resultados fueron los siguientes: un 39.70% tiene su habilidad excelente. Mientras un 30.88% tienen su habilidad muy bueno, y en un porcentaje menor equivalente a un 29.41% tiene su habilidad bueno.

Esto nos indica que los niños y niñas casi en su mayoría tiene su habilidad motriz caminar de un estado excelente a muy bueno y bueno; considerándose que es una habilidad innata de los niños y de disfrute para ellos, contribuyendo a su acción libre, espontaneo y disfrute; como señala Jerome Brunner en su teoría.

Gráfico N° 3

3. Capacidad de caminar con movimientos de brazos.



Fuente: Diseño propio

Habilidad motriz correr

4. Correr en diferentes direcciones.

Cuadro Nro. 4

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
EXCELENTE	34	50.00%
MUY BUENO	29	42.64%
BUENO	5	7.35%
REGULAR	0	0%
DEFICIENTE	0	0%
TOTAL	68	100%

Fuente: Elaboración propia

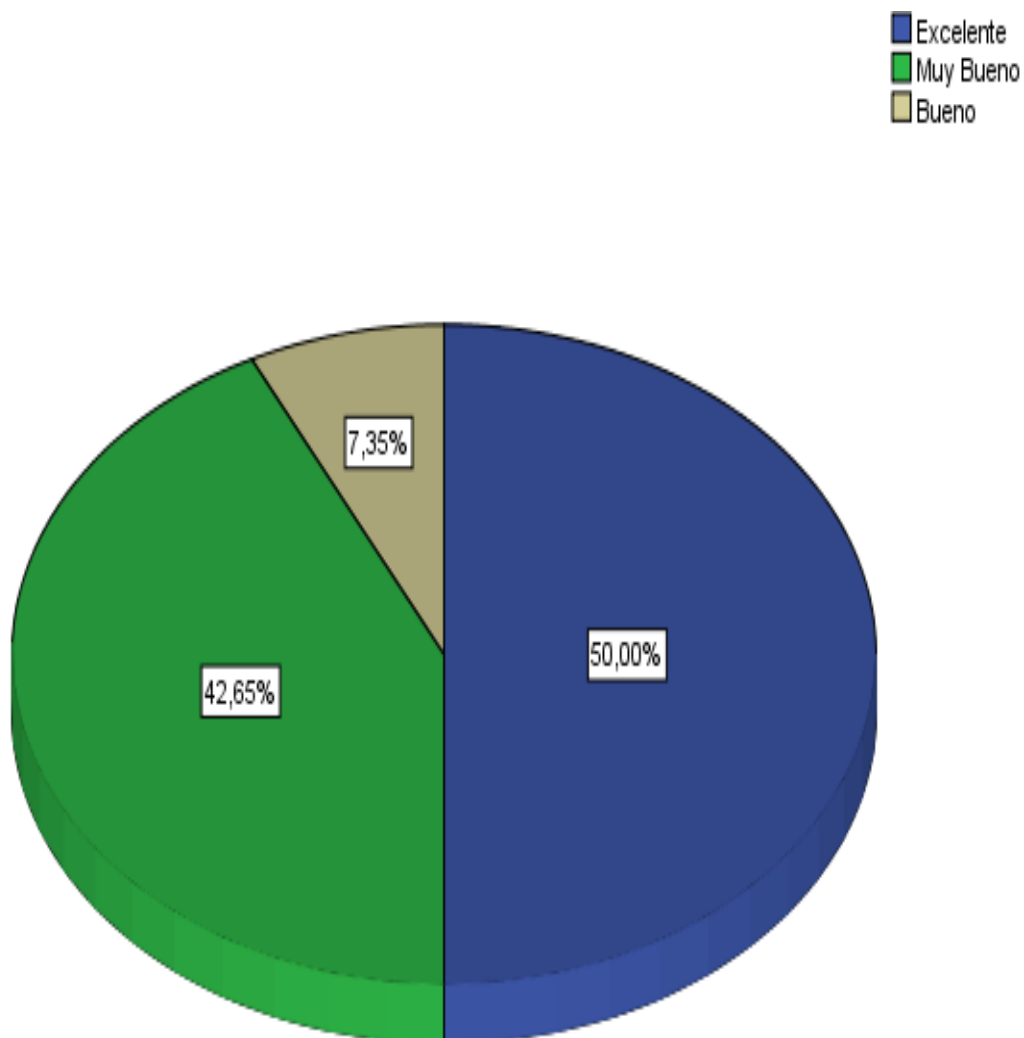
Análisis e interpretación

Ítem 1.1 correr en diferentes direcciones para los niños los resultados fueron los siguientes: un 50% tiene su habilidad excelente. Mientras un 42.64% tienen su habilidad muy bueno, y en un porcentaje menor equivalente a un 7.35% tiene su habilidad bueno.

Como se puede observar en los resultados de ésta prueba, la aplicación de los juegos influye en el desarrollo de las habilidades motoras de los niños y niñas en forma positiva, comprobándose así, que toda actividad física divertida, será de mayor aprovechamiento para su imaginación, creatividad y socialización, como señala Vygotsky en su teoría.

Gráfico N° 4

4. Capacidad de correr en diferentes direcciones.



Fuente: Diseño propio

5. Capacidad de correr a diferentes velocidades.

Cuadro Nro. 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
EXCELENTE	19	27.94%
MUY BUENO	33	48.52%
BUENO	10	14.70%
REGULAR	6	8.82%
DEFICIENTE	0	0%
TOTAL	68	100%

Fuente: Elaboración propia

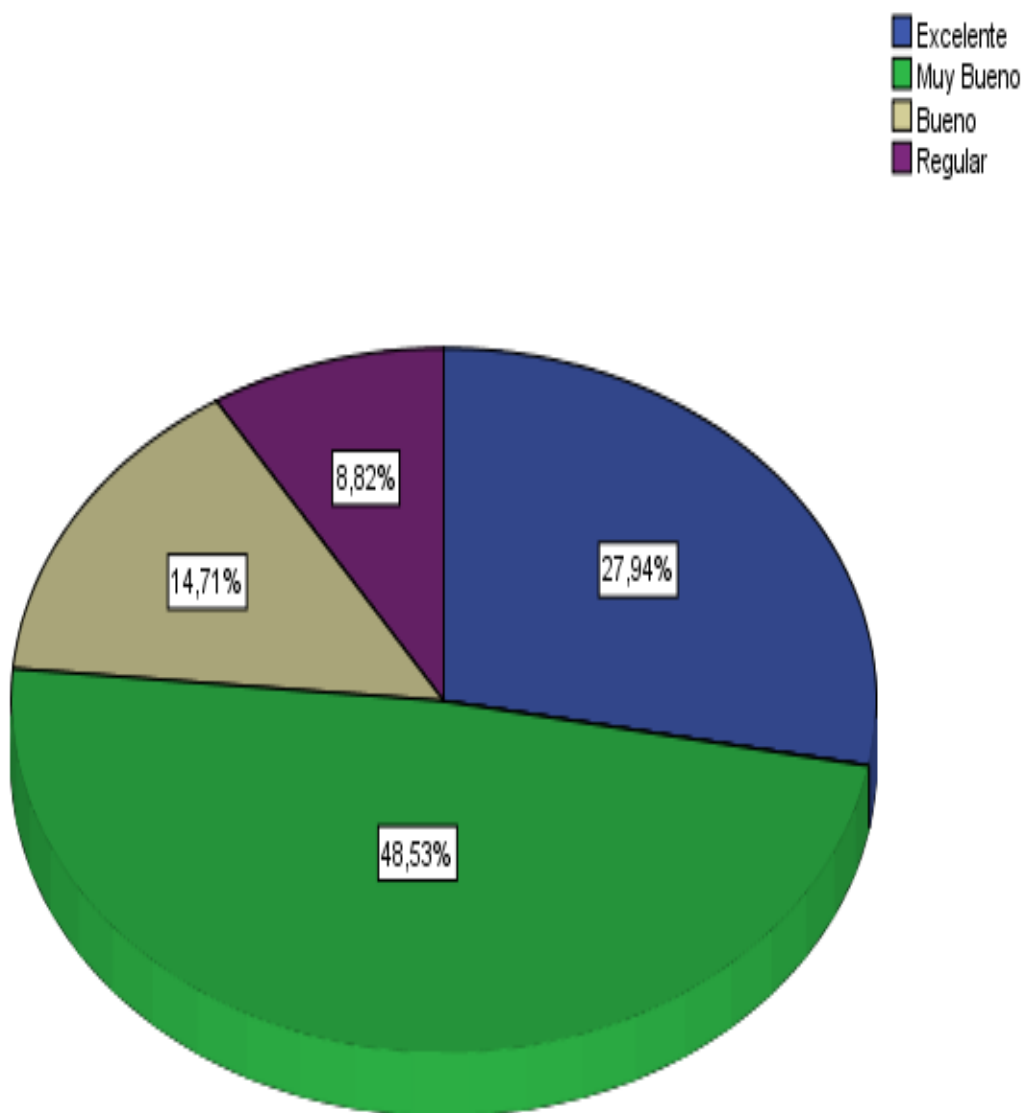
Análisis e interpretación

Ítem 1.2 correr a diferentes velocidades para los niños los resultados fueron los siguientes: un 76.46% tiene su habilidad entre excelente y muy bueno. Mientras un 14.70% tienen su habilidad bueno, y en un porcentaje menor equivalente a un 8.82% tiene su habilidad regular.

Por lo tanto, podemos aseverar que con la aplicación continua de los juegos se debe pretender a que por lo menos la mayoría de los niños y niñas sepan llevar un ritmo determinado en esta habilidad, es decir que la continuidad de los juegos recreativos asegurara un desarrollo significativo en su equilibrio y velocidad, pudiendo así afirmar la culminación del desarrollo del control de su estructura corporal como sustenta Jean Piaget.

Gráfico N° 5

5. Capacidad de correr a diferentes velocidades.



Fuente: Diseño propio

6. Capacidad de correr pasando por diferentes obstáculos.

Cuadro Nro. 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
EXCELENTE	19	27.94%
MUY BUENO	33	48.52%
BUENO	16	23.52%
REGULAR	0	0%
DEFICIENTE	0	0%
TOTAL	68	100%

Fuente: Elaboración propia

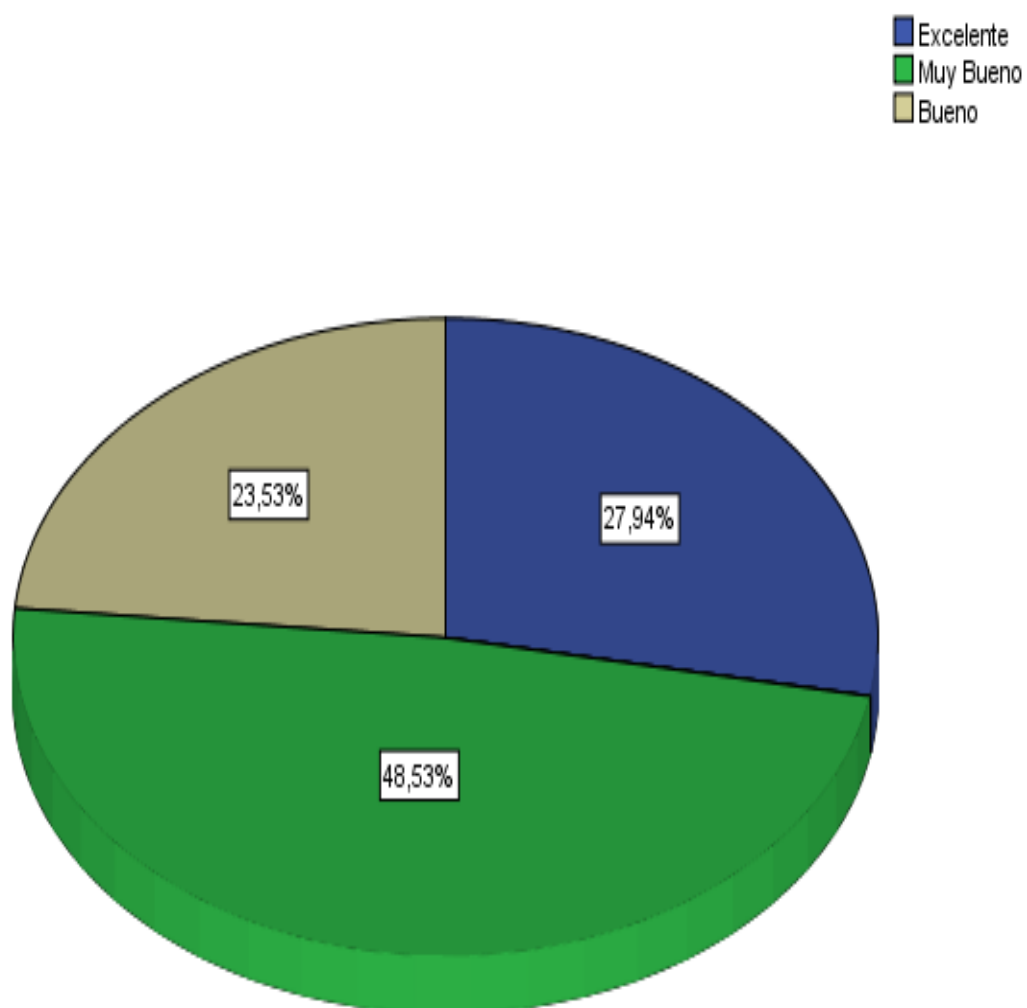
Análisis e interpretación

Ítem 1.3 correr pasando por diferentes señales para los niños los resultados fueron los siguientes: un 76.46% tiene su habilidad entre excelente y muy bueno. Mientras un 23.52% tienen su habilidad bueno.

Con estos resultados vemos que la mayoría de los niños y niñas ha desarrollado sus destrezas al saltar con equilibrio los obstáculos, mostrando así la culminación del desarrollo de su control del cuerpo y equilibrio; descubriendo y controlando su esquema corporal como sustenta la teoría de Jean Piaget.

Gráfico N° 6

6. Capacidad de correr pasando por diferentes obstáculos.



Fuente: Diseño propio

Habilidad motriz saltar

7. Capacidad de saltar con los pies juntos.

Cuadro Nro. 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
EXCELENTE	22	32.35%
MUY BUENO	36	52.94%
BUENO	8	11.76%
REGULAR	2	2.94%
DEFICIENTE	0	0%
TOTAL	68	100%

Fuente: Elaboración propia

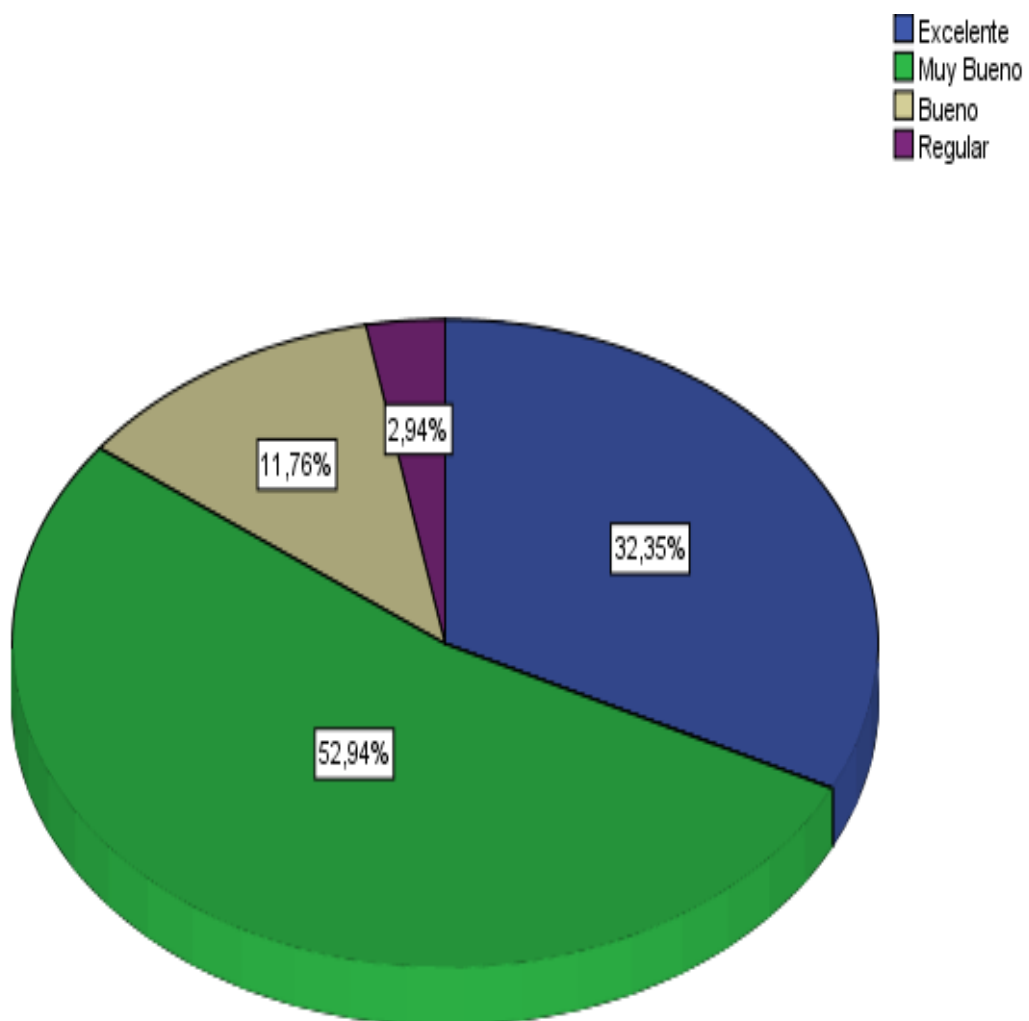
Análisis e interpretación

Ítem 1.1 saltar con los pies juntos para los niños los resultados fueron los siguientes: un 85.29% tiene su habilidad excelente a muy buena. Mientras un 11.76% tienen su habilidad bueno. Y un resultado menor arroja que en un 2.94% su habilidad es tan solamente regular.

Como se puede observar que la aplicación de los juegos recreativos interviene en el desarrollo de las habilidades motoras de los niños y niñas en forma positiva, mostrando gran disfrute y comprobando que es un medio para mejorar la inteligencia como señala la teoría de Jerome Bruner.

Gráfico N° 7

7. Capacidad de saltar con los pies juntos.



Fuente: Diseño propio

8. Capacidad de saltar con un pie.

Cuadro Nro. 8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
EXCELENTE	21	30.88%
MUY BUENO	34	50.00%
BUENO	10	14.70%
REGULAR	3	4.41%
DEFICIENTE	0	0%
TOTAL	68	100%

Fuente: Elaboración propia

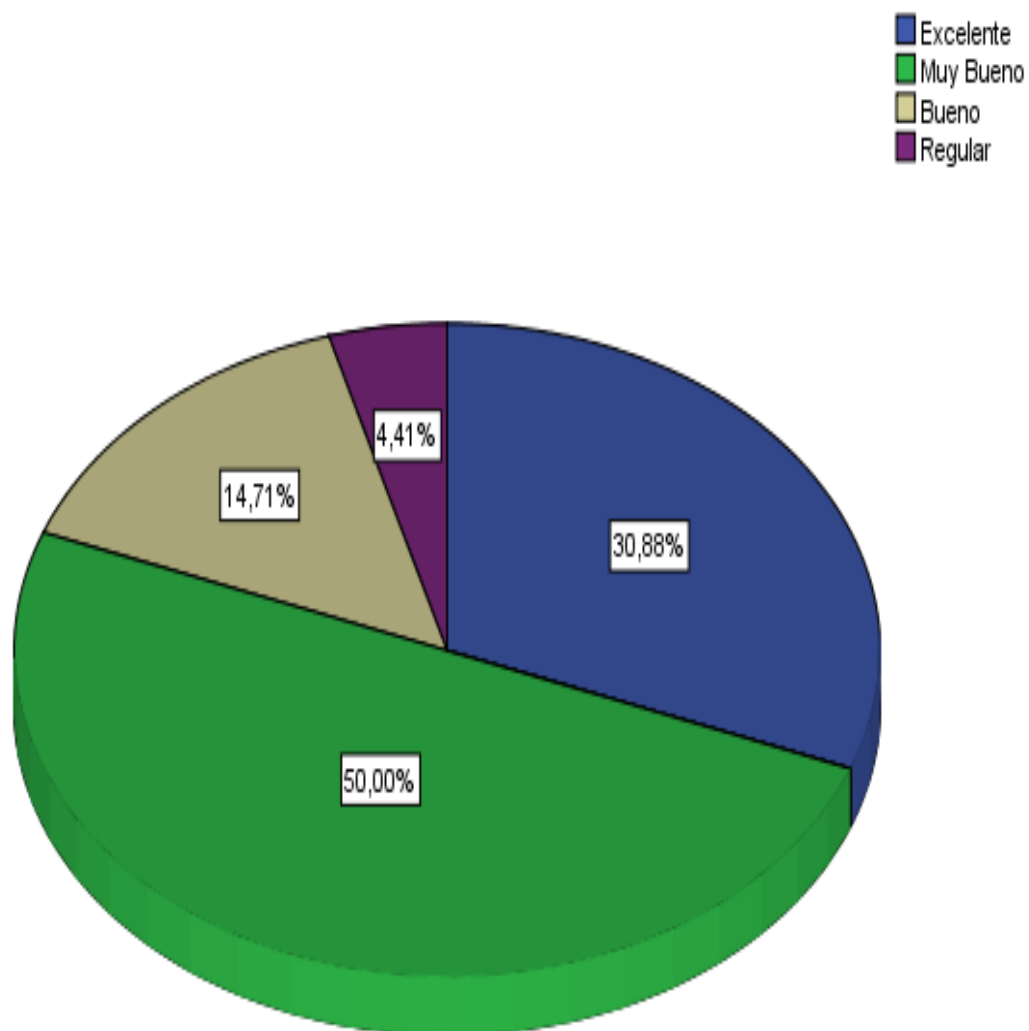
Análisis e interpretación

Ítem 1.2 saltar con un pie para los niños los resultados fueron los siguientes: un 80.88% tiene su habilidad de excelente a muy buena. Mientras un 14.70% tienen su habilidad buena. Y un resultado menor arroja que en un 4.41% su habilidad es tan solamente regular.

Por lo tanto, en la aplicación correcta de los juegos recreativos se debe protender a que por lo menos la mayoría de los niños y niñas tenga bien desarrollado su equilibrio ya que es una destreza muy importante, para el desarrollo de esquema corporal y estructura cognitiva, apoyando la teoría de Jean Piaget.

Gráfico N° 8

8. Capacidad de saltar con un pie.



Fuente: Diseño propio

9. Capacidad de coordinación motriz (saltar intercalando los pies).

Cuadro Nro. 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
EXCELENTE	18	26.47%
MUY BUENO	21	30.88%
BUENO	17	25.00%
REGULAR	12	17.64%
DEFICIENTE	0	0%
TOTAL	68	100%

Fuente: Elaboración propia

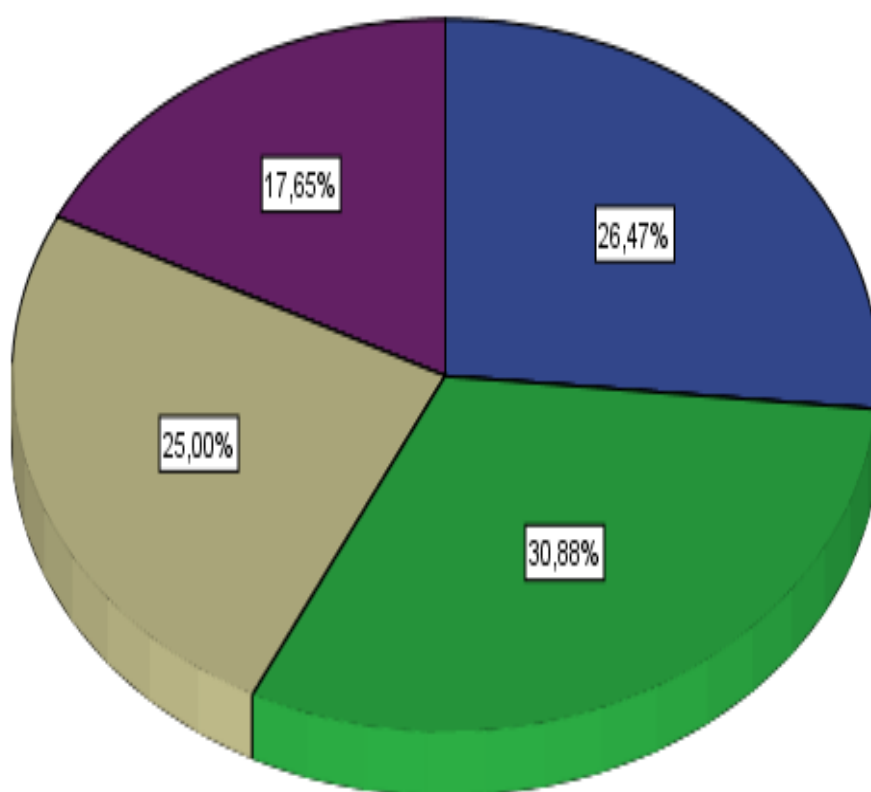
Análisis e interpretación

Ítem 1.3 saltar intercalando pío izquierdo y derecho para los niños los resultados fueron los siguientes: un 57.35% tiene su habilidad que va de excelente a muy buena. . Mientras un 25.00% tienen su habilidad buena. Y un resultado menor arroja que en un 17.64% su habilidad es tan solamente regular

Como se puede observar que la aplicación de los juegos influye en el desarrollo de las habilidades motoras, en este caso el de la coordinación derecho-izquierdo, siendo este una de las habilidades indispensables en el desarrollo de cada ser humano como lo señala Icarito 2010.

Gráfico N° 9

9. Capacidad de coordinación motriz (saltar intercalando los pies).



Fuente: Diseño propio

Habilidad motriz lanzar

10. Capacidad de lanzar con mano derecha o izquierda.

Cuadro Nro. 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
EXCELENTE	20	29.41%
MUY BUENO	29	42.64%
BUENO	19	27.94%
REGULAR	0	0%
DEFICIENTE	0	0%
TOTAL	68	100%

Fuente: Elaboración propia

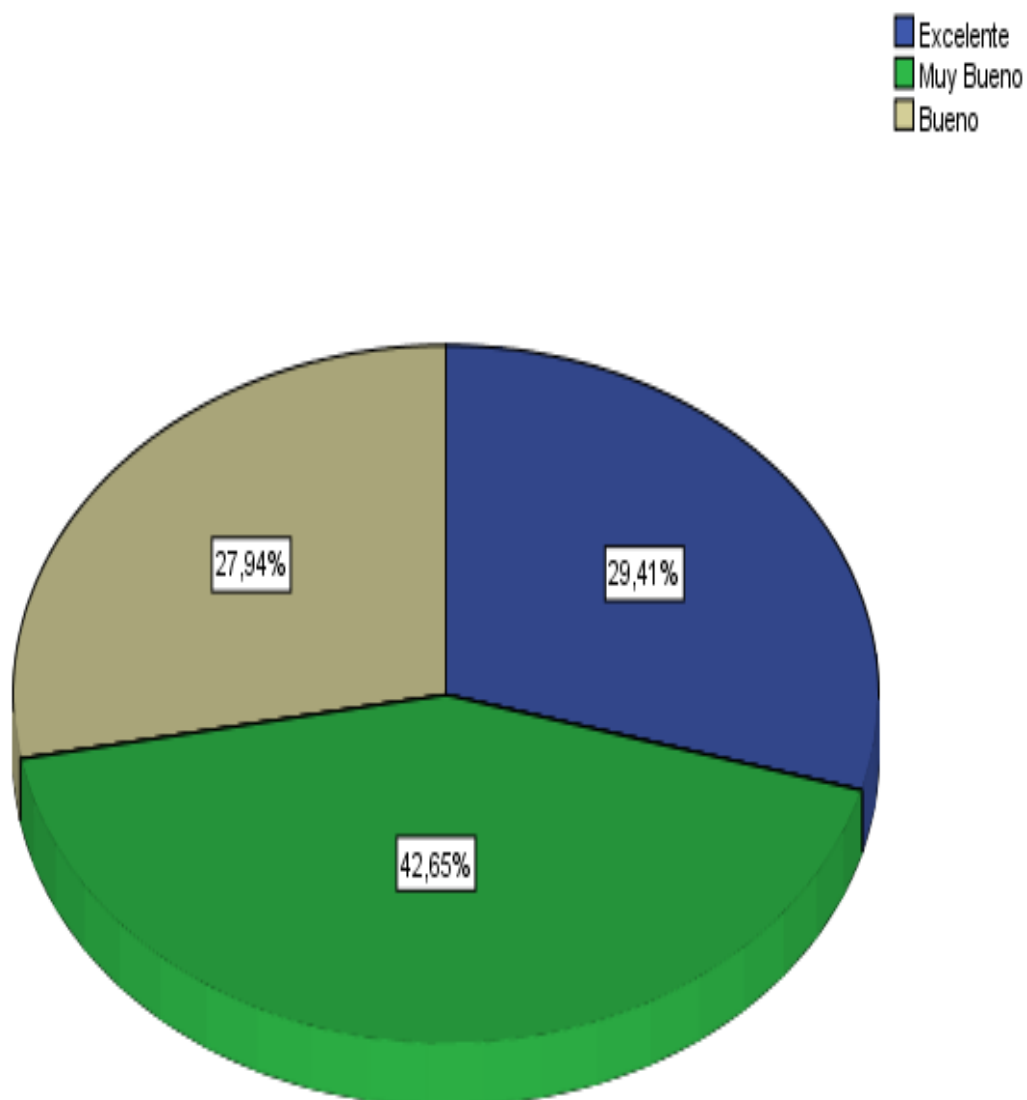
Análisis e interpretación

Ítem 1.1 lanzar con una mano para los niños los resultados fueron los siguientes: un 72.05% tiene su habilidad que va de excelente a muy buena. Y un resultado bastante significativo pero menor, arroja que en un 27.94% su habilidad es tan solamente buena.

Como se puede observar estos juegos también intervienen en las aptitudes perceptivas motrices, óculo manual, fuerza, equilibrio y el desarrollo de la lateralidad (Bruner, 2002).

Gráfico N° 10

10. Capacidad de lanzar con mano derecha o izquierda.



Fuente: Diseño propio

11. Capacidad de lanzar con las dos manos.

Cuadro Nro. 11

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
EXCELENTE	29	42.64%
MUY BUENO	20	29.41%
BUENO	19	27.94%
REGULAR	0	0%
DEFICIENTE	0	0%
TOTAL	68	100%

Fuente: Elaboración propia

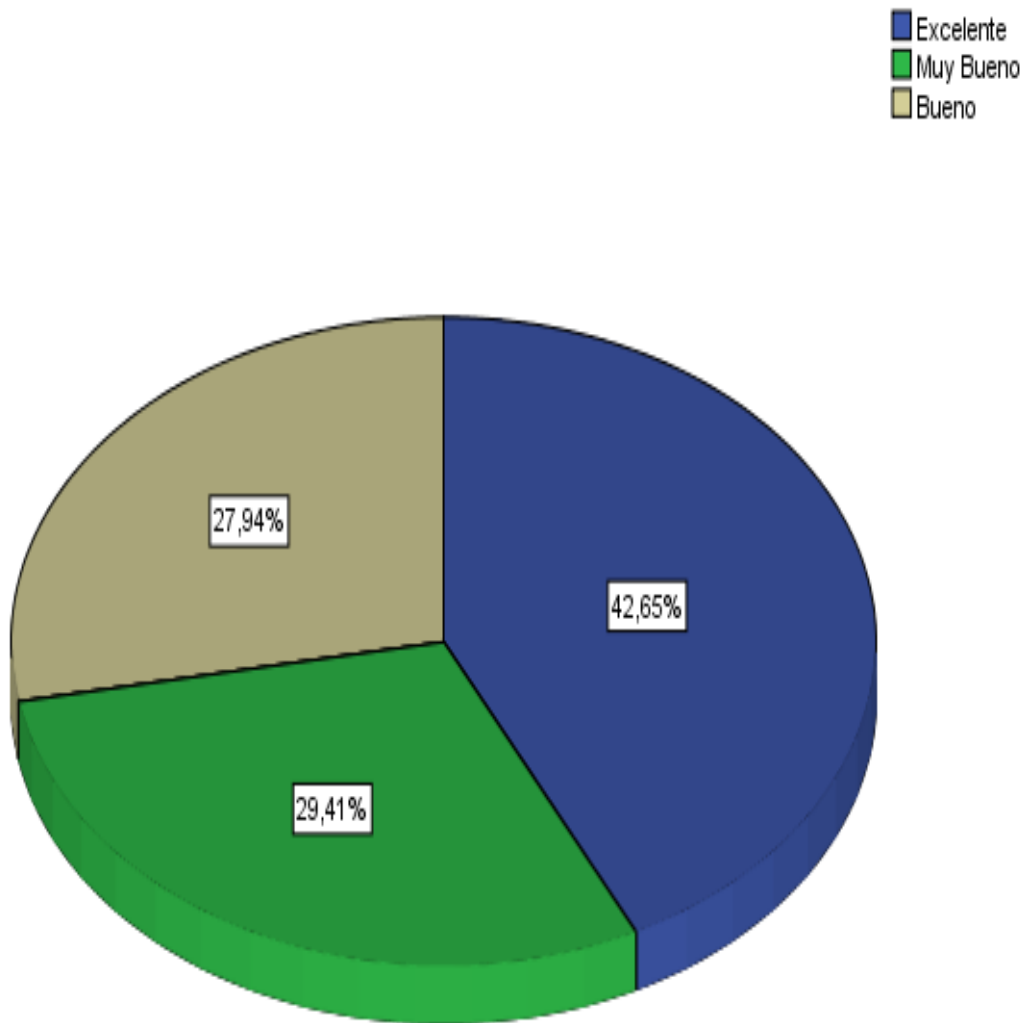
Análisis e interpretación

Ítem 1.2 lanzar con las dos manos para los niños, respecto de la aplicación del test, los resultados fueron los siguientes: un 42.64% tiene su habilidad excelente, mientras un 29.41% a muy buena. Sin embargo, 27.94% tienen su habilidad buena.

Por lo tanto, los juegos recreativos estimulan el desarrollo de esta habilidad, ya que es de mucha importancia y sirve como base en la aplicación en numerosos deportes como sustenta Icaritos 2010.

Gráfico N° 11

11. Capacidad de lanzar con las dos manos.



Fuente: Diseño propio

12. Capacidad de lanzar en diferentes direcciones.

Cuadro Nro. 12

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
EXCELENTE	28	41.17%
MUY BUENO	21	30.88%
BUENO	16	23.52%
REGULAR	3	4.41%
DEFICIENTE	0	0%
TOTAL	68	100%

Fuente: Elaboración propia

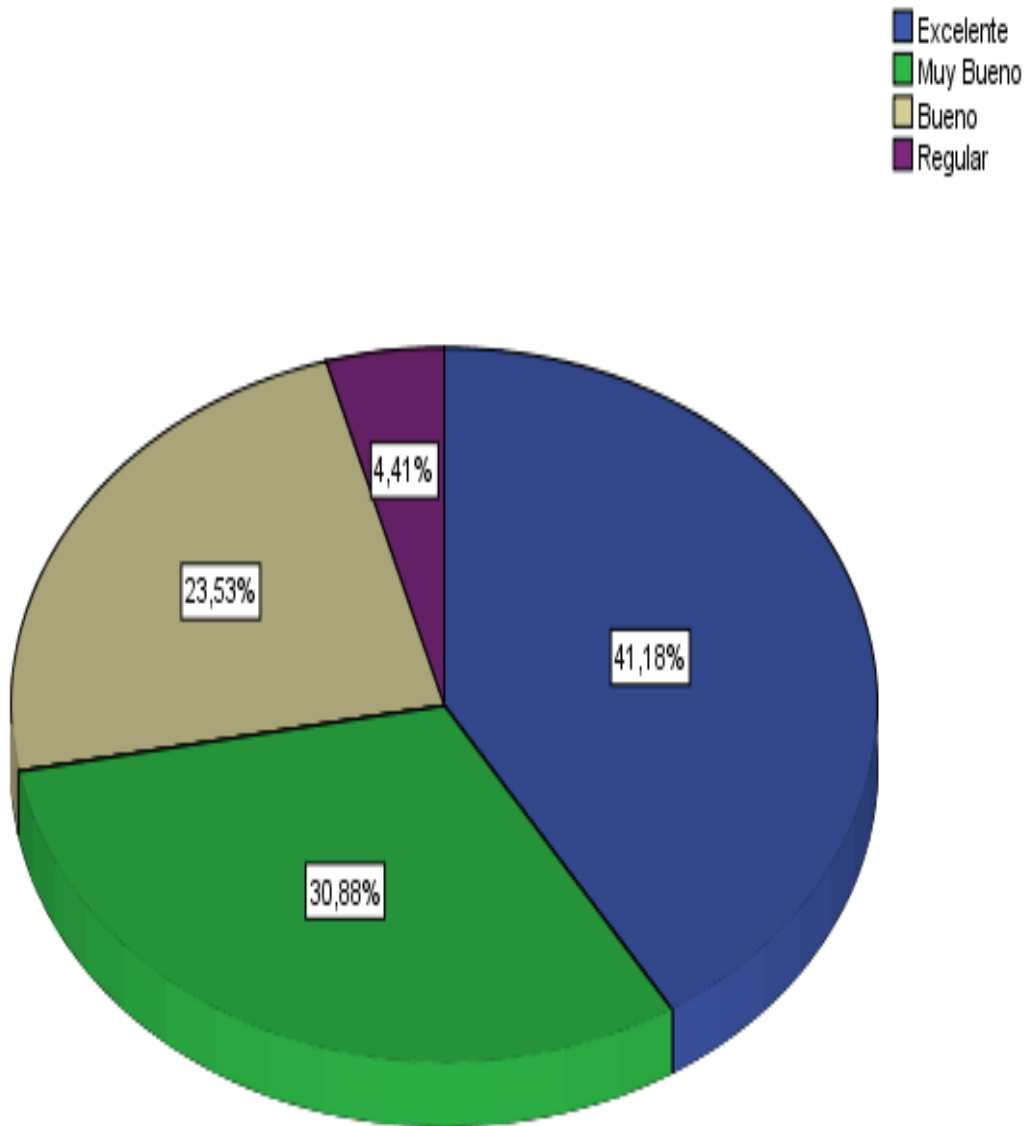
Análisis e interpretación

Ítem 1.3 lanzar en diferentes direcciones para los niños los resultados fueron los siguientes: un 41.17% tiene su habilidad excelente, mientras que un 30.88% responde a la alternativa muy buena. Sin embargo se observa que un 23.52% responde la alternativa bueno. Mientras que tres niños que significa 4.41%, frente a la pregunta del test responden como regular.

Como se puede observar que al utilizar los juegos recreativos éstos intervienen en el desarrollo de las habilidades motoras, pero; también ayudan en su orientación espacial de los niños y niñas como señala la teoría de Brunner.

Grafico N° 12

12. Capacidad de lanzar en diferentes direcciones.



Fuente: Diseño propio

GRUPO GENERAL

Distribución porcentual grupo general aplicación test.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
EXCELENTE	278	34.88%
MUY BUENO	318	39.89%
BUENO	174	21.83%
REGULAR	27	3.39%
DEFICIENTE	0	0%
TOTAL	797	100%

Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

El panorama general para las habilidades motrices básicas mostrado en la tabla Nro. 22, fue que el mayor porcentaje de niños y niñas evaluados después de haber empleado los juegos recreativos, se observa que un 74.77% tienen sus habilidades motoras en un nivel: excelente a muy bueno. Mientras que un 21.83% responden a la alternativa bueno, y muy atrás se observa un 3.39% respecto de la inquietud planteada en el test.

5.1. Contrastación de Hipótesis.

HIPOTESIS GENERAL

(Hipótesis Nula)H0: las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay no es mejor por los juegos recreativos promovidos en la misma.

(Hipótesis Alterna)H1: las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay es mejor por los juegos recreativos promovidos en la misma.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
Chi-cuadrado de Pearson	4,000 ^a	1	,046		
Corrección de continuidad ^b	,444	1	,505		
Razón de verosimilitud	4,499	1	,034		
Prueba exacta de Fisher				,250	,250
Asociación lineal por lineal	3,000	1	,083		
N de casos válidos	4				

Del cuadro se tiene que el valor “Sig. Asintótica” es 0.046 menor a 0.05 nivel de significancia entonces se rechaza la hipótesis nula (H₀) y se acepta la hipótesis alterna (H₁). Por lo tanto, podemos afirmar con un nivel de significancia del 95% que las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay es relativamente mejor por los juegos recreativos promovidos en la misma, lo que indica una relación directa entre ambas variables en contraste.

Hipótesis Especifica 1

(Hipótesis Nula)H0: los juegos recreativos no contribuyen de manera significativa en las habilidades motoras básicas en los niños de 3 y 4 años en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay, con los juegos grupales.

(Hipótesis Alterna)H1: los juegos recreativos contribuyen de manera significativa en las habilidades motoras básicas en los niños de 3 y 4 años en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay, con los juegos grupales.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	78,990 ^a	6	,000
Razón de verosimilitud	95,142	6	,000
Asociación lineal por lineal	52,612	1	,000
N de casos válidos	68		

Del cuadro se tiene que el valor “Sig. Asintótica” es 0.000 menor a 0.05 nivel de significancia, entonces se rechaza la hipótesis nula (H₀) y se acepta la hipótesis alterna (H₁), por lo tanto; podemos afirmar con un nivel significancia del 95% que los juegos recreativos contribuyen de manera significativa en las habilidades motoras básicas en los niños de 3 y 4 años en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay, con los juegos grupales.

Hipótesis Especifica 2

(Hipótesis Nula)H0: las habilidades motoras básicas no alcanzadas satisfactoriamente por los niños de 3 y 4 años de la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay son: caminar, correr, saltar, lanzar, recepción y equilibrio

(Hipótesis Alterna)H1: las habilidades motoras básicas alcanzadas satisfactoriamente por los niños de 3 y 4 años de la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay es mejorar las habilidades motoras gruesas son: caminar, correr, saltar, lanzar, recepción y equilibrio.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	99,833 ^a	9	,000
Razón de verosimilitud	88,087	9	,000
Asociación lineal por lineal	47,688	1	,000
N de casos válidos	68		

Del cuadro se tiene que el valor “Sig. Asintótica” es 0.000 menor a 0.05 nivel de significancia entonces se rechaza la hipótesis nula (H₀) y se acepta la hipótesis alterna (H₁), por lo tanto podemos afirmar con un nivel significancia del 95% que las habilidades motoras básicas alcanzadas satisfactoriamente por los niños de 3 y 4 años de la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay son: caminar, correr, saltar, lanzar, recepción y equilibrio.

Hipótesis Especifica 3

(Hipótesis Nula)H0: las estrategias metodológicas que se aplican en los juegos recreativos no contribuyen significativamente, para el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños y niñas de 3 y 4 años en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay son: expresión corporal, instrumentos musicales, y materiales didácticos

(Hipótesis Alterna)H1: las estrategias metodológicas que se aplican en los juegos recreativos si contribuyen significativamente, para el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños y niñas de 3 y 4 años en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay y son: expresión corporal, instrumentos musicales, y materiales didácticos

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	101,213 ^a	6	,000
Razón de verosimilitud	110,588	6	,000
Asociación lineal por lineal	55,617	1	,000
N de casos válidos	68		

Del cuadro se tiene que el valor “Sig. Asintótica” es 0.000 menor a 0.05 nivel de significancia entonces se rechaza la hipótesis nula (H₀) y se acepta la hipótesis alterna (H₁), por lo tanto podemos afirmar con un nivel significancia del 95% que las estrategias metodológicas que se aplican en los juegos recreativos si contribuyen significativamente, para el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños y niñas de 3 y 4 años en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay son: expresión corporal, instrumentos musicales, y materiales didácticos.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

El propósito de la investigación fue identificar los juegos recreativos y su influencia en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay, llegando a las siguientes conclusiones:

- ✓ Las profesoras están de acuerdo con la práctica de juegos recreativos y hacen uso de los mismos en la hora clase, ya que ayudan al desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños.
- ✓ La aplicación del test en los niños y niñas luego de los juegos recreativos para el desarrollo de sus habilidades motrices básicas con algunas repeticiones de los mismos rindió resultados muy satisfactorios. No obstante y en términos generales, las habilidades motrices evaluadas caminar, correr, saltar, lanzar tiende a concentrarse hacia el nivel muy bueno. Y en las habilidades como lateralidad, coordinación y equilibrio tiende a concentrarse en un nivel bueno.
- ✓ La mayoría de los niños y niñas, están acordes a su desarrollo motor.

Finalmente, concluimos que la práctica adecuada de los juegos recreativos **SI** contribuyen al desarrollo motriz de los niños, y permiten un mejor desenvolvimiento en las actividades diarias del nivel inicial.

Recomendaciones

Luego del estudio realizado en la institución se llegó a las siguientes recomendaciones:

- Utilizar en sus clases los juegos recreativos para que el niño desarrolle poco a poco sus habilidades motrices básicas.
- Aplicar diagnósticos para evaluar las habilidades motrices básicas, ya sea utilizando el test de habilidades, o cualquier otro que se adapte a las condiciones que se quieren evaluar, y así trabajar con bases sólidas, desarrollando las estrategias metodológicas acordes al nivel inicial.
- Establecer métodos, estrategias, para aquellos que resulten con porcentajes bajos y no acordes a su desarrollo motor.
- Ofrecer una serie de juegos recreativos que ayuden a desarrollar, estimular y mantener el área motriz mejorando las habilidades evaluadas durante la investigación.
- A los profesores, que laboran en el Nivel de Educación Inicial, se les recomienda, no sólo poner en práctica éstas actividades, sino cualquier otra que ayuden a mejorar y evaluar el desarrollo motor de niños/as en el Nivel de Educación Inicial, promover talleres de actualización docentes para favorecer una formación integral en los estudiantes.
- Hacer un énfasis en el sistema de educación de la necesidad de profesores de cultura física para el nivel inicial.

Bibliografía

- Bartolome, R. (1197). *Educacion infantil II:(expresion, comprension, metodologia del juego,autonomia)*. España: S.A MCGRAW-HILL/INTERAMERICANA DE ESPAÑA.
- Blanco, v. (12 de 10 de 2012). *Teorias del juego*. Obtenido de Teorias del juego: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Bruner, J. (2002). *Accion, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Hernández, S. R. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mchamd.
- Icarbone, O. (2010). *Con el juego no se juega*. Madrid: Ediba Europa Eon.
- Linaza, J. (1991). *jugar y aprender*. Madrid: Alhambrea Longman.
- Made Serrano, N. (2006). *Metodologia de la Investigacion*. Mexico: Mc Grw Hill.
- Montaner, M. (2003). *Expresion Corporal: una propuesta para la accion*. Sevilla: Wanceslau.
- Perez Porto, J. (2008). *definicion.de*. Obtenido de <https://definicion.de/juegos-recreativos/>
- Pino, G. (2014). *Metodologia de la Investigacion*. Lima: San Marcos.

Netgrafia:

Familia y Salud. (30 de octubre de 2013). Atenea tech. Obtenido de Grupo de Educación para la Salud: <http://www.familiaysalud.es/crecemos/el-preescolar-2-5-anos/desarrollo-psicomotor-en-el-preescolar-2-5-anos>

Icarito. (9 de junio de 2010). Copoesa. Obtenido de Universidad de Chile, Facultad de Filosofía y Humanidades: <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/recreacion/2009/12/68-8666-9-los-juegos.shtml>

Icarito. (marzo de 15 de 2010). Copoesa. Obtenido de Universidad de Chile, Facultad de Filosofía y Humanidades: <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/preparacion-fisica-habilidades-y-destrezas-motrices/2009/12/67-8663-9-habilidades-motoras-basicas.shtml>

Icarito. (18 de mayo de 2012). Copoesa. Obtenido de Universidad de Chile, Facultad de Filosofía Y Humanidades:
<http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/preparacion-fisica-habilidades-y-destrezas-motrices/2010/03/67-8854-9-expresion-corporal.shtml>

ANEXO

MATRIZ DE CONSISTENCIA

“LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS DE LOS NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA I.E.I. Nro. 218 “MICAELA BASTIDAS” ABANCAY - 2017”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA	POBLACIÓN Y MUESTRA
PROBLEMA GENERAL ¿Qué nivel de relación tiene los juegos recreativos y las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial Nro. 218 “Micaela Bastidas”. Abancay 2017?	OBJETIVO GENERAL Determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay.	HIPÓTESIS GENERAL Las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay es relativamente mejor por los juegos recreativos promovidos en la misma	V. INDEPENDIENTE Juegos recreativos	TIPO No experimental NIVEL Descriptivo – Correlacional expostfacto MÉTODO Inductivo - deductivo	POBLACIÓN 34 niños y 34 niñas de 3 y 4 años, de la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay. MUESTRA No probabilística, equivalente a la población total por ser pequeña, tomando grupos intactos, no aleatorizados.
PROBLEMAS ESPECIFICOS PE1: ¿Cuáles son los juegos recreativos que habrían influido en las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial Nro. 218 “Micaela Bastidas”. Abancay 2017?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS OE1: Determinar los juegos que contribuyan al desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay.	HIPOTESIS ESPECIFICOS HE1 los juegos recreativos contribuyen de manera significativa en las habilidades motoras básicas en los niños de 3 y 4 años en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay, con los juegos grupales.	V. DEPENDIENTE Habilidades motoras básicas	DISEÑO Transeccional descriptivo - Correlacional	
PE2: ¿Qué nivel de significancia de las habilidades motoras básicas alcanzan los niños de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial Nro. 218 “Micaela Bastidas”. Abancay 2017?	OE2: Determinar el nivel de desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay.	HE2: las habilidades motoras básicas alcanzadas satisfactoriamente por los niños de 3 y 4 años de la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay son: caminar, correr, saltar, lanzar, recepción y equilibrio.			
PE3: ¿Qué estrategias metodológicas se aplican en los juegos recreativos de los niños de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial Nro. 218 “Micaela Bastidas”. Abancay 2017?	OE3: Establecer el tipo de estrategias metodológicas que favorece el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay	HE3: las estrategias metodológicas que se aplican en los juegos recreativos que contribuyen significativamente, para el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños y niñas de 3 y 4 años en la I.E.I Nro. 218 “Micaela Bastidas” de Abancay son: expresión corporal, instrumentos musicales, y materiales didácticos.			

Test dirigido a los niños

HABILIDAD MOTRIZ CAMINAR

Ítem 1.1 caminar libremente en un espacio determinado.

EXCELENTE

MUY BUENO

BUENO

REGULAR

DEFICIENTE

Ítem 1.2 caminar adelante atrás y laterales.

EXCELENTE

MUY BUENO

BUENO

REGULAR

DEFICIENTE

Ítem 1.3 caminar con movimientos de brazos.

EXCELENTE

MUY BUENO

BUENO

REGULAR

DEFICIENTE

HABILIDAD MOTRIZ CORRER

Ítem 1.1 correr en diferentes direcciones.

EXCELENTE

MUY BUENO

BUENO

REGULAR

DEFICIENTE

Ítem 1.2 correr a diferentes velocidades.

EXCELENTE

MUY BUENO

BUENO

REGULAR

DEFICIENTE

Ítem 1.3 correr pasando por diferentes obstáculos.

EXCELENTE

MUY BUENO

BUENO

REGULAR

DEFICIENTE

HABILIDAD MOTRIZ SALTAR

Ítem 1.1 saltar con pies juntos.

EXCELENTE

MUY BUENO

BUENO

REGULAR

DEFICIENTE

Ítem 1.2 saltar con un pie.

EXCELENTE

MUY BUENO

BUENO

REGULAR

DEFICIENTE

Ítem 1.3 coordinación motriz (saltar intercalando los pies).

EXCELENTE

MUY BUENO

BUENO

REGULAR

DEFICIENTE

HABILIDAD MOTRIZ LANZAR

Ítem 1.1 lanzar con mano derecha o izquierda.

EXCELENTE

MUY BUENO

BUENO

REGULAR

DEFICIENTE

Ítem 1.2 lanzar con las dos manos.

EXCELENTE

MUY BUENO

BUENO

REGULAR

DEFICIENTE

Ítem 1.3 lanzar en diferentes direcciones.

EXCELENTE

MUY BUENO

BUENO

REGULAR

DEFICIENTE