

“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO  
DE “EDUCACIÓN FÍSICA”- HUANCVELICA**

(Creado por D.S. N° 032-84-ED)



Trabajo de Investigación

Los Juegos Alternativos Estimulan el Desarrollo Motriz Guesa  
en Estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa  
San Cristóbal – Huancavelica, 2022

**Línea de investigación Especifica**

Educación Física Motriz Lúdica

**Autores**

BALTAZAR NUÑEZ, Karina

NAVARRO MONTES, Orlando

**Asesor**

Mag. ESCOBAR SÁNCHEZ, Arturo

**PARA OPTAR TÍTULO DE PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**HUANCVELICA - PERÚ**

**2023**

## Dedicatoria

A mis padres y hermanos, que fueron guía esencial y me apoyaron moralmente día a día con sus sabios consejos.

Karina

A mis padres e hijo, quienes son mi fuente de inspiración, para seguir adelante, sin desmayar y lograr mis retos propuestos hasta la culminación de mi carrera profesional.

**Orlando**

## **Agradecimiento**

Con respeto y gratitud a Dios que nos iluminó para no desfallecer en esta tarea encomendada; del mismo modo, a nuestros familiares, compañeros y amigos que me han apoyado para continuar con el desarrollo del presente trabajo de investigación.

Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de “Educación Física” - Huancavelica, por su apoyo con sus docentes, los que forman profesionales capacitados y aptos para enfrentarse a la sociedad con un alto grado de complejidad del mismo modo a la Institución Educativa San Cristóbal de Huancavelica que nos abrió sus puertas para poder realizar este trabajo investigativo.

Finalmente, quiero destacar mi agradecimiento por la ayuda y el apoyo a cada una de las personas e instituciones que de una u otra manera supieron brindar su respaldo cuando lo necesité durante el desarrollo de este trabajo de investigación educativa.

Orlando y Karina

## Introducción

El contenido del presente trabajo investigativo educativo titulado: Los juegos alternativos estimulan el desarrollo motriz gruesa en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica 2022, propulso´ brindar diversos juegos alternativos para el desarrollo de la coordinación motora gruesa desarrolladas en las sesiones de Educación Física, concretamente para estudiantes del segundo grado, teniendo en cuenta las características evolutivas de los mismos.

En el desarrollo de la competencia de la corporeidad en la Educación Física, se manifiesta que:

La práctica de juegos alternativos no es el objetivo final de la Educación Física, sino un medio de formación y desarrollo de la coordinación motora gruesa, razón por la cual, debe tener fundamentalmente fines educativos; es decir, que no se debe practicar los juegos alternativos en busca de crear una técnica específica en los estudiantes, sino que se debe aprovechar la práctica de este deporte y/o juegos alternativos para el mejoramiento de habilidades motrices básicas, incentivar la práctica de valores para contribuir al desarrollo cognitivo de los mismos.

Los Deportes Alternativos, son actividades físico-deportivas que emplean nuevos recursos materiales (Fierro-Suero et al., 2017), y llevan a cabo modificaciones en sus reglamentos con la finalidad de aumentar el disfrute y la motivación de los participantes (Hernández-Beltrán et al., 2021). Además, son herramientas que fomentan los hábitos deportivos en la sociedad, puesto que permiten aumentar las actitudes de recreación, cooperación y comunicación entre sus participantes, dejando en un segundo plano la competición, como sucede en los deportes convencionales (Carrillo et al., 2016). A su vez, los deportes alternativos, son modalidades deportivas que fomentan la cooperación, la inclusión y la igualdad, puesto que puede ser practicado por cualquier persona independientemente de sus capacidades.

Sin embargo, no gozan de una gran masa de deportistas en la población mundial y no suelen ser enseñados a los alumnos en los centros educativos por ser disciplinas totalmente

desconocidas, como consecuencia de la falta de formación específica en los deportes alternativos de los docentes. Por ello, estos deportes deben desempeñar un papel fundamental en el currículo de Educación Física (Rodríguez et al., 2016), con la finalidad de promover y recuperar los juegos populares de las regiones y fomentar la práctica deportiva.

Los resultados encontrados revelan la ejecución de las clases de educación física con los estudiantes. La principal estimulación para realizar el presente trabajo investigativo fue ofrecer un aporte para los profesores encargados del área y el anhelo de que estos juegos alternativos pueda tener mayores posibilidades de practicarse en la provincia o región de Huancavelica. El contenido general del trabajo de investigación consta de cinco capítulos, que de manera sintética son los siguientes:

El primer capítulo: El Problema, refiere al planteamiento, formulación del problema; justificación y objetivos.

El segundo capítulo: Marco Teórico, desarrolla todas las conceptualizaciones respecto a cómo está estructurada, los antecedentes, categorías fundamentales, preguntas y tareas científicas que tienen relevancia en esta investigación.

El tercer capítulo: Marco Metodológico, trata sobre el enfoque investigativo, además de la modalidad básica de la investigación, nivel de la investigación; población y muestra, técnicas e instrumentos, plan de recolección de datos, análisis de los datos, las conclusiones y recomendaciones.

El cuarto capítulo: Consideramos el análisis interpretación de resultados del trabajo de investigación

El trabajo de investigación se ha realizado empleando como Método la Recopilación Bibliográfica utilizando fichas textuales y mostrando recopilación de resumen, para hacer práctica en el aula la aplicación de los juegos alternativos se utilizó la técnica "Aprendemos Jugando". De la concretización de este trabajo quedamos agradecidos a los docentes del IESPP y del colegio san Cristóbal de Educación Física por sus enseñanzas y compañeros por el apoyo moral y sugerencias para hacer la realidad nuestro anhelo.

## Índice

Dedicatoria.....	i
Agradecimiento.....	ii
Introducción.....	iii
Índice de tablas.....	vi
Índice de figuras.....	vii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
<b>CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>1</b>
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Formulación del problema.....	2
1.2.1. Problema general.....	3
1.2.2. Problema específico.....	3
1.3. Objetivos de la investigación.....	3
1.3.1. Objetivo general.....	3
1.3.2. Objetivos específicos.....	3
1.4. Justificación de la investigación.....	3
<b>CAPITULO II: MARCO TEORICO.....</b>	<b>7</b>
2.1. Antecedentes de la investigación.....	7
2.1.1. Internacionales.....	7
2.1.2. Nacionales.....	8
2.1.3. Local.....	9
2.2. Bases teóricas.....	11
2.3. Definiciones de términos.....	18
2.4. Formulación de hipótesis.....	21
2.4.1. Hipótesis general.....	21
2.4.1. Hipótesis específica.....	22
2.5. Identificación de las variables.....	22
2.6. Operacionalización de las variables.....	23

CAPITULO III: METODOLOGIA DE INVESTIGACION.....	24
3.1. Diseño Metodológico.....	24
3.1.1. Tipo y nivel de investigacion.....	24
3.1.2. Método de investigación.....	24
3.1.3. Diseño de investigación.....	25
3.1.4. Poblacion ,muestra y ,muestreo.....	25
3.1.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	26
CAPITULO IV: ANALISIS DE RESULTADOS.....	26
Conclusiones.....	44
Recomendaciones.....	45
Bibliografía.....	46
Anexos	

**Índice de Tablas**

<b>Tabla 1:</b> Operacionalización de variables .....	22
<b>Tabla 2:</b> Prueba de entrada y salida de la dimensión saltos.....	27
<b>Tabla 3:</b> Prueba de entrada y salida de la dimensión uso de espacio.....	29
<b>Tabla 4:</b> Prueba de entrada y salida de la dimensión desplazamiento corporal.....	30
<b>Tabla 5:</b> Prueba de entrada y salida de la dimensión equilibrio.....	32
<b>Tabla 6:</b> Resultados de entrada y salida de la variable desarrollo motriz gruesa.....	34
<b>Tabla 7:</b> Comprobación Hipotética General de las variables Juegos Alternativos y el Desarrollo Motriz Gruesa.....	36
<b>Tabla 8:</b> Comprobación Hipotética de la dimensión saltos.....	37
<b>Tabla 9:</b> Comprobación Hipotética de la dimensión uso de espacio.....	38
<b>Tabla 10:</b> Comprobación Hipotética de la dimensión desplazamiento corporal.....	39
<b>Tabla 11:</b> Comprobación Hipotética de la dimensión equilibrio.....	40

## Índice de Figuras

<b>Figura 1:</b> Prueba de entrada y salida de la dimensión saltos.....	28
<b>Figura 2:</b> Prueba de entrada y salida de la dimensión uso de espacio.....	30
<b>Figura 3:</b> Prueba de entrada y salida de la dimensión desplazamiento corporal.....	31
<b>Figura 4:</b> Prueba de entrada y salida de la dimensión equilibrio.....	33
<b>Figura 5:</b> Resultados de entrada y salida de la variable desarrollo motriz gruesa.....	34
<b>Figura 6:</b> Comprobación Hipotética General de las variables Juegos Alternativos y el Desarrollo Motriz Gruesa.....	35

## Resumen

El trabajo de investigación titulado: Los juegos alternativos estimulan el desarrollo motriz gruesa en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica 2022, se ha realizado con fines de titulación como profesor de Educación Física, bajo la línea de investigación.

El objetivo fue caracterizar la importancia que tiene los juegos alternativos, para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria. A fin de realizar movimientos amplios de manera coordinada y la ejecución de capacidades como la fuerza la coordinación, resistencia y la flexibilidad, como método la recopilación bibliográfica y la técnica didáctica de aprendemos jugando para realizar experiencias desarrollando sesiones de aprendizaje.

En el trabajo de investigación consideramos que los juegos alternativos por ser parte del proceso educativo deben proporcionar a los estudiantes experiencias significativas para facilitar un desarrollo integral, por ello las actividades del desarrollo motor deben ser programadas, planificadas y estructuradas, al igual que las otras actividades académicas.

La práctica de los juegos alternativos para el desarrollo la coordinación motora gruesa en los estudiantes del segundo grado, debemos considerar, dentro de las sesiones de aprendizaje de Educación Física, facilitando con ello un aprendizaje integral.

Los logros indican que los juegos populares constituyen una herramienta pedagógica para facilitar el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa.

**Palabras clave:** juegos alternativos, motricidad gruesa y aprender jugando.

## Abstract

The research work entitled, Alternative games stimulate gross motor development in second grade students of the San Cristóbal Educational Institution – Huancavelica 2022, has been carried out for the purposes of certification as a Physical Education teacher.

The objective was to characterize the importance of alternative games to develop gross motor skills in students in the second grade of secondary education. To elaborate, the bibliographic compilation and the didactic technique of we learn by playing have been used as a method to carry out experiences developing learning sessions.

In the work we consider that alternative games, being part of the educational process, must provide the student with significant experiences to facilitate comprehensive development, which is why motor development activities must be programmed, planned and structured, just like other academic activities.

The practice of alternative games for the development of gross motor coordination in second grade students should be considered within the Physical Education learning sessions, thereby facilitating comprehensive learning.

The achievements indicate that popular games constitute a pedagogical tool to facilitate the development of gross motor skills.

**Keywords:** alternative games, gross motor skills and learning by playing.



## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1. Descripción de la realidad problemática

Dentro del mundo del deporte y más concretamente del Ocio y el Tiempo Libre, podemos encontrar los deportes alternativos, esos deportes que fomentan la cooperación y buscan la igualdad de oportunidades entre todos sus participantes, buscando como fin último la máxima participación y disfrute de cualquier usuario. En España, comienza a surgir esta nueva corriente en los seminarios de Instituto Nacional de "Educación Física" (INEF) de los años 90, cuando el profesor José Luis Hernández Vázquez comenzó a impartir cursos en los que hablaba de este tipo de deportes y los denominaba deportes del año 2000 (Barnechea, 2010). Y es que en esa década se estaba empezando a aplicar este tipo de deportes en diferentes centros educativos del país, debido al rotundo e inesperado éxito que se obtuvo, se comenzó a expandir rápidamente esta nueva concepción de diferentes tipos de deportes.

El Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de "Educación Física" – Huancaavelica, realiza por el día de Educación Física congresos y capacitaciones en el área de Educación Física, donde uno de los eventos realizados nos interesó el tema de los deportes por lo siguiente razones nos interesó el tema de los juegos alternativos que estimulen el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes.

La conferencista, María Teresa Miña, Inventora del Juego Alternativo tripela, el juego permite que los estudiantes se relacionen experiencias nuevas donde pueden explorar para descubrir el proceso del juego abordado sobre un sistema juegos alternativos que estimulen el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños en las instituciones educativas, sin conocer que trabajar con actividades físicas alternativos en los estudiantes para ejercitar la coordinación motora, quien plantea que los docentes de Educación Física promuevan los juegos alternativos propuestos, desde el principio hasta el final, siendo un trabajo espontáneo y natural por parte de los estudiantes.

Es por eso que, en la formulación de esta investigación se ve plasmado un sistema de juegos alternativos que estimulen la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo

grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, en la cual los docentes encargados de dirigir estos juegos alternativos, actividades recreativas y físicas, las mismas que son especializadas en el área de la Educación Física por tal motivo, es importante que exista un profesional de esta área mencionada, para que de esta manera contribuya en el desarrollo de la motricidad gruesa ya que la mayoría de los estudiantes que concurren, provienen de diferentes sectores de la población de Huancavelica y sus alrededores.

Actualmente, se muestra la deficiencia de la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal - Huancavelica, donde existen estudiantes con problemas para realizar actividades físicas recreativas y que estén vinculadas con la motricidad gruesa, por haber estado en confinamiento por la propagación del COVID 19, la falta de espacios en los diferentes hogares porque son de condición humilde, no tienen un patio amplio para poder realizar actividades físicas recreativas y es más, que en estos tiempos estamos frente a una computadora, juegos electrónicos y simplemente estar sumergido en el chat de las redes sociales, causantes para no desarrollar la coordinación motora gruesa.

Karin Muñoz 2021 sostiene que existe un costo en las habilidades motrices fruto del prolongado confinamiento y la sensación generalizada de temor ante el riesgo de contagio, lo que sin duda influye en las habilidades motrices de las estudiantes donde facilitan el aprendizaje mejora la memoria y concentración de los juegos alternativos que permite sobreprotección de muchos niños que dejaron de moverse y explorar nuevas habilidades de acuerdo a su edad.

Los juegos alternativos son la necesidad de apostar un mayor repertorio motriz y cognitivo a los estudiantes durante su formación deportiva en la etapa escolar además son modalidades lúdicas muy utilizadas por los docentes de educación física, como consecuencia de los beneficios que aportan a los alumnos, y permiten cumplir los objetivos. (Fierro, Haro y García,2017)

En tal sentido los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal - Huancavelica, culminen con el logro del desarrollo de la coordinación gruesa de

acuerdo a las características fisiológicas de cada uno de ellos, realizar muchas acciones demostrando mayor independencia y creatividad.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema General**

¿De qué manera influyen los juegos alternativos en la estimulación de la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022?

### **1.2.2. Problemas Específicos**

#### **Problema específico 1:**

¿De qué manera influye los juegos alternativos en el desarrollo de los saltos en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022?

#### **Problema específico 2:**

¿De qué manera influye los juegos alternativos en la utilización de los espacios en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022?

#### **Problema específico 3:**

¿De qué manera influye los juegos alternativos en el desarrollo del desplazamiento corporal en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022?

#### **Problema específico 4:**

¿De qué manera influye los juegos alternativos en el desarrollo del equilibrio en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022?

## **1.3. Objetivos de la investigación**

### **1.3.1. Objetivo General**

Determinar la influencia de los juegos alternativos en la estimulación de la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022.

### **1.3.2. Objetivos Específicos**

#### **Objetivo específico 1.**

Determinar la influencia de los juegos alternativos en el desarrollo de los saltos en los estudiantes del segundo grado de la institución Educativa San Cristóbal- Huancavelica, 2022.

### **Objetivo Especifico 2**

Determinar la influencia de los juegos alternativos en la utilización de los espacios en los estudiantes del segundo grado de la institución Educativa San Cristóbal- Huancavelica, 2022.

### **Objetivo Especifico 3**

Determinar la influencia de los juegos alternativos en el desarrollo del desplazamiento corporal en los estudiantes del segundo grado de la institución Educativa San Cristóbal- Huancavelica, 2022.

### **Objetivo Especifico 4**

Determinar la influencia de los juegos alternativos en el desarrollo del equilibrio en los estudiantes del segundo grado de la institución Educativa San Cristóbal- Huancavelica, 2022.

## **1.4. Justificación de la investigación**

El presente trabajo investigativo va dirigido a los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal - Huancavelica, quienes que, por el confinamiento por la propagación del COVID 19, tuvieron poco desarrollo motriz gruesa a falta de la práctica de actividades física. Por lo que, es importante ya que los estudiantes deben regresar a clases presenciales y hacer movimientos, actividad física y vencer desafíos emocionales de esta pandemia que estamos pasando con encierros y poca práctica de actividades físicas, recreativas, por estar horas y horas sentadas frente a una computadora.

Reducción de las habilidades motrices disminución de la autoestima y de habilidades ejecutivas tales como memoria de trabajo, flexibilidad y autocontrol, son algunas de las consecuencias que ha tenido las cuarentenas producto de la pandemia en preescolares. (Karin Muñoz, 2021)

Es importante que los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal - Huancavelica, participen en juegos recreativos ya que través de ellos estimulan la motricidad

gruesa de manera completa, y para lograrlo es necesario que estén envueltos constantemente en diferentes actividades y diversos ambientes posibilitando acumular experiencias en las situaciones que se les va presentando.

En el análisis realizado por,( López y Canto 2020) sobre la actividad física y la obesidad nos muestra la relación que tienen las dos variables por lo cual dicho autores mencionan que es importante realizar actividad física para prevenir enfermedades, tales como el sobrepeso, enfermedades cardiacas, diabetes entre otras por la cual se ha descubierto que la practica regular prolonga da esperanzas de vida por medio de la obtención de todos sus veneficios tanto los fisiológicos, psicológicos y sociales. Es necesario la aplicación de un sistema de juegos recreativos para estimular la motricidad gruesa en los estudiantes, ya que a través de éste el estudiante va a tener un desarrollo armonioso, esto va a depender de la cantidad y calidad de estímulos proporcionados por el ambiente a través de juegos, saltos, estímulos visuales, sonoros, materiales utilizados, el docente tendrá un soporte en donde podrá combinar movimientos fundamentales como estímulos proporcionados por el medio ambiente que permita un mayor y mejor desenvolvimiento motor en cada uno de ellos.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

##### 2.1.1. *Internacional*

**Alver**, (2018) en su tesis hace referencia a: “El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo (Alemania), desarrollado de acuerdo al reglamento de la Universidad Nacional de Loja. El objetivo general fue: Concientizar a los Padres de familia y maestros sobre la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños(as) de 5 a 6 años de edad del Instituto “Albert Einstein” Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: Científico, Inductivo, Deductivo, Analítico, Sintético, Descriptivo. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: una encuesta aplicada a las Profesora y Auxiliares para conocer si utilizan el juego en la jornada diaria de trabajo y el Test de Ozeretsky el que nos ayudó a determinar el desarrollo motor grueso de los niños de 5 a 6 años del Instituto Particular “Albert Einstein”. La información obtenida mediante la aplicación de la Encuesta aplicada a las docentes del Instituto “Albert Einstein” se llegó a concluir que:

El 60% de las docentes encuestadas utilizan el Juego dentro de la planificación diaria de los niños de 5 a 6 años, considerando al Juego como una herramienta indispensable en el desarrollo de la Motricidad Gruesa de sus estudiantes; además las docentes comentan que dentro de la planificación establecida para los niños de esta edad se considera diferentes tipos de juegos para optimizar el desarrollo del aprendizaje de sus estudiantes, tratando de intervenir las docentes en cada una de las actividades. La aplicación del Test de Ozeretsky determinó que un 85% de los niños tiene un excelente nivel en el desarrollo de la Motricidad Gruesa ya que pueden realizar todas las actividades presentadas en este test, un 12% de los niños presentan un buen nivel del desarrollo motor grueso, mientras que tan solo el 3% de

los niños evaluados presentan un nivel regular en el desarrollo de su motricidad gruesa. (pág.48)

(Fonseca Morales, 2017), en su tesis " Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del nivel inicial 1 en la unidad educativa "Federico González Suárez", cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016" Tiene como resumen: El desarrollo de la motricidad gruesa es de vital importancia para el desarrollo integral de los niños y niñas es así que el ámbito de la motricidad está relacionado, especialmente, con todos los movimientos coordinados que realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje, para ello es primordial motivar el desarrollo mediante juegos tradicionales. Este estudio se realizó retrospectivamente siendo el objetivo desarrollar su motricidad gruesa y coordinación motora, rescatando al mismo tiempo la identidad cultural mediante los juegos tradicionales que a más de motivar el aprendizaje divierte y entretienen; las actividades propuestas originaron que poco a poco vayan logrando mayor seguridad y desarrollo en su motricidad gruesa, la población de estudio estuvo conformada por un total de 30 estudiantes entre niños y niñas. Los datos se obtuvieron mediante la observación directa y la recolección diaria de información a través de fichas, esto permitió demostrar que los educandos luego de la aplicación de las actividades planteadas en el lineamiento alternativo, mejoró considerablemente sus habilidades motoras. Se confirmó el cumplimiento del objetivo trazado a través de la tabulación, análisis, interpretación de los resultados y la aplicación de la prueba estadística del Chi Cuadrado.

(Socha Moreno 2018) señala que fortalecer la motricidad gruesa en los niños es de vital importancia para alcanzar un desarrollo integral, puesto que potencian habilidades que les permite mover su cuerpo de manera armoniosa mantener su equilibrio y postura, además va adquiriendo coordinación, agilidad fuerza y velocidad en su cuerpo.

### 2.1.2. Nacional

Rivera, (2020) en la presente tesis desarrollado en la región de Santana do Livramento enfoca sobre los juegos y deportes alternativos, con el objetivo de dar a conocer al lector sobre las recientes investigaciones de los juegos y deportes alternativos y sus amplios beneficios en el curso de educación física, revelar su hallazgo, y proponer caminos futuros de investigación. Las áreas temáticas que se destacan son: juegos y deportes alternativos su conceptualización e historia, los juegos y deportes alternativos en el área de educación física, los juegos y los deportes alternativos y la inclusión, clasificación y metodología de los mismos. La problemática que se presenta es la falta de interés de los estudiantes al participar en la clase de educación física, con lo que se genera malos hábitos relacionados con la práctica de la actividad física y la vida saludable, también se presenta la carencia de valores sociales y desigualdad al realizar algún deporte, además la falta de motivación y preparación académica por parte del docente, lo que conlleva que sus sesiones se vuelven rutinarias y por ende los estudiante tienen un concepto distorsionado acerca de lo que en realidad es el área de educación física. En conclusión, podemos decir que los juegos y deportes alternativos son relevantes al realizar la clase de educación física, ya que permite el desarrollo armonioso de todas sus facultades del ser humano como la física, espiritual, social y mental.

Semino, (2019), el objetivo de la investigación en: Establecer el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada del distrito Castilla-Piura, la investigación se ubica dentro del enfoque cuantitativo, porque se han aplicado instrumentos sistemáticos que se han procesado con medidas estadísticas; de manera específica, según la manipulación de variables, es no experimental y según su nivel de profundidad, es descriptiva, porque se destacan características de la variable psicomotricidad gruesa considerando dos dimensiones en un grupo de niños. En la investigación se ha elegido como instrumento al test para el recojo de los datos referidos a la variable prevista y el instrumento denominado Escala Motriz de Ozer, para la determinación de la actividad motriz infantil; la población conformada por los niños de la IE privada del distrito de Castilla de Piura, la muestra conformada por 46 niños de cuatro años. Se logro: En relación a la Escala Motriz- Ozer, se

determinó que el nivel de Motricidad Gruesa de los estudiantes de 4 años de un colegio privado de Castilla-Piura presenta un nivel de motricidad superior y motricidad normal superior en un 30,4%, respectivamente, lo que implica que los niños cuentan con un adecuado nivel de equilibrio y coordinación. Se concluye:

El nivel de psicomotricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la institución educativa privada, de acuerdo a la escala de OZER, en su mayoría es superior y motricidad normal superior; además existe una cantidad de niños considerable con niveles normales, normal inferior e inferior. El nivel de equilibrio de la motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la institución educativa privada, es en su mayoría alto, también existe una cantidad considerable de niños con nivel de equilibrio medio; y una cantidad minoritaria de niños con nivel de equilibrio bajo. El nivel de coordinación motor grueso, que presentan los niños de 4 años de la institución educativa privada, es alto en su mayoría; además una cantidad importante de niños se encuentra en un nivel medio de coordinación; y solo unos cuantos niños se encuentran en un nivel bajo de coordinación. (pag.60)

Gonzales, (2021) el objetivo general es: Describir el nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 067 "San Lorenzo" – Sayapullo – Gran Chimú, 2020. La metodología utilizada en este trabajo fue de tipo cuantitativo con diseño no experimental, y nivel descriptivo. La población conformada por 58 niños, la muestra compuesta por 18 niños. Para recabar información se utilizó la técnica de la observación y el instrumento fue la ficha de observación, el cual permitió recolectar los datos cuantitativos de cada dimensión. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística, obteniendo como resultado que de los 18 niños que corresponde a la muestra, el 100% de los niños muestra un alto nivel en el desarrollo de su motricidad gruesa lo que se ubica en un nivel de logro destacado, por lo que se concluye;

El nivel de motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I N° 067 San Lorenzo, mediante una guía de observación se logra un porcentaje alto de 100% en los niveles destacado, lo que significa el niño tienen un gran desarrollo en la motricidad gruesa y fundamental

en el desarrollo del infante, ya que incluye el control de la postura y el equilibrio del cuerpo, empleando y aprendiendo diferentes movimientos como el darse vueltas o el sentarse, o el mover grupos de músculos que sean grandes como la cabeza, piernas, brazos. Por otro lado, a la dimensión control de postura de la motricidad gruesa, los niños de 5 años se ubican en un porcentaje de 100% en un nivel en logro destacado, lo que significa que los niños muestran un buen control en la postura de su cuerpo en el desarrollo de sus actividades físicas coordinando movimientos en su cuerpo. También a la dimensión saltos de la motricidad gruesa, los niños de 5 años se ubican en un mayor porcentaje de 94.44% en un nivel destacado, lo que significa que los niños realizan actividades donde hacen control de sus extremidades inferiores para coordinar sus saltos. Respecto a la dimensión lanzamientos de la motricidad gruesa, los niños de 5 años se ubican en un mayor porcentaje de 94.44% en un nivel destacado, lo que significa que los niños realizan movimientos correctos en el lanzamiento de objetos. (pág. 59)

### **2.1.3. Local**

Condori, (2020), el objetivo es mejorar la gestión en el desarrollo de Psicomotricidad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 329 de Santa Inés Pata – Huancavelica. El Plan de acción se elaboró con participación de la directora, profesoras recabando información con respecto al proceso de acompañamiento pedagógico, a la formación docente, al manejo de la secuencia didáctica de la Psicomotricidad, para ello se realizó el diagnóstico utilizando la técnica de entrevista y como instrumento la guía de entrevista y el cuaderno de campo; así mismo se analizó el marco del buen desempeño directivo, sesiones de aprendizaje, instrumentos de monitoreo; donde cuyos resultados no fueron satisfactorios, identificando el problema de la escasa gestión en el desarrollo de la Psicomotricidad en estudiantes, con sus respectivas causas y efectos, lo que permitirá asumir un Liderazgo Pedagógico con visión transformadora que genera cambios con Monitoreo, Acompañamiento y Evaluación Pedagógico sistematizado. Estas causas con el apoyo de un marco conceptual nos permiten afirmar al mismo tiempo que son oportunidades para resolver la problemática a través de dos alternativas de solución: Desarrollo

de comunidades de aprendizaje para mejorar la gestión en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes y Participación de padres de familia para promover el desarrollo de la psicomotricidad; que deben llevarse a la práctica desarrollando las siguientes acciones: Taller de fortalecimiento de capacidades de las docentes para el uso adecuado en el manejo de la secuencia didáctica de la psicomotricidad. Reuniones de trabajo colegiado para diseñar sesiones de psicomotricidad considerando la secuencia didáctica de la psicomotricidad, Círculos de interaprendizaje para fortalecer la práctica de la psicomotricidad en su labor pedagógica, Asesoría personalizada a las docentes para fortalecer la práctica de la psicomotricidad en su labor pedagógica, Talleres de sensibilización con padres de familia e hijos para promover el desarrollo de la psicomotricidad, Jornadas y encuentros con padres de familia e hijos para promover el desarrollo de la psicomotricidad.; todo ello a través de la gestión del plan de acción con el liderazgo pedagógico de la comunidad educativa.

Después de una revisión las bibliotecas de la Universidad Nacional de Huancavelica, IESPP de Huancavelica y el IESPP de Educación Física – Huancavelica, no se encontró investigaciones con similitud del título del Proyecto de Investigación, referido a los juegos alternativos y motricidad gruesa.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1 Fundamentación Pedagógica**

Es preciso decir que los juegos se realizan en ambientes adecuados o no, ellos siempre están jugando, independientemente del lugar los niños siempre realizan diferentes tipos de movimientos y siempre tienen comportamientos semejantes en todos los niños. El juego, según la concepción de Piaget es el factor de gran importancia en el desarrollo cognitivo. El conocimiento no se deriva de la representación de fenómenos externos, pero sí, de la interacción del niño con el medio ambiente. (Piaget, La Psicología del niño, 1951)

Para Piaget el juego es esencial en la vida del niño y niña, pues prevalece la asimilación. En el juego, el niño se apropia de aquello que percibe de la realidad. Este autor defiende que el

juego no es determinante de las modificaciones de las estructuras, pero puede transformar la realidad. (Piaget, 1978)

Piaget manifiesta que el juego es de vital importancia ya que con él los niños lograrán un aprendizaje efectivo, y su comportamiento se determinará igual a los demás niños no importa en qué lugar del mundo se encuentren, lo que importante es que el niño experimente diferentes movimientos en el juego.

En cambio que (Vigotsky, 1984) plantea que el juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras.

### **Por otro lado, el fundamento psicológico en el estudiante plantea.**

Según Sauleda 2017 un alto nivel de bienestar psicológico permite la generación de emociones positivas y la usencia de emociones negativas, además de una mejor cálida de vida y el establecimiento de interacciones positivas con los demás. A ellos se suma la posible relación entre el bienestar psicológico y el éxito académico, lo que permitirá a los jóvenes un alto nivel de motivación y el cumplimiento efectivo de sus metas. **(Telles 2020)**

La capacidad de relacionarse con otras personas, de manera socialmente aceptada es fundamental para el ajuste del individuo. En edad escolar, los niños que tienen dificultades en interactuar con otros, acaban por no desarrollar vínculos sociales y tienden a hacer lo que sea para evitar a otros niños. Por eso hay un gran número de procedimientos para intervenir y resolver el problema, una de ellas es la ejecución de actividades físicas como el juego, y así conseguir que los niños aprendan habilidades sociales, como es la comunicación, empatía logrando mejorar las relaciones con sus compañeros. (Hecht, 2011)

## **Juego Alternativo**

### **Historia**

Según Castaño Ruiz & Mateos Delgado (2006), los juegos y deportes alternativos nace en España a inicios de la década de los 90 a través de seminarios de Instituto Nacional de Educación Física de Madrid; primero se le da el nombre de deportes alternativos en el año

2000, quedando dos años después como juegos y deportes alternativos, durante los seminarios se buscaba una nueva propuesta de renovación en los programas de educación física escolar y así brindar a los jóvenes nuevos hábitos deportivos. Su influencia creció considerablemente por todo España, en especial en el ámbito escolar.

Los deportes alternativos propuestos en ese entonces apuntaban a ser deportes de prácticas de integración donde se vinculaban personas sin excepción de edad, donde niños, jóvenes y adultos gozarían de un vínculo deportivo en sus tiempos libre y ejecutándolas en espacios o escenarios que no requería de una infraestructura específica, si no en espacios como playas, parques, el patio del hogar, etc.

### **Definición**

Son modalidades deportivas que no gozan de una gran masa de practicantes no suelen ser enseñados a los estudiantes por lo que son desconocidos por la mayoría de la población. Sin embargo, pueden ser un excelente medio para trabajar diferentes aspectos del desarrollo integral del niño, desde la condición física, hasta valores positivos o aspectos cognitivos. Los deportes alternativos constituyen además una posible fuente de motivación de muchos estudiantes que no disfrutaban de los deportes tradicionales o con los más populares. Así mismo favorece en la integración de la mayoría de ellos, participando en forma conjunta independientemente de su sexo, condición física o competencia motriz.

Juegos o deporte alternativo es aquel que se diferencia del deporte tradicional y convencional, bien porque utiliza material que no se halla sujeto a los círculos tradicionales de fabricación para el campo de las actividades físicas deportivas o recreativas, o bien porque en el caso de que si lo estuviera recibe un uso distinto al que tenía cuando se diseñó.

Dentro de la actividad física, podemos encontrar formas lúdico-recreativas a través de juegos alternativos que fomentan la participación, competición y cooperación de los participantes que utilizan un material y reglamento no habitual.

## **Características**

Los juegos alternativos engloban todas las actividades físicas que se refieren a las actividades lúdicas deportivas no habituales ni estandarizadas en nuestro entorno y se dan las siguientes características:

- Proporciona amplias posibilidades para que el estudiante elija la que mejor se adapta a sus intereses y aptitudes.
- Persiguen fines educativos y el desarrollo de valores y actitudes
- Facilita en la actividad física en los tiempos libres de los estudiantes.
- Nivel homogéneo de iniciación y sencillo en su aprendizaje.
- Se utiliza el menor material posible e improvisar el lugar para su práctica.
- Esfuerzos relativamente moderados y poco contacto físico en los participantes.
- Las reglas son flexibles adaptándose a los intereses del grupo.

## **Beneficios de los Juegos alternativos**

- Favorecen a la socialización
- Promueven la cooperación y al trabajo en equipo
- Desarrollan valores de tolerancia, solidaridad y de no discriminación
- Posibilitan la adquisición de habilidades de resolución de problemas.
- Fomentan la igualdad entre los niños y niñas
- Contribuyen a la mejora de la condición física y a un buen desarrollo de las habilidades motrices básicas.
- proveen al estudiante de alternativas de ocio en los deportes de practica mayoritaria en los juegos.

## **Influencia del Movimiento y el Juego en la Psicomotricidad**

### **Juego**

Es la acción de jugar, diversión, broma. La raíz de la palabra nos dice simplemente que el juego es “diversión”. El juego corporal (movimiento), se caracteriza por configurar un inter juego de relaciones tónicas a través del movimiento o la inmovilidad. Procura la búsqueda de un acuerdo tónico emocional.

## **Juego y Movimiento Lúdico**

El juego es lúdico, por lo tanto, la lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

El juego es muy importante, puesto que ayuda a estructurar el esquema corporal y hace que en niño (a) se reconozca como sujeto capaz de tener iniciativa y articular las mismas dentro de un marco social y a su vez logra una imagen ajustada de sí mismo. El niño (a) necesita jugar, porque es la mejor vía hacia el aprendizaje, al conocimiento del mundo, de sí mismo y de otros a formar sus propias imágenes mentales las mismas que posteriormente ayudaran a desarrollar las diferentes habilidades. En educación psicomotriz, se le da al cuerpo un valor existencial y se trabaja desde diferentes puntos de vista: danza, expresión corporal, gestual, rítmica, plástica y lenguaje.

(Huizinga, 1998), manifiesta: “El juego constituye el fundamento mismo de la cultura en la medida en que es el único comportamiento irreducible al instinto elemental de supervivencia. Se encuentra en el origen de todas las instituciones sociales y del arte” . El juego se da desde la socialización, contexto familiar escuela y grupo de amigos, es acción espontanea de los niños a través de ellas se transmiten valores y costumbres y es un valor básico de desarrollo en la infancia porque se canaliza una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos.

## **Movimiento Expresivo**

El movimiento expresivo 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. Busca el desarrollo de la imaginación, el placer por el juego, la improvisación, la espontaneidad y la creatividad, este acto es un enriquecimiento de las actividades cotidianas y del

crecimiento personal. Además, enseña a encontrar modalidades de comunicación más profundas e íntegras, lo que repercute en el encuentro con los demás. La Psicomotricidad; el movimiento y el juego constituyen, un patrón al cual se refieren las percepciones de posición y colocación y las intenciones motrices (realización del gesto). Así también la conciencia del cuerpo nos permite elaborar voluntariamente el gesto antes de su ejecución, pudiendo controlar y corregir los movimientos, el movimiento con el juego va de la mano para el buen desarrollo integral del ser humano

### **2.2.2 Motricidad gruesa**

Jiménez (2006), define como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivo de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. Para Pérez y Palomino (2017), la motricidad gruesa es la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales. Para que sea eficaz la coordinación psicomotriz se requiere de una buena integración del esquema corporal, así como de un conocimiento y control del cuerpo. Esta coordinación dinámica exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo, salta, brincar en un pie, sobre llantas, etc.

(Garza Fernandez, 2008) define motricidad gruesa o global: Como el control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota). Así mismo la coordinación dinámica general comprende principalmente la marcha, carrera, saltos, gateo, arrastrase, son movimientos coordinados y responden a las necesidades motrices y postura corporal permitiendo el equilibrio de los niños y niñas y se perfeccionan con la maduración del sistema nervioso central.

## **Importancia de la Motricidad Gruesa**

La motricidad gruesa se relaciona a los ejercicios que involucran grupos musculares, es decir con los movimientos que realiza los niños y niñas de todos sus organismos, esto permite que realicen funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, atrapar, lanzar y golpear una pelota.

(Condori Huayllani, 2018), la motricidad gruesa comprende todas las acciones que implican movimientos de músculos a nivel general, tomando en cuenta a la estrecha relación existente de una adecuada coordinación general, equilibrio, tono muscular, etc., aportando al desarrollo integral de los estudiantes ya que por medio de su movilidad existen la posibilidad de explorar y conocer el medio en el que se desenvuelven.

## **Áreas de la Motricidad Gruesa**

(Sotelo, 2019), plantea las áreas de la motricidad gruesa:

**a) Esquema Corporal:** Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo Al respecto Ballesteros (1982) refiere que el conocimiento y dominio del cuerpo es el pilar a partir del cual el niño construirá el resto de los aprendizajes. Este conocimiento del propio cuerpo supone para la persona un proceso que se irá desarrollando a lo largo del crecimiento. El concepto de esquema corporal en cada individuo va a venir determinado por el conocimiento que se tenga del propio cuerpo.

El esquema corporal como toma de conciencia de la existencia de las diferentes partes del cuerpo y de las relaciones recíprocas entre estas, en situación estática y en movimiento y de su evolución con relación al mundo exterior.

**b) Lateralidad:**

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lecto escritura.

Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada (Ayres y Sotelo, 2018) Coincidiendo con la definición que aporta la Real Academia de la Lengua encontramos la que expone Rigal, para quien “la lateralidad es la preferencia de utilización de una de las dos partes simétricas del cuerpo: mano, ojo, oído pierna” (Rigal, 1987, p.13) Según este mismo autor “la lateralización cortical es la especificidad de uno de los dos hemisferios en cuanto al tratamiento de la información sensorial o en cuanto al control de ciertas funciones”.

### **c) Equilibrio:**

Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. El equilibrio está totalmente relacionado con el control de la postura, está formado por el conjunto de fenómenos activos destinados a luchar contra la gravedad, tanto en la posición de pie como en la sentada, gracias a las contracciones compensatorias. Estas contracciones son reflejas y van unidas a las variaciones del tono muscular.

El equilibrio puede definirse como el estado en el que todas las fuerzas que actúan sobre el cuerpo están compensadas de tal forma que el cuerpo se mantiene en la posición deseada o es capaz de avanzar según el movimiento deseado. es donde la capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio (adquirir una postura adecuada) estando en movimiento (equilibrio dinámico) o en reposo (equilibrio estático).

## **2.3 Definiciones de términos**

### **El juego y la recreación**

Los juegos recreativos son un conjunto de acciones para divertirse y su finalidad entre los que lo realizan es proporcionar diversión, entretenimiento y el disfrute a los jugadores. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Por lo general implica un cierto grado de competencia, pero en el caso de los juegos recreativos el valor competitivo se minimiza, lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad.

El juego puede ser entendido como una actividad recreativa, en la recreación el juego es definido con función didáctica de accionar al niño en la sociedad, por medio de objetos y actividades que imitan la vida cotidiana de los adultos. Se utilizan los juegos como recurso didáctico en niños, se trata de introducirlos en el mundo de aprendizajes, aumenta su independencia a niveles de conocimientos que mejoren su integración en el medio social en el que viven.

### **Juegos individuales**

Los juegos individuales, sin la intervención de un adulto ofrece grandes beneficios en el desarrollo cognitivo de los niños aumenta su independencia y autonomía, fomenta su fantasía y permite que tomen sus propias decisiones sin miedo a equivocarse. Permite ejercitar su propio cuerpo y explorar su imaginación con los objetos cercanos de tal manera pueda elegirlos con autonomía, con propia decisión.

### **Juegos cooperativos**

(Rojas, 2009) , define al juego cooperativo “como aquella actividad lúdica en la que todos participan en forma organizada interrelacionada para alcanzar un objetivo, provoca sentimientos de aceptación, respeto, consideración hacia las demás personas. Genera en el grupo el compartir, apoyarse unos a otros de manera coordinada fomentando habilidades sociales. En este trabajo es muy importante la comunicación, confianza, seguridad, motivación y decisión, resolución de conflictos para obtener logros.

## **El desarrollo motor**

La motricidad es la capacidad que posee cualquier ser vivo para generar movimiento por sí mismo, no se concibe vida humana sin movimiento. El movimiento es la clave de relación del ser humano con el entorno físico y social. Desde una perspectiva filogenética, la motricidad ha condicionado la evolución de la especie y su estilo de vida. En el paleolítico, la motricidad era una necesidad asociada al hombre cazador. Para hacernos una idea del potencial motriz que tiene el ser humano, apuntamos que el hombre paleolítico invertía en el movimiento aproximadamente siete mil calorías diarias. Posteriormente, la evolución hacia el homo sapiens se asoció a la desaparición del nomadismo y al desarrollo de recursos tecnológicos que facilitaban la satisfacción de sus necesidades básicas, disminuyendo el esfuerzo motriz y la riqueza de la motricidad más gruesa.

A pesar de dicha evolución, la motricidad sigue determinando la calidad de vida del individuo. El movimiento permite al ser humano adquirir conocimiento, mantenerse saludable, sentirse bien con uno mismo, divertirse, establecer relaciones con los demás y con el entorno, expresar emociones, sensaciones o necesidades. En definitiva, satisfacer las necesidades básicas de relación, producción y subsistencia.

Conocer las teorías sobre aprendizaje y desarrollo motor fortalece la base del profesional en ciencias de la actividad física y el deporte en la toma de decisiones y en la reflexión sobre la práctica. (Llado, 2019)

### **Descripción de los Juegos Alternativos:**

#### **El Kinball**

Es un deporte alternativo muy peculiar que se juega en tríada, es decir, enfrentando a 3 equipos, de 4 jugadores cada uno. El objetivo es golpear un balón gigante y enviarlo al terreno de juego sin que el equipo nombrado pueda controlarlo por el aire. Por su naturaleza, se trata de una modalidad deportiva muy interesante para implementar en el contexto educativo y recreativo. Sin embargo, la necesidad de un balón costoso que no siempre está al alcance de los centros educativos es una seria limitación; por lo que se debe autoconstruirse (también se puede jugar con uno de menor tamaño).

Creado en 1986 por Mario Demers (Canadá), el kin-ball es un deporte de equipo que favorece la cooperación y el trabajo en equipo. En España está cobrando cada vez más protagonismo e incluso se están publicando artículos de investigación sobre este deporte en numerosas revistas científicas del ámbito de la Educación Física y la motricidad. Uno de los profesores que más trabaja este deporte en España es el Prof. Dr. Amador Lara de la Universidad de Jaén.

### **Fortnite**

Creado por Víctor Arufe a principios del año 2019, está basado en una adaptación didáctica del famoso video juego Fortnite de Epic Games. Es un juego intenso, lleno de valores con diferentes modalidades de práctica y muy motivante para el estudiante. donde se fundamenta científicamente esta propuesta para el aula de Educación Física. Este nuevo juego deportivo fue premiado como Mejor Experiencia de Gamificación en la Feria Internacional SIMO 2019.

### **Tchoukball**

Es otro de los deportes alternativos bastante desconocido en el ámbito de la Educación Física. Al igual que el Kin ball es un deporte de equipo jugado en pabellones polideportivos y con origen de los años 70. Su importancia radica en que no existe contacto físico entre jugadores. Posee también una federación internacional fundada en el año 1971. Se juega con una pelota similar a la de balonmano, no se permite el bloqueo de la trayectoria del balón durante los pases y tiene una estrategia defensiva frente a la ofensiva. Tiene tres tiempos de quince minutos de juego con descanso de 5 minutos.

### **Tripela**

Creada en el 2008 por Rui Neto Matos, profesor del Instituto Politécnico de Reiría (Portugal). La tripela es un deporte que busca el desarrollo armónico del niño, trabajando la coordinación óculo pédica y la coordinación óculo manual, además de la coordinación dinámico general. Requiere de táctica ofensiva y defensiva y utiliza el mismo espacio que el balonmano o futsal. En el ámbito técnico, fusiona los patrones motores del fútbol con los del balonmano.

## **2.4. Formulación de hipótesis**

### **2.4.1. Hipótesis General**

¿Los juegos alternativos influyen significativamente en la estimulación de la motricidad gruesa en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal- Huancavelica, 2022?

### **2.4.2. Hipótesis Específicas**

#### **Hipótesis específica 1:**

Los juegos alternativos influyen significativamente en el desarrollo de los saltos en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022.

#### **Hipótesis específica 2:**

Los juegos alternativos influyen significativamente en el desarrollo de la utilización de los espacios en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022.

#### **Hipótesis específica 3:**

Los juegos alternativos influyen significativamente en el desarrollo del desplazamiento corporal en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022.

#### **Hipótesis específica 4:**

Los juegos alternativos influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica 2022.

## **2.5. Identificación de variables**

Variable 01: Juegos alternativos

Variable 02: Motricidad Gruesa

## 2.6. Operacionalización de variables

Variables	Conceptualización	Dimensiones
<p><b>Juegos Alternativos</b></p>	<p>Los juegos alternativos tienen por objetivo recrear o distraer a los estudiantes a través de actividades de integración de los contenidos de formación cognitivas, motoras y de ocio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego el Fortnite</li> <li>• Juego el Kinball</li> <li>• Juego el Tripela</li> <li>• Juego Tchoukball</li> </ul>
<p><b>Motricidad gruesa</b></p>	<p>Motricidad gruesa es la capacidad de usar de forma más eficiente los músculos esqueléticos (grandes músculos). Este tipo de coordinación permite al niño dominar el cuerpo en el espacio</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saltos</li> <li>• Los espacios</li> <li>• Desplazamiento corporal</li> <li>• Equilibrio</li> </ul>

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. Diseño Metodológico**

##### **3.1.1. Tipo y nivel de investigación**

###### **Tipo de investigación**

La propuesta de investigación será el de tipo Aplicada, que busca la aplicación inmediata del conocimiento obtenido, que muchas veces esto no es posible y corresponde a otros investigadores partir de los desarrollos científicos teóricos y encontrar la aplicabilidad del conocimiento (Muños, 2018)

###### **Nivel de Investigación**

La presente investigación se realizará con nivel descriptiva, que como señala Según Hernández 2006 señalan que una investigación descriptiva consiste en presentar la información tal cual, indicando cual es la situación en el momento de la investigación analizando, interpretando, imprimiendo y evaluando lo que se desea.

###### **Línea de Investigación Especifica**

Una línea de investigación es la educación física motriz lúdica es el enfoque que abarca conocimientos, inquietudes, practicas y perspectivas de análisis que permiten el desarrollo de proyectos y productos construidos de manera sistemática alrededor de un tema de estudio

**Investigación de campo.** - La investigación se realiza aplicando la guía de observación y las encuestas ya que para poder llevar a cabo esto se tuvo que ir al lugar donde el fenómeno se desenvuelve, es decir, se tendrá que aplicar los instrumentos de investigación en le Institución Educativa San Cristóbal de Huancavelica, y observar cómo se desenvuelven los estudiantes durante las horas de realizar actividades físicas recreativas.

**Investigación Documental.** - La investigación documental cuando se investigó en fuentes bibliográficas, revistas de educación física, revistas científicas, libros, archivos, entre otros, se utilizaron fuentes bibliográficas referente al proyecto de investigación.

### 3.1.2. Método de investigación

#### Método General.

Se aplicará pasos del Método Científico, sistemático. Es un procedimiento de actuación general, seguido en el conocimiento científico en sus diferentes fases.

#### Método Específico.

El presente Trabajo de Investigación, son aquellos que se utilizan dentro del proceso de investigación científica y que, en algunos casos pueden ser también empleados de manera interdisciplinaria de acuerdo con las características que presenta es, deductivo – inductivo, analítico - sintético e Hipotético – Deductivo.

El método científico es el conjunto de pasos técnicas y procedimientos que se emplean para formular resolver problemas de investigación mediante la prueba o verificación de hipótesis. (Arias, 2012), se manipula deliberadamente los indicadores independientes para ver sus efectos y relación con uno o más indicadores de la variable dependiente

#### Método de análisis de datos.

En el trabajo de investigación utilizaré el Método Lógico y Empírico, por lo que se utilizará el pensamiento en sus funciones de deducción, análisis y síntesis, llegando al conocimiento directo utilizando la observación y la experimentación.

### 3.1.3. Diseño de investigación

#### Diseño de Hipótesis-

$$G1 = O1 \quad X \quad O2$$

$$G2 = O3 \quad -- \quad O4$$

#### Donde:

**G1** = Es el grupo experimental en la cual se aplicará los juegos alternativos que estimulen la motricidad gruesa en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022

**O1** = Es una primera observación, al grupo experimental, (GE) que recibió tratamiento los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022

**X** = Es la aplicación del estímulo, en este caso de los juegos alternativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022

**O2** = Es la segunda observación, del grupo experimental, luego de haber aplicado los juegos alternativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022

**G2** = Es el grupo de control cuantitativo por los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022

**O3** = Es la observación inicial a los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022

**O4** = Es la segunda observación al grupo de control de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022

#### **3.1.4. Población, Muestra y Muestreo**

**Población:** la población de estudio estará constituida por los Estudiantes de la Institución Educativa San Cristóbal - Huancavelica.

**Muestra:** la muestra de estudios estará conformado por 20 estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal - Huancavelica.

Muestreo: en la investigación cuantitativa existen dos tipos de muestreo uno el probabilístico y el otro no probabilístico para los fines de este estudio se a elegido el muestreo no probabilístico, en la que la elección de las unidades no depende de la probabilidad, sino de razones relacionadas con las características y contexto de investigación mas que por criterios estadísticos depende de la toma de decisiones de un investigador. (Hernández y Mendoza 2018)

#### **3.1.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Para la realización de este proyecto se llevó a cabo las siguientes técnicas e instrumentos de investigación;

##### **La entrevista**

Será dirigida a los docentes y directivos de la institución investigada y constará con preguntas relacionadas a temas relacionados a la investigación, para tal efecto se realizará una guía de entrevista.

### **La guía de observación**

Sesiones y/o prácticas de juegos alternativos durante las horas que realizan actividades físicas en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal - Huancavelica

### **La guía de prácticas de juegos alternativos**

Se ejecuto en las clases programadas durante la semana en las instalaciones de la Institución Educativa San Cristóbal - Huancavelica.

### **3.1.6 Método estadístico**

Por la naturaleza cuantitativa de la investigación, El proceso de análisis estadístico de los datos, descriptivo e inferencial, mediante el programa estadístico SPSS V-26, así mismo el análisis de datos se realizó la prueba estadística T de Student.

## CAPITULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### Resultados

Luego de haber concluido con el proceso de ejecución de las actividades de los juegos alternativos para mejorar la motricidad gruesa, se concluyó con la aplicación del pre test y post test de entrada y salida de la variable dos y la comprobación de la hipótesis general y los específicos haciendo uso de la estadística descriptiva (tabla de resultados de pre test y post test) y estadística inferencial de la prueba de rangos del investigador t studen.

La codificación y el procedimiento de los datos se realizaron con el soporte de software estadístico SPSS 27.

#### 3.1. Descripción de resultados:

##### 3.1.1 Resultado que responden a las dimensiones de la variable desarrollo Motriz Guesa

#### Tabla 1

*Frecuencia del resultado que corresponde al Pre Test y Post Test de Entrada y Salida de la Dimensión Saltos en los estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa San Cristóbal Huancavelica, 2022.*

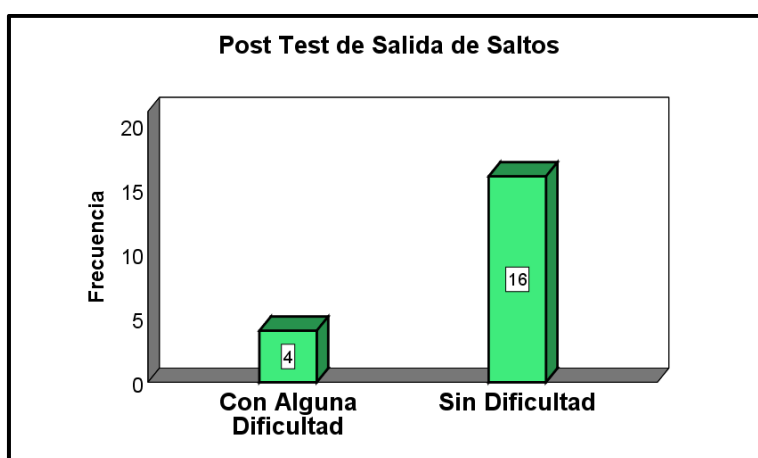
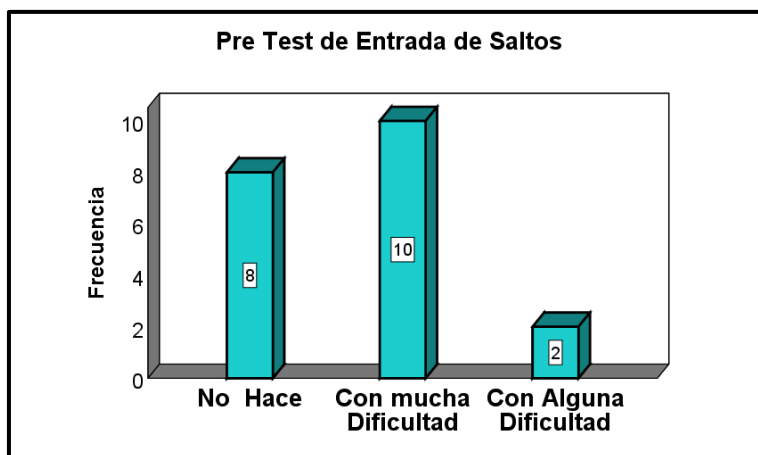
Pre Test de Entrada de Saltos					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No Hace	8	40,0	40,0	40,0
	Con mucha Dificultad	10	50,0	50,0	90,0
	Con Alguna Dificultad	2	10,0	10,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Post Test de Salida de Saltos					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Con Alguna Dificultad	4	20,0	20,0	20,0
	Sin Dificultad	16	80,0	80,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

#### Figura 1.

*Frecuencia de resultados Estadísticos Pre Test y Post Test de Entrada y Salida de la Dimensión Saltos en los estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa San Cristóbal Huancavelica, 2022.*



### **Análisis e Interpretación de Resultados**

Considerando la tabla 1, según la muestra de estudio se presenta que 8 estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal no hacen saltos que representa el 40%, 10 estudiantes realizan los saltos con mucha dificultad que es el 50%, 2 estudiantes realizan con alguna dificultad que es el 10%. Después de realizar las actividades de reforzamiento los resultados del Post test de salida arrojan los siguientes datos: 4 estudiantes realizan saltos con alguna dificultad que es el 20% y 16 estudiantes realizan saltos sin dificultad que representa al 80% del total; que implica que los talleres de los juegos alternativos influyeron significativamente en la realización de saltos.

**Tabla 2.**

*Frecuencia de los resultados que corresponde al pre test y post test de entrada y salida de la Dimensión Espacio en los estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa San Cristóbal Huancavelica, 2022.*

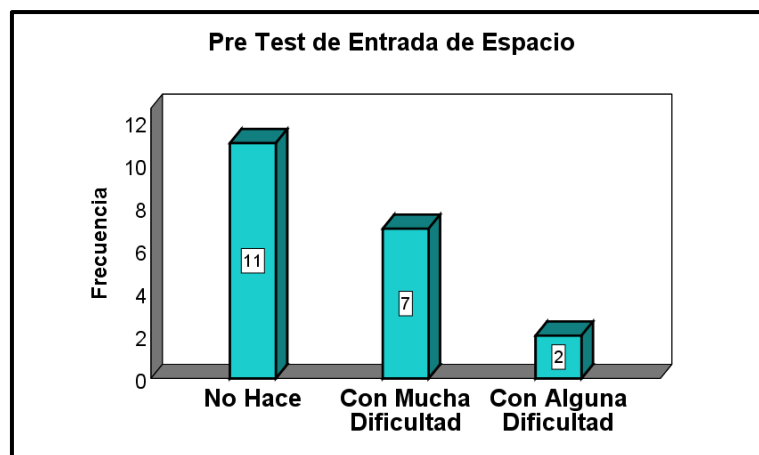
Pre Test de Entrada de Espacio					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No Hace	11	55,0	55,0	55,0
	Con Mucha Dificultad	7	35,0	35,0	90,0
	Con Alguna Dificultad	2	10,0	10,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

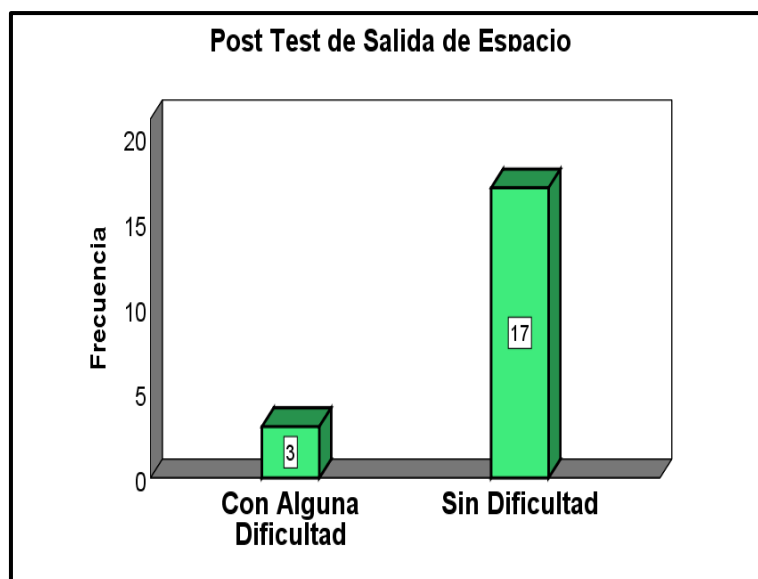
  

Post Test de Salida de Espacio					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Con Alguna Dificultad	3	15,0	15,0	15,0
	Sin Dificultad	17	85,0	85,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

**Figura 2**

*Frecuencia de los Resultados estadísticos pre test entrada y post test de entrada y salida de la Dimensión Espacio en los estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa San Cristóbal Huancavelica, 2022.*





### Análisis e Interpretación de Resultados

Considerando la tabla 2 según la muestra de estudio se presenta que 11 estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal, no se hace buen uso de espacio que representa el 55%, 7 estudiantes hacen uso del espacio con dificultad que es el 45% y 2 utilizan el espacio con dificultad que es el 10%. Después de realizar las actividades de reforzamiento los resultados del Post test de salida arrojan los siguientes datos: 3 estudiantes utilizan el espacio con cierta dificultad que es el 15%. Así mismo 17 estudiantes utilizan el espacio de manera adecuada sin dificultad representa el 85%. Que implica que la aplicación de los talleres de juegos alternativos influye significativamente en la utilización de los espacios de forma adecuada y organizada.

#### **Tabla 3.**

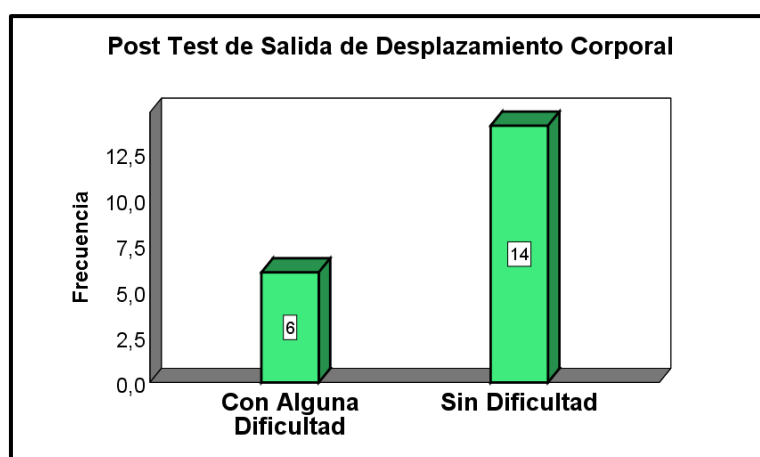
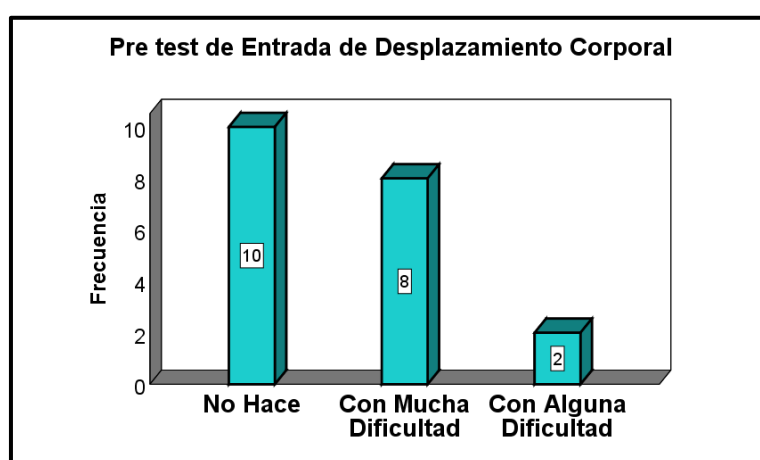
*Frecuencia de los resultados que corresponde al Pre test y Post test de Entrada y Salida de la Dimensión Desplazamiento Corporal en los estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa San Cristóbal Huancavelica, 2022*

<b>Pre test de Entrada de Desplazamiento Corporal</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No Hace	10	50,0	50,0	50,0
	Con Mucha Dificultad	8	40,0	40,0	90,0
	Con Alguna Dificultad	2	10,0	10,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Post Tes de salida de Desplazamiento Corporal					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje vá- lido	Porcentaje acu- mulado
Válido	Con Alguna Dificultad	6	30,0	30,0	30,0
	Sin Dificultad	14	70,0	70,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

**Figura 3.**

*Frecuencia de Resultados Estadísticos del Pre Test y Post Test de entrada y Salida de la Dimensión Desplazamiento Corporal en los estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa San Cristóbal Huancavelica 2022.*



### **Análisis e Interpretación de Resultados**

De acuerdo a la tabla 3, según la muestra de estudio se presenta que 10 estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal, no realizan el desplazamiento corporal adecuado que representa el 50%; 8 estudiantes se desplazan con mucha dificultad

que es el 40%, 2 estudiantes realizan desplazamientos con alguna dificultad que es el 10 %. Después de realizar las actividades de reforzamiento los resultados del Post test de salida arrojan los siguientes datos: 6 estudiantes se desplazan con alguna dificultad que es el 30%; 14 estudiantes realizan desplazamientos sin dificultad que es el 70%. Que implica que la aplicación de los talleres de desplazamientos corporales a través de juegos alternativos influyó significativamente

**Tabla 4.**

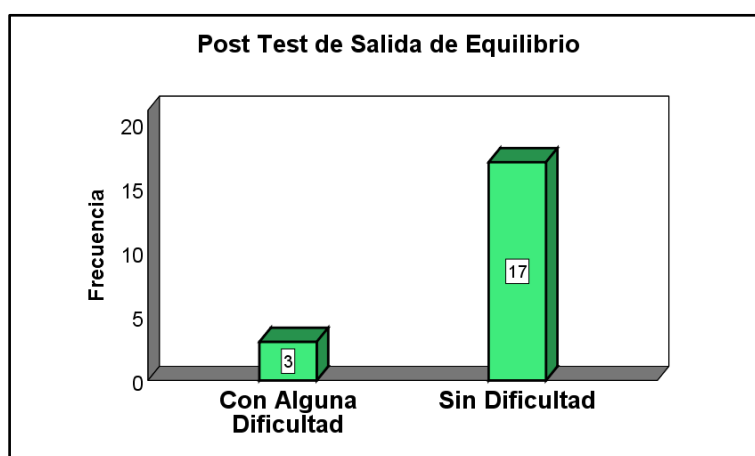
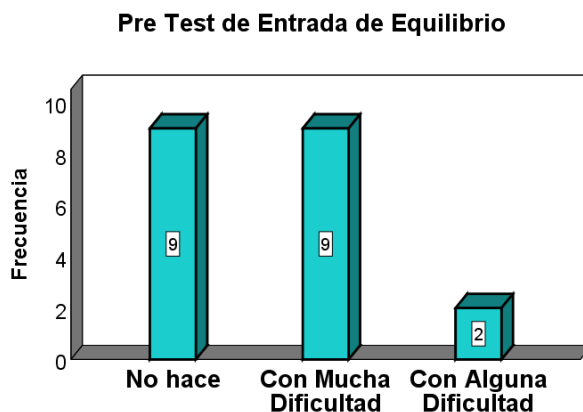
*Frecuencia de los resultados que corresponde al Pre Test y Post Test de Entrada y Salida de la Dimensión de Equilibrio en los estudiantes del Segundo Grado de la institución Educativa San Cristóbal Huancavelica, 2022.*

Pre Test de Entrada de Equilibrio					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No hace	9	45,0	45,0	45,0
	Con Mucha Dificultad	9	45,0	45,0	90,0
	Con Alguna Dificultad	2	10,0	10,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Post Test de Salida de Equilibrio					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Con Alguna Dificultad	3	15,0	15,0	15,0
	Sin Dificultad	17	85,0	85,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

**Figura 4.**

*Frecuencia de Resultados del Pre Test y Post Test de Entrada y Salida de la Dimensión Equilibrio en los Estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa San Cristóbal Huancavelica, 2022.*



### **Análisis e Interpretación de Resultados**

Considerando la tabla 4 según la muestra de estudio se presenta que 9 estudiante del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal, no tienen equilibrio que representa el 45%, 9 estudiantes tienen dificultad en el equilibrio que es el 45%; 2 estudiantes presentan alguna dificultad en el equilibrio al realizar los juegos que es el 10 %. Después de realizar las actividades de reforzamiento los resultados del Post test de salida arrojan los siguientes datos: 3 estudiantes tienen alguna dificultad en mantener el equilibrio que es el 15%; 17 estudiantes no presentan dificultad en cuanto al equilibrio que es el 85%. Que implica que la aplicación de los talleres de equilibrio dinámico y estático a través de juegos alternativos influyó significativamente.

**Frecuencia de los Resultados Generales del Pre Test y Post Test de la Variable Desarrollo Motriz Gruesa en los Estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa N° 36011 San Cristóbal Huancavelica, 2022.**

**Tabla 5.**

*Frecuencia del Resultado General que corresponde al Pre Test y Post Test de Entrada y Salida de la variable Desarrollo Motriz Gruesa en los Estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa San Cristóbal Huancavelica, 2022.*

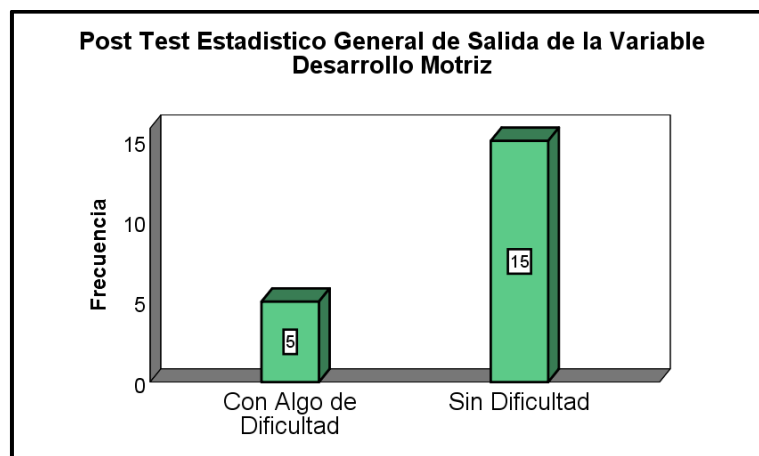
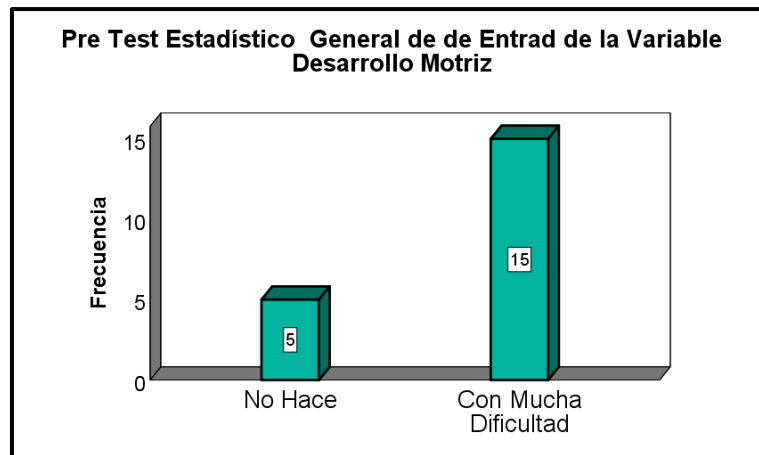
		<b>Estadísticos</b>	
		Pre Test de Entrada de Desarrollo Motriz	Post Test de Salida de Desarrollo Motriz
N	Válido	20	20
	Perdidos	0	0
Media		1,7500	3,7000
Mediana		2,0000	4,0000
Moda		2,00	4,00
Desv. Desviación		,44426	,47016
Varianza		,197	,221
Rango		1,00	1,00
Mínimo		1,00	3,00
Máximo		2,00	4,00
Suma		35,00	74,00

<b>Pre test de Entrada de Desarrollo Motriz Guesa</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Vá- lido	No hace	5	25,0	25,0	25,0
	Con mucha dificultad	15	75,0	75,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

<b>Post Test de Salida de Desarrollo Motriz Guesa</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Vá- lido	Con alguna dificultad	6	25,0	25,0	05,0
	Sin dificultad	14	75,0	75,0	20,0
	Total	20	100,0	100,0	

**Figura 5**

*Frecuencia de los Resultados Estadísticos Generales del Pre Test Entrada y Post Test de Salida de la Variable Desarrollo Motriz Gruesa en los estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa San Cristóbal Huancavelica 2022.*



### **Análisis e Interpretación de Resultados.**

Se observa en la tabla 5; aplicado el pre test referente a las dimensiones del desarrollo motriz, 05 estudiantes no desarrollan las actividades que representa el 25% y 15 estudiantes desarrollan las actividades de los juegos alternativos con dificultad que representa el 75% luego de aplicar los diferentes talleres de las mencionadas dimensiones se obtuvo los siguientes resultados. 06 estudiantes realizan las actividades con alguna dificultad que representa el 30% y 14 estudiantes realizan los juegos alternativos sin dificultad que representa el 70%. Quedando demostrado que los juegos alternativos influyen en el desarrollo de motricidad gruesa.

### **3.2. Contrastación y Comparación de la Hipótesis en el Trabajo Operacional Hipótesis General**

**Ha.** Los juegos alternativos influyen significativamente en el desarrollo de la Motricidad Gruesa en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa ¿San Cristóbal- Huancaavelica, 2022?

**Ho.** Los juegos alternativos no influyen significativamente en el desarrollo de la Motricidad Gruesa en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal- Huancaavelica, 2022.

### Nivel de significancia:

Sig. es igual a 0,05 o 5%

### Tabla 6.

*Prueba de Hipótesis General a través del T de Student de las variables Juegos Alternativos y el Desarrollo de la Motricidad Gruesa.*

Estadísticas para una Muestra				
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Juegos alternativos	20	3,7000	,47016	,10513
Motricidad gruesa	20	3,3000	,47016	,10513

Prueba para una Muestra						
Valor de Prueba = 0						
	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Juegos alternativos	35,194	19	,000	3,70000	3,4800	3,9200
Motricidad gruesa	31,389	19	,000	3,30000	3,0800	3,5200

### Decisión.

El resultado  $t = -35.194$  se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula demarcada por los límites inferior  $= -3.4800$  y superior  $= -3.9200$  y la Sig.  $= 0.000 < 0.05$  indica un resultado significativo; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir que los juegos alternativos influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad

gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal Huancavelica, 2022.

### Hipótesis específica 1:

**Ha.** Los juegos alternativos influyen significativamente en el desarrollo de los Saltos en las estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022.

**Ho.** Los juegos alternativos no influyen significativamente en el desarrollo de los saltos en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022

### Nivel de significancia:

Sig. es igual a 0,05 o 5%

### Tabla 7.

*Prueba de Hipótesis Específica 1 a través del T de Student de la dimensión saltos.*

Estadísticas para una Muestra				
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Juego de tripela	20	34,1000	2,93616	,65655
Saltos	20	212,2500	175,20781	39,17766

Prueba para una Muestra						
Valor de prueba = 0						
	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Juego de tripela	51,938	19	,000	34,10000	32,7258	35,4742
Saltos	5,418	19	,000	212,25000	130,2502	294,2498

### Decisión.

El resultado  $t = 51.938$  se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula demarcada por los límites inferior=32.7258 y superior=- 35.4742 y la Sig.= 0.000 < 0.05 indica un resultado significativo; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir que los juegos tripela influyen significativamente en el desarrollo de los saltos en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal Huancavelica,2022.

### Hipótesis específica 2:

**Ha.** Los juegos alternativos influyen significativamente en el desarrollo de la utilización de los espacios en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022.

**Ho.** Los juegos alternativos no influyen significativamente en el desarrollo de la utilización de los espacios en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022.

### Nivel de significancia:

Sig. es igual a 0,05 o 5%

### Tabla 8.

*Prueba de Hipótesis Específica 2 a través del T de Student de la dimensión uso de saltos.*

Estadísticas para una Muestra				
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Juego kinball	20	29,3000	11,68039	2,61182
Uso de espacios	20	198,4000	171,68404	38,38972

Prueba para una Muestra						
	T	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Juego kinball	11,218	19	,000	29,30000	23,8334	34,7666
Uso de espacios	5,168	19	,000	198,40000	118,0494	278,7506

### Decisión.

El resultado  $t = 11.218$  se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula demarcada por los límites inferior = 23.8334 y superior = 34.7666 y la Sig. = 0.000 < 0.05 indica un resultado significativo; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir que los juegos Kinball influyen significativamente en el desarrollo de uso de espacios en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal Huancavelica, 2022.

**Hipótesis específica 3:**

**Ha.** Los juegos alternativos influyen significativamente en el desarrollo del desplazamiento corporal en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022.

**Ho.** Los juegos alternativos no influyen significativamente en el desarrollo del desplazamiento corporal en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022.

**Nivel de significancia:**

Sig. es igual a 0,05 o 5%

**Tabla 9.**

*Prueba de Hipótesis Específica 3 a través del T de Student de la dimensión desplazamientos corporales.*

Estadísticas para una Muestra				
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Juego tchoukball	20	30,7500	7,62872	1,70583
Desplazamiento corporal	20	238,8000	165,04500	36,90518

Prueba para una Muestra						
Valor de Prueba = 0						
	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Juego tchoukball	18,026	19	,000	30,75000	27,1796	34,3204
Desplazamiento corporal	6,471	19	,000	238,80000	161,5566	316,0434

**Decisión.**

El resultado  $t = 18.026$  se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula demarcada por los límites inferior = 27.1796 y superior = 34.3204 y la Sig. = 0.000 < 0.05 indica un resultado significativo; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es

decir que los juegos tchoukball influyen significativamente en el desarrollo de los desplazamientos corporales en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal Huancavelica ,2022.

#### Hipótesis específica 4:

**Ha.** Los juegos alternativos influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica,2022.

**Ho.** Los juegos alternativos no influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022.

#### Nivel de significancia:

Sig. es igual a 0,05 o 5%

#### Tabla 10

*Prueba de Hipótesis Específica 4 a través del T de Student de la dimensión equilibrio.*

<b>Estadísticas para una Muestra</b>				
	<b>N</b>	<b>Media</b>	<b>Desv. Desviación</b>	<b>Desv. Error promedio</b>
Juego fortnite	20	3,4500	,68633	,15347
Equilibrio	20	3,8000	,41039	,09177

<b>Prueba para una Muestra</b>						
<b>Valor de Prueba = 0</b>						
	<b>T</b>	<b>gl</b>	<b>Sig. (bilateral)</b>	<b>Diferencia de medias</b>	<b>95% de intervalo de confianza de la diferencia</b>	
					<b>Inferior</b>	<b>Superior</b>
Juego fortnite	22,480	19	,000	3,45000	3,1288	3,7712
Equilibrio	41,410	19	,000	3,80000	3,6079	3,9921

#### Decisión.

En la tabla 10 el resultado  $t = 22.480$  se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula demarcada por los límites inferior= 3.1288 y superior= 3.7712 y la Sig.= 0.000 < 0.05 indica un resultado significativo; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta

la alterna, es decir que el juego fortnite influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal Huancavelica, 2022.

## DISCUSIÓN

En el presente trabajo de investigación titulado “Los Juegos Alternativos Estimulan el Desarrollo Motriz Gruesa en Estudiantes del Segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica 2022.se obtuvieron los siguientes resultados:

En relación al objetivo general “Determinar la influencia de los juegos alternativos en la estimulación de la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022. Los resultados fueron de los 20 estudiantes,06 realizan las actividades con alguna dificultad y es el 25% y 14 realizan sin dificultad que representa un 75%. Demostrándose que la práctica de los juegos alternativos mejoró el desarrollo motriz de la mayoría de los estudiantes. Gonzales, (2021) en su trabajo de investigación cuyo objetivo general es: Describir el nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 067 “San Lorenzo” – Sayapullo – Gran Chimú, 2020. Coincide en sus resultados en la dimensión saltos de la motricidad gruesa, los niños de 5 años se ubican en un mayor porcentaje de 94.44% en un nivel destacado, lo que significa que los niños realizan actividades donde hacen control de sus extremidades inferiores para coordinar sus saltos. Respecto a la dimensión lanzamientos de la motricidad gruesa, los niños de 5 años se ubican en un mayor porcentaje de 94.44% en un nivel destacado, lo que significa que los niños realizan movimientos correctos en el lanzamiento de objetos.

En función a los objetivos específicos los resultados fueron los siguientes: referente a los saltos la mejora fue un 80% de estudiantes que es 16 realizan actividades de saltos sin dificultad, en cuanto a la ubicación en el espacio en las actividades 12 estudiantes se ubican sin dificultad 60% y 8 estudiantes con cierta dificultades que es el 40% en cuanto a desplazamiento corporal y equilibrio se logró un 95% en las actividades que desarrollaron tal como lo demuestra **Alver**, (2018) en su tesis hace referencia a: “El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, obtiene los siguientes resultados que se asemeja al trabajo desarrollado El 60% de las docentes encuestadas utilizan el Juego

dentro de la planificación diaria de los niños de 5 a 6 años, considerando al Juego como una herramienta indispensable en el desarrollo de la Motricidad Gruesa de sus estudiantes; además las docentes comentan que dentro de la planificación establecida para los niños de esta edad se considera diferentes tipos de juegos para optimizar el desarrollo del aprendizaje de sus estudiantes, tratando de intervenir las docentes en cada una de las actividades. La aplicación del Test de Ozeretsky determinó que un 85% de los niños tiene un excelente nivel en el desarrollo de la Motricidad Gruesa ya que pueden realizar todas las actividades presentadas en este test, un 12% de los niños presentan un buen nivel del desarrollo motor grueso, mientras que tan solo el 3% de los niños evaluados presentan un nivel regular en el desarrollo de su motricidad gruesa. En tal sentido concuerda los resultados obtenidos que 4 estudiantes que es el 20% realizan actividades con alguna dificultad, y el 80% que es 16 estudiantes realizan actividades como los juegos sin dificultad, mejorando el desarrollo de la motricidad gruesa.

Así mismo se demuestra que un valor de significancia o p-valor obtenido equivalente a 0,000 es  $<$  que 0.05 valor por lo que se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna; ambos resultados nos permiten señalar que los juegos alternativos influyen significativamente en la estimulación de la motricidad gruesa en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa de San Cristóbal de Huancavelica.

Los trabajos de investigación citados nos sirven de base teórico para darle soporte al trabajo de investigación, demostrándose que los juegos alternativos pocas veces usados mejoran el desarrollo motriz gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa de San Cristóbal de Huancavelica.

## CONCLUSIONES

### Primero

De la presente investigación se puede concluir que existe una influencia significativa entre los juegos alternativos y el desarrollo de la Motricidad Gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, de esta manera se puede afirmar que la hipótesis general influye significativamente en las variables. Se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ), puesto que la significancia de la prueba paramétrica de t de Student es cero esta significancia es menor que 0,050 es decir que existe una influencia significativa entre los juegos alternativos y el desarrollo de la Motricidad en los estudiantes.

### Segundo

Se puede indicar que existe una influencia significativa entre el juego de Tripela influyen significativamente en el desarrollo de los saltos en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal- Huancavelica, donde se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) puesto el grado de significancia de la prueba T de Student es menor que 0.050 es decir que existe una influencia significativa entre el juego de Tripela y la dimensión de saltos, se puede considerar que esta influencia es estadísticamente significativa en un nivel de confianza del 95 %.

### Tercero

Se determina que existe una influencia significativa entre el juego del Kinball y la dimensión de uso de los espacios por los estudiantes de la segundo grado de la Institución Educativa San Cristobal – Huancavelica, donde se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) puesto el grado de significancia de la prueba T de Student es menor que 0.050, es decir que existe una influencia significativa entre el juego de Kinball y la dimensión de uso de espacios, se puede considerar que esta influencia es estadísticamente significativa en un nivel de confianza del 95 %.

### Cuarto

Se indica que existe una influencia significativa entre el juego Tripela y la dimensión Desplazamiento corporal en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, donde se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) puesto el grado de significancia de la prueba no paramétrica de t de Student es menor que 0.050 es decir que existe una influencia significativa entre el juego Tripela y la dimensión desplazamiento corporal, se puede considerar que esta influencia es estadísticamente significativa en un nivel de confianza del 95 %.

#### Quinto

Se ha analizado los resultados obtenidos, a través de los instrumentos estadísticos de recolección, y procesamiento de datos mediante el método estadístico T STUDENT y con el uso de instrumento SPSS versión 25, sobre la enseñanza de los juegos alternativos estimulan el desarrollo motriz gruesa en estudiantes de la institución educativa san Cristóbal.

## RECOMENDACIONES

### Primero

Es recomendable aplicar los juegos alternativos en los estudiantes para ayudar al desarrollo de la motricidad gruesa y lograr fortalecer su identidad personal, así mismo mejorar la relación entre los estudiantes y docente desarrollando los diferentes juegos alternativos en las actividades propias de las sesiones de Educación Física.

### Segundo

Sugerimos a los docentes de Educación Física de la institución educativa de San Cristóbal – Huancavelica, intensificar la promoción de la práctica de los juegos alternativos ampliando los entornos de su práctica como forma de innovación, ya que estos juegos son poco practicados, conocidos para mejorar la coordinación motriz gruesa en los estudiantes.

### Tercero

También se sugiere a los docentes para mejorar la organización de las actividades otorgadas en estudiantes, asignar tareas propias en las actividades, dirigir, toma de decisiones en la ejecución de los juegos alternativos, teniendo en cuenta las dimensiones como es el desplazamiento corporal, equilibrio para mejorar el desarrollo motriz gruesa.

### Cuarto

Realizar otras investigaciones para conocer y consolidar las ventajas y desventajas en los estudiantes en cuanto a la dimensión de la motricidad gruesa en los estudiantes de la institución educativa san Cristóbal.

## REFERENCIAS

- Alvarez Ponce, R. J. (2019). Niveles de psicomotricidad en niños de 3 a 5 años en la Institucion Educativa Callao. 110. <https://doi.org/https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Author/Home?author=Alvarez+Ponce%2C+Rosario+Jannet>
- Alvear La Torre, A. (2018). El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad Gruesa. Ecuador.
- Bernal, C. (2010). *Metodlogía de la Investigación*. Colombia: Pearson Educación .
- Calduch, R. (2014). *Métodos y técnicas de investigación internacional*. Madrid: Universidad Complutense de Medrid.
- Condori Huayllani, N. (2018). Comunidades de aprendizaje para el desarrollo de la Psicomotricidad. Huancavelica.
- Fonseca Morales, T. (2017). Juegos Tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años . Universidades nacional de Chimborazo, Ecuador.
- Garza Fernandez, F. (2008). Motricidad gruesa.
- Gonzales Romero, P. (2021). *Motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la IE 067 San Lorenzo, Gran Chimú Trujillo*.
- González, C. (2009). *La educación física preescolar*. Cuba: Edeportes.
- Goycochea, Y. (2017). *Juegos alternativos en el Perú*. Lima: Revista Grafic.
- Hecht, B. (2011). *La psicología en el niño: habilidades sociales*. . España.
- Hernandez, R., Fernández, C., & Batista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. DE C.V.
- Huizinga, J. (1998). Esencia y Significación del juego como fenómeno cultural. España Madrid.
- Ilbay, I. M. (2011). *La importancia de la aplicación técnica motrices en el desarrollo de la moricidad de los niños de 3 a 4 años de la comunidad de Florida en el periodo 2010*. Ambato - Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Klemn, F. (2009). *Metodología de las Actividades físicas recreativas*.

- Kokobum, E. (2008). *Educación física escolar - fundamentos de un abordaje desenvolvimentista*. México: USP.
- Llado, R. F. (2019). *Aprendizaje y Desarrollo Motor*. Bradu.
- Muñoz Rivera, D. (2013). *La coordinación y el equilibrio en el área de Educación Física. Actividades para su desarrollo*. Buenos Aires: Revista Digital.
- Noy, E. A. (2013). *Los deportes alternativos y la recreación*.
- P, R. (2009). *Juegos Cooperativos*. Sevilla Edit Deportiva.
- Petronila, G. R. (Trujillo). *Motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la IE 067 Sna Lorenzo Gran Chimú, 2021*.
- Piaget. (1951). *La Psicología del niño*.
- Pico, N. J. (2015). *Autorregulación en el ejercicio de aprendizaje dentro del marco del paradigma pedagógico ignaciano PPI*. Bogotá: Universidad de la Sabana .
- Rivera, E. L. (2020). *Los juegos y deportes alternativos: Una revisión teórica*. Lima: UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN.
- Rojas. (2009). *Juegos Cooperativos*. Sevilla-Editorial Deportiva.
- RUIZ ALONSO, J. G. (1991). *Juegos y deportes alternativos en la programación de educación física escolar*. . Lérida: Lagones.
- Sampieri. (2010). *Investigación*.
- Sánchez, E. (2021). *Motricidad gruesa: qué es, características, y etapas de desarrollo*. Barcelona: Avan.
- Scheines, G. (2017). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires: Espiritu Gutierrez.
- Semino Yarleque, G. (2019). *Nivel de Psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la IE Privada del distrito de Castilla* .
- Sotelo, A. y. (2019). *Correlación entre el desarrollo de la motricidad fina y motricidad gruesa*. Arequipa.
- Vigotsky, L. (1984). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar*. Madrid: Akal.
- Winnicott, D. (1975). *El Juego y la realidad*. Buenos Aires: Trieb.



# **Anexos**

### Matriz de Consistencia

**Título de la Investigación:** Los Juegos Alternativos estimulan la Motricidad Gruesa en estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa- San Cristóbal – Huancavelica, 2022

**Autores:** BALTAZAR NUÑEZ, Karina - NAVARRO MONTES, Orlando

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variables/ Dimensiones/ Indicadores
<p>¿De qué manera influyen los juegos alternativos en la estimulación de la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022?</p>	<p>Determinar la influencia de los juegos alternativos en la estimulación de la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022.</p>	<p>¿Los juegos alternativos influyen significativamente en la estimulación de la motricidad gruesa en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal- Huancavelica, 2022?</p>	<p><b>Variable 01:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos Alternativos</li> </ul> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego el Fortnite</li> <li>• Juego el Kinball</li> <li>• Juego el Tripela</li> <li>• Juego Tchoukball</li> </ul>
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	
<p><b>Problema específico 1:</b> ¿De qué manera influye los juegos alternativos en el desarrollo de los saltos en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal– Huancavelica, 2022? <b>Problema específico 2:</b> ¿De qué manera influye los juegos alternativos en la utilización de los espacios en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal- Huancavelica, 2022? <b>Problema específico 3:</b> ¿De qué manera influye los juegos alternativos en el desarrollo del desplazamiento corporal en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022?</p>	<p><b>Objetivo específico 1.</b> Determinar la influencia de los juegos alternativos en el desarrollo de los saltos en los estudiantes del segundo grado de la institución Educativa San Cristóbal- Huancavelica, 2022. <b>Objetivo Específico 2</b> Determinar la influencia de los juegos alternativos en la utilización de los espacios en los estudiantes del segundo grado de la institución Educativa San Cristóbal- Huancavelica, 2022. <b>Objetivo Específico 3</b> Determinar la influencia de los juegos alternativos en el desarrollo del desplazamiento corporal en los estudiantes del segundo grado de la institución Educativa San Cristóbal- Huancavelica, 2022. <b>Objetivo Específico 4</b></p>	<p><b>Hipótesis específica 1:</b> Los juegos alternativos influyen significativamente en el desarrollo de los saltos de la motricidad gruesa en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022. <b>Hipótesis específica 2:</b> Los juegos alternativos influyen significativamente en el desarrollo de la utilización de los espacios en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022. <b>Hipótesis específica 3:</b> Los juegos alternativos influyen significativamente en el desarrollo del desplazamiento corporal en los estudiantes del segundo grado de la</p>	<p><b>Variable 02:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motricidad gruesa</li> </ul> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saltos</li> <li>• Los espacios</li> <li>• Desplazamiento corporal</li> <li>• Equilibrio</li> </ul>

<p><b>Problema específico 4:</b> ¿De qué manera influye los juegos alternativos en el desarrollo del equilibrio en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022?</p>	<p>Determinar la influencia de los juegos alternativos en el desarrollo del equilibrio en los estudiantes del segundo grado de la institución Educativa San Cristóbal-Huancavelica, 2022.</p>	<p>Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica, 2022. <b>Hipótesis específica 4:</b> Los juegos alternativos influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica 2022.</p>	
--	---	---	--

Tipo y nivel de investigación	Población/Muestra/muestreo	Diseño de investigación	Técnicas e instrumentos de recojo de datos	Técnicas e instrumentos de procesamiento de datos
<p><b>Tipo de investigación</b> Aplicada <b>Nivel de Investigación</b> Descriptiva Explicativa.</p>	<p><b>Población de estudio:</b> Estudiantes de la Institución Educativa San Cristóbal - Huancavelica. <b>Muestra de estudio:</b> 20 estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal - Huancavelica.</p>	<p>G1 = O1 X O2 G2 = O3 -- O4 <b>Donde:</b> <b>G1</b> = Es el grupo experimental en la cual se aplicará los juegos alternativos que estimulen la motricidad gruesa en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica. <b>O1</b> = Es una primera observación, al grupo experimental, o sea los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica. <b>X</b> = Es la aplicación del estímulo, en este caso de los juegos alternativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica. <b>O2</b> = Es la segunda observación, del grupo experimental, luego de haber aplicado los juegos alternativos en el</p>	<p><b>Técnicas:</b> Revisión documental Esta técnica se ha utilizará para la construcción del teórico, conceptual y contextual de la investigación, también para la recolección de información requerida para dar respuesta a la pregunta de investigación. <b>La Encuesta</b> La encuesta será la técnica principal para obtener datos en la muestra de estudio seleccionada. <b>Entrevista:</b> La entrevista es un intercambio de opiniones o ideas sobre un tema determinado. Se produce entre</p>	<p><b>Técnica:</b> • Técnica de la Observación. <b>Instrumentos:</b> • Cuestionario • Entrevista. • Aplicación de pre test- post test <b>Técnica de procesamiento de datos</b> a) El programa estadístico SPSS V-26, así mismo el análisis de datos se realizó la prueba estadística T de Student</p>

		<p>desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica.</p> <p><b>G2</b> = Es el grupo de control cuantitativo por los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica.</p> <p><b>O3</b> = Es la observación inicial a los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica.</p> <p><b>O4</b> = Es la segunda observación al grupo de control de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa San Cristóbal – Huancavelica.</p>	<p>dos o más personas a través de una conversación</p> <p><b>Instrumentos:</b></p> <p>Para aplicar la técnica de estudios se empleará un cuestionario tipo Escala de Likert, el mismo que será sometido a la prueba de validez y de confiabilidad.</p>	
--	--	--	--	--



