

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**VICERRECTORADO ACADÉMICO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Programa de juegos infantiles en la Psicomotricidad de  
niños de la Institución Educativa N°2232-Coyartuna-Pataz; 2018**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial**

**Autora**

Carrera Flores, Nancy

**Asesor**

Asesor (ORCID 0000-0001-7116-5185)

Varas Boza, Lucy Joanet

**Chimbote – Perú**

**2019**

## INDICE

Índice.....	ii
1. Palabra clave.....	iii
2. Título.....	v
3. Resumen.....	vi
4. Abstract.....	vii
5. Introducción.....	1
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	1
5.1.1. Antecedentes.....	1
5.1.2. Fundamentación científica.....	5
5.1.2.1. Psicomotricidad.....	5
5.1.2.1.1. Teorías que fundamentan la psicomotricidad.....	6
5.1.2.1.2. Importancia de la psicomotricidad.....	8
5.1.2.1.3. Objetivos de la psicomotricidad.....	8
5.1.2.1.4. Finalidad de la psicomotricidad.....	8
5.1.2.1.5. Tipos de actividades psicomotrices.....	9
5.1.2.1.6. La psicomotricidad en el desarrollo infantil.....	10
5.1.2.1.7. Leyes de la maduración.....	11
5.1.2.1.8. Desarrollo Motor.....	12
5.1.2.1.9. Fases del desarrollo Motor.....	12
5.1.2.1.10. Aspectos de la psicomotricidad.....	13
5.1.2.1.11. Secuencia de una Actividad Psicomotora.....	17
5.1.2.1.12. Estrategias Psicomotoras.....	18
5.1.2.2. Programa de Juegos infantiles.....	19
5.1.2.2.1. El juego.....	20

5.1.2.2.2. Teorías del juego.....	21
5.1.2.2.3. Características del juego.....	23
5.1.2.2.4. Clasificación de los juegos.....	26
5.1.2.2.5. El juego en función a las edades.....	28
5.1.2.2.6. El juego psicomotor.....	30
5.1.2.2.7. El desarrollo psicomotor.....	31
5.1.2.2.8. Áreas de desarrollo.....	32
5.1.2.2.9. Desarrollo de los niños de 3- 4 y 5 años.....	33
5.1.2.2.10. Diseño Curricular y la Psicomotricidad.....	36
5.2. Justificación de la investigación.....	40
5.3. Problema.....	41
5.4. Conceptuación y operacionalización de las variables.....	42
5.5. Hipótesis.....	46
5.6. Objetivos.....	46
6. Metodología.....	47
6.1. Tipo y diseño de investigación.....	47
6.2. Población y muestra.....	47
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	48
6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de información.....	48
7. Resultados.....	50
8. Análisis y discusión.....	59
9. Conclusión y recomendaciones.....	60
10. Agradecimiento.....	61
11. Referencias bibliográficas.....	62
12. Apéndice y anexos.....	63

## 1. PALABRAS CLAVE

### 1.1.En Español

**TEMA** : Psicomotricidad

**ESPECIALIDAD** : Educación Inicial

### 1.2.En Inglés

**TOPIC** : Psychomotor skills

**SPECIALTY** : Initial education

### Líneas de investigación

Línea de investigación	OCDE		
	Área	Sub área	Disciplina
Teoría y métodos educativos.	5. Ciencias Sociales	5.3 Ciencias de la Educación	Educación General

## **2. TÍTULO**

**Programa de juegos infantiles en la Psicomotricidad de niños de la Institución Educativa N°2232-Coyartuna-Pataz; 2018**

**Children's games program in the Children's Psychomotor of the Educational Institution N ° 2232-Coyartuna-Pataz; 2018**

### **3. RESUMEN**

La presente investigación tiene como propósito mejorar la Psicomotricidad a través del Programa de Juegos Infantiles, en niños de 5 años de la I.E N°2232 Coyartuna-Huamcaspata; 2018.

La metodología de investigación es aplicada con su diseño pre experimental y el instrumento de recolección a emplear será una lista de cotejo en el pre test y pos test para mejorar la psicomotricidad en los niños. Tal instrumento fue tomado por el Ministerio de Educación, y adaptado por la investigadora.

Además, se administra a una población y muestra de 15 niños y niñas. El paquete estadístico que nos permitirá procesar la información es el paquete estadístico SPSS versión 2.

Además, como resultado se observa un nivel de significancia de 0,000 en 14 grados de libertad y en un 95% de confianza; del cual se concluye que los juegos infantiles han mejorado la psicomotricidad en los niños de 5 años

#### **4. ABSTRACT**

The purpose of this research is to improve Psychomotor skills through the Children's Games Program, in 5-year-old children of I.E No. 2232 Coyartuna-Huamcaspata; 2018.

The research methodology is applied with its pre-experimental design and the collection instrument to be used will be a checklist in the pre-test and post-test to improve psychomotor skills in children. Such an instrument was taken by the Ministry of Education, and adapted by the researcher.

In addition, it is administered to a population and sample of 15 children. The statistical package that will allow us to process the information is the statistical package SPSS version 2.

In addition, as a result a level of significance of 0.000 is observed in 14 degrees of freedom and in 95% confidence; which concludes that children's games have improved psychomotor skills in 5-year-olds.

## **5. INTRODUCCIÓN**

### **5.1. Antecedentes y fundamentación científica**

#### **5.1.1. Antecedentes**

Silva. y Neves. (2016), en su tesis “Efectos de un programa de Psicomotricidad Educativa en niños en edad preescolar” España, concluyen:

Con esta investigación se pretendió evaluar los efectos de Psicomotricidad Educativa sobre la competencia física percibida y la percepción de competencia de la relación con compañeros en los niños de preescolar. Se pretendió también analizar a través de la percepción de educador la pertinencia de incluir la Psicomotricidad Educativa en el currículo preescolar.

Los resultados de la comparación de los datos en la evaluación antes y después de la intervención mostraron un aumento significativo de la competencia física percibida y un aumento no significativo en la percepción de competencia de la relación con sus compañeros. El educador se dio cuenta de las diferencias positivas significativas en los niños en el desarrollo motor e en motivación para aprender en las tareas del aula. El educador también defendió la inclusión de la Psicomotricidad Educativa en plan de estudios preescolar. En conclusión, esta investigación proporciona resultados interesantes que contribuyen a aumentar la comprensión sobre la relevancia de la Psicomotricidad Educativa en el desarrollo psicosocial y académico del niño preescolar, y advierte de una mayor investigación en esta área. (pág. 326)

Yarleque. (2017), en su tesis “Psicomotricidad, madurez para la lectoescritura, autocontrol y aceptación en preescolares de Huancayo”, concluye:

Es muy importante el papel que tiene la educación inicial pero este es potencializado por el programa “estimulando el cerebro y movimiento del niño”; de modo que el uso del programa en el nivel inicial, por lo menos en la población estudiada, es recomendable. (pág. 122)



Escuza. (2016), en su tesis “Programa de psicomotricidad en el desarrollo motriz de los niños de cinco años en la Institución Educativa Parroquial Fe y Alegría N°17, Lima - 2016”, concluye que:

Después de aplicar el programa de psicomotricidad en el desarrollo motriz, se observó que los resultados obtenidos respecto a la motricidad, se ven incrementados en el pos test, además como el p valor obtenido es inferior al nivel de significancia establecido (0,05) es por ello es que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador, la cual quiere decir que el programa psicomotriz si influye significativamente en la motricidad en niños de cinco años en la Institución Educativa Parroquial “Fe y Alegría”N°17, 2016 (Pág. 80)

Guerrero y Gutiérrez (2015), en su tesis “Juegos psicomotores bajo el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en el nivel inicial. Nuevo Chimbote-2015” concluyen:

Mediante el diseño y la correcta aplicación de juegos psicomotores, los estudiantes en cada sesión fueron alcanzando el nivel esperado. En cada indicador que se formuló para su evaluación, los resultados fueron positivos. La efectividad de los juegos psicomotores como recurso para mejorar la motricidad gruesa se vio reflejada en el promedio de las quince sesiones.

Mediante el pos test, se pudo observar que las niñas y niños tienen un mejor rendimiento en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa. Todos superaron el nivel C ampliamente y se ubican en el mayor porcentaje en el nivel de logro esperado.

Se obtuvo un nivel de significancia positivo al contrastar la hipótesis entre el pre test y el pos test. Además, el valor de significancia de la prueba estadística es 0.000, el cual Juegos psicomotores bajo el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en el nivel inicial In Crescendo. Educación y Humanidades. 2015; 2(2): 107-116 115 es menor que 0.05. Esto indica que

existe una diferencia significativa en la mejora de la motricidad gruesa de las niñas y niños.

Alcántara. y Huamán. (2011), en su tesis “El juego y el desarrollo psicomotor grueso de los niños de la I.E. N° 315 de Nuevo Chimbote en el año 2011” llegan a las siguientes conclusiones:

Existe una relación entre el juego y la psicomotricidad gruesa, ya que en los niños de la I.E N° 315 de Nuevo Chimbote, al realizar los juegos observados realizan ejercicios que ayudan a desarrollar su psicomotricidad como saltar, correr, gatear, caminar, rodar. Por ejemplo, al momento de jugar utiliza brazos y piernas, en esta actividad los niños hacen uso de su psicomotricidad gruesa al 100%, salta en un pie al momento de jugar, en esta actividad también hacen uso de la psicomotricidad gruesa al momento de jugar realizándolo al 100%. (Pág. 118)

Chico y Grados. (2002), en su tesis “Programa lúdico de Educación Psicomotor para el desarrollo de habilidades motores gruesas en niños y niñas de 3 años de edad del C.E. I. 1685 María Inmaculada – Urb. Mochica – Trujillo, llegan a las siguientes conclusiones:

Al aplicar el programa lúdico en educación primaria psicomotriz se ha logrado alcanzar porcentajes significativos en el desarrollo de habilidades motores gruesas en los niños y niñas.

La participación activa de niños y niñas logro que el programa propuesto sea eficaz para lograr mayor dominio y conocimiento de su cuerpo favoreciendo al perfeccionamiento de habilidades y destrezas a su edad.

Jiménez. (2002),” Influencia de un programa de juegos en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años del C.E.I. Corazón de Jesús de la Urbanización las granadas – Trujillo, para obtener el título de Licenciada en educación inicial en la Universidad Nacional de Trujillo llega a las siguientes conclusiones:

Los juegos ejercitan la agilidad, destreza y coordinación, así como la atención, concentración, memoria en el niño y a su vez permite la descarga del exceso de energía que mantiene al niño tenso irritable y nervioso, liberándolo de la ansiedad, hostilidad y agresividad reprimida.

Malaver y Martín. (2002), en su tesis “Influencia de los juegos en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de edad en el C.E.I. N° 1679 San Juan Bautista – Trujillo, llegan a las siguientes conclusiones:

Antes de la aplicación de la propuesta pedagógica, los niños y niñas de 4 años del C.E.I. N° 1674 – San Juan Bautista, el Alambre – Trujillo, exhibieron nivel deficiente y regular en 90% respecto al desarrollo de la coordinación motora gruesa, mientras que al término del estudio, el 80% de dichos niños evolucionaron hacia el nivel eficiente.

En función de los indicadores estadísticos se estableció que el puntaje promedio referido a los puntajes del pos test de desarrollo de la coordinación motora gruesa, fue mayor con respecto a los puntajes obtenidos del pre test obtenido por los niños referidos, aun cuando en ambos se observó niveles de homogeneidad aceptable.

Condori. y Yong. (2009), en su tesis “Actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para desarrollar la psicomotricidad de los niños de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote, llegan a las siguientes conclusiones:

Las actividades lúdicas en la psicomotricidad de los niños de 4 años son importantes porque permite:

- La adquisición de habilidades básicas como la lectura, escritura, cálculo.
- Favorecer la coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo.
- La socialización, autonomía, autoestima y desarrolla su aprendizaje.

Morillo (2009), en su monografía “La psicomotricidad en la primera infancia”, llega a las siguientes conclusiones:

La psicomotricidad se fundamenta en una globalidad del ser humano, principalmente en la infancia y tiene su núcleo de desarrollo en el cuerpo y en el conocimiento que se produce a partir de él.

La psicomotricidad puede aplicarse como instrumento educativo para conducir al niño hacia su autonomía y la formación de su personalidad a través de un proceso ordenado de vivencias de todo tipo.

El proceso de desarrollo psicomotor que vive el niño realiza impresionantes descubrimientos en su cuerpo, del cuerpo de los demás, de los objetos, del espacio para adentrarse en este mundo que va conquistando al mismo paso que conquista su propia autonomía y seguridad que proporciona el respaldo afectivo de la madre.

Correa. (2007), en su monografía “El desarrollo motor y la psicomotricidad en el niño de 5 años”, concluye que:

El desarrollo motor ocurre de forma secuencial, donde una habilidad ayuda a que surja otra; sigue una dirección de arriba hacia abajo como por ejemplo primero controla su cabeza luego el tronco.

La psicomotricidad es importante para el niño y la niña porque le va a permitir independizarse y desarrollarse integralmente.

La psicomotricidad permite una mejor coordinación motora gruesa, fina, así como equilibrio, elasticidad y agilidad.

## **5.1.2. Fundamentación científica**

### **5.1.2.1. Psicomotricidad**

Según (Almeyda 2004; pág. 18), “la psicomotricidad permite que mediante la actividad corporal se obtenga la capacidad de representación, análisis, síntesis y manipulación mental del mundo exterior”. La psicomotricidad como su nombre lo indica, trata de relacionar dos elementos hasta ahora desconectado, de una misma evolución: el desarrollo psíquico y el desarrollo motor.

La psicomotricidad no solo abarca la ejecución del movimiento, sino que va más allá. Para comprender el concepto de psicomotricidad es necesario dividirlo en: "psico" y "motricidad" ya que ambas tienen que estar estrechamente relacionadas para la buena función de la psicomotricidad.

Tal como lo manifiesta (Denis. 1997; pág.1001) " La psicomotricidad implica la relación mutua entre la actividad psíquica y motora, movimiento, acción y organización psicológica".

#### **5.1.2.1.1. Teorías que fundamentan la psicomotricidad**

Se consideran las referencias teóricas no como una verdad absoluta sino simplemente como una ayuda que permite superar la impotencia de la psicomotricidad frente a la complejidad del comportamiento infantil y sentirse con la seguridad necesaria para ejercer la libertad de pensamiento, de acción y creación en la práctica cotidiana.

Teniendo en cuenta a Ochaíta y Espinosa (2004); explica sobre las teorías de la psicomotricidad:

**a. Henry Wallon** " considera a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento.

**b. Jean Piaget** " sostiene que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños dependen de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida, sostiene además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio , los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento".

**c. Bernard Aucouturier.** "considera que es la práctica de acompañamiento de las actividades lúdicas del niño, concebida como un itinerario de maduración que favorece el paso del placer de hacer placer de pensar y que la práctica psicomotriz no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo, del esquema

corporal, sino que pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro de descubrir y de descubrirse, única posibilidad para el de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo".

- d. Julián De Ajuriaguerra** "propuso en los años cincuenta una educación para los movimientos del cuerpo, como una terapia para reeducar a los niños y niñas con problemas de aprendizaje y de comportamiento que no respondían a la terapia tradicional. Sus trabajos se refieren mayormente al desarrollo de la postura y a la capacidad de observar un objeto, acercarse a el , agarrarlo con la mano y manipularlo, considerando el rol que juega el dialogo tónico en el desarrollo de esta postura y en la manipulación de dicho objeto.

**e. Teoría de Maduración de Arnold Gessel**

La teoría de Arnold Gesell describe en forma sistemática el crecimiento y desarrollo humanos desde el nacimiento hasta la adolescencia. Le interesa más estudiar la influencia que el desarrollo y la personalidad ejercen sobre la conducta, que investigar sobre estas estructuras. Constituye su teoría del desarrollo a partir de los conceptos de crecimiento y maduración. Considera al crecimiento como cambio formal y funcional, que está sujeto a leyes biológicas y es producto de la maduración. La maduración en la concepción de Gesell ocupa una importancia preponderante, la maduración se verifica por medio de los genes o sea que la naturaleza determina el orden de aparición de los factores de crecimiento; o sea que la madurez de las estructuras nerviosas es un prerrequisito esencial del aprendizaje, es decir el niño posee rasgos y tendencias constitucionales que determinan cómo y hasta que punto podrá aprender.

**5.1.2.1.2. Importancia de la psicomotricidad**

Para (Denis. 1997; pág.1001), son tres niveles de importancia:

- **A nivel motor;** le permitirá al niño tomar conciencia de su propio cuerpo en todo momento y situación. Controlar su respiración, orientarse en el espacio, organizar adecuadamente su esquema corporal y dominar su equilibrio.
- **A nivel cognitivo;** le va a permitir la mejora de la memoria, la atención, la concentración, la imaginación y la creatividad del niño.
- **A nivel social y afectivo;** permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos, relacionarse con los demás. Elevar su autoestima, autonomía.

#### **5.1.2.1.3. Objetivos de la psicomotricidad**

Según (Montenegro. 1991; pág. 26), la psicomotricidad por su repercusión en la vida del niño se plantea cumplir con los siguientes objetivos:

- Conseguir que el niño y niña conozca segmentariamente su cuerpo, sus posibilidades motrices, sus características individuales, así como la de sus compañeros.
- Favorecer el desarrollo físico del niño y la niña dentro de su propia dinámica motriz.
- Desarrollar su flexibilidad, fuerza, destreza y equilibrio.
- Adquirir una coordinación y control dinámico.
- Desarrollar movimientos creativos con su propio cuerpo.
- Adquirir una imagen positiva de sí mismo, que le dé confianza y seguridad.

#### **5.1.2.1.4. Finalidad de la psicomotricidad**

La psicomotricidad persigue fines tal como lo manifiesta (Montenegro. 1991; pág. 27) quien arribó a lo siguiente:

- Poner la movilidad al servicio de la expresión y la comunicación.
- La psicomotricidad es una técnica que tiende a favorecer el dominio corporal, la relación y la comunicación que el niño va a establecer con el mundo que lo rodea.

- Introducir a partir de la idea de cuerpo su estado estático o en movimiento, en relación con sus diferentes partes y, sobre todo, en relación con los espacios y objetos que lo rodea.

#### **5.1.2.1.5. Tipos de actividades psicomotrices**

Para (Loli. 1986; pág. 85) existen tres tipos de actividades psicomotrices:

##### **a. Actividades psicomotrices básicas:**

Estas actividades están destinadas a brindar al niño las posibilidades de enriquecer sus cualidades, permitiéndole conocer su cuerpo y su capacidad de acción, de relación, y de expresión. Comprenden dos grandes grupos de actividades:

- **Educación Orgánica:** Tiene por objeto permitir el desarrollo de los grandes sistemas muscular y resistencia, que actúan a su vez sobre el sistema articular, desarrollará la flexibilidad.
- **Exploración del Movimiento:** Está dirigido a brindar al niño oportunidades para que experimente con su cuerpo y vaya desarrollando su coordinación. La exploración del movimiento permite el enriquecimiento de la confianza y la seguridad. Haciendo uso de las actividades psicomotrices el niño pasará de la actividad espontánea del juego o de la tarea de movimiento a la actividad planificada.

##### **b. Actividades psicomotrices de aprestamiento:**

Conjunto de actividades que favorecen en el niño el desarrollo de estructura mentales; cognitivas, motoras, afectivas, tales como el pensamiento lógico, sensorial, del lenguaje, de la capacidad para resolver problemas, de aptitudes motoras de la coordinación motriz, en relación a los procesos de individualización y socialización, capacitándole para futuros aprendizajes y para su participación en el medio socio cultural educativo. En el nivel de Educación Inicial, juega un rol decisivo en la vida del niño y en él se atiende básicamente el desarrollo de estructuras mentales, partiendo de experiencias



inmediatas y concretas, teniendo en cuenta los intereses y necesidades del niño considerando que ha iniciado su proceso de individualización y socialización.

### **c. Actividades recreativas: el juego**

Es la actividad natural que constituye la manifestación espontánea de satisfacer la necesidad de movimiento y acción haciendo uso de la creatividad. El juego acompaña al niño en el transcurso de su vida constituyendo la vía por la que adquiere las experiencias necesarias para enfrentarse con éxito al mundo que lo rodea dándole oportunidad para que experimente y ponga en práctica todas sus habilidades.

Este juego proporciona al niño los medios de crear libre y espontáneamente las más variadas acciones, constituyendo la práctica de esta actividad el resorte que lo impulsará a la conquista de lo nuevo, poniendo en evidencia su dinamismo motor. Físicamente el juego contribuye a que el niño tome consciencia de sus habilidades y su capacidad frente a sí mismo, ayudándole a comprender y controlar el mundo en el que se desenvuelve pues observa más de cerca el mundo de los demás permitiéndole su desarrollo motriz, intelectual y social.

#### **5.1.2.1.6. La psicomotricidad en el desarrollo infantil**

Así como lo manifiesta (Loli. 1986; p. 123), se conoce como desarrollo psicomotor a la madurez psicológica y muscular que tiene una persona, en este caso un niño. Los aspectos psicológicos y musculares son las variables que constituyen la conducta o la actitud. Al contrario del intelectual que está dado por la maduración de la memoria, el razonamiento y el proceso global del pensamiento.

El desarrollo psicomotor es diferente en cada niño, sin embargo, es claro que él se presenta en el mismo orden en cada niño. Es así, por ejemplo, que el desarrollo avanza de la cabeza a los pies, por el vemos que el desarrollo funcional de la

cabeza y las manos es primero que el desarrollo de las piernas y los pies.

- **3 años:** El niño ya se siente seguro al estar sobre sus pies, y tiene mayor control de la marcha. Puede correr y graduar la velocidad de la carrera, frenar, saltar a pies juntos caminar en puntillas y alternar pies al subir y bajar escalas. A los 3 años ya hay un fino desarrollo de coordinación viso motora (coordinar la visión con los movimientos manuales), logra hacer torres de 10 cubos, tomar el lápiz, y arrojar la pelota con una dirección predeterminada. De a poco comienza a adquirir cada vez más precisión en sus movimientos.
- **4 años:** Lanza la pelota a lo lejos, puede saltar sobre un pie, puede copiar a imagen de una cruz, conoce al menos un color, puede resolver sus necesidades de evacuación.
- **5 años:** A los 5 años existe una preferencia lateral marcada, llegando a establecerse una lateralidad definitiva, su marcha y equilibrio están bien desarrollados. Atrapa con las manos la pelota que le lanzan, puede copiar un triángulo, conoce al menos cuatro colores y puede desvestirse y vestirse sin ayuda.

#### **5.1.2.1.7. Leyes de la maduración**

La maduración cerebral es uno de los factores básicos del desarrollo psicomotriz, considerando dos leyes según (Almeyda. 2004; pág.162).

- **Ley Céfalocaudal:** Establece que la organización de las respuestas motrices se efectúa en orden descendente desde la cabeza hasta los pies, es decir se controlan antes los movimientos de la cabeza que de las piernas.
- **Ley próxima distal:** Indica que la organización de las respuestas motrices se efectúa desde la parte, más próxima del eje del cuerpo a la parte más alejada. Así, se puede observar que el niño controla antes los movimientos de los hombros que los movimientos finos de los dedos.

#### **5.1.2.1.8. Desarrollo Motor**

Para (Durivage. 2005; pág.16), el desarrollo motor que se refleja a través de la capacidad de movimiento, depende esencialmente de dos factores básicos:

- **La maduración del sistema nervioso:** La maduración del sistema nervio o mielinización de las fibras nerviosas, sigue dos leyes: El céfalo caudal (de la cabeza a los pies) y la proximodistal (del eje a las extremidades). Leyes que nos explican por qué el movimiento en un principio es tosco, global y brusco. Durante los primeros años, la realización de los movimientos precisos depende de la maduración.
- **La evolución del tono:** El tono sirve de fondo sobre el cual surgen las contracciones musculares y los movimientos; por tanto, es responsable de toda acción corporal y, además, es el factor que permite el equilibrio necesario para efectuar diferentes posiciones. El tono evoluciona de la siguiente manera. Después del nacimiento se manifiesta por una hipertonia de los miembros y por una hipotonía del tronco. Progresivamente hacia los tres años, el tono se modifica y adquiere más consistencia, lo que le da más agilidad a los miembros, aunque todavía los miembros siguen frenados por la falta de regulación tónica. De esta manera en esta edad se pueden destacar dos aspectos a través de los cuales continúa la evolución del tono; uno ligado a la tipología del niño (atlético), y el otro ligado a la edad un fenómeno interesante de esta época son las sin cinesias, movimientos parásitos durante la acción, que desaparecen alrededor de los doce años.

#### **5.1.2.1.9. Fases del desarrollo Motor**

**Tipos de movimiento:** el desarrollo motor evoluciona desde los actos reflejos y los movimientos no coordinados y sin finalidad precisa hasta los movimientos coordinados y precisos del acto motor voluntario y los hábitos motores del acto motor automático. Así encontramos diferentes tipos de movimientos según (Almeyda. 2004; pág.162):

- **El Acto Reflejo:** es una respuesta de carácter automático involuntario que se da antes una estimulación. Esta respuesta que es innata constituye la base de los movimientos voluntarios.
- **El Acto Voluntario:** es el que se lleva a cabo de una forma voluntaria. Ante un estímulo determinado, este se analiza, se interpreta y se decide la ejecución de la acción.
- **El Acto o Movimiento Automático:** cuando se lleva a cabo la repetición de los movimientos voluntarios, se integra de una forma automática y pasan a ser hábito; de esta forma se ahorra energía en el proceso de análisis e interpretación del acto.
- **Los Reflejos:** él recién nacido dispone de conductas reflejas que se disparan automáticamente en respuesta a estímulos externos o internos adecuados.
- **El Tono Muscular:** es el grado de tensión o relajación de los músculos. Esta es la base del control de los movimientos voluntarios. Todo organismo, para mantener una posición equilibrada, necesita tener un nivel alto de tono determinado.

#### 5.1.2.1.10. Aspectos de la psicomotricidad

Según (Loli. 1986; pág. 100), considera solo cuatro aspectos de la psicomotricidad:

- a. Percepción sensorio motriz:** Dentro de ella veremos a la percepción visual, táctil y auditiva.
  - **La percepción visual,** se desarrolla a partir de ejercicios de coordinación óculo motriz, de percepción figura fondo, de percepción de la posición y de las relaciones espaciales, de discriminación de forma y de memoria.
  - **La percepción táctil,** se desarrolla a partir de la conciencia de cuerpo y del desarrollo de la prensión.
  - **La percepción auditiva,** se desarrolla a partir de ejercicios de concentración de memoria, de discriminación auditiva.

- b. Motricidad:** En la ejecución motriz intervienen factores neurofisiológicos tales como soltura, torpeza, híper control, regularidad, etc.; así como emocionales: comodidad, placer, rigidez, impulsividad, etc. De acuerdo con el desarrollo espontáneo de la motricidad se han clasificado en 5 tipos:
- **Los movimientos locomotores**, son movimientos gruesos y elementales que ponen en función al cuerpo como totalidad como: caminar, gatear etc.
  - **La coordinación dinámica**, exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo como: saltos, brincos.
  - **La disociación**, es la posibilidad de mover voluntariamente una o más partes del cuerpo, mientras que las otras permanecen inmóviles o ejecutan o movimiento diferente como: caminar sosteniendo con los brazos n plato con una piedra encima.
  - **La coordinación viso motriz**, consiste en la acción de las manos u otra parte del cuerpo realizada en coordinación con los ojos. Esta coordinación se considera como paso intermedio a la motricidad fina. Ejemplo rebotar una pelota con la mano.
  - **La motricidad fina**, es la posibilidad de manipular los objetos, sea con toda la mano o con movimientos más diferenciados utilizando ciertos dedos.
  - **La coordinación ojo – mano**, ocupa dentro da la línea de educación psicomotriz un lugar preferencial pues, frente al aprestamiento, sobre todo para la escritura, va a proporcionar al niño(a) la habilidad necesaria para convertir la expresión verbal en lenguaje escrito. La coordinación óculo manual en la etapa de aprestamiento para la escritura esta dad por los lanzamientos y recepción de pelota, pues esta acción permite al niño(a) poner a prueba su sentido del espacio vertical y toma conciencia del mismo. Excelente resultado ha dado, en nuestro medio, el uso de las pelotas de trapo, confeccionadas por los mismos niños (as), ya que aun cuando estuvieran mal hechas, sirven para cuando ingresen a la

clasificación de los elementos de un conjunto. Ejemplo: clasificar las pelotas de trapo por sus formas, las redondas, las pocas redondas, las nada redondas.

Este tipo de pelota además de ser fácilmente manipulable por los niños(as), tiene la ventaja de que poseen un bote y un desplazamiento muy atenuados, Otra de las ventajas es de que cada niño(a) puede contar con su propio material.

Debemos tener en cuenta que la acción de lanzar y recibir, podemos notar con mucha facilidad que la destreza con las manos no es la misma, pues su mano predomina sobre la otra, lo que determina en parte su lateralidad. Constituyendo este aspecto la base de la orientación del niño(a).

- **Motricidad Gruesa:** Son los movimientos que van dirigidas a todo el cuerpo en general, con movimientos globales y amplios Estos ejercicios permiten un dominio corporal dinámico en los desplazamientos como: marcha, gateo, carrera, subir y bajar escaleras, saltar, trepar, balanceo, actividades rítmicas.
- c. **Esquema corporal:** Esta noción está relacionada con la imagen de sí mismo, indispensables para la elaboración de la personalidad. El niño vive su cuerpo en el momento en que se puede identificar con él, expresarse a través de él y utilizarlo como medio de contacto.  
Se refiere a las percepciones de posición y colocación y las intenciones motrices poniéndolas en correspondencia; teniendo una adecuada representación de la situación del propio cuerpo se pueden emplear de manera apropiada sus elementos para la realización de una acción ajustada al objetivo que se pretende.
- d. **Lateralidad:** Es el conjunto de predominancias laterales al nivel de los, manos y pies. La lateralidad corporal es la preferencia en razón del uso más frecuente y afectivo de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra. El eje corporal longitudinal divide al cuerpo en dos mitades idénticas de las cuales distinguiremos dos lados, derecho e izquierdo a los miembros repetidos se

distingue por razón del lado del eje en el que se encuentran brazos, piernas, mano, pie, derecho e izquierdo. Igualmente, el cerebro queda dividido en dos hemisferios. La lateralidad corporal permite la organización de las referencias espaciales, orientado al propio cuerpo en el espacio y a los objetos con respecto al propio cuerpo, facilita por tanto los procesos de integración perceptiva y la construcción del esquema corporal.

En su publicación (Durivage. 2005; p.30) considera dos aspectos más de la psicomotricidad:

- e. **Espacio:** Los ejercicios para la elaboración del espacio tienen su punto de partida en el movimiento, los tipos específicos de actividad son los siguientes:
  - **Adaptación espacial,** corresponde a la etapa del espacio vivido. El cuerpo se desplaza de acuerdo con las configuraciones espaciales.
  - **Nociones espaciales,** palabras que designan el espacio, refuerzan todos los pasos como: saltar atrás o delante de una silla etc.
  - **Orientación espacial,** abarca el conjunto de las relaciones topológicas cuyo punto de referencia en un principio es el propio cuerpo. Se desarrolla con los ejercicios de localización espacial, de agrupaciones y de reproducción de trayectos.
  - **Estructuración espacial,** es la organización del espacio, sin la necesidad de referirse explícitamente al propio cuerpo. En esta organización interviene el espacio proyectivo y euclidiano. Así se forman las nociones de distancia, volumen y estructuración espacio-temporal.
  - **Espacio Grafico,** es el intermedio del espacio de la acción concreta y del espacio mental. Depende de dos aspectos: La percepción de datos gráficos y, de otra parte, la adaptación del trabajo en la hoja de papel.
- f. **Tiempo y ritmo:** Esta noción se elabora a través del movimiento que, por su automatización, introduce un cierto orden temporal debido a la contracción muscular.

- **Regularización**, por la experiencia del cuerpo, los movimientos se afinan y de la repetición resulta un carácter rítmico. De esta manera la automatización corresponde a la ritmicidad.
- **Adaptación a un ritmo**, la capacidad de adaptar los movimientos locomotores. Los brincos u otros movimientos que impliquen factores de equilibración tónica y de control motor tardaran hasta los diez años para la ejecución perfecta.
- **Repetición de un ritmo**: favorece la interiorización de los ritmos.
- **Nociones temporales**, la designación del tiempo y del ritmo. Ej. Caminar lento como una tortuga, correr rápido como un conejo.
- **Orientación temporal**, la capacidad para situarse en relación con un eje temporal y de actuar corporalmente en consecuencia a un antes, un después, etc. Ej. Lanzar la pelota y correr más rápido que ella.
- **Estructuración temporal**, está relacionada con la estructuración espacial. Es decir, implica la conciencia de los movimientos y de sus desplazamientos, ejecutados en cierto tiempo y en cierta distancia. Ej. Cruzar una habitación en el tiempo que dura una melodía.

#### 5.1.2.1.11. Secuencia de una Actividad Psicomotora

Para seguir una secuencia de actividad psicomotora (Montenegro. 1991; pág.26) considera:

- a. **Motivación**: está constituida por todos los factores capaces de provocar, mantener y dirigir la conducta hacia un objetivo utilizando la creatividad, debe realizarse no solo al inicio de la actividad sino durante el desarrollo de ella.
- b. **Calentamiento**: es un conjunto de actividades en forma de ejercicios que se realizan antes de hacer o realizar una actividad, el objetivo de estos ejercicios es el de coordinar todas las funciones para prevenir posibles fracturas o problemas musculares.
- c. **Ejecución**: es la realización de la actividad, orientado con materiales en



un tiempo determinado.

**d. Relajación:** es de vital importancia ya que permite que podamos programar nuestra mente de manera positiva, soltar la tensión de todos y cada uno de nuestros músculos del cuerpo físico para que la energía fluya libremente, al grado de sentirse mucho más ligeros, se puede utilizar materiales adecuados para ello.

**e. Gráfica:** es la representación gráfica, plasmada en figuras o dibujos sobre la actividad realizada.

#### **5.1.2.1.12. Estrategias Psicomotoras**

Para realizar una actividad Psicomotriz con los niños hay que tener en cuenta una serie de estrategias y sobre todo de utilizar los materiales adecuados que capten la atención de los niños y niñas a fin de lograr con el objetivo planeado. (Montenegro. 1991; pág.26).

- Los medios y materiales, deben ser novedosos a fin de captar la atención del niño.
- Cuentos, por medio de títeres, marionetas, muñecos etc.
- Poesías a través de láminas
- Juegos
- Dramatización
- Rimas
- Canciones
- Adquirir una imagen positiva de sí mismo, que le de confianza y seguridad.

#### **5.1.2.1.13. Programa de juego infantiles**

Según (Ministerio de Educación 2016 pág. 18), el juego es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa. Programa de juegos infantiles consiste en la aplicación de juegos para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E N° 88405- Nuevo Chimbote.

#### **5.1.2.2. Juegos infantiles**

Sigmund Freud citado por (Brites. y Muller. 1994. Pág. 268) se refiere al juego infantil y dice que: “Jugar es más que un pasatiempo divertido. Más bien es un factor dominante de la vida infantil, ya que es un “terreno de experiencias” y su “trabajo de entrenamiento” para la vida”. El autor considera que las actividades lúdicas son un vínculo entre los niños y niñas que es necesario para una infancia saludable además es una forma de expresión natural del infante que contribuye al equilibrio corporal y afectivo, como vía para volver a ser significativa la realidad en la que vive, como actividad que propicia los aprendizajes, ya sea que involucre a personas, objetos, espacios, procedimientos, actitudes, valores, etc.

El juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y niñas, con el juego el niño y niña pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás. El juego es un proceso dinámico y diverso, tiene un gran poder socializante pues ayuda al niño y niña salir de sí mismo, a respetar las reglas que hacen posible una convivencia pacífica, a compartir y a cuidar su entorno. Asimismo, el juego individual de cada niño y niña evoluciona y cambia a medida que el infante madura y adquiere experiencia y destreza, varía entre los niños y niñas de acuerdo a la edad, las experiencias, el ambiente familiar y la disposición individual. Tanto en la escuela como en el ámbito familiar los niños y niñas emplean parte de su tiempo en jugar, según sus edades y preferencias, ya sea individualmente o en grupo, dirigidos por personas mayores o libremente, con una intencionalidad pedagógica en unos casos

o en otros simplemente lúdica y de relación espontánea con los demás, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad del niño y niña. Encuentran nuevas soluciones e ideas y experimentan el sentido de poder que surge de tener el control y de imaginar cosas por sí solos (algo que los niños y niñas suelen no lograr en la vida real). Esto los ayuda a desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje: descubrir cómo funcionan algunos problemas interesantes y a resolverlos de manera creativa.

#### **5.1.2.2.1. El juego**

El juego es una actividad natural e importante para la niña y el niño, es el modo por el cual se enfrenta al mundo que lo rodea y mediante estas acciones adquiere experiencias.

Según (Calero. 1998; pág. 16) afirma: “el juego es el más aceptado y es esencialmente activo porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo al grado del desarrollo mental. El juego es esencia de la vida infantil y debe ser respetada”.

Es así que (Huinzinga. 1938) citado por (Corbalán. 1998; pág. 17) aporta la siguiente definición: “Juego es una ocupación voluntaria, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales, según las reglas obligatorias, aunque libremente; acción que tiene un fin en sí misma y ésta acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”.

Igualmente (Piaget. 1992; pág. 115) manifiesta: “El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas, ya que el niño adquiere mejor la comprensión del mundo que lo rodea él irá descubriendo nociones que le favorecerán sus aprendizajes futuros”.

Por eso (Caillois. 1911) citado por (Corbalán. 1998; pág. 17) define y caracteriza al juego: “Como aquella actividad libre (que el jugador ejecuta voluntariamente) separada (ya que siempre se hace en un espacio y tiempo prefijado antes), incierta (ya que el jugador previamente no conoce el resultado de su desarrollo),

improductiva (no crea riquezas ni bienes nuevos) y reglamentada (es decir, sometida a normas) como consecuencia del cumplimiento de estas condiciones”. Así mismo Vigotsky citado por (Gálvez. 2000; pág. 391) señala: “El juego es considerado como una de las extraordinarias estrategias de influencias decisivas en el desarrollo del niño, no solo porque facilita la internalización y construcción de los procesos psicológicos superiores, sino porque libera al niño de las reglas y contenidos, la superación del verdadero sentido de la palabra escuela”.

Para Fraiberg. citado por (Cañequé. 1993; pág. 5) “El juego es un sitio donde los sueños prohibidos pueden renovarse eternamente, donde la magia y la omnipotencia pueden ser practicados sin daño donde los deseos traen su propia gratificación.”

Así mismo (Lasheras. 1999; pág. 199) definen “El juego como una actividad estructurada que consiste ya sea en el simple ejercicio de las funciones sensorio – motrices, intelectuales y sociales, ya sea en la reproducción ficticia de una situación vivida”.

#### **5.1.2.2.2. Teorías del juego**

Hemos considerado a (Garvey. 1990, pág. 40-42), (Dicarpio. 1992; pág. 184 - 186) porque nos presentan los más importantes exponentes que han estudiado el juego como una actividad integral que trasciende en la vida de la niña y el niño, y a la vez nos explican sus beneficios:

**a. Teoría Cognoscitiva de Piaget:(Piaget. 1992; pág. 200 - 212) considera:** el juego es la manera de aprender acerca de objetivos y sucesos nuevos y complejos, una forma de consolidar y ampliar conceptos y destrezas y un medio para integrar el pensamiento con la acción. La forma como un niño un juego en un momento determinado depende de un grado de desarrollo cognoscitivo. Por consiguiente, en la etapa sensorio motora el niño juega en forma correcta, moviendo su cuerpo, manipulando objetos tangibles. Después a medida que se desarrolla la función simbólica, puede pretender que existe algo que no está ahí, puede jugar su imaginación, por así decirlo, más que con su cuerpo.

Cuando los niños pueden integrar símbolos a los procesos de pensamientos, también pueden en consecuencia, desarrollar juegos que tengan reglas y objetos bien definidos.

**b. Teorías Psicoanalistas:**

**b.1. Teoría Psicoanalista de Freud:** Freud Sigmund afirma que el juego ayuda a que el niño desarrolle la fuerza de su ego. A través del juego el niño puede resolver conflictos entre el id y el súper ego. Motivado por el principio del placer, el juego es una fuente de gratificación. Es también una respuesta catártica que reduce la tensión física y da al niño un dominio sobre las experiencias abrumadoras (cuando Clarita vacunó a su muñeca, está buscando una forma de sobreponerse a sus propios sentimientos de miedo e impotencia cuando le aplicaron una inyección).

**b.2. Teoría Psicoanalista de Erikson: Erikson. (1977) citado por (Dicarpio 1992; pág. 184 - 186),** subraya que en la tercera etapa del desarrollo del ego (iniciativa contra culpa) que se da entre los tres y cinco años de edad denominándola la edad de los juegos; a través del juego el niño va incorporando la realidad social. El juego capacita al niño para volver a vivir, corregir o simplemente recrear experiencias pasadas, como medio para aclarar lo que constituyen los papeles auténticos. En el juego solitario o en grupo, el niño adopta una variedad de papeles que representan la función aceptada y reprobadas de la sociedad.

**c. Teorías del aprendizaje de Thorndike: citado por (Garvey. 1990; pág. 89 - 110),** el juego es una conducta aprendida. Cada cultura o subcultura valora y recompensa distintas clases de comportamiento, por lo tanto, estas diferencias se reflejan en los juegos de los niños de culturas distintas. Así mismo existe una marcada relación entre los dos factores: los niños de sociedades que hacen énfasis en la responsabilidad que tienen que hacer todo lo que se les ordena, tienden preferir los juegos de azar. Estos juegos se adaptan a la función pasiva de los jugadores en la vida real y encierran la promesa de liberarlos de la rutina de responsabilidad diaria. Los niños de sociedades que valoran el logro y el

desempeño prefieren los juegos en que intervienen la capacidad física. Pueden competir en ellos sin tensiones, porque los resultados son menos importantes que los que están obligados a obtener diariamente bajo presión mediante su rendimiento.

Todos los niños educados para obedecer tienden a preferir los juegos de estrategias. El tener el control sobre otros en sus juegos les permite reemplazar sus tendencias agresivas.

#### **d. Teoría de Henry Wallon**

Considera a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento.

Para Wallon era muy importante la unión de lo psicológico y lo motor, combatió la creencia de los psicólogos de creer en formas y transformaciones de la vida psíquica únicamente y se esforzó por demostrar la acción recíproca entre las funciones mentales y motrices.

Este autor distingue dos tipos de actividad motriz: la actividad cinética (comprensión de los movimientos propiamente dichos y está dirigido al exterior); y la actividad tónica (mantiene el músculo en cierta tensión y viene siendo la tele de fondo en la cual se elaboran las actitudes, posturas y la mímica). (Ochaíta y Espinosa, 2004)

#### **5.1.2.2.3. Características del juego**

Según (Hurlock. 1991; pág. 311 - 314) los estudios sobre como juegan los niños han revelado que los juegos durante los años de la de niñez tienen ciertas características que hacen que sean diferentes a los adolescentes y adultos.

**a.- Los juegos se ven afectados por la tradición:** los niños pequeños imitan los juegos de los mayores que, a su vez imitaron los de la generación e niños que los precedió. Así en cada cultura, una generación transmite a la siguiente las formas de juego que consideran más satisfactorias.

La influencia de la tradición se pone de manifiesto en los patrones estacionales de los juegos de los niños.

**b.- Los juegos siguen un patrón predecible de desarrollo:** desde comienzos del periodo de bebés hasta la madurez, ciertas actividades de juego son populares a una edad y no a otras, sean cuales sean el ambiente, la nacionalidad, la posición socioeconómica y el sexo del niño.

Los diferentes tipos de juegos siguen patrones predecibles. Por ejemplo: se ha señalado que el juego con bloques pasa por distintas etapas. En la primera, los niños se limitan a manejar, observar y llevar los bloques de un lado a otro, apilándolos en masas irregulares; en la segunda construyen hileras y torres; en la tercera desarrollan técnicas para construir diseños más complejos y en la cuarta, hacen representaciones y reproducen estructuras reales.

**c.- La cantidad de actividades de juego disminuye con la edad:** la cantidad de diferentes actividades de juego a las que se dedican los niños, disminuye gradualmente a medida que crecen.

La disminución se debe a muchas razones. Los niños mayores tienen menos tiempo disponible para jugar y desean pasarlo de modo que les proporcione el mayor gozo. Conforme aumenta su ámbito de decisión, pueden concentrarse en una actividad de juegos durante más tiempo, en lugar de saltar de una cosa a otra como lo hacían cuando eran más pequeños.

Los niños abandonan algunas actividades porque llegan hacerse aburridas o las consideran propias de bebés. Por ejemplo, los niños en el jardín infantil demuestran un interés cada vez menor por los bloques, cuando hay otros materiales: pinturas, arcillas, lápices de colores y tizas que les ofrecen mayor variedad de actividades interesantes.

**d.- Los juegos se hacen cada vez más sociables con la edad:** Cuando los niños comienzan a jugar con coetáneos, existe poca interacción o cooperación entre ellos. Se dedican “al juego del observador”, en el que los niños observan lo que hacen otros, o a “juegos paralelos”, en los que juegan a su modo, aun cuando se encuentran junto a otros. Cuando existe cualquier interacción, hay poca

actividad de dar y tomar. En lugar de ello la interacción consiste primordialmente en quitarle los juguetes a otro pequeño y pelear, cuando éste último se niega a cederlos. A medida que aumenta la cantidad de contactos sociales la calidad de sus juegos se va haciendo más social.

**e.- La cantidad de compañeros de juegos disminuye con la edad:** los niños están dispuestos a jugar con cualquiera que se encuentre presente y se preste a ello, cuando encuentran niños que tienen juegos más interesantes, abandonan a los pequeños con los que están jugando para irse con los nuevos en un grupo preescolar o de barrio, los niños consideran a todos los miembros del grupo como compañeros potenciales de juego.

**f.- Los juegos se hacen cada vez más apropiados para los sexos:** los bebés y los niños menores de cinco años establecen muy pocas distinciones entre los juguetes para niñas y niños y los pequeños de ambos sexos juegan de la misma forma. Sin embargo, para cuando entran en la escuela los niños están claramente conscientes de que no deben jugar con ciertos juguetes a menos que deseen ganarse la reputación de afeminados.

Los niños no sólo abandonan a sus compañeros de juego cuando entran a la escuela, sino que tratan de evitar también todas las actividades de juego que no se consideren apropiada para ellos. Incluso cuando las niñas prefieren dedicarse a juego a que el grupo social considera como “masculina”, se ven afectadas a la igual que los niños, por las presiones sociales para que jueguen de una manera para su sexo.

**g.- Los juegos se van haciendo cada vez menos activos:** en lo físico a medida que los niños crecen: durante los tres primeros grados a los niños no les gusta mucho los juegos sedentarios hasta el final del día cuando están cansados entonces, les agrada ver televisión o leer.

A partir del cuarto grado de primaria hay un aumento gradual de la cantidad del tiempo que dedican a la lectura, a ir al cine ver la televisión, escuchar radio, y presenciar eventos deportivos. El interés por los juegos activos suele llegar a su punto más bajo a comienzo de la pubertad.



**h.- Los juegos predicen la adaptación de los niños:** el tipo de juegos a los que se dedican los niños, la variedad de sus actividades y la cantidad de tiempo que les dedican son actividades de sus adaptaciones personales y sociales.

Por ejemplo, los niños que se dedican primordialmente a jugar solos a edades en las que sus coetáneos juegan con los niños, tienen casi siempre una mala adaptación, como se pone de manifiesto por su falta de aceptación por parte de los miembros del grupo de coetáneos.

Los juegos según (Cañeque. 1993; pág. 10), presentan las siguientes características:

- El juego se articula libremente, es decir que no es dirigido desde afuera.
- La realidad en la que se desarrolla dicho proceso es ficticia, en el sentido de que se encuentra midiendo una combinación de datos reales y fantaseados.
- Es improductivo, en el sentido de que no se producen bienes ni servicios.
- Es reglamento en el sentido de que durante su transcurso se va estableciendo reglas.
- Produce placer.

#### **5.1.2.2.4. Clasificación de los juegos**

Según (Hurlock. 1991; pág. 311 - 314); en su obra "Desarrollo psicológico", manifiesta que las formas en que juega el niño cambian a lo largo de su desarrollo. Los niños juegan con otros niños. A continuación, se mencionan los juegos más importantes:

- **Juegos sensoriales:** Su finalidad es la experiencia sensorial, al niño le gusta chapotear, golpear, etc. El juego sensorial le enseña los hechos esenciales de su cuerpo y las cualidades de las cosas del ambiente.
- **Juegos motores:** Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, remos, saltar, etc. Juegos que no solo son estimulantes, sino que les permite ejercitar las coordinaciones corporales.

- **Juegos con el lenguaje:** A los niños les encanta jugar con el lenguaje. Ensayan ritmos y cadencias. Combinan palabras para crear nuevos significados, juegan con el lenguaje para divertirse y verificar su comprensión de la realidad. Lo utilizan para atemperar las expresiones de enojo.  
El juego con el lenguaje permite a los niños ejercitarse en el dominio de la gramática y en las palabras que van a aprender. Entre los tres y cuatro años de edad, aplican ya algunas reglas lingüísticas básicas y estructura del significado.
- **Juegos sociales:** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de la responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. Ethel Kavin, dice: "El juego es una de las fuerzas socializadoras más grande", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.
- **Juego dramático:** Una clase importante de juego consiste en representar roles o imitar modelos: jugar a la casita, imitar al progenitor que se dirige al trabajo; simular que es una enfermera, un astronauta, etc. Este tipo de juego no solo exige imitar patrones enteros de conducta, sino también muchas fantasías y formas originales de interacción.
- **Juegos rituales y los juegos competitivos:** A medida que crece el niño, su juego adquiere reglas y metas específicas. El niño decide tomar turnos, estableciendo normas respecto a lo que se permite o no y disfruta de situaciones en las que gana o pierde, éstos pueden cumplir rituales y las reglas de juego más simples; estos juegos les ayudan a desarrollar habilidades cognitivas como Vigoski, toda actividad lúdica está formada por reglas internas de funcionamiento. Lo que mueve al individuo a jugar es la insatisfacción de los deseos. El juego más representativo de la actividad lúdica del niño es el juego simbólico, se trata del juego más social, a través del cual el, niño aprende a conocerse a sí mismo como "ser individual" y "ser social".

#### 5.1.2.2.5. El juego en función a las edades

El juego es un vehículo para aprender a vivir en la relación con el período sensomotriz desde el nacimiento hasta culminar la niñez. Según: (Pugmire. 2000; pág. 59 – 76); manifiesta, lo siguiente:

- **De tres a cuatro años**

De los tres años en adelante, la mayoría de niños y niñas participa en algún tipo de agrupación infantil. Estas agrupaciones van desde las guarderías o escuelas infantiles, que pueden acogerlos durante más de cincuenta horas semanales incluso, hasta puros grupos de juego que se reúnen dos horas a la semana. A través del juego se desarrolla la competencia en las destrezas cotidianas y en la habilidad para comunicarse de manera efectiva con otras personas. A los tres años, los niños y las niñas todavía necesitan jugar y por lo tanto, aprenden en grupos pequeños, íntimamente relacionados con uno o dos adultos conocidos. Durante el año siguiente, hacen rápidos progresos en cuanto a su socialización, ampliando su círculo de compañeros de juego y reclamando una atención menos constante de personal adulto; hacia los cuatro o cuatro años y medio, es normal que participen en todo tipo de actividades de juego dirigidas por ellos mismos en grupos de tres o seis participantes. En esta etapa los juegos más populares son las construcciones improvisadas en el exterior, los juegos de interior de mesa y en el suelo, los disfraces y los de simulación. Estas actividades de juego suelen elaborarse y desarrollarse día a día, poniendo de manifiesto el reconocimiento cada vez mayor de la necesidad de discutir, planificar, poner en común, respetar el turno y respetar las reglas acordadas. A partir de los tres años, con el creciente dominio de los miembros y del tronco y el cambio gradual de la forma corporal, de la redondeada del pequeñín hasta la más esbelta del niño de edad escolar, los movimientos del niño comienzan a mostrar la precisión, la economía y la gracia que caracterizan el control maduro. Corre libremente, trepa por los aparatos de la escuela infantil, busca por donde deslizarse, se arrastra entre las cajas, salta sobre los pequeños trampolines y anda sobre una viga colocada a baja estatura. Sube y baja escaleras con un pie en cada escalón, sin necesidad de

agarrarse a un pasamano, aunque le gusta tener a mano uno de altura adecuada a su talla. Es capaz de saltar desde alturas cada vez mayores, manteniéndose junto a los pies y sin caerse al llegar al suelo. Monta en triciclo, utilizando sin problemas los pedales y girando con seguridad en las esquinas. Se entretiene con juguetes pequeños, como bloques de marquetería, rompecabezas chinos, coches en miniatura, casas de muñeca, etc.

Las destrezas manuales progresan con rapidez, tanto en los niños como las niñas. Disfrutan dibujando con lápiz recortando formas dibujadas con las tijeras, aunque la destreza con ésta no suele adquirirse por completo hasta el final del cuarto año o durante el quinto. Desde los tres años en adelante conviene señalar que a los niños de esta edad les interesa más ajustar de manera analítica las fichas a los huecos que la construcción del cuadro completo, de modo que realizan la labor utilizando el reverso del tablero.

- **De cinco años**

Desde los cinco años en adelante, el niño y la niña continúan desarrollando con rapidez su competencia cotidiana y sus capacidades de comunicación. Pueden adoptar modales muy aceptables para dejarlos de lado y ser uno más del grupo cuando la ocasión lo requiera. Han hecho suyas determinadas normas de conducta, como la de no hacer daño a los demás o no coger nada que no sea suyo. Los niños de cinco años ensayan muchas de estas convenciones sociales que sus guiones de juego, asimismo pueden cuidar un animal de compañía, aunque, los animales de compañía son sus compañeros de juego fantásticos, verdaderos amigos.

Estos niños todavía se encuentran en el estadio preoperatorio, pero dan muestras de pensamiento lógico y, por supuesto, están mucho más avanzados que el niño que empieza a andar y acaba de entrar en esta etapa.

Los niños de cinco años utilizan todas las categorías; los tipos de juego que utilizan los niños de cinco años muestran mucha más complejidad. Todavía les gustan los materiales no muy definidos, como objetos plásticos de formas distintas, bloques, diversos tipos de juguetes que existen en el mercado o piezas de madera de distinto tamaño.

#### **5.1.2.2.6. El juego psicomotor**

El juego psicomotor según (Papalea 1992; pág. 102), es una experiencia esencialmente interactiva, demanda la intervención de: el niño y compañeros de juego ya sean adultos o niños, los objetos de interés u objetos de conocimiento, así como el espacio y el tiempo para jugar; de modo tal que en el transcurso de los doce primeros meses de vida, la ejercitación y la práctica de los órganos sensoriales del niño en interacción consigo mismo, con las personas y con los objetos que lo rodean estimulan la psicomotricidad; hecho que se manifiesta en las habilidades físicas, intelectuales y afectivo-sociales desarrolladas. Evidenciando la coordinación entre el cerebro, los órganos sensoriales y los músculos que, en sí misma, facilita la transformación de los actos reflejos inconscientes en actos voluntarios conscientes, en la medida que los movimientos adquieren un determinado significado y sentido según su intención y su orientación hacia sí mismo, hacia una persona o un objeto, para el logro de una meta concreta, objetiva y directa, inicialmente individual o personal y progresivamente grupal o colectiva.

De tal manera, en y a través del juego psicomotor individual o grupal, el niño experimenta el tránsito de la acción por sí misma a la acción para la creación, se interesa por los movimientos y pone en práctica los movimientos como medio para alcanzar un objetivo-meta personal o colectivo, al mismo tiempo que crea el significado y el sentido referencial que para sí mismo o para el grupo deben tener los objetos del medio social, físico y natural que en determinado lugar y momento elige y selecciona, y se hace cargo de las características y el rol que una persona adulta o niño debe desempeñar en su experiencia, su actividad o su tarea física, intelectual y, consecuentemente, afectivo- social.

Un objeto de interés u objeto de conocimiento se define como cualquier elemento del medio social, físico y natural con cuya imagen mental hace que el niño establece relaciones físicas, intelectuales y afectivo-sociales. Los objetos de interés u objetos de conocimiento son diversos y varían en el espacio y en el

tiempo, hecho que demuestra que el niño necesita y se interesa por objetos del entorno de la familia y de la comunidad que evolucionan desde lo simple hasta lo complejo según los objetivos, las características, las funciones y los usos de los mismos y de acuerdo con las relaciones que el niño establece durante el juego psicomotor.

- **En el juego psicomotor se trabaja:**

- **Percepción:** visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa.

- **Esquema corporal:** estructura corporal, postura y equilibrio, respiración y relajación, lateralización de las funciones.

- **Cuerpo en movimiento:** coordinación dinámica, coordinación perceptiva, organización espacial y estructuración espacio-temporal, el ritmo.

#### **5.1.2.2.7. El desarrollo psicomotor**

Existen movimientos como condición instintiva, a la vez otros y la mayoría, como consecuencia del pensamiento; es decir son producto del desarrollo psicomotor.

Desde el momento de la procreación el desarrollo embrionario ya ha alcanzado su grado de madurez, el feto no es un ser inmóvil, sino que ya dentro del vientre de la madre realiza ciertos movimientos como: patear, girar, flexionar su cuerpo, dar saltos, se retuercen, aspiran, cierran el puño, tienen acceso de hipo y chupan su dedo pulgar.

Según (Sontang 1966) citado por (Papalia 1992; pág. 102). Estas reacciones se deben a las vibraciones y sonidos externos demostrando que pueden oír y sentir. La madre se encuentra con la capacidad de poder estimular a su bebé ya sea habiéndole, haciéndole escuchar música clásica, leer los cuentos. Bajo la recomendación de estímulo que le dan en el Centro Médico.

Esto se dará porque el feto discriminará los sonidos y voces que escucha con más frecuencia, prefiriendo oír la voz de su madre que de otras mujeres y voces femeninas que masculinas.

Con respecto de cómo se va a desarrollar el niño, se debe tener ciertos cuidados durante la gestación porque puede ser afectados por problemas que se presenten durante el embarazo, parto y después de él y en los primeros meses de vida, tales como, desnutrición; infecciones a la madre o del producto; anomalías genéticas; prematuridad; falta de oxígeno al nacer y ambiente socio afectivo deficiente.

#### 5.1.2.2.8. Áreas de desarrollo

Esta área abarca tanto el lenguaje verbal, como el no verbal, reacciones al sonido, soliloquio, vocalizaciones y emociones verbales. (Hurlock. 1991; pág.153-150).

- a. **Área Social:** El comportamiento social se refiere a la habilidad del niño para reaccionar frente a las personas y aprender por medio de la imitación; de su entorno o microsistema depende lo que haga.
- b. **Área de Coordinación:** Esta área comprende las reacciones del niño que requiere coordinación de funciones (Óculo - motriz y de adaptación ante los objetos).
- c. **Área Motora:** Se refiere al control de la postura y motricidad. Las categorías funcionales en los niños son: habilidad de autoayuda, habilidades de ayuda social, habilidades para los juegos como jugar a la pelota, patinar, dibujar, pintar o manejar juguetes, esto le permitirá al niño a madurar su desarrollo psicomotor, coordinar, manipular.
  - **El aprendizaje motor:** Los métodos comunes de aprendizaje de habilidades motoras de las cuales podemos mencionar.
  - **El aprendizaje por ensayo y error:** Se trata que el niño pruebe diferentes actos en la forma aleatoria. Por lo común, esto suele dar como resultado una habilidad que se encuentra por debajo de las capacidades del niño.
  - **La imitación:** El aprendizaje bajo dirección y supervisión en el que el modelo demuestra la habilidad y observa que el niño le imita correctamente, resulta importante.

- **La motivación y estímulo:** La motivación es fuente primordial para que no desaparezca el interés, ya a través de ella consigue su satisfacción personal, prestigio en el grupo, la expresión de sus sentimientos siendo el juego factor primordial, ya sea como grupales, sociales, mentales, para que el niño en su formación y educación en la etapa preescolar.

#### **5.1.2.2.9. Desarrollo de los niños de 3- 4 y 5 años**

En el desarrollo de los niños, según (Zapata, O. 1995; pág. 10), considera tres factores importantes del desarrollo:

##### **a) Desarrollo psicomotor**

El desarrollo del niño(a) durante los primeros 5 años de vida se considera como período de profuso desarrollo de habilidades motrices, gruesas y finas siendo estos modos básicos y fundamentales para el desarrollo de actividades altamente especializadas como lo es la escritura.

En este aspecto del desarrollo es primer objeto que el niño(a) percibe es su propio cuerpo, es decir, a través de los desplazamientos y movimientos que realiza y de las percepciones visuales y auditivas.

Las habilidades motrices le ayudan asimismo en la conquista de su independencia, en sus juegos y en su adaptación social.

De acuerdo a las leyes céfalo caudal y próximo distal, el desarrollo del niño(a), se extiende a través del cuerpo desde la cabeza a los pies, es decir, que los progresos en las estructuras y funciones empiezan en la región de la cabeza extendiéndose luego al tronco para finalizar en las piernas.

Las características del crecimiento y desarrollo no pueden ubicarse dentro de un rango único y uniforme, para todos los niños(as) existen grandes diferencias entre los niños(as) de diferentes sexos y dentro de un mismo sexo, pues cada niño cumple con su propio modelo de maduración y desarrollo; es decir los primeros logros en la educación motriz son los movimientos de la cabeza, la fijación visual y la coordinación ojo - mano y muy posteriormente los movimientos al pararse y el caminar.



<b>PROMEDIO EDAD</b>	<b>HABILIDAD MOTORA</b>
3 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parados en un solo pie, se sostiene dos o tres pasos.</li> <li>• Patea una pelota con fuerza y dirección con la punta del pie más hábil.</li> <li>• Corre en puntillas</li> <li>• Sostiene un lápiz entre los dedos.</li> </ul>
4 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baja la escalera en un pie con ayuda.</li> <li>• Salta en un pie.</li> <li>• Brinca hábilmente.</li> <li>• La marcha es como la de un adulto.</li> <li>• Atrapa y lanza la pelota.</li> <li>• Adquiere mayor dominio de la rotación del antebrazo y flexión de la muñeca.</li> </ul>
5 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se para sobre un pie durante más de 8 segundos.</li> <li>• Saltan alternando los pies.</li> <li>• Se sostienen un pie.</li> <li>• Tiran una bola por lo alto.</li> <li>• Corren a buena voluntad.</li> <li>• Agarran una bola mediana.</li> </ul>

Veremos "las características psicomotrices que se irán logrando en el proceso del desarrollo del niño(a), en sus diferentes edades aproximadas, en las que se adquiere el control del movimiento.

**b) Desarrollo cognitivo**

Está sometido a los procesos de globalismo, simbolismo y egocentrismo, lo cual da lugar a comportamientos poco ajustados que impiden que su cognición se desarrolle en toda su potencia, y se adapte al sistema conceptual y procesual adulto. Por ello Piaget lo denomina, período preoperatorio.

En cuanto a la percepción y el uso de conceptos básicos relacionales (Arriba/abajo, derecha/izquierda) aún no se ajusta al parámetro espacio-temporal matizado, necesitando usar términos polares muy marcados como muy lejos y muy cerca.

La memoria y la atención son aún demasiado inestables. El pensamiento es fantasioso y simbólico, mezclando los sueños con la realidad, uniendo caprichosamente los datos de ésta y simbolizándolos sin regla definida. Se manifiesta en las siguientes formas enunciadas por Piaget:

- **Animismo:** creencia de que los objetos que rodean al niño y la niña están animados y dotados de intención (tropieza con una piedra y dice que es "mala").
- **Realismo:** creencia de que todo lo que siente (sueños, imágenes, cuentos) tiene una realidad objetiva. Confunde la realidad física con la psicológica (Cree en la existencia de superam o los reyes magos).
- **Artificialismo:** creencia de que los fenómenos físicos son producto de la creación de los seres humanos (el humo del cigarro hace las nubes). Sus conceptos, llamados preconceptos por Piaget (1959), fluctúan entre la generalidad y la singularidad, contaminándose de imágenes.

#### c) **Desarrollo afectivo-emocional**

El niño y la niña en esta etapa va desarrollando progresivamente una mayor diferenciación de sus emociones, aunque falte todavía una cierta conciencia y racionalización de las mismas. Le motivan la actividad y el ejercicio, pero no existe un sistema de motivaciones organizado.

El avance se produce a partir de los 6 años en la dirección ya emprendida de estabilidad, control y matización, consiguiéndose un gran salto en cada aspecto.

Los intereses y motivaciones son mucho más variadas que en la etapa anterior, descentrándose de sí mismo para compartirlos y ajustarlos al entorno. Se agrupan y ordenan en sistemas, siendo ahora las motivaciones secundarias las organizadoras de los demás. Tanto las sociales (comunicación e interacción) y las

del logro (competición, resultados), como las de conocimiento (disonancia, evaluación, curiosidad).

Indiferencia al sexo. Los niños(as) de estas edades se encuentran en el período de latencia a nivel psico-sexual, lo que les permite adaptarse a los aprendizajes escolares. Época de estabilidad emocional, no dándose normalmente problemas afectivos. Control creciente de la manifestación externa de las emociones. Manifestación de un gran deseo interno de curiosidad, de conocer (cultura) y de relacionarse con los demás (socialización). Muestra una gran seguridad y confianza en sí mismo (etapa del desarrollo del yo y personalidad: mayor independencia), sobre todo en las actividades físicas.

#### **5.1.2.2.10. Diseño Curricular y la Psicomotricidad:**

Área Personal Social, (Rutas del aprendizaje 2015; pág. 99).

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CONSTRUYE SU CORPOREIDAD</b>		
<b>EDAD</b>	<b>3 AÑOS</b>	<b>4 AÑOS</b>	<b>5 AÑOS</b>
<b>CAPACIDAD</b>	<b>INDICADORES</b>		

<p>Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explora y descubre las características de su cuerpo a través de las vivencias y acciones que realiza</li> <li>- Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos</li> <li>- Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza</li> <li>- Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa al realizar acciones y movimientos de su interés</li> <li>- Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etc., en sus actividades cotidianas y juegos libres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza</li> <li>- Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa ampliando el repertorio de sus acciones y movimientos</li> <li>- Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otros, en sus actividades y juegos libres</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies, caminos estrechos y diferentes alturas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordina sus movimientos a nivel viso motriz en acciones óculo-manual y óculo-podal (patear o lanzar una pelota)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel viso motriz en acciones óculo-manual y óculo-podal (patear, lanzar, recepcionar)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explora sus posibilidades de movimientos vivenciando el equilibrio en posturas,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explora sus posibilidades de movimientos vivenciando el equilibrio en posturas,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explora sus posibilidades de movimientos nuevos en donde vivencia juegos de equilibrio y</li> </ul>

	desplazamientos y juegos libres	desplazamientos y juegos utilizando diversos objetos, como cuerdas, telas, pelotas, entre otros	desequilibrio, con seguridad y control sobre su cuerpo, y utilizando diversos objetos, como cuerdas, telas, pelotas, entre otros
	- Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza	- Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza	
Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. estos recursos expresivos que permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras</li> <li>- Manifiesta a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría, tristeza, enojo, etc.)</li> <li>- Disfruta la sensación que genera su cuerpo en movimiento repitiendo sus acciones en variadas situaciones de juego</li> </ul>		

Área Personal Social, (Rutas del aprendizaje 2015; pág. 102).

<b>COMPETENCIA</b>	<b>PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES</b>		
<b>EDAD</b>	<b>3 AÑOS</b>	<b>4 AÑOS</b>	<b>5 AÑOS</b>
<b>CAPACIDAD</b>	<b>INDICADORES</b>		

<p>Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. utiliza las nuevas tecnologías para el control y monitoreo de su condición física.</p>	<p>- Realiza, de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico.</p>		<p>- Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física.</p>
<p>Adopta posturas corporales adecuadas en situaciones cotidianas y también cuando desarrolla actividades físicas variadas. reconoce que ello genera efectos en su salud.</p>	<p>- Identifica la postura adecuada para sentirse seguro y cómodo, y para moverse mejor en las diferentes actividades de la vida cotidiana.</p>	<p>- Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar, como caminar, correr, saltar, trepar, gatear, reptar, subir, bajar, caer, lanzar.</p>	<p>- Adopta posturas que le permiten cuidar su salud y moverse mejor en las diferentes actividades, tomando en cuenta las orientaciones que se le da.</p>
<p>Adquiere hábitos alimenticios saludables y cuida su cuerpo. aplica sus conocimientos y el uso de la tecnología para mejorar su calidad de vida.</p>	<p>- Reconoce, comunica y busca satisfacer sus necesidades corporales (por ejemplo, sed, hambre, descanso, comodidad, actividad física)</p>		<p>- Muestra independencia en la higiene, la nutrición y el cuidado personal, cuando come, se viste, se lava las manos, se cepilla los dientes y va al baño.</p>
	<p>- Reconoce la importancia de consumir alimentos limpios y saludables.          - Consume líquidos variados y saludables.          - Reconoce alimentos nutritivos y no nutritivos en su entorno.</p>		
	<p>- Se lava las manos antes y después de consumir</p>	<p>- Se lava las manos cuando las siente sucias, antes y después de consumir alimentos, y después de ir al baño.</p>	

	alimentos y después de ir al baño.	
	- Practica hábitos de higiene personal (cepillado de dientes, baño y cambio de ropa) para el cuidado de su salud, con el acompañamiento del adulto.	- Reconoce la importancia de practicar hábitos de higiene personal (cepillado de dientes, baño y cambio de ropa) para el cuidado de su salud. - Muestra interés por mantener una buena salud al preferir alimentos frescos, nutritivos y variados.

## 5.2. Justificación de la investigación

El ser humano, desde sus primeros años de vida, conoce el mundo a través de reflejos, que luego se convierten en movimientos controlados. El desarrollo es un proceso que indica cambio, diferenciación, desenvolvimiento y transformación gradual hacia mayores y más complejos niveles de organización. Este un proceso continuo e integrado que tiene como escenario fundamental la vida cotidiana. Por ello, la historia de cada persona determinará sus características y todos aquellos acontecimientos que hayan sucedido en los primeros años de vida marcarán la particularidad del individuo.

La psicomotricidad considera al sujeto un ser global. Motricidad, psiquismo y afectividad son indisociables, con lo cual estos aspectos no deben ser tratados por separado, sino conjuntamente. Para lograr una representación mental y el desarrollo del esquema corporal, la educación psicomotriz se centra en el trabajo del cuerpo que le permite la toma de conciencia, adquisición y asimilación de la lateralidad, la organización espacio-temporal, la grafomotricidad. Todo esto se desarrolla teniendo en cuenta la relación con uno mismo, los demás y los objetos. El trabajo de la psicomotricidad pretende que la vida escolar no se base simplemente en transmitir conocimientos a la niña o niño, sino

que trabaje las tres áreas fundamentales del ser humano: el aspecto motor, afectivo y cognitivo.

“La Educación que queremos para el Perú ha determinado, con mayor precisión, los lineamientos de políticas educativas elaborando el Diseño Curricular Nacional donde destaca que “a través de la actividad psicomotriz y las condiciones ambientales, los niños van construyendo su propia identidad”; la psicomotricidad se fundamenta en una visión unitaria del ser humano y considera al cuerpo como unidad psicoafectiva-motriz que piensa, siente, actúa en forma integrada los aspectos: psíquicos, motrices y afectivos, es decir, lo mental (ideas, razonamiento), lo motriz (cuerpo, movimiento, emoción) y lo afectivo (actitudes y emociones)” (Ministerio de educación-MINEDU, 2009 pág. 47).

Muchas veces vemos el juego como algo individual, pensamos que un niño aprende más cuando manipula algo él solo, que cuando lo hace en equipo; pero desconocemos o no tenemos importancia que toda esa exploración, esa forma de ir conociendo nuestra realidad se da en un marco social de relaciones, de interrelaciones mutuas y de ayuda mutua.

Este informe se justifica porque creemos que el juego es la máxima expresión del pensamiento del niño, que ayudara a desarrollar la psicomotricidad en su deseo natural: correr, saltar, imitar, caminar, etc. Actividades que les entusiasman y que podrían absorberles muchas horas al día aprendiendo significativamente al ser promovidos por los adultos.

De igual manera nuestro trabajo de investigación ayudara a que los niños desarrollen su psicomotricidad mediante el programa “Aprendo jugando”.

### **5.3. Problema**

El niño desde sus primeros años va conociendo el mundo a través del juego, con su cuerpo, siendo este el vínculo, de expresión de su historia afectiva, vivencias y relaciones.



Conforme va creciendo el niño, este se convierte en un niño activo, convirtiéndose el juego en un instrumento metodológico para lograr su desarrollo psicomotor y socio afectivo.

Las actividades de aprendizaje mediante el juego pueden y debe constituirse en uno de los recursos didácticos más importantes, puesto que, a través de él, los niños ira desarrollando todas sus capacidades tanto físicos, afectivos e intelectuales.

En nuestra realidad educativa podemos encontrar que no se toma en cuenta el aspecto del juego, pues se ha dejado de lado debido a muchos factores ya que tienen como prioridad el desarrollo de la parte cognitiva, lo cual hace que el niño aprenda de manera tradicional, limitando en varios aspectos (desarrollo social, sicológico, físico).

Es constante encontrar en las instituciones la misma problemática, es por ello muchas docentes se limitan y solo pueden trabajar respetando lo que se dice y/o pide la institución donde se encuentra. Así mismo nos damos cuenta que las docentes pierden el interés, la motivación y se desliga de la importancia del juego para el trabajo con sus niños.

En muchos de los casos hay niños que alcanzan un nivel de logro mayor en comparación con lo que exige el DCN, sin embargo, no préstamos la debida atención al proceso, sino más bien al resultado, dejando de lado un tema de suma importancia.

La psicomotricidad como su nombre lo indica, trata de relacionar dos elementos hasta ahora desconectado, de una misma evolución: el desarrollo psíquico y el desarrollo motor. Tal como lo manifiesta (Almeyda. 2004; p.18). "La psicomotricidad permite que mediante la actividad corporal se obtenga la capacidad de representación, análisis, síntesis y manipulación mental del mundo exterior".

La psicomotricidad no solo abarca la ejecución del movimiento, sino que va más allá. Para comprender el concepto de psicomotricidad es necesario dividirlo en: "psico" y "motricidad" ya que ambas tienen que estar estrechamente relacionadas para la buena función de la psicomotricidad. Tal como lo manifiesta (Denis. 1997; p. 1001) " La

psicomotricidad implica la relación mutua entre la actividad psíquica y motora, movimiento, acción y organización psicológica".

Hablar de psicomotricidad, es hablar de sus principios básicos que se fundamentan en los estudios psicológicos y fisiológicos del niño, considerando que el cuerpo, como presencia del niño en el mundo es el agente que establece la relación, la primera comunicación y que integra progresivamente la realidad de los otros, de los objetos, del espacio y del tiempo. La Psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados; muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar, pelar frutas, amasar, etc. desarrollan la psicomotricidad.

Se puede concluir que los juegos cumplen un rol importante ya que constituyen una ocupación feliz que permite el desarrollo de la psicomotricidad, y el aprendizaje intelectual de los niños, a través de ellos que van a desenvolverse con mayor facilidad, libertad, expresión, asimilando de esta manera conocimientos significativos.

Es así que la participación de la docente de Educación inicial, es brindar al niño un espacio adecuado para que este se exprese libre y espontáneamente, promoviendo una relación afectiva, aceptando sus dificultades y organizando diversas acciones o actividades lúdicas que respondan a las características del desarrollo psicomotriz del niño y la niña.

*¿En qué medida el programa de juegos infantiles, mejorará la psicomotricidad en niños de 5 años de la IE N° 2232. Coyartuna- Pataz; 2018?*

#### **5.4. Conceptualización y operacionalización de las variables**

##### **5.4.1. Definición conceptual**

La psicomotricidad como su nombre lo indica, trata de relacionar dos elementos hasta ahora desconectado, de una misma evolución: el desarrollo psíquico y el desarrollo motor.

Programa de Juegos infantiles; es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa. Programa de juegos infantiles consiste en la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 5 años.

#### 5.4.2. Definición operacional

Programa de juegos infantiles: resultados que evidencian los niños evaluados luego de participar en las diferentes sesiones de actividades lúdicas ordenadas en el que participan.

Psicomotricidad; conjunto de actividades motoras básicas que se desarrollan a través de actividades de juego, ya que cumple una función en el desarrollo físico e intelectual.

#### 5.4.3. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES
Psicomotricidad	Percepción sensorial motriz	•Coordina sus movimientos.	•Se desplaza por líneas rectas y curvas.
	Motricidad	•Combina acciones motrices básicas.	•Realiza volantines al momento de jugar.
	Esquema corporal	•Explora sus posibilidades de movimientos.	•Realiza el ganeo coordinado.
	Lateralidad	•Expresa con su cuerpo los desplazamientos.	•Realiza flexiones de brazos y piernas

	Espacio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona el espacio en el que se encuentra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sincronizan los movimientos de brazos y piernas.</li> </ul>
	Tiempo y ritmo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se mueve y desplaza con seguridad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traza círculos en el aire con manos y pies.</li> </ul>
Programa de juegos infantiles	Sensoriales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disfruta moverse y jugar espontáneamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salta en un pie como forma de juego.</li> </ul>
	Motores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa activamente en juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza marchas al momento de jugar.</li> </ul>
	Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disfruta jugar y expresar su placer con gestos y palabras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imita gestos con su cara.</li> </ul>
	Sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora sus movimientos nuevos en donde vivencia juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza movimientos de juego con ayuda de compañeros.</li> </ul>
	<b>Dramático</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manifiesta a través de movimientos, y gestos, sus emociones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imita jugar al papá y a la mamá u otra persona cercana.</li> </ul>
	<b>Rituales y competitivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa juegos al aire libre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeta su turno cuando juega.</li> </ul>

## **5.5. Hipótesis**

El Programa de Juegos Infantiles mejora significativamente la Psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E N° 2232-Coyartuna-Pataz; 2018.

## **5.6. Objetivos**

### **5.6.1. Objetivo General**

Determinar si el Programa de Juegos Infantiles mejora el nivel de Psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E N° 2232-Coyartuna-Pataz; 2018

### **5.6.2. Objetivos Específicos**

- Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad antes de aplicar el Programa de Juegos Infantiles en niños de 5 años de la I.E N° 2232-Coyartuna-Pataz.
- Describir la psicomotricidad en las dimensiones de: percepción sensorial motriz, motricidad, espacio corporal, lateralidad, espacio, tiempo y ritmo, antes de aplicar el Programa de Juegos Infantiles en niños de 5 años de la I.E N° 2232-Coyartuna-Pataz.
- Describir la psicomotricidad en las dimensiones de: percepción sensorial motriz, motricidad, espacio corporal, lateralidad, espacio, tiempo y ritmo, después de aplicar el Programa de Juegos Infantiles en niños de 5 años de la I.E N° 2232-Coyartuna-Pataz.
- Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad después de aplicar el Programa de Juegos Infantiles en niños de 5 años de la I.E N° 2232-Coyartuna.
- Comparar los resultados del pre-test y pos-test aplicados en los niños de 5 años de la I.E N° 2232-Coyartuna-Pataz.

## **6. METODOLOGÍA DE TRABAJO**

### **6.1. Tipo y Diseño de Investigación**

#### **6.1.1. Tipo de investigación**

Atendiendo al propósito del investigador la investigación es de tipo aplicada. Asumimos como variable dependiente la psicomotricidad y como variable independiente el Programa de Juegos Infantiles, efectuándose intervención alguna, para luego analizar la existencia de la relación directa y significativa entre ambas variables.

#### **6.1.2. Diseño de investigación.**

El diseño de contrastación de hipótesis que utilizaremos es el pre experimental (Hernández, Fernández y Baptista, 2014), en donde se trabaja con dos grupos uno de control y un experimental cuya fórmula es:

$$GE= O1 \dots\dots\dots X \dots\dots\dots O2$$

Donde:

GE= Grupo Experimental

O1 = Observación Pre Test

O2 = Observación Post Test

X= Programa

### **6.2. Población y muestra**

La población y muestra de la presente investigación estará constituida por 15 niños de 5 años de la Institución Educativa N° 2232-Coyartuna-Huancaspata-Pataz, de los cuales 9 son hombres y 6 mujeres.

### **6.3. Técnicas e instrumentos de investigación**

#### **6.3.1. Técnicas de investigación**

La técnica de la presente investigación es la observación, la misma que sirvió para conocer a los niños de manera directa, percibir excepcionalmente sus juegos. En nuestro caso nos permite visualizar lo que sucede con los niños y las niñas. Gracias a la observación podemos darnos cuenta de qué hacer frente a situaciones distintas, sobre todo al momento de aplicar las actividades que contempla el Programa de Juegos Infantiles.

#### **6.3.2. Instrumentos de investigación**

Lista de Cotejo que consiste en una lista de características o conductas esperadas del estudiante en la ejecución y aplicación de un proceso, destreza, concepto o actitud. Su propósito es recoger información sobre la ejecución del estudiante mediante la observación.

### **6.4. Procesamiento y análisis de información**

Para realizar el procesamiento de la recolección de datos se procederá a tabular en una matriz datos, de ser necesario codificando para aplicar el software MS Excel y/o SPSS, encontrando promedios, varianza, correlación y pruebas de hipótesis que permita determinar la validez y confiabilidad de los resultados. El análisis de los datos se realizará a través del procesamiento de estadística descriptiva.

A fin de obtener los resultados de aplicar el instrumento. Se emplearon las siguientes medidas estadísticas:

## Medidas de Tendencia Central

Se empleó la Media Aritmética, para determinar el promedio de los calificativos, tanto en el pre test y post test, con la formula fórmula:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i f_i}{n}$$

Donde:

$X_i$  : Marca de clase de cada Intervalo

$f_i$  : Frecuencia absoluta simple.

$n$  : Total de elementos muestrales

$\Sigma$ : Sumatoria de elementos

## Medidas de Variabilidad

Se emplea las siguientes medidas:

- La Varianza, siendo su esquema el siguiente:

$$\sigma^2 = \frac{\sum (m_i - \bar{x})^2}{n}$$

Donde:

$m_i$  : Marca de clase del Intervalo.

$\bar{x}$  : Media Aritmética.

$n$  : Total de elementos muestrales.

$\Sigma$  : Sumatoria de elementos muestrales.

- Desviación Típica o Estándar, siendo su fórmula:

$$\sigma = \sqrt{\sigma^2}$$



## **7. RESULTADOS**

### **7.1. Presentación de resultados**

Para obtener los resultados del trabajo de investigación titulada “Programa de juegos infantiles en la Psicomotricidad de niños de la Institución Educativa N°2232-Coyartuna-Pataz; 2018”.

Los instrumentos que nos han permitido la recolección de información es el test tanto para determinar el nivel de psicomotricidad de los niños y niñas.

Las técnicas estadísticas descriptiva se utilizaron para procesar la información son las siguientes: tablas de frecuencia descriptiva.

Estas técnicas e instrumentos nos permiten dar a conocer los siguientes datos obtenidos.

<

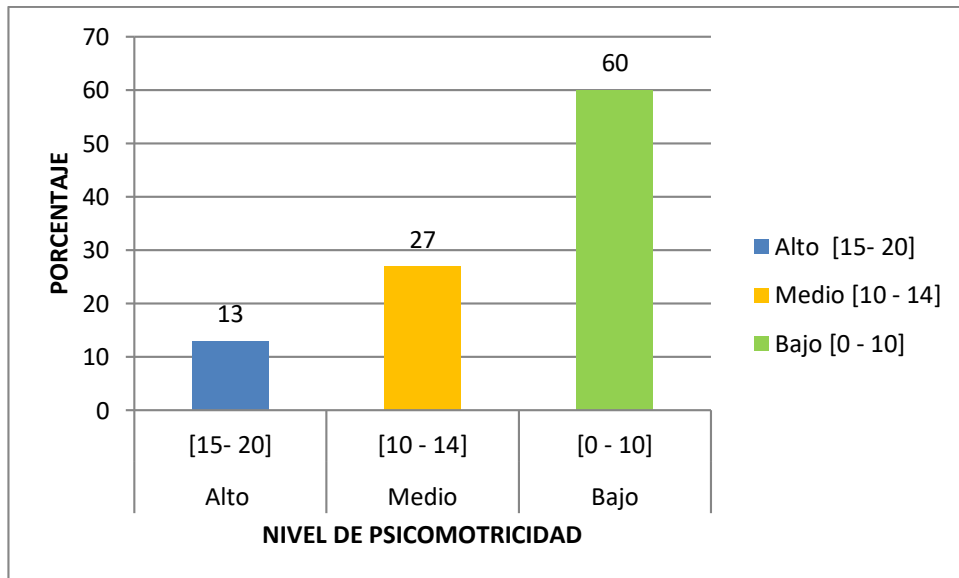
## 7.2. Descripción de los resultados

**Tabla 1**

Nivel de desarrollo de la psicomotricidad antes de aplicar el Programa de Juegos Infantiles en niños de 5 años de la I.E N° 2232-Coyartuna-Pataz; 2018.

Niveles de psicomotricidad		f <sub>i</sub>	f%
Alto	[15- 20]	2	13
Medio	[10 - 14]	4	27
Bajo	[0 - 10]	9	60
n		15	100

**Fuente:** Test aplicado



**Figura 1**

Nivel de desarrollo de la psicomotricidad antes de aplicar el Programa de Juegos Infantiles

En la tabla y figura 1 se perciben los resultados obtenidos al aplicar el pre test donde el nivel de psicomotricidad encontrada es en el nivel alto se cuenta con un 13%, en el

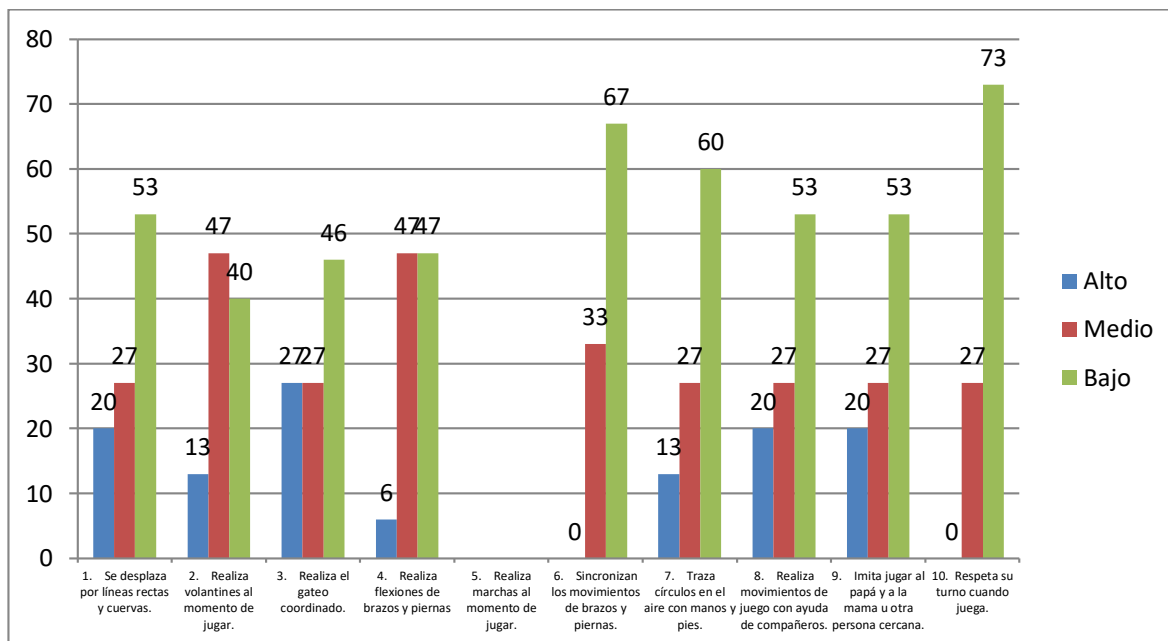
nivel medio se ubican un 27% y en el nivel bajo un 60% de los niños a quienes se les administró el instrumento. Se concluye que el 87% de niños se ubican entre el nivel medio y bajo en su desarrollo psicomotriz.

**Tabla 2**

Nivel de psicomotricidad en su dimensión: percepción sensorial motriz, motricidad, espacio corporal, lateralidad, espacio, tiempo y ritmo, antes de aplicar el Programa de Juegos Infantiles en niños de 5 años de la I.E N° 2232-Coyartuna-Pataz; 2018.

DIMENSIONES	ITEMS	Alto		Medio		Bajo		Total	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Percepción sensorial motriz	1. Se desplaza por líneas rectas y cuervas.	3	20	4	27	8	53	15	100
Motricidad	2. Realiza volantines al momento de jugar.	2	13	7	47	6	40	15	100
Esquema corporal	3. Realiza el gateo coordinado.	4	27	4	27	7	46	15	100
Lateralidad	4. Realiza flexiones de brazos y piernas	1	6	7	47	7	47	15	100
	5. Realiza marchas al momento de jugar.								
Espacio	6. Sincronizan los movimientos de brazos y piernas.	0	0	5	33	10	67	15	100
Tiempo y ritmo	7. Traza círculos en el aire con manos y pies.	2	13	4	27	9	60	15	100
Sociales	8. Realiza movimientos de juego con ayuda de compañeros.	3	20	4	27	8	53	15	100
Dramático	9. Imita jugar al papá y a la mamá u otra persona cercana.	3	20	4	27	8	53	15	100
Rituales y competitivo	10. Respeta su turno cuando juega.	0	0	4	27	11	73	15	100
TOTAL		2	13	4	27	9	60	15	100

**Fuente:** Resultados de la aplicación del pre test



**Figura 2**

Nivel de desarrollo de la psicomotricidad por dimensiones; antes de aplicar el Programa de Juegos Infantiles

En la tabla y figura 2 se observan los resultados obtenidos de acuerdo a las dimensiones.

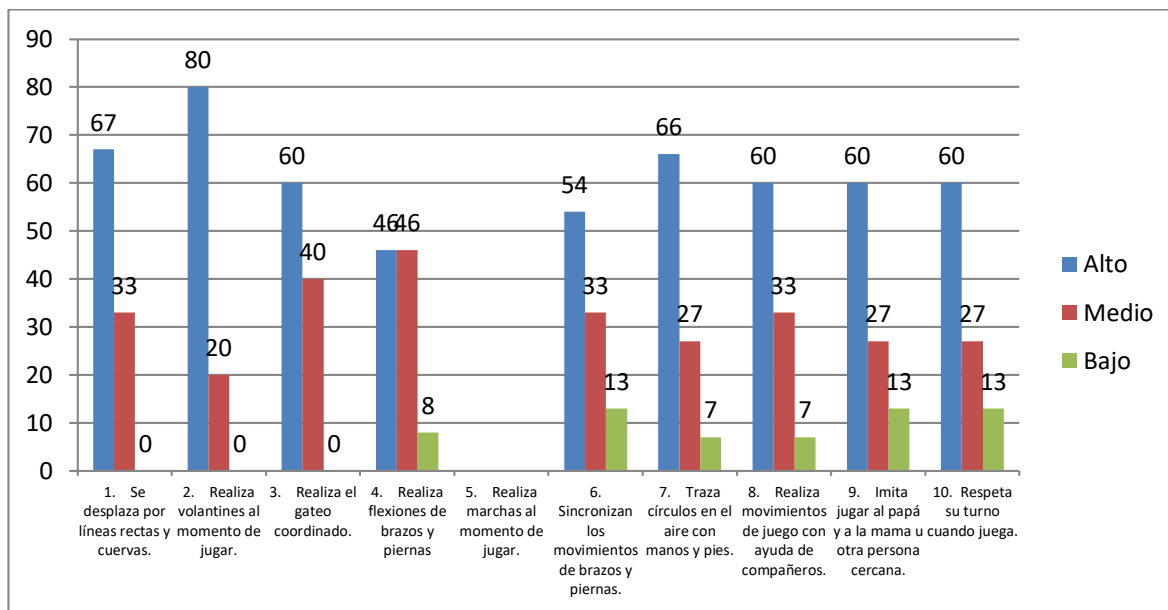
En la dimensión Percepción sensorial motriz se observa que el 20% se ubican en el nivel alto, el 27% en el nivel medio y un 53% en el nivel bajo. Con respecto a la dimensión motricidad 13% se ubican en el nivel alto, el 47% en el nivel medio y un 40% en el nivel bajo. En la dimensión esquema corporal 27% se ubican en el nivel alto, el 27% en el nivel medio y un 46% en el nivel bajo; en la dimensión lateralidad 6% se ubican en el nivel alto, el 47% en el nivel medio y un 47% en el nivel bajo; en la dimensión espacio 0% se ubican en el nivel alto, el 33% en el nivel medio y un 67% en el nivel bajo; en la dimensión tiempo y ritmo 13% se ubican en el nivel alto, el 27% en el nivel medio y un 60% en el nivel bajo; en la dimensión sociales 20% se ubican en el nivel alto, el 27% en el nivel medio y un 53% en el nivel bajo; en la dimensión dramático el 20% se ubican en el nivel alto, el 27% en el nivel medio y un 53% en el nivel bajo y en la dimensión ritual y competitivo 0% se ubican en el nivel alto, el 27% en el nivel medio y un 73% en el nivel bajo.

**Tabla 3**

Nivel de psicomotricidad en su dimensión percepción sensorial motriz, motricidad, espacio corporal, lateralidad, espacio, tiempo y ritmo, después de aplicar el Programa de Juegos Infantiles en niños de 5 años de la I.E N° 2232-Coyartuna-Pataz; 2018.

DIMENSIONES	ITEMS	Alto		Medio		Bajo		Total	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Percepción sensorial motriz	1. Se desplaza por líneas rectas y cuervas.	10	67	5	33	0	0	15	100
Motricidad	2. Realiza volantines al momento de jugar.	12	80	3	20	0	0	15	100
Esquema corporal	3. Realiza el gateo coordinado.	9	60	6	40	0	0	15	100
Lateralidad	4. Realiza flexiones de brazos y piernas	7	46	7	46	1	8	15	100
	5. Realiza marchas al momento de jugar.								
Espacio	6. Sincronizan los movimientos de brazos y piernas.	8	54	5	33	2	13	15	100
Tiempo y ritmo	7. Traza círculos en el aire con manos y pies.	10	66	4	27	1	7	15	100
Sociales	8. Realiza movimientos de juego con ayuda de compañeros.	9	60	5	33	1	7	15	100
Dramático	9. Imita jugar al papá y a la mamá u otra persona cercana.	9	60	4	27	2	13	15	100
Rituales y competitivo	10. Respeta su turno cuando juega.	9	60	4	27	2	13	15	100
TOTAL		9	60	4	27	2	13	15	100

**Fuente:** Resultados de la aplicación del post test



**Figura 3**  
Nivel de desarrollo de la psicomotricidad por dimensiones; antes de aplicar el Programa de Juegos Infantiles

En la tabla y figura 3 se observan los resultados obtenidos de acuerdo a las dimensiones.

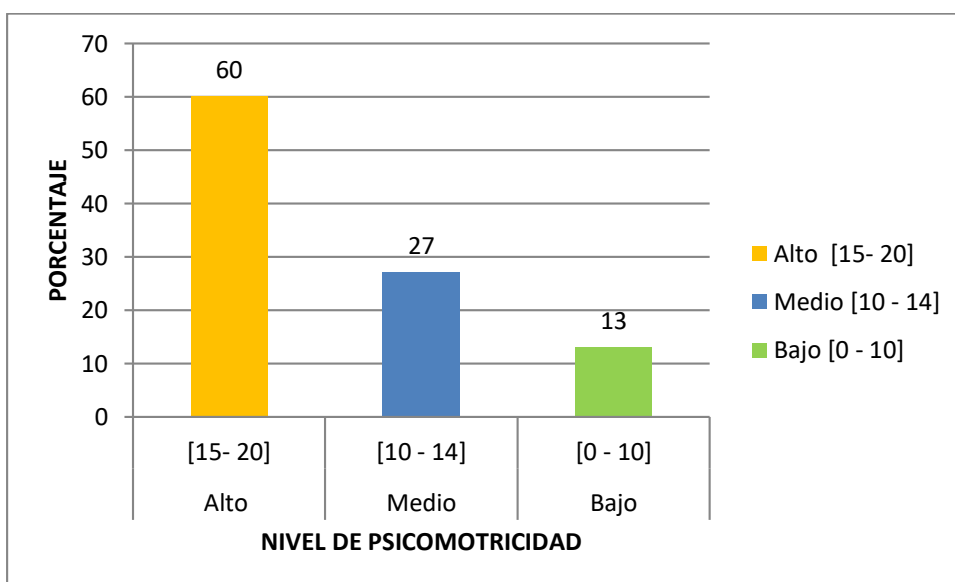
En la dimensión Percepción sensorial motriz se observa que el 67% se ubican en el nivel alto, el 33% en el nivel medio y un 0% en el nivel bajo. Con respecto a la dimensión motricidad 80% se ubican en el nivel alto, el 20% en el nivel medio y un 0% en el nivel bajo. En la dimensión esquema corporal 60% se ubican en el nivel alto, el 40% en el nivel medio y un 0% en el nivel bajo; en la dimensión lateralidad 46% se ubican en el nivel alto, el 46% en el nivel medio y un 8% en el nivel bajo; en la dimensión espacio 54% se ubican en el nivel alto, el 33% en el nivel medio y un 13% en el nivel bajo; en la dimensión tiempo y ritmo 66% se ubican en el nivel alto, el 27% en el nivel medio y un 7% en el nivel bajo; en la dimensión sociales 60% se ubican en el nivel alto, el 33% en el nivel medio y un 7% en el nivel bajo; en la dimensión dramático el 60% se ubican en el nivel alto, el 27% en el nivel medio y un 13% en el nivel bajo y en la dimensión ritual y competitivo 60% se ubican en el nivel alto, el 27% en el nivel medio y un 13% en el nivel bajo.

**Tabla 4**

Nivel de desarrollo de la psicomotricidad después de aplicar el Programa de Juegos Infantiles en niños de 5 años de la I.E N° 2232-Coyartuna-Pataz; 2018.

Niveles de motricidad gruesa		fi	f%
Alto	[15- 20]	9	60
Medio	[10 - 14]	4	27
Bajo	[0 - 10]	2	13
	n	33	100

Fuente: Prueba de pre test



**Figura 4**

Nivel de psicomotricidad en niños de 5 años ; después de la aplicación de los talleres musicales

Fuente. Tabla 4

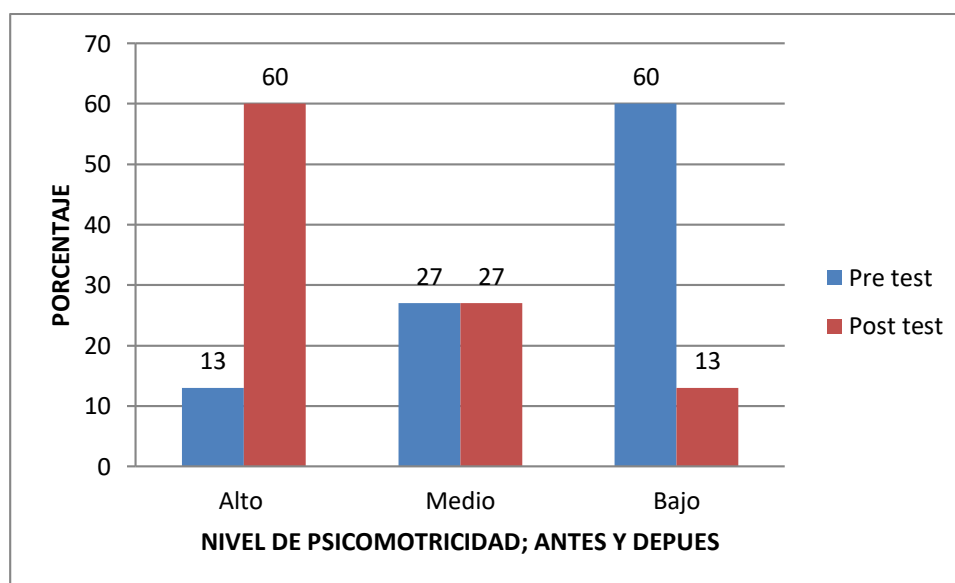
En la tabla y figura 3 se observa el nivel de psicomotricidad alcanzando por los niños de 5 años antes de haber aplicado el programa de juegos infantiles; donde el 13% se ubican en el nivel bajo, un 27% en el nivel medio y un 60% en alto del cual se concluye que el mayor porcentaje se centra entre el nivel medio y alto (87%).

**Tabla 5**

Niveles de psicomotricidad antes y después de la aplicación de los juegos infantiles en niños de 5 años de la I.E N° 2232-Coyartuna-Pataz.

Niveles de motricidad gruesa	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Alto	2	13	9	60
Medio	4	27	4	27
Bajo	9	60	2	13
n	15	100	15	100

Fuente: Tabla 1 y 4



**Figura 5**  
Comparación del nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años  
Fuente. Tabla 5

En la tabla y figura 4 se observan la comparación de los resultados obtenidos durante el pre test y post test.



En el pre test se observa que en el nivel alto se ubican un 13% y en el post test un 27%; en el nivel medio un 60% y en el post test llegan un 13% en el nivel bajo, un 27% en el nivel medio y en el alto a un 60%.

De lo observado manifestamos que los niños y niñas de educación inicial de 5 años mejoran significativamente su psicomotricidad producto de aplicación del programa de juegos infantiles; porque logra incrementar en el nivel alto en un 47%, en el nivel medio se mantiene en un 13% y en el nivel bajo disminuye en un 47%.

### 7.3. Prueba de Hipótesis

**Tabla 6**

**Estadísticos de muestras relacionadas**

	Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Post test	15,36	15	2,782	,484
Pre test	11,85	33	2,991	,521

**Tabla 7**

**Prueba t de muestras relacionadas**

	Media	Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)
		Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Resultados post test- Resultados pre test	3,515	4,266	,743	2,003	5,028	4,734	14	,000

En la tabla 6 se percibe que se obtiene una media en el pre test de 11.85 y en el post test es de 15.36; de esta manera obteniéndose una diferencia de media de 3.515 como se observa en tabla 5 con una desviación típica de 4.266.

Además se observa un nivel de significancia de 0,000 en 14 grados de libertad y en un 95% de confianza; del cual se concluye que los juegos infantiles han mejorado la psicomotricidad en los niños de 5 años

## 8. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Después de procesar los datos y ser interpretados permitió que se pueda afirmar que según lo planteado en la hipótesis general que gracias a la intervención del programa “juegos infantiles” mejora la motricidad en niños de 5 años de la de la Institución Educativa N°2232-Coyartuna-Pataz, ello implica que según como sostuvo Haeussler y Marchant (2009) los niños de cinco años de la institución educativa mencionada gracias al programa de intervención basado en la realización de juegos infantiles han podido mejorar su psicomotricidad en áreas básicas como la coordinación, lenguaje y motricidad. Estos resultados tienen similitud con los resultados de la investigación realizada por Ardila, Cáceres y Martínez (2014) en su estudio sobre incidencia de la psicomotricidad mediante la implementación del proyecto de intervención, en el cual gracias a la intervención se fortaleció el desarrollo psicomotriz mediante la implementación de estrategias, esta investigación es similar a la realizada por Duque y Montoya (2013) sobre estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad, en el cual el autor utilizó estrategias gráfico-plásticas lo cual es una actividad considerada por el autor muy significativa para el aprendizaje del niño. También los estudios realizados por Verde y Jiménez. (2015) Mostro resultados similares, pero cabe resaltar que como estrategia se empleó la participación de la familia; mientras que en el estudio realizado por Rodríguez (2017) empleo como estrategia de intervención las actividades musicales. El desarrollo de la psicomotricidad en el niño permite desarrollar en el diversas habilidades como lo señala la investigación realizada por Añi (2016) en su tesis “La psicomotricidad en el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años en la que señaló que la psicomotricidad si influye significativamente en el aprendizaje de la matemática en los niños de cinco años; mientras que el estudio realizado por Córdova y Mata (2013) sobre la psicomotricidad fina en el desarrollo de la pre escritura en niños de 5 años, en el cual los autores señalaron que el desarrollo psicomotor fino influye favorablemente en la mejora de la pre escritura en los niños.

## 9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 9.1. Conclusiones

- El nivel de psicomotricidad logrado por los niños antes de aplicar el programa de juegos infantiles es bajo en la mayoría de ellos (60%), en un 17% es de nivel intermedio y solo un 13% se encuentra en el nivel alto.
- El nivel de psicomotricidad según dimensiones antes de aplicar el programa de juegos infantiles concluye en: la dimensión Percepción sensorial motriz, social y dramático un 53% se ubica en el nivel bajo, en la dimensión motricidad el 40% en el nivel bajo; en la dimensión esquema corporal un 46% en el nivel bajo; en la dimensión lateralidad 47% en el nivel bajo; en la dimensión espacio un 60% en el nivel bajo; y en la dimensión ritual un 73% en el nivel bajo.
- El nivel de psicomotricidad alcanzado según dimensiones, después de aplicar el programa de los juegos infantiles concluyen en: la dimensión Percepción sensorial motriz se observa que el 67% se ubican en el nivel alto, en la dimensión motricidad un 80% alcanzan el nivel alto, en la dimensión esquema corporal, social, dramático y ritual competitivo alcanzan un 60% llegan al nivel alto, en la dimensión lateralidad 46% se ubican en el nivel alto, en la dimensión espacio 54% se ubican en el nivel alto y en la dimensión tiempo y ritmo 66% se ubican en el nivel alto.
- El nivel de psicomotricidad alcanzado por los niños de 5 años después de haber aplicado el programa de juegos infantiles mejoró significativamente, lográndose resultados satisfactorios donde el 60% de los niños obtuvo un nivel alto, el 27% un nivel medio y solo un 13% continuaron en el nivel bajo.
- Comparando los resultados del pre-test y el post-test se evidencia que se ha logrado incrementar el nivel de psicomotricidad en los niños, a un nivel alto en un 47%, el nivel medio se mantiene en un 13% y en el nivel bajo disminuye en un 47%.

- Se obtiene un nivel de significancia de 0,000 en 14 grados de libertad y en un 95% de confianza; del cual se concluye que los juegos infantiles han mejorado desarrollar significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años.

## 9.2. Recomendaciones

- Implementar talleres en base a juegos infantiles en la institución Educativa proporcionando materiales adecuados de acuerdo a las edades de los niños para lograr una mejora en su psicomotricidad.
- Promover los talleres en base a “Juegos infantiles” para mejorar las dificultades que los niños presentan a la temprana edad ya que es aquí donde el niño moldea su psicomotricidad gruesa y fina.
- Los docentes de educación Inicial deben aplicar “Los juegos infantiles” con el propósito de mejorar su psicomotricidad.
- Promover capacitaciones de interaprendizaje para empoderarse con respecto a la psicomotricidad a los docentes de educación inicial.

## 10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeyda, O (2004). *Practica de psicomotricidad y educación infantil*. Lima: Editorial Dualith Graph.
- Brites, G. y Muller M. (1994). *Manual para la Estimulación Temprana*, Buenos Aires: Editorial Bonum
- Calero, M. (1998). *Educar jugando*. Perú: Editorial San Marcos.
- Cañequé, H. (1993). *Juego y Vida*. Buenos Aires Argentina: Editorial El Ateneo.
- Corbalán, F. (1998). *Los juegos de Matemática para Secundaria y Bachillerato*. España: Editorial Síntesis.

- Dennis, C. (1992). *Didáctico del Nivel Inicial*. Buenos Aires Argentina: Editorial Atenea.
- Dicarpio, N. (1992). *Teorías de la Personalidad*. (2da, Ed.) México: Editorial Mc Graw – Hill.
- Durivage, J. (1995). *Educación y Psicomotricidad*. (3°. Ed). México; Editorial Trillas.
- Gálvez, J. (2000). *Métodos y técnicas de Aprendizaje Constructivista*. Perú: Editorial San Marcos.
- Garvey, C. (1990). *Juego Infantil*. España: Editorial Morata S.A.
- Grace, J. (2001). *Desarrollo Psicológico*. México: Editorial Pentice Hall.
- Hurlock, E. (1991). *Desarrollo del Niño*. (2da, Ed.) México: Editorial Gráfica América.
- Lasheras, M, (1999). *Enciclopedia de la Psicología*. (2da, Ed.) Barcelona: Editorial Océano.
- Loli, Z. (1986). *Actividades Psicomotrices Básicas y de Aprestamiento para Educación Inicial*. Perú: Editorial Bruño.
- Ministerio de Educación. (2009). *Diseño curricular nacional de la educación básica regular*. Lima: Editorial Abedul.
- Ministerio de Educación (2016). *Sistema de evaluación para ser aplicada en los diseños curriculares básicos nacionales*
- Montenegro, M. (1991). *La Actividad Motriz en el Jardín de Infantes*. Perú: 3° Edición.
- Ochaíta, E. y Espinosa, M.A. (2004) *Hacia una teoría de las necesidades infantiles y adolescentes*. Madrid. McGraw-Hill

- Papalia, D. (1999). *Psicología del Desarrollo*. (2da, Ed.) Colombia: Editorial Emra Anza.
- Piaget, J. (1992). *Seis estudios de Psicología*. Perú: Editorial Blacaro.
- Pugmire, S. (2001). *El juego espontáneo*. Madrid: Editorial Nancea S. A.
- Sánchez, C.; REYES M. (2002). *Metodología y diseño en la investigación científica*. Perú: Editorial Universitario.
- Zapata, O. (1995). *Psicología de la educación motriz en la etapa de aprendizaje escolar*. (2da, Ed.). México: Editorial Trillas.
- Chico, C. (2002). Programa lúdico de Educación Psicomotor para el desarrollo de habilidades motrices gruesas en niños y niñas de 3 años de edad del C.E. I. 1685 María Inmaculada.
- Condori, M. y Yong D. (2010). Actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para desarrollar la psicomotricidad de los niños de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote.
- Jiménez, R. (2002). Influencia de un programa de juegos en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años del C.E.I. Corazón de Jesús de la Urbanización Los Granados – Trujillo.
- Malaver, I. y Martín, Z. (2002). Influencia de los juegos en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de edad en el C.E.I. N° 1679 – San Juan Bautista, El Alambre. Trujillo
- Rutas del Aprendizaje (2015). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños?* Área Personal Social. 3,4, 5 años. MINEDU
- Silva M., Neves A. Gabriela, otros (2016). “Efectos de un programa de Psicomotricidad Educativa en niños en edad preescolar” España.

- Yarleque. L. (2017). “Psicomotricidad, madurez para la lectoescritura, autocontrol y aceptación en preescolares de Huancayo. Perú.
- Escuza, C. (2016). “Programa de psicomotricidad en el desarrollo motriz de los niños de cinco años en la Institución Educativa Parroquial Fe y Alegría N°17, Lima.
- Guerrero. R. y Gutiérrez G. (2015). “Juegos psicomotores bajo el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en el nivel inicial. Nuevo Chimbote.”
- Alcántara. D. y Huamán. M. (2011). “El juego y el desarrollo psicomotor grueso de los niños de la I.E. N° 315 de Nuevo Chimbote”.
- Correa, I. (2007). El desarrollo motor y la psicomotricidad en el niño de 5 años. Monografía para la obtención del Título de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Nacional del Santa, Perú.
- Morillo, D. (2009). La psicomotricidad en la primera infancia. Monografía para la obtención del Título de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Nacional del Santa, Perú.

## 11. APÉNDICE Y ANEXO

### 11.1. Instrumento

#### LISTA DE COTEJO

##### I. DATOS GENERALES:

Nombre de la I.E: \_\_\_\_\_

Nombre del niño: \_\_\_\_\_

Aula: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

##### II. PROPOSITO:

Medir el nivel de la Psicomotricidad de los niños de 5 años.

---

ITEMS	SI	NO
11.Se desplaza por líneas rectas y cuervas.		
12.Realiza volantines al momento de jugar.		
13.Realiza el gateo coordinado.		
14.Realiza flexiones de brazos y piernas		
15.Sincronizan los movimientos de brazos y piernas.		
16.Traza círculos en el aire con manos y pies.		
17.Salta en un pie como forma de juego.		
18.Realiza marchas al momento de jugar.		



## 11.2. Propuesta

### Juegos infantiles para fortalecer la psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E 2232

#### I. Datos generales

- 1.1. I.E. : N°2232
- 1.2. Lugar: Coyartuna – Pataz
- 1.3. Fecha: Diciembre 2019
- 1.4. Número de sesiones: 10 sesiones
- 1.5. Grado de Estudio: 5 años Inicial
- 1.6. N° de participantes: 15
- 1.7. Nombre del responsable: Carrera Flores Nancy
- 1.8. Objetivo : Determinar el efecto de los juegos infantiles en la psicomotricidad de los niños de cinco años de la institución educativa 2232

#### II. Fundamento

Vicente (2002) menciona que el juego tiene como objeto estimular los movimientos gruesos de los niños y que estos sean coordinados al momento de desplazarse. Pero que a la vez estos juegos deben incluir una intención motriz para que este tenga una organización ya que por sí solo no llega a los niveles de significación motriz.

#### III. Finalidad

Los juegos infantiles tienen como finalidad que los estudiantes de inicial de la institución educativa N°2232 logren los siguientes objetivos:

- Fortalecer la psicomotricidad en los niños de cinco años de la educación inicial.
- Proporcionar a las docentes de la institución educativa N°2232 una guía para reforzar la psicomotricidad en los niños de cinco años.

#### IV. Actividad

Por eso se plantea diversas actividades, que consiste en 10 sesiones de aprendizajes en las cuales se evidencian las estrategias que ayudarán a los niños mejorar los movimientos gruesos de su cuerpo.

### SESION DE APRENDIZAJE N°01

#### “JUGANDO A SER ESTATUAS

#### I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: N°2232

Sección: Única

Edad: 5 años

Fecha: .....

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Lanza la pelota lejos y cerca

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICOPLASTICO CIERRE	Explicaré a los niños que se realizará un juego, donde vamos a lanzar la pelota cerca-lejos.  Se llevará a los niños al patio y se les explicará que jugaremos a ser estatuas.  Donde se lanzará y cuando la pelota lo coja la profesora con las manos los niños se	Pelota

	<p>convertirán en estatuas y el niño que se encuentre más cerca de ella, el niño tirará la pelota y el niño que se encuentre lejos al lanzar la pelota será el campeón del juego. Inmediatamente los niños se pondrán en forma erguida.</p> <p>Luego inhalarán lento y profundo y exhalará lento.</p> <p>Igualmente inhalará rápido y exhalará rápido.</p> <p>Luego Se le otorgará a cada niño una hoja bond, donde estamparán con témpera roja su mano derecha.</p> <p>Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante</p> <p>y comenten lo que se ha trabajado en la clase de psicomotricidad.</p>	
--	---	--