

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Juegos infantiles en la Psicomotricidad de niños de la Institución  
Educativa 80503- La Victoria 2018**

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

**Autora**

**Domínguez Martínez, Natividad Domitila**

**Asesor (ORCID: 0000-0002-9951-521X)**

**Flores Mederos, Lorenzo**

**Chimbote – Perú**

**2021**

## **PALABRA CLAVE**

<b>Tema</b>	Psicomotricidad
<b>Especialidad</b>	Educación inicial

## **LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN**

<b>Línea de investigación</b>	Teoría y método educativos
<b>Área</b>	5. Ciencias Sociales
<b>Sub área</b>	5.3. Ciencias de la educación
<b>Disciplina</b>	Educación General

## **TÍTULO**

**Juegos infantiles en la Psicomotricidad de niños de la  
Institución Educativa 80503- La Victoria 2018**

**Children's games in the Children's Psychomotor of the  
Educational Institution 80503- La Victoria 2018**

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito mejorar la Psicomotricidad a través del Programa de Juegos Infantiles, en niños de 5 años de la I.E N° 80503-La Victoria; 2018. La metodología de investigación fue aplicada con su diseño pre experimental y el instrumento de recolección empleado fue 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 administró a una población y muestra de 18 niños y niñas. El paquete estadístico que nos permitió procesar la información es el paquete estadístico SPSS versión 2. Mediante la prueba T de muestras relacionadas; se obtuvo una diferencia de  $\bar{X}=10.889$  con desviación estándar de 5.635. Aun intervalo de confianza de 95% se obtuvo un nivel de significancia de 0.000; la que nos permite confirmar como válida la hipótesis de investigación.

## **ABSTRAC**

The purpose of this research was to improve psychomotor skills through the Children's Games Program, in 5-year-old children of I.E No. 80503-La Victoria; 2018. The research methodology was applied with its pre-experimental design and the collection instrument used was 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 was administered to a population and sample of 18 children. The statistical package that allowed us to process the information is the statistical package SPSS version 2. Through the T test of related samples; a difference of  $\bar{X} = 10,889$  was obtained with a standard deviation of 5,635. Even a 95% confidence interval a level of significance of 0.000 was obtained; which allows us to confirm the research hypothesis as valid.

## INTRODUCCIÓN

### **Antecedentes**

Silva y Neves (2016), en su tesis concluyen:

De acuerdo a los resultados adquiridos en esta investigación, se determinó un aumento significativo en la competencia física percibida y en cuanto a la percepción de competencia de la relación con sus compañeros de preescolar se estableció un aumento no significativo. Por lo que las docentes establecieron diferencias positivas significativas en los infantes en cuanto a su desarrollo motor y su motivación para lograr hacer los quehaceres educativos en el aula. Asimismo, las docentes mencionaron la importancia de la inclusión de la psicomotricidad en el plan de estudios en la etapa preescolar. Por lo tanto, se determinó que mediante esta investigación el desarrollo psicosocial y aprendizaje de los infantes de preescolar aumentarían su comprensión sobre la importancia de la psicomotricidad.

Yarleque. (2017), en su tesis concluye:

De acuerdo a los resultados, se estableció que no existe diferencias en la prueba de madurez para la escritura entre grupo control antes y después de la aplicación de la investigación; pero en el grupo experimental si se observó la diferencia; por lo cual, se determinó que el desarrollo de la psicomotricidad influye positivamente en la madurez para la escritura en los infantes y esto indica que si se necesita una estrategia adecuada y permanente para que los infantes puedan lograr sus metas y puedan promover el grado sin ninguna dificultad. Por lo tanto, se observó que gracias al programa de estimulando el cerebro y movimientos de los infantes del nivel inicial fue significativo, estableciéndose una gran diferencia entre ambos grupos de estudio.

Escuza, (2016), concluye:

Después de lo investigado, se estableció mediante la prueba de pos test que al aplicar el programa de psicomotricidad en el desarrollo motriz los resultados en la coordinación aumentaron, ya que el p valor obtenido es menor al nivel de significancia (0,05), determinándose que el programa aplicado en dicha investigación si influye significativamente en la coordinación de los infantes de la edad de cinco

años. Por lo tanto, se acepta la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula.

Guerrero & Gutiérrez (2015), concluyen:

Se determinó que mediante la aplicación adecuada de los juegos psicomotores, cada aula de los infantes logró un nivel esperado. Los indicadores de evaluación que se planteó fueron pertinentes y por ende los resultados obtenidos fueron positivos. Se observó que después de la evaluación del post test los infantes mejoraron su nivel de desarrollo en su motricidad gruesa. Por lo tanto, se obtuvo un nivel de significancia positiva al diferenciar la prueba de pre y pos test de la hipótesis planteada. Asimismo, el valor de significancia en la prueba estadística fue 0,000, por lo que se determina que mediante los juegos psicomotores bajo el enfoque colaborativo han mejorado la motricidad de los infantes de la Institución Educativa investigada.

En la investigación desarrollada sobre el tema de juegos infantiles concretos en la psicomotricidad por Guidotti y Granados (2018); se encontraron las siguientes conclusiones:

Existe influencia significativa en los niños de la I.E. N°108 “Miguel Grau” del distrito de San Juan de Lurigancho-Lima al obtener mediante la prueba de Wilcoxon un p valor igual a  $0.000 < 0,05$ , lo que corrobora la influencia. Además observándose en el pre test ningún niño logra alcanzar el nivel bueno y en el post test 13 niños que representa el 52% de la muestra (p.68)

#### Fundamentación científica

La presente investigación se basa en las siguientes teorías:

Teorías de Henri Wallon

Para el desenvolvimiento del sistema conductual de cada niño en desarrollo, se va determinando cada vez más complejo de acuerdo a su desarrollo aplicados unos en otros. El investigador Wallon afirma que la evolución del infante se divide en varias etapas o estadios que van ir definiendo su personalidad y que van ir en cada uno de ellos un periodo concreto de su sistema evolutivo. En todos estos estadios se dan actividades mutuamente dependientes, pero cada estadio se define por una actividad preponderante sobre las demás. La sucesión de estadios no es lineal sino que se producen encabalgamientos, avances y retrocesos, estando presente en cada estadio evolutivo vestigios de actividades ya superadas y preludio de otras que aparecerán más tarde. La psicogénesis se produce en la interacción entre las posibilidades orgánicas y psicológicas del niño en cada momento evolutivo y el medio físico y social, este último de mayor importancia. En las relaciones del niño con el medio se produce una alternancia de modificaciones recíprocas, el niño es afectado por el medio y el medio es modificado por el niño (Reacción circular). Este concepto de reacción circular que posteriormente popularizara aún más Piaget, había sido formulado anteriormente por James Mark Baldwin.

### **Teoría de Jean Piaget**

Estudia el desarrollo de la inteligencia, no se preocupó del desarrollo motor, pero vio cómo los movimientos forman parte en el desarrollo cognitivo infantil y cómo la importancia de éste decrecía a medida que el niño accedía a posibilidades más elevadas de abstracción. La motricidad y la inteligencia van unidas pero a medida que crece el niño una es más importante que la otra.

Inteligencia sensomotriz: (0 - 2 años), se caracteriza por la aparición de las capacidades sensomotoras, perceptivas y lingüísticas. Aparecen las habilidades locomotrices y manipulativas, estas actividades se consiguen gracias al aprendizaje sobre la organización de la información sensorial. El niño debe aprender a organizar esta información.



Inteligencia preoperacional: (2 - 7), la motricidad aún es importante; este periodo se caracteriza por considerarse la primera vez que opera los procesos cognitivos y de conceptualización. Aparece la imitación, el juego simbólico y el lenguaje. Williams: “la acción es pensamiento y el pensamiento es la acción”.

Inteligencia concreta: (7 - 12), el pensamiento abstracto predispone para poder realizar operaciones lógicas elementales, así también como agrupamientos elementales. El pensamiento puede preceder o anticiparse y guiar la acción, pero no funciona independientemente de ella, el niño piensa lo que va a hacer.

Inteligencia formal: (12 !), hay cierto nivel de abstracción, se está preparando para las operaciones mentales de mayor complejidad y a partir de aquí el pensamiento es independiente de la acción. La característica del ser humano tiene la posibilidad de pensar sin necesidad de actuar directamente sobre los objetos, puede manipularlos mentalmente.

### **Teoría del desarrollo motor de David Gallahue**

Habilidades motrices básicas: Se establece en infantes de 2 a 7 años, cuyos movimientos voluntarios son innatos por naturaleza en el individuo, pero existe ciertas carencias en los niveles más específicos y complejos en la ejecución de actividades motoras; como por ejemplo podemos mencionar a la actividad de caminar, saltar, correr, entre otras actividades un poco más complejas para la edad.

Habilidades especializadas: estas acciones son establecidas para adolescentes de 14 años, cuyos movimientos que ejecuta son organizados con un objetivo más específico, en este caso pueden ser las habilidades deportivas, actividades donde se realizan prácticas motrices artísticas, entre otras.

Movimientos rudimentarios: Son ejecutados por infantes de 1 a 2 años, cuyos movimientos motrices son más lentos, imprecisos e inseguros, no tiene una orientación específica, realizan posiciones diferentes al iniciar el control de su cabeza; las actividades de desplazamiento que realizan en los primeros años de vida son el de gatear y trepar; en cuanto a la coordinación manual inician con la pinza

inferior que es el uso del dedo pulgar e índice para poder sostener y soltar un objetos, como también pasar de una mano a otra mano.

#### Modelo de desarrollo motor

Motricidad refleja: Se establece en las edades de 0 a 1 año, el desarrollo motor se dan mediante las respuestas involuntarias, donde el infante no tiene control sobre los estímulos. Podemos mencionar como estímulos involuntarios, cuando el infante realiza el reflejo de presión palmar, por ejemplo, cuando introducen un juguete en la palma del niño, este flexionará y agarrará el objeto; en el reflejo de marcha o de caminar, se observa como si el niño caminara o bailará cuando se está sosteniendo de manera erguida y los pies se encuentran en contacto con una superficie sólida.

Habilidades motrices específicas: Se enfocan en infantes desde los 7 a 13 años, estos movimientos son la combinación de varias habilidades motrices básicas, por ejemplo las acciones de saltar y lanzar se combinan específicamente cuando realizar el juego del balón cesto; estos movimientos se van ir desarrollando gradualmente de menor a mayor complejidad.

#### Planteamiento Teórico

1. Para una adecuada metodología deductiva en el proceso de desarrollo de los infantes es necesario emplear las fases del desarrollo motor.
2. Se comprueba que el individuo logra de manera progresiva su motricidad de lo más simple a lo complejo.
3. Se recomienda a cada individuo logre mejorar las fases de la motricidad, para que en el proceso de su desarrollo logre superar conductas motrices más complejas.
4. Lograr superar los factores de tipo físico y mecanismo que se dan en la ejecución de movimientos motrices.

#### **Teoría de Arnold Gesell**

En los años 40 y 50, según estudios de ciertas pautas de conducta de los niños en todo el proceso de desarrollo, influyeron en el puericultura en esos años.

Tanto así, que influyeron en los estudios normativos en el proceso de desarrollo motor de los infantes. Es por ello, que para Arnold la maduración es un elemento interno que se debe realizar para poder lograr las diferentes áreas de la conducta; por ejemplo como son: la conducta social, adaptativa, motriz y verbal. Asimismo, manifiesta que la conducta motriz tiene repercusión neurológica y que la capacidad motriz es el inicio de la maduración y estimulación que el infante posee.

### **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".

### **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: 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.

## **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.

## **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.

## **Tipos de actividades psicomotrices**

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

### **Actividades psicomotrices básicas**

Estas actividades ayudaran a que los infantes logren enriquecer sus cualidades, haciéndoles que reconozcan su cuerpo y su aptitud de relajación, expresión y acción. Para lograr estas actividades se dividió en dos grupos:

- Educación orgánica: Se encarga del desarrollo del sistema muscular y de resistencia, que van interactuar en el sistema articular para lograr tener una mejor flexibilidad.
- Exploración del movimiento: En esta actividad los infantes podrán experimentar con su cuerpo y que estos brindan cambios a medida que van desarrollando su coordinación corporal. Estos movimientos ayudaran a que el infante tenga la seguridad y confianza cuando realice diferentes actividades espontaneas del juegos o tareas programadas.

### **Actividades psicomotrices de aprestamiento**

Las diferentes actividades que benefician a los infantes en el desarrollo de su esquema mentales pueden ser: las actividades motoras, cognitivas y afectivas, así como también el pensamiento lógico, las habilidades para hallar problemas, habilidades motoras en la coordinación y en actividades que ayudan el proceso de socialización del infante, y de esta forma puedan participar en diferentes actividades educativos. Estos tipos de actividades ayudaran a que los infantes de Educación Inicial logren desarrollar su desarrollo de socialización e individualización, que van hacer de gran importancia en su vida diaria de acuerdo a sus experiencias inmediatas y concretas. .

### **Actividades recreativas: El juego**

Es la actividad natural que constituye la manifestación espontánea de realizar diferentes movimientos y en especial haciendo uso de su creatividad. En el proceso de desarrollo de los infantes, los juegos van acompañar en su vida diaria, ya que mediante estas acciones el infante lograra adquirir nuevas experiencias y habilidades que van a repercutir en su vida futura.

Los infantes mediante los juegos recreativos pueden vivenciar de forma espontánea diversas acciones que ayudará reforzar su dinamismo motor. Uno de los propósitos que constituye el juego es que el infante tome conocimiento de sus habilidades y destrezas, para ayudarle a controlar y comprender el entorno en el que se desenvuelve los demás, de esta manera logrará sin dificultad su desarrollo

motriz, intelectual y social.

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

Así como lo manifiesta, (Loli. 1986; p. 123), que el desarrollo psicomotor es cuando el infante logra la madurez muscular y psicológico. Hay tener en cuenta para que el infante logre una adecuada conducta o actitud, los aspectos musculares y psicológicos son trascendentales. Mientras tanto en lo intelectual se da mediante la maduración del razonamiento, la memoria y el proceso integral del pensamiento.

El proceso de desarrollo psicomotor de cada infante es variado, pero, hay tener en claro que se da en el mismo orden en cada infante. Cuando observamos por ejemplo, que el desarrollo progresa desde la cabeza a los pies, ahí observamos que primero es el desarrollo funcional de la cabeza y las manos, pero luego son las extremidades inferiores. A continuación, podemos detallar de acuerdo a las edades el desarrollo psicomotor de los infantes:

Los infantes de 3 años: La madurez que alcanza el infante en su desarrollo psicomotor es cuando observamos que se siente seguro de parado sobre sus pies y tener control al caminar. Las actividades que logra en esta edad, es de correr y hasta puede graduar su velocidad al correr y frenar, pueden subir y bajar la escalera alternando los pies, saltar con los dos pies juntos, caminar en puntillas, entre otros. En el infante en esta edad ya tiene desarrollado su coordinación visomotora, porque se observa que ya puede armar manipular el lápiz, tirar la pelota con una dirección establecida, logra armar torres con objetos concretos. Mediante el proceso de su desarrollo, el infante va adquiriendo movimientos con mayor precisión.

Los infantes de 4 años: En esta etapa ya pueden lograr saltar con un solo pie, lanzar la pelota lo más lejos que pueden, logran copiar imágenes sencillas como una línea o cruz, reconocen al menos un color; así mismo, ya pueden ir solos a los servicios higiénicos.

Niños de 5 años: En esta edad su lateralidad ya lo tienen bien definida, como también tienen bien desarrollados su equilibrio y su marcha. Los infantes en esta edad ya pueden atrapar y lanzar pelotas con las manos, ya reconocen más

colores, pueden copiar imágenes como círculos, triángulos, cuadrados, líneas un poco más rectas, así mismo, ya pueden solo vestirse y desvestirse.

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

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

Durante los primeros cinco años del infante, se observa como el periodo de abundantes habilidades motrices gruesas y finas, ya que son importantes y básicos para que el infante pueda realizar actividades de la pre escritura y escritura.

En esta etapa, lo primero que percibe el infante es su propio cuerpo, ya sea mediante los diferentes movimientos y desplazamientos que ejecuta y la percepción auditiva y visual que posee. Asimismo, el infante va adquirir habilidades motrices que le van ayudar a lograr su propia independencia y su desenvolvimiento en su entorno social.

Las características de desarrollo y crecimiento de los infantes son variados en cada uno de ellos, ya sea entre los niños del mismo sexo o de los diferentes sexos, demostrándose que cada infante tiene su propio modelo de desarrollo y maduración; los primeros que se obtiene en la educación motriz es que los niños logren los movimientos de la cabeza, la fijación visual y coordinación viso manual, luego seguirán los movimientos corporales como pararse y luego caminar.

Veremos, las características psicomotrices que se irán logrando en el proceso del desarrollo de los infantes, en sus diferentes edades aproximadas, en las que se adquiere el control del movimiento.

<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>

### Aspectos de la psicomotricidad

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

**Percepción sensoria motriz:** Dentro de ella veremos a la percepción visual, táctil y auditiva.

- La percepción visual, va evolucionando progresivamente mediante ejercicios que se realizan de coordinación óculo motriz, distinción de forma y memoria, captación de la posición.
- La percepción táctil, es el conocimiento del desarrollo corporal y de la presión.
- La percepción auditiva, se adquiere mediante la ejercitación de la memoria, diferencia auditiva y la concentración.

En lo que se refiere a la motricidad, se define como la ejercitación motriz donde participan una serie de factores neurofisiológicas como de regularidad, híper control. Soltura, torpeza, entre otros. Como emocionales tenemos a la impulsividad, rigidez comodidad, placer, etc. A partir del desarrollo espontáneo se clasifican en 5 tipos la motricidad: Por un lado, tenemos al movimiento locomotor que vienen hacer movimientos gruesos y elementales que tienen por función de poner en funcionamiento al cuerpo de manera general como caminar, gatear, etc. La coordinación dinámica que tiene por función de exigir la capacidad sincronizada del



movimiento en diversas partes del cuerpo; tenemos a los saltos, brincos, etc. La disociación que nos da la posibilidad de un movimiento voluntario de una o varias partes del cuerpo mientras las demás se encuentran inmóviles o desarrollan movimientos diferentes como: caminar sosteniendo con los brazos un plato con una piedra encima. Así, también tenemos la coordinación viso motriz, que viene hacer la acción de manos u otra parte del cuerpo en coordinación con la vista. Considerándose la coordinación como paso intermedio de la motricidad fina; así tenemos por ejemplo el de rebotar una pelota con la mano. La motricidad fina, nos permiten manipular objetos ya sea con la mano o con otros movimientos diferentes empleando los dedos.

Coordinación ojo-mano. En el aprestamiento es muy elemental la coordinación ojo – mano; principalmente en la escritura que proporcionará al estudiante habilidad necesaria para convertir una expresión verbal en escrito. Es denominado también óculo manual y juega un rol importante en la etapa de aprestamiento de la escritura, donde los ejercicios de lanzamiento y recepción de la pelota permite poner a prueba el sentido de espacio vertical y principalmente la toma de conciencia de sí mismo. Un excelente trabajo dio resultados en nuestro medio el empleo de pelotas de trapo elaboradas por los mismos niños, aunque estas sean mal confeccionadas servirán cuando se inicie con la construcción del concepto de clasificación de elementos dentro de un conjunto. Por ejemplo, de clasificar pelotas teniendo en cuenta los criterios de forma como redonda, poca redonda o nada redonda. Esta pelota de trapo son de fácil manipulación cuya ventaja es de poseer u bote y desplazamiento muy atenuado y otro de que el niño puede contar con su material propio.

Asimismo, se debe tener en cuenta que la acción de lanzar y recibir permite fortalecer la destreza con las manos, dado que se observa que no son los mismo, existiendo predominancia de una mano a otra así determinándose la lateralidad del niño y constituyéndose en base para la orientación del niño.

La motricidad gruesa, vienen hacer movimientos orientados al cuerpo en general mediante movimientos globales y amplios. Estas actividades permiten el dominio del

cuerpo de manera dinámica al realizar desplazamientos como: subir, bajar, gatear, trepar, balancear, actividades rítmicas, etc.

El esquema corporal. El contar con esta noción se encuentra relacionada con la imagen de sí mismo que son tan indispensables en la construcción de la personalidad. El niño al vivenciar su cuerpo también se identifica así mismo, se expresa a través de sí mismo y la utiliza su cuerpo como medio de contacto. Además, es la percepción de colocación, posición y de las intenciones motrices en correspondencia a su cuerpo; por lo que una adecuada representación de su cuerpo se pueden emplear apropiadamente los elementos para la realización de acciones orientada hacia el objetivo que se pretende lograr.

La lateralidad. Son acciones predominantes de la lateralidad tanto de las manos y pies. Es el uso de manera frecuente y afectivo de una mitad lateral del cuerpo frente al otro, sabiendo que el eje corporal longitudinal divide al cuerpo en dos mitades distinguiendo el lado derecho e izquierdo a partir del eje donde se hallan los brazos, piernas, manos y el pie. Asimismo, el cerebro se encuentra dividida en dos hemisferios. La lateralidad en el cuerpo permite al niño organizar los referentes especiales a partir de la orientación del cuerpo dentro del espacio y a los objetos en función al propio cuerpo facilitando los procesos de integración de la de la construcción del esquema corporal y la perceptiva.

En su publicación (Durivage. 2005; p.30) considera dos aspectos más de la psicomotricidad: el espacio donde se desarrollan ejercicios para la construcción del espacio teniendo como punto de partida al movimiento cuyas actividades específicas son la adaptación espacial correspondiendo la etapa de espacios vividos, es decir cuando el cuerpo se viene desplazando en concordancia con la configuración espacial y por otro lado tenemos la noción espacial que refuerzan acciones como salta adelante y atrás de una silla. Asimismo, la orientación espacial que abarcan un conjunto de relaciones topológicas teniendo como referente el mismo cuerpo y donde se desarrollan ejercicios de localización espacial, reproducciones de proyectos y acciones de agrupación. La estructuración espacial, que consiste en la organización del espacio sin necesidad de referirse al propio cuerpo, donde intervienen el espacio

proyectivo y euclidiano, de esta manera formándose nociones de distancia, volumen y la estructura espacio-temporal.

El espacio gráfico, es el espacio dado entre la acción concreta y el espacio mental y que depende de dos aspectos como la percepción de datos gráficos y de la adaptación del trabajo plasmado en una hoja de papel.

Con respecto al tiempo y ritmo, consiste que, a través del movimiento, la automatización introduce a su noción un orden temporal en respuesta a la contracción muscular.

Regularización, Es en el momento que gracias a la experiencia del cuerpo los movimientos se vienen afinando y de cuya repetición se regulariza el carácter rítmico; por ello se menciona que la automatización corresponde a la ritmicidad.

Adaptación al ritmo, viene a ser la capacidad de adaptar todo movimiento locomotor que implica factores de equilibrio tónico y del control motor que aproximadamente tardan hasta los 10 años para la ejecución perfecta. El repetir un ritmo favorece la interiorización del ritmo.

Las nociones temporales, consiste en la designación del ritmo y del tiempo, como por ejemplo de caminar lento como la tortuga o de correr de forma rápida como el conejo.

La orientación temporal, son capacidades que consiste en situarse en base a un eje temporal y de actuar mediante el cuerpo ante situaciones de antes y después. Así tenemos por ejemplo el lanzamiento de pelotas y de correr más rápido que ella.

La estructuración temporal, se encuentra relacionada con las estructuras espaciales, implicando la conciencia del movimiento y de sus desplazamientos ejecutados en un tiempo y distancia. Así tenemos por ejemplo el de cruzar un espacio acompañada o en el tiempo que dure una melodía.

### **Secuencia de una Actividad Psicomotora**

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

La motivación. Lo conforman un conjunto de factores que tengan la capacidad de provocar, mantener y de orientar la conducta hacia lo que uno desea lograr mediante actividades creativas y no solamente realizándolo al inicio de una situación sino durante todo el proceso.

El calentamiento. Son una serie de actividades y ejercicios que se realizan con el fin de coordinar las funciones y de prevenir toda posibilidad de fracturas y problemas musculares; por lo que se realiza antes de que se ejecute la actividad central.

La ejecución, es la etapa de la ejecución de la actividad a partir de materiales y designándole un tiempo determinado.

La relajación, esta etapa es importante debido a que permite programarnos mentalmente y de manera positiva con el fin de bajar la tensión de los músculos y permitiendo que la energía fluya de manera libre hasta el grado de mostrarse más ligero. También en esta etapa se pueden requerir de materiales que se adecuen a ello.

Gráfica, son representaciones gráficas que se plasman en figuras y dibujos en base a la actividad realizada.

### **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

- Adquisición de una imagen positiva de sí mismo, permitiendo confianza y seguridad de sí mismo.

### **Programa de juego infantil**

Según (Ministerio de Educación 2016 pág. 18), el juego son actividades que se generan de manera espontánea y satisfactoria con el que niño crea y recrea y transforma una realidad trayendo una experiencia interna y permitiendo dialogar con el mundo exterior donde el participa.

### **Juegos Infantiles**

Es importante tomar en cuenta que los métodos lúdicos han sido muy infravalorados, debido a su limitación conceptual, como “método para que los infantes solo se diviertan un rato y nada más, puesto que solo es empleado con el fin de crear un “ámbito de vivencias” o como “labor momentánea de diversión que probablemente algunas actividades le ayuden para su vida”. Sin embargo, existe el punto de vista que menciona que, los métodos lúdicos son más que una simple forma de entretenimiento para el infante, sino que va más allá de eso, debido que pasa de ser una recreación a una necesidad que contribuya a su saludable estabilidad emocional y fisiológica, adquiriendo así un desenvolvimiento e involucración con su entorno, debido a que el niño puede dar rienda a su creatividad sin condiciones, produciendo así un desarrollo de su percepción con la realidad que vive. Sigmund Freud aludido por (Brites. y Muller. 1994. Pág. 268)

Como se puede evidenciar en el anterior concepto dado, se puede llegar a la afirmación de que el método lúdico es muy vital para el desarrollo de los infantes en diferentes aspectos de su día a día. Ya que, impulsa en la cooperación de la evolución y desarrollo progresivo de su estabilidad tanto fisiológica, psíquica e intelectual, causando que el infante emplee su creatividad, donde pueda analizar, estructurar y manifestar antes los demás su perspectiva sobre el mundo en general. Logrando así que su creatividad le ayude como puente a la integración colectiva, tener la capacidad del poder dialogar sin problema alguno con personas con diferentes puntos de vista, etc. Causando que logre empatizar con los demás y salir de su propia

cosmovisión, siempre tomando en cuenta la consideración del crear una convivencia pacífica. Cabe mencionar que tanto como el ámbito familiar o escolar los infantes pueden escoger con quién jugar esto dependerá por varios factores como, por ejemplo, según su mismo género, o por edades. Su selectividad dependerá del mismo, ya sea, si él quiere estar solo o acompañado. Esta acción implica la maduración de la personalidad del infante. Debido a que, pese a las diferentes actividades realizadas el niño escoge su forma de estar evolucionando y cambiando a medida que el adquiera experiencias.

### **Teorías del juego**

Hemos creído conveniente considerar a (Garvey. 1990, pág. 40-42), (Dicarpio. 1992; pág. 184 - 186) dado que exponen a los más significativos ilustrados en la materia, ya que han investigado, observado y analizado la influencia del como el dinamismo integral repercute en la expresividad de los infantes. Así mismo los escogimos no solo por darnos un concepto, sino que también nos explican la razón de los beneficios que puede presentar el método lúdico, los cuales son:

Teoría Cognoscitiva de Piaget:(Piaget. 1992; pág. 200 - 212) manifiesta que: El método lúdico es la forma de cómo llegar a que un infante logre captar nuevas experiencias, en donde consiga consolidar nuevas destrezas, con el objetivo de que alcance a componer su propio esquema de integración de razonamiento con la acción. Esto se llevará a cabo a través, de los implementos que utilice mientras juegue como, por ejemplo, objetos tangibles en los cuales tengan que intervenir su motricidad de su cuerpo, así como también interceda su juicio, cabe mencionar que esto se podrá evidenciar cuando el infante empiece su juego ya que, su juicio dependerá de su grado de desarrollo cognoscitivo del infante. De mima forma no olvidarse a que el niño abra paso a la etapa sensorial, es decir, que el niño identifique su sentir con el juego, de esa forma logrará una mayor involucración con su entorno, dando paso así al territorio de la imaginación, creatividad experimental y organización como, por ejemplo; que le infante haga sus propias reglas al momento de jugar. Consiguiendo así consolidar así nuevas destrezas.

## **Teorías Psicoanalistas:**

### **Teoría Psicoanalista de Freud:**

El autor asegura que, el niño que es expuesto a una serie de juegos lúdicos logra obtener beneficios gracias a este, como canalizar sus impotencias y miedos como, por ejemplo, una niña que muestre signos de miedo a las vacunas, su respuesta ante esto será una catarsis que disminuya la tensión física como mental de la niña logrando generar un dominio ante sus vivencias angustiantes. Puesto lo que hará la niña será vacunar a su muñeca, ya que está pretendiendo buscar una manera de sobreponerse a sus miedos internos que sintió cuando le aplicaron a ella la vacuna. Además, cabe mencionar Freud Sigmund también alude a que este tipo de método lúdico ayuda a que el niño su estimule du fortaleza de su propio ego, logrando que a través del juego logre vencer dificultades.

**Teoría Psicoanalista de Erikson: Erikson. (1977) citado por (Dicarpio 1992; pág. 184 - 186), Recalca** que: Alrededor de los tres y cinco años de edad, periodo donde la mayoría lo denomina como “La edad en donde comienzan los juegos o travesuras” ya que, a partir de esa edad los niños empiezan a interesarse por su alrededor más de lo acostumbrando en los años anteriores. Es por ello que, por medio de diferentes juegos lúdicos el niño se va relacionando e incluyendo a su ambiente externo; Según el autor menciona que este es el comienzo de la tercera etapa donde se desarrolla el ego y su (iniciativa versus culpa) esto quiere decir que, los infantes en esta etapa de su vida son conscientes del poder afirmar su control sobre lo que lo rodea, cabe mencionar que si logran dominar esta etapa el niño podrá sentir la comodidad del poder actuar de forma independiente , ya que sentirá que el lugar donde se rodea es confiable, dando como resultado el desenvolvimiento sin miedo ni temores. Es por ello que manifiesta la importancia de que el niño este expuesto a los diferentes juegos ludios posibles, ya sea colectivo o individual, el niño logrará experimentar y explorar sus propias habilidades.

**Teorías del aprendizaje de Thorndike: citado por (Garvey. 1990; pág. 89 - 110),**

La gran parte de los niños para ser educados prefieren al método lúdico como herramienta para mejorar su obediencia, debido a que cuando ellos realizan un juego ya sea elaborado por ellos mismos o ya establecido, llegan ser capaces de mantener el control sobre su juego permitiendo canalizar sus aptitudes agresivas. Así mismo el autor menciona que “el juego es un comportamiento aprendido” porque dependiendo cada subcultura o cultura consideran y gratifica a diferentes clases de conductas, por lo tanto, la disimilitud en los juegos se ve reflejado de una manera distinta a las otras, es decir, básicamente la cultura influencia en los tipos de juegos que se realizarán.

Así mismo, cabe mencionar que, hay dos factores en las cuales presentan una muy marca relación entre ellas como los son: Las sociedades que tienen a preponer los juegos de azar, debido a que hacen mucho hincapié en la responsabilidad que tienen que hacer todo lo que se les mande. Es por ello que estos jugadores se adecuan a la pasiva función de los jugadores en la vida real y clausuran el juramento de liberarlos del hábito del compromiso de la responsabilidad cotidiana. No obstante, los infantes pertenecientes a la comunidad en la que valoran el logro, rendimiento y desempeño optan por juegos en los que tenga que intervenir mucho más dinamismo fisiológico. Los resultados son lo menos importante, sin embargo, a lo que están más obligados es en adquirir diariamente bajo presión su rendimiento. Es por ello que les resulta más fácil competir entre ellos pacíficamente, debido a que no importan los puestos sino la mejora de su capacidad física.

### **Características del juego**

Según (Hurlock. 1991; pág. 311 - 314) según las investigaciones dadas a lo largo de los años han comprobado y corroborado que, los infantes que están expuestos a más métodos lúdicos durante su periodo de niñez con mayor frecuencia son los que logran obtener evidentemente ciertas cualidades que hacen que sean diferentes a comparación del grupo que no han estado expuestos a los juegos e incluso a los adolescentes y adultos.

### **Los juegos se ven afectados por la tradición:**

El modo del como ejecutar una actividad se ven influenciadas por el cómo los adultos han realizado esta, es decir, es como cuando un quiere elaborar una comida,



tiene que estar dispuesto a seguir una variedad de pasos que le ayuden a elaborar el plato de la manera correcta, de misma forma pasa con los juegos lúdicos, los niños copian una serie de juegos que los adultos establecen, la forma, las reglas, el número de integrantes, etc. Causando que cuando los niños sean adultos también intervengan en la influencia para las demás generaciones. Es así en cada cultura, no obstante, también puede pasar en que, a una generación no le parezca la forma del juego establecida y decida cambiarlo, pasando la nueva forma a las próximas generaciones. Concluyendo que la tradición es un factor de enorme influencia en los métodos lúdicos.

**Los juegos siguen un patrón predecible de desarrollo:** Al momento de iniciar un juego lúdico nuevo, es necesario que nos brinden información acerca de este, ya sea la forma o reglas del juego, con la finalidad de que uno pueda ejecutar el juego de manera eficaz y justo para los otros jugadores involucrados, e incluso si el juego es individual hay que seguir ciertas normas que uno hace o que ya están implantadas. Este tipo de procediendo nos es diferente para los infantes, puesto que ya sea por una posición socioeconómica, raza, sea cual sean las cualidades de cada infante permanentemente los juegos continúan siguiendo una serie de patrones predecibles. Por ejemplo, se ha podido corroborar que en los juegos de los bloques los niños siguen una secuencia de pasos. Por ejemplo: El primer paso es cuando el niño observa y manipula los bloques de un lado para otro, haciendo esa acción la mayor cantidad posible. En el segundo paso, el infante podrá apilar limitadamente, ya que lo hará, pero irregularmente. En tercer paso; alcanzará edificar una torre; El cuarto paso aumenta sus ganas de querer encontrar un método que le ayude a construir edificaciones más complicados y en la cuarta; fabrican representaciones de estructuras reales.

**La cantidad de actividades de juego disminuye con la edad:** El ser humano tiene la capacidad de poder crear su propia metamorfosis, es decir, con forme uno va creciendo va dejando de lado intereses del pasado, por ejemplo, hábitos, forma de vestir, etc. Es normal cambiar y experimentar cosas nuevas ya que es parte de la vida. En caso de los niños van descubriendo y empiezan a interesarse en cosas

nuevas, dejando de lado los juegos, es por ello que con forme vamos creciendo va disminuyendo el número de juegos o actividades que antes realizaban.

Esto se podría deber a diferentes factores como, por ejemplo: Los infantes cada vez tienen menos tiempo disponibles para jugar; o simplemente les resultan ya aburridas, rutinarias o emplean la repetitiva frase de: “Ya estoy grande para eso” o “Esto es para bebés”. Algunas referencias mencionan que los niños que se encuentran en los jardines infantiles evidencian desapego con los bloques para armar, debido a que, cuando existen más materiales para utilizar como colores, arcilla, plastilina o tiza deciden escoger a ellos en lugar de los bloques, ya que estos materiales extras ofrecen un mayor dinamismo para jugar.

#### **Los juegos se hacen cada vez más sociables con la edad:**

Durante el proceso de crecimiento del niño, podrá ser capaz de querer relacionarse con otros niños. Por ejemplo; si un niño inicia a jugar con niño de misma edad, existe la posibilidad de que suceda poca interacción entre ellos. Ya que brindan toda su concentración en mirar lo que hace el otro niño, o juegan al mismo tiempo, pero cada uno en su propio juego. En caso que exista interacción, hay escasa actividad de “entregar y recibir” en lugar de ello la interacción se limita en quitarse los juguetes uno contra el otro. Sin embargo, a medida que incrementa la suma de contactos sociales la calidad de sus juegos se va haciendo más social.

**Los compañeros disminuyen con la edad:** Los infantes en la mayoría de su tiempo libre están más que dispuestos encontrar alguien con quien jugar. A medida que van creciendo van seleccionando “a su grupo de juegos permanentes” como, por ejemplo; los niños de preescolar o de barrio. Sin embargo, existen integrantes que deciden salir del grupo, ya sea que no tengan mucho tiempo para jugar o que encontraron otro lugar donde tengan juegos más interesantes, causando el abandono del grupo, No obstante, los infantes valoran a cada integrante como compañeros con una gran capacidad y aptitud para el juego.

#### **Los juegos se hacen cada vez más apropiados para los sexos:**

Los niños y niñas menores de cinco años no llegan a establecer diferencias entre los juguetes, no suelen ser selectivos con ellos y escasamente mencionan “Yo no quiero jugar con eso porque es de niña” o viceversa. Sin embargo, cuando entran a un lugar

donde hay más niños de su mismo sexo, son totalmente conscientes que si juegan con un juguete no “masculino” serán juzgados, a menos que deseen ganarse la reputación de “afeminados”. Es importante saber que los niños no sólo cambian sus círculos sociales cuando entran a la escuela, sino que también tratan de quedar “bien” y evitan actividades de juego que no consideren apropiadas para ellos. De igual forma con las niñas se ven ante la presión social del “¿Que está bien?”. Sin embargo, esta actitud se ve muy influenciada por la crianza que el niño recibe en casa, sus valores e incluso forma de forma de pensar. Es por ello que se invita a los padres y docentes a que no limiten a los niños en el pensamiento de que no pueden jugar con cosas del otro sexo. Gracias a esto se puede ver reflejado que hay más niños y niñas que no sienten la presión de la sociedad, logrando obtener una perspectiva más amplia sobre “rol de género”.

**Los juegos se van haciendo cada vez menos activos:**

A lo largo de los tres primeros grados los niños muestran un desapego a los juegos sedentarios, Sin embargo, a no ser que se encuentren exhaustos por toda la actividad física que realizaron durante el día, aceptan ver otras recreaciones visuales como, por ejemplo, el querer leer o ver televisión

No obstante, a partir el cuarto grado de primaria, hay un mayor interés a estas actividades a lo mejor sedentarias, se pueden evidenciar en como, por ejemplo; aumenta la cantidad de tiempo a la lectura, escuchar radio, o ver televisión. Se puede comprobar que en el ámbito corporal a medida que los niños crecen sufren algunos cambios. El interés por los juegos que involucren esfuerzo físico suelen llegar a su punto más bajo cuando el niño está en comienzo de la pubertad.

**Los juegos predicen la adaptación de los niños:** Los factores que pueden determinar para que el niño consiga desarrollar una buena adaptación tanto individual y social son: El tiempo que le dediquen a las actividades lúdicas, es decir, la duración que el niño es expuesto a diferentes juegos, así mismo es de suma importancia la variedad que pueden presentar los juegos, esto con el objetivo de que no resulten rutinarios y no lleguen aburrir al niño, logrando así conocer sus fortalezas. Es por ello que estos serán grandes pilares dependientes en la adaptación del infante. Sin embargo, a comparación de los niños que no se les dedica intervenir

en juegos lúdicos, casi siempre presentan complicaciones al momento de socializar con los demás, debido a que solo juegan con niños coetáneos, es decir, a los de su misma edad causando su falta de socialización y aceptación.

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

- Esta se elabora por voluntad propia, es por ello que, con total libertad se puede construir, provocando que no sea dirigida por personas exteriores al juego.
- El juego puede encontrar hechos fantásticos como reales, por ejemplo, que jueguen a la “escuelita” esto se puede ver influenciado por datos reales y fantaseados paralelamente.
- De acuerdo a la producción suele ser improductivo, ya que, no genera bienes ni servicio materiales.
- Suele ser reglamentario en el aspecto que durante su transcurso se generan una serie de reglas.
- Produce alegría en los infantes.

### **Clasificación de los juegos**

Según (Hurlock. 1991; pág. 311 - 314); en su obra "Desarrollo psicológico", exterioriza que, la forma en cómo se realiza un juego el infante puede lograr conseguir explorar distintos ámbitos de su cuerpo, logrando conocer a mayor profundidad el mundo que le rodea. Es por ello que el infante consigue un buen desarrollo de sus destrezas, ya que al relacionarse con otros niños les permite un mejor autoconocimiento. A continuación, se mencionan los juegos más importantes:

**Juegos sensoriales:** Su objetivo es que el niño pueda emplear todos sus sentidos tales como, la vista, olfato, gusto, tacto y oído, ya que conforme a ello el niño podrá conocer nueva información sobre su exterior. Dentro de los ejemplos más básicos es que el niño pueda; jugar con tarros de arroz, el pintar con la manita, sentir el agua y la arena con ayuda de los dedos, entre otras más actividades que se puedan realizar.

**Juegos motores:** Los juegos motores son incontables, debido a que hay algunos que ayudan al desarrollo de la coordinación de movimientos tal como los juegos que pueden a prueba las destrezas tanto finas como gruesas, entre las actividades que se pueden realizar son: Saltar, correr, juegos de manos, el trompo, etc. Es muy importante reconocer

su eficacia, dado que no son solo estimulantes, sino que permite la maduración del sistema corporal.

**Juegos sociales:** En este se pone a prueba el trabajo y colaboración en equipo del infante, se analiza la forma de socializar, su espíritu institucional y el sentido del compromiso colectivo. No obstante, el Ethel Kavin, menciona que: El método lúdico es una de las fortalezas más grandes en el factor del desarrollo socializante, ya que, cuando está en esta etapa los infantes pueden estimular su perceptibilidad social y aprenden el cómo deberían comportarse cuando trabajan colectivamente.

**Juegos rituales y los juegos competitivos:** El infante durante su crecimiento adquiere conocimientos sobre las metas específicas que quiere para el juego, puesto que, al momento de jugar preceptúa en tomar turnos, logrando instaurar así una serie de normas que permitan crear un ámbito justo y pacífico obteniendo así que todos los integrantes del grupo disfruten el juego independientemente si ganan o pierden. Como se tiene conocimiento todos los juegos lúdicos están conformados por reglas internas de funcionamiento, Sin embargo si el infante logra establecer sus normas y cumplirlas logra evidenciar un buen desarrollo de sus habilidades cognitivas a diferencia del niño que no logra seguir los pasos. No obstante, cabe mencionar que cuando el niño es expuesto a diferentes juegos simbólicos como, por ejemplo: jugar a ser policías o bomberos el niño logra obtener un autoconocimiento sobre su “ser social “ y “ ser individual”.

### **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.

### **Relación entre Actividad Lúdica y Psicomotricidad**

Según (Ministerio de Educación 2009; pág. 45), las actividades Lúdicas permiten conocer al niño, su cuerpo, ejercitarlo en diversas configuraciones espaciales temporales y así integrar "las nuevas experiencias.

La gama de juegos que parte de la exploración del propio cuerpo, al espacio que lo rodea, permite que el niño desarrolle la percepción, la atención, la educación social y el lenguaje que acompaña la acción. También favorece la relación, motiva al niño y niña a interactuar con los objetos y las personas. Además constituye una plataforma del encuentro de las personas con el mundo, con los objetos, con los otros y consigo mismo.

Las actividades lúdicas que realiza el niño y niña representa un medio valioso para desarrollar la psicomotricidad del niño, ella se vale del movimiento, que es el lenguaje más espontáneo para expresarse y comunicarse con los demás, buscando nuevas actividades y comportamientos. La necesidad esencial del juego desarrolla vertiginosamente los músculos y las coordinaciones neuro-musculares. El niño que no juega es un niño débil y flácido, cuyo cuerpo es defectuoso y su cerebro tiene poca imaginación y creatividad.

### **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”.

El beneficio social que aportará la presente investigación es en los niños y en los docentes. Para los niños para mejorar el desarrollo motriz y para los docentes una propuesta metodológica que mejore la motricidad de los niños

### **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, psicológico, 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 prestamos 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.

*¿De qué manera el programa de juegos infantiles, mejorará la psicomotricidad en niños de 5 años de la IE N° 80503-La Victoria; 2018?*

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

#### **Definición conceptual**

**Psicomotricidad:** 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 Orlando; 2004; Pag.18).

**Programa de Juegos 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 actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E N° 88405- Nuevo Chimbote.

### 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.

### Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
<b>Psicomotricidad</b>	<b>Percepción psicomotriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica figuras largos, cortos</li> <li>- Identifica objetos pequeños, grandes</li> <li>- Identifica objetos por su peso y distancia</li> </ul>	1, 2, 3, 4 y 5
	<b>Ubicación espacial</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica lateralidades</li> <li>- Manipula y ordena cubos y figuras</li> <li>- Manipula rompecabezas</li> </ul>	6, 7, 8, 9 y 10
	<b>Eficacia motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Movimientos de lateralidad</li> <li>- Recoge objetos según indicación.</li> <li>- Inserta objetos en agujeros.</li> <li>- Salta con los dos pies.</li> </ul>	11, 12, 13, 14 y 15
<b>Programa de juegos infantiles</b>	<b>Sensoriales</b>	Disfruta moverse y jugar espontáneamente.	
	<b>Motores</b>	Participa activamente en juegos.	
	<b>Sociales</b>	Explora sus movimientos nuevos en donde vivencia juegos.	

	<b>Rituales y competitivo</b>	Participa juegos al aire libre
--	-------------------------------	--------------------------------

### **Hipótesis**

La aplicación de un programa de Juegos Infantiles mejorará significativamente la Psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N°80503-La Victoria; 2018.

### **Objetivos**

#### **Objetivo General**

Determinar que el Programa de Juegos Infantiles mejorara el desarrollo de la Psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E N° I.E. N°80503-La Victoria; 2018.

#### **Objetivos Específicos**

Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad antes y después de aplicar el Programa de Juegos Infantiles en los niños de 5 años de la I.E N°80503-La Victoria; 2018.

Describir el nivel de psicomotricidad en su dimensión percepción psicomotor, antes y después de aplicar el Programa de Juegos Infantiles en niños de 5 años de I.E. N°80503-La Victoria; 2018.

Determinar el nivel de psicomotricidad en su dimensión ubicación espacial, antes y después de aplicar el Programa de Juegos Infantiles en niños de 5 años de la I.E. N°80503-La Victoria; 2018..

Expresar el nivel de psicomotricidad en su dimensión eficacia motriz, antes y después de aplicar el programa de Juegos infantiles en niños de 5 años de la I.E. N°80503-La Victoria; 2018.

## METODOLOGÍA

### Tipo y Diseño de Investigación

#### 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.

#### 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:

$$GE= O_1 \dots\dots\dots X \dots\dots\dots O_2$$

Donde:

GE= Grupo Control

O1 = Observación Pre Test

O2 = Observación Post Test

GE= Grupo Experimental

X= Programa

### **Población y muestra**

La población y muestra de la presente investigación estará constituida por 18 niños de 5 años de la Institución Educativa N° 80503-La Victoria.

### **Técnicas e instrumentos de investigación**

#### **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.

#### **Instrumentos de investigación**

**Lista de Cotejo:** 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.

El tiempo de aplicación está en función a la complejidad de los indicadores, que son observadas y evaluadas por el investigador que tiene como finalidad mejorar la psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E. N°80503-La Victoria; 2018

#### **Técnicas de 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:

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



### Prueba de Hipótesis.

Se utilizó el procedimiento "t" para muestras relacionadas, este hecho sucede cuando utilizamos el mismo grupo bajo dos tratamientos o, existe algún tipo de relación entre sus puntuaciones debido a que los sujetos han sido apareados. Lo primero que es necesario indicar es que en este caso la forma en que debemos introducir los datos no es la habitual. Si en otros casos utilizábamos una variable para las puntuaciones y otra que indicaba la pertenencia o no a un grupo, en este caso debemos utilizar una variable para la puntuación de cada uno de los grupos. Por lo consiguiente para la aceptación de la tesis, se trabajó en base a la "T" de student, con un grado de significancia de 0.05 (95%) y a través de:

- Diferencia de Medias, cuya fórmula es:

$$Z = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left(\frac{\sigma_1^2}{n_1} + \frac{\sigma_2^2}{n_2}\right)}}$$

Donde:

$\bar{x}_1$  : Media Aritmética del Pre test.

$\bar{x}_2$  : Media Aritmética del Pos test.

$\sigma_1^2$  : Varianza del Grupo Pre Test.

$\sigma_2^2$  : Varianza del Grupo Pos Test.

$n_1$  : Total de elementos muestrales del Pre test.

$n_2$  : Total de elementos muestrales del Pos test

## **RESULTADOS**

### **Presentación de resultados**

Para obtener los resultados del trabajo de investigación titulada “Juegos infantiles en la psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N°80503-La Victoria; 2018; se ha tomado como población y muestra de estudio a 18 niños y niñas de 5 años de la institución mencionada anteriormente.

Los instrumentos que nos han permitido la recolección de información es el test para determinar el nivel de psicomotricidad de los niños y niñas; tomados en dos tiempos pre y post test.

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

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

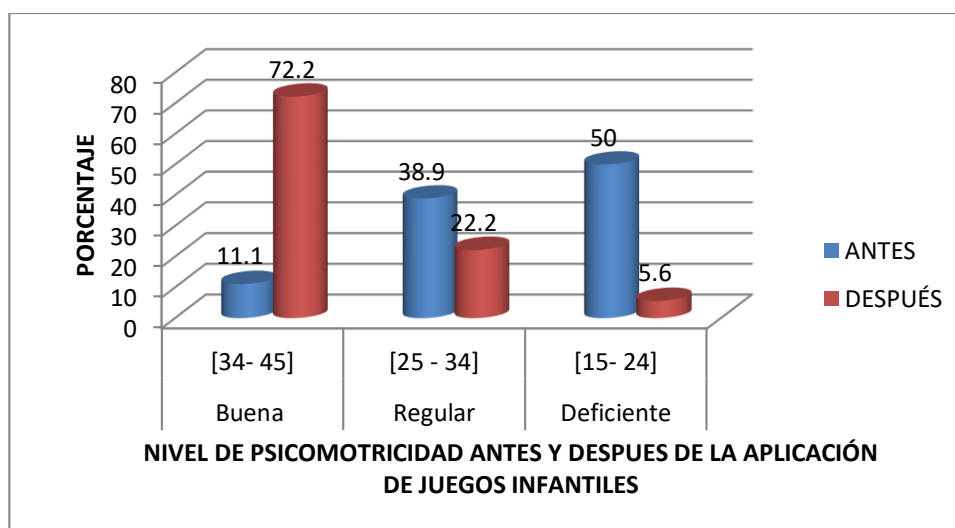
## Análisis e interpretación de resultados

**Tabla 1**

*Nivel de desarrollo de la psicomotricidad antes y después de aplicar el Programa de Juegos Infantiles en niños de 5 años de la I.E N°80503*

Niveles de psicomotricidad	INTERVALOS	ANTES		DESPUÉS	
		fi	%	fi	%
Buena	[34- 45]	2	11.1	13	72.2
Regular	[25 - 34]	7	38.9	4	22.2
Deficiente	[15- 24]	9	50.0	1	5.6
	n	18	100	18	100

**Fuente:** Resultados del pre y post test



**Figura 1:** Nivel de desarrollo de la psicomotricidad

**Fuente:** Tabla1

Mediante la tabla y fig. 1 se hace conocer los resultados del desarrollo de la psicomotricidad a través de los juegos infantiles; tanto en el pre y post test. Durante el pre test un 11.1% de niños logran un nivel bueno, el 38.9% regular y el 50% de ellos que son la mayoría llegan a un nivel deficiente.

En el post test se observa lo contrario que el mayor porcentaje está en el nivel bueno con 72.2%, en regular con 22.2% y solo 1 estudiante que representa al 5.5% en el

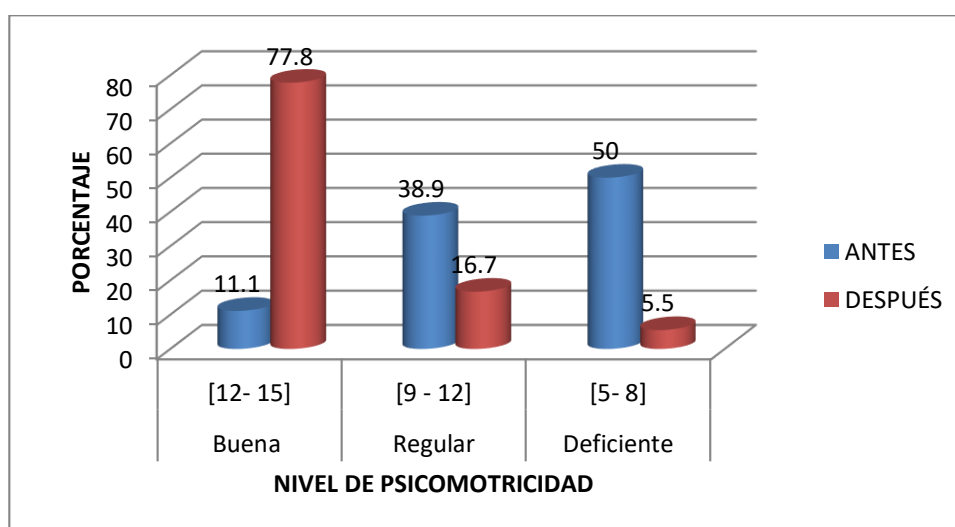
nivel deficiente. Concluyéndose que al aplicar los juegos infantiles se desarrolló la psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E N°80503.

**Tabla 2**

*Nivel de psicomotricidad en su dimensión percepción psicomotor, antes y después de aplicar el Programa de Juegos Infantiles en niños de 5 años de I.E. N°80503*

Niveles de psicomotricidad	INTERVALOS	ANTES		DESPUÉS	
		fi	%	fi	%
Buena	[12- 15]	2	11.1	14	77.8
Regular	[9 - 12]	7	38.9	3	16.7
Deficiente	[5- 8]	9	50.0	1	5.5
	n	18	100	18	100

**Fuente:** Resultados del pre y post test



**Figura 1:** Nivel de desarrollo de la psicomotricidad en la dimensión percepción motriz

**Fuente:** Tabla 2

Analizando la tabla y fig. 2 se muestran los resultados del desarrollo de la psicomotricidad en su dimensión percepción psicomotor. Durante el pre test un 11.1% de niños logran un nivel bueno, el 38.9% regular y el 50% de ellos que son la mayoría llegan a un nivel deficiente.

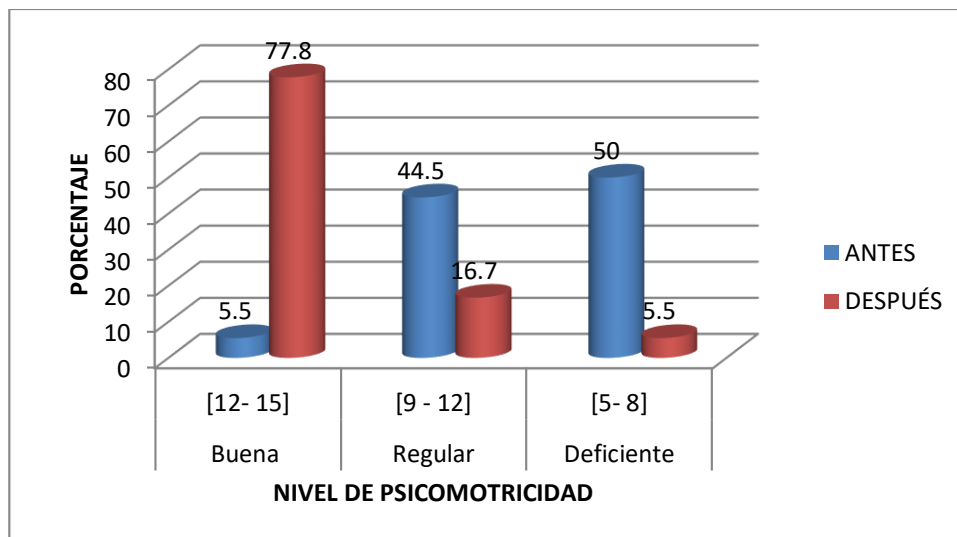
En el post test se observa lo contrario que el mayor porcentaje está en el nivel bueno con 77.8%, en regular con 16.7% y solo 1 estudiante que representa al 5.5% en el nivel deficiente. Concluyéndose que los juegos infantiles desarrolló la percepción psicomotriz en niños de 5 años de la I.E N°80503; es decir tienen mejor capacidad para reconocer figuras con rapidez, identificar objetos de acuerdo a su tamaño, peso, espesor y distancia y mediante juegos sensoriales.

**Tabla 3**

*Nivel de psicomotricidad en su dimensión ubicación espacial, antes y después de aplicar el Programa de Juegos Infantiles en niños de 5 años de I.E. N°80503*

Niveles de psicomotricidad	INTERVALOS	ANTES		DESPUÉS	
		fi	%	fi	%
Buena	[12- 15]	1	5.5	14	77.8
Regular	[9 - 12]	8	44.5	3	16.7
Deficiente	[5- 8]	9	50.0	1	5.5
	n	18	100	18	100

**Fuente:** Resultados del pre y post test



**Figura 1:** Nivel de desarrollo de la psicomotricidad en la dimensión ubicación espacial

**Fuente:** Tabla 3

En la tabla y fig. 3 se observan el desarrollo de la psicomotricidad en su dimensión ubicación espacial. Encontrándose en el pre test un 5.5% de niños logran un nivel bueno, el 44.5% regular y el 50% de ellos que son la mayoría llegan a un nivel deficiente.

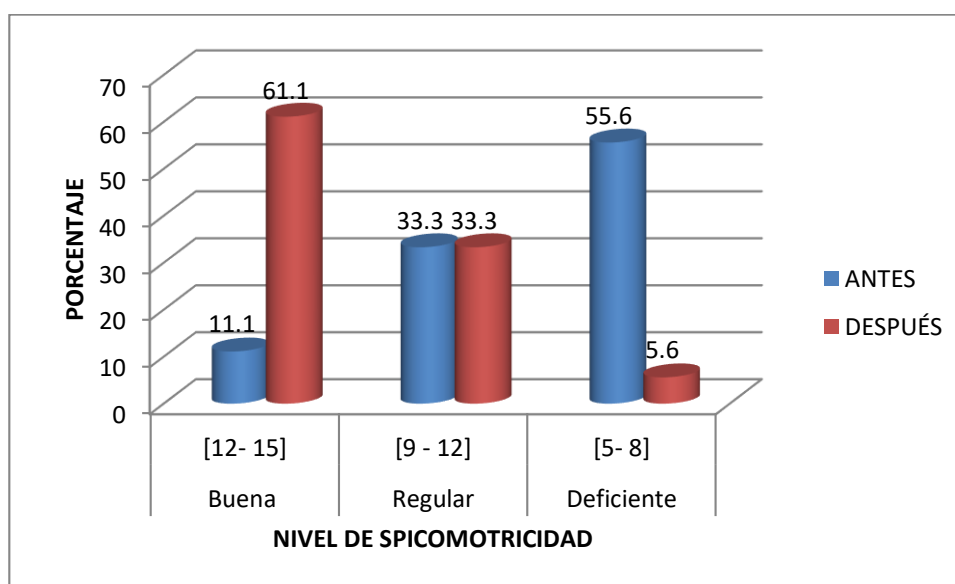
En el post test se observa resultados diferente; así teniendo en el nivel bueno con 77.8%, en regular con 16.7% y solo 1 estudiante que representa al 5.5% en el nivel deficiente. Concluyéndose que los juegos infantiles desarrolló la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E N°80503; es decir tienen mejor capacidad para diferenciar su lateralidad, manipular y ordenar figuras y cubos de acuerdo a ciertos criterios (tamaño, color, etc.), y manipular piezas de rompecabezas; todo ello mediante juegos motores y sociales.

**Tabla 4**

*Nivel de psicomotricidad en su dimensión eficacia motriz, antes y después de aplicar el Programa de Juegos Infantiles en niños de 5 años de I.E. N°80503*

Niveles de psicomotricidad	INTERVALOS	ANTES		DESPUÉS	
		fi	%	fi	%
Buena	[12- 15]	2	11.1	11	61.1
Regular	[9 - 12]	6	33.3	6	33.3
Deficiente	[5- 8]	10	55.6	1	5.6
	n	18	100	18	100

**Fuente:** Prueba de pre y post test



**Figura 1:** Nivel de desarrollo de la psicomotricidad en la dimensión ubicación espacial

**Fuente:** Tabla 3

A partir de la tabla y fig. 4 se observan el desarrollo de la psicomotricidad en su dimensión eficacia motriz. En el pre test un 11.1% de niños logran un nivel bueno, el 33.3% regular y el 55.6% de ellos que son la mayoría llegan a un nivel deficiente.

En el post test se observa resultados diferentes; así teniendo en el nivel bueno con 61.1%, en regular con 33.3% y solo 1 estudiante que representa al 5.6% en el nivel deficiente. Concluyéndose que los juegos infantiles desarrollaron la eficacia motriz en niños de 5 años de la I.E N°80503; es decir tienen mejores movimientos de salto con sus extremidades tanto inferiores y superiores, sus lateralidades de derecha e izquierda, insertar objetos, correr por una línea; todo ello mediante juegos sociales y de competencia.

### Prueba de hipótesis

**Tabla 5**

*Estadístico descriptivo entre los resultados del pre test y post test*

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Resultados post test	35,61	18	6,391	1,506
Resultados pre test	24,72	18	7,668	1,807

**Fuente:** Tabla 1

En la tabla 5 se perciben el estadístico descriptivo tanto de los resultados antes y después de la aplicación de los juegos infantiles. La evaluación inicial arroja una media de 35.61 con desviación estándar de 6.391 y al final se logró un  $\bar{X}=24.72$  con desviación estándar de 7.668.

**Tabla 6**

*Estadístico inferencia a través de la prueba T de muestras relacionadas entre pre test y post test*

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Resultados post test	10,889	5,635	1,328	8,087	13,691	8,199	17	,000
Resultados pre test								

**Fuente:** Tabla 5

En la tabla 6 se muestran la relación entre resultados de post y pre test mediante la prueba T de muestras relacionadas; donde se encuentra una diferencia de  $\bar{X}=10.889$  con desviación estándar de 5.635. Aun intervalo de confianza de 95% se encuentran el puntaje inferior de 8.087 y superior a 13.691. Además una  $t=8.199$  a 17 grados de libertad y obteniendo un nivel de significancia de 0.000; la que nos permite confirmar como válida la hipótesis de investigación. Concluyéndose que existe mejora significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E N°80503-La Victoria 2018.



## DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Entre los hallazgos encontrados se tienen una diferencia de  $\bar{X}=10.889$  con desviación estándar de 5.635 y en una confianza de 95% se obtuvo un nivel de significancia de 0.000; la que nos permite dar como válida la hipótesis de investigación “La aplicación de un programa de Juegos Infantiles mejoró significativamente la Psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N°80503-La Victoria; 2018”.

Resultados similares tenemos lo encontrado por Gidotti y Granados (2018); quienes concluyen existe influencia significativa de los juegos infantiles concretos con la psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E. 108 al obtener un nivel de significancia de  $0.000 < 0,05$  con lo que corroboran su influencia. De igual manera en la investigación desarrollada por Escuza (2016) se observó que los resultados obtenidos respecto a la coordinación, se ven incrementados en el post test, además como el p valor obtenido es menor al nivel de significancia establecido (0,05) es por ello 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 coordinación en niños de cinco años en la Institución Educativa Parroquial “Fe y Alegría”N°17, 2016.

## CONCLUSIONES

Mediante la prueba T de muestras relacionadas; se obtuvo una diferencia de  $\bar{X}=10.889$  con desviación estándar de 5.635. Aun intervalo de confianza de 95% se obtuvo un nivel de significancia de 0.000; la que nos permite confirmar como válida la hipótesis de investigación.

Los niveles de psicomotricidad encontrada tenemos: En el pre test un 11.1% de niños logran un nivel bueno, el 38.9% regular y el 50% en deficiente. En el post test se observa en el nivel bueno con 72.2%, en regular con 22.2% y el 5.5% en deficiente. Encontrándose diferencias porcentuales de incremento en el nivel bueno.

En la dimensión percepción psicomotor; en el pre test un 11.1% de niños logran un nivel bueno, 38.9% regular y 50% en deficiente. En el post test en el nivel bueno con 77.8%, en regular 16.7% y 5.5% en deficiente. Encontrándose mejorar en el nivel bueno porcentualmente.

En la dimensión ubicación espacial, en el pre test un 5.5% de niños logran un nivel bueno, el 44.5% regular y 50% en deficiente. En el post test se observa en bueno con 77.8%, en regular 16.7% y 5.5% en deficiente. Una diferencia porcentual de 72.3% en el nivel bueno.

En la dimensión eficacia motriz, en el pre test un 11.1% de niños logran un nivel bueno, el 33.3% regular y el 55.6% en deficiente. En el post test se observa en el nivel bueno con 61.1%, en regular 33.3% y 5.6% en el nivel deficiente. Con diferencia a favor de un 55.6% en bueno.

## **RECOMEDACIONES**

Poner en conocimiento de las autoridades de la I.E N°80503-La Victoria las conclusiones de la investigación para generar espacios educativos para la realización de actividades basados en los juegos infantiles.

Con los padres de familia desarrollar talleres de sensibilización para emplear juegos infantiles en su etapa de estimulación para fortalecer la psicomotricidad en los niños.

A los docentes se les recomienda incluir en sus programaciones los juegos infantiles para el desarrollo de actividades psicomotrices con niños de educación inicial.

## **AGRADECIMIENTO**

## 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). *Educación 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.
- Guidotti, E. y Granados, M. (2018). *Los juegos infantiles concretos en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho-Lima*. Facultad de Educación. Universidad Nacional de Huancavelica.

- 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.
- 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 motores 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.



## ANEXOS

### Instrumento

### LISTA DE COTEJO

#### I. DATOS GENERALES:

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

Nombre del niño: \_\_\_\_\_

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

ITEMS	Correcta	Regular	Incorrecta
<b>Percepción psicomotor</b>			
1. Reconoce las figuras con rapidez			
2. Señala los objetos largos y cortos			
3. Identifica los objetos grandes y pequeños			
4. Reconoce cuál de los objetos pesa más			
5. Reconoce si su casa está lejos o cerca			
<b>Ubicación Espacial</b>			
6. Señala objetos de la derecha			
7. Señala las figuras más largas			
8. Manipula con destreza los cubos mágicos			
9. Manipula el cubo y ordena figuras			
10. Manipula las piezas de una rompecabezas			
<b>Eficacia motriz</b>			
11. Salta moviendo el pie izquierdo y mano derecha			
12. Recoge con la mano derecha los objetos indicados			
13. Inserta en el agujero los objetos largos			
14. Corre por una misma línea			
15. Salta con los pies en el juego mundo			

1. Incorrecto    2. Regular    3. Correcto