

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



La importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL**

**Autor:**

Peña Julca, Lidia Noemy

**Asesor:**

**Mg. Velasco de Córdova, Ana María**

**Sullana - Perú**

**2018**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi hijo, a mi madre motivo para seguir adelante y ser para ellos el ejemplo en vida profesional, también a mi esposo por su apoyo incondicional que me motivaron a salir adelante y poder cristalizar este trabajo de investigación.

“La importancia del juego en el desarrollo de la  
psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E.  
“Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa”

## PALABRAS CLAVE

<b>TEMA</b>	<b>El juego-Psicomotricidad</b>
<b>ESPECIALIDAD</b>	<b>Educación Inicial</b>

## KEYWORDS

<b>THEME</b>	<b>The game -Psychomotor</b>
<b>SPECIALTY</b>	<b>Initial education</b>

## LINEA DE INVESTIGACION USP

### LINEAS GENERALES

<b>UNIVERSIDAD SAN PAEDRO</b>	<b>Área del conocimiento –OCDE EL CONCYTEC una área del conocimiento el estándar internacional de áreas de Ciencia y Tecnología de la OCDE.</b>		
<b>FACULTAD</b>	<b>Área</b>	<b>Sub área</b>	<b>Disciplina</b>
<b>EDUCACION Y HUMANIDADES</b>	<b>Ciencias Sociales</b>	<b>Ciencia de la educación</b>	<b>Educación General. Educación Especial</b>
		<b>Otras Ciencias Sociales</b>	<b>Ciencias Sociales Interdisciplinarias</b>
	<b>Humanidades</b>	<b>Arte</b>	<b>Arte de la representación</b>

## RESUMEN

En el presente trabajo tiene como **propósito** conocer la importancia del juego como estrategia, en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I.

Para ello fue necesario la consulta y el análisis de teorías de diferentes autores para dar una mayor argumentación a nuestra propuesta, en ese orden de ideas afianzamos la investigación y damos por hecho que se puede hacer un uso práctico del juego como desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas .

El trabajo de investigación tiene como **objetivo**: Describir Como influye el juego y el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la I.E N.S.M.M.

**Investigación** se basa en un enfoque de diseño no experimental, **descriptivo correlacional**, por que se van a describir los hechos como son observados y después la correlación entre dos variables; la **muestra** está conformada por 20 niños y niñas comprendidas de cuatro años de edad, los cuales residen en el área donde se encuentra la Institución.

**Se espera encontrar** las bases teóricas, que apoyan y respaldan la propuesta, teniendo en cuenta de que manera influye, el juego en el desarrollo de la psicomotricidad

Los datos fueron procesados y analizados utilizando el Programa estadístico IBM SPSS versión 20 y Excel. De los resultados obtenidos en este trabajo se pudo concluir que: el juego ayuda a desarrollar la psicomotricidad en los niños de cuatro años de la I.E Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, recomendando utilizar el juego en todas las actividades de los niños.

---

**Palabras clave: El juego-Psicomotricidad**

## ABSTRACT

In the present work, it has as purpose to know the importance of the game as a strategy, in the development of the psychomotricity in the children of four years of the I.E.I.

For this it was necessary to consult and analyze the theories of different authors to give a greater argument to our proposal, in this order of ideas we consolidate the research and we assume that a practical use of the game can be made as a development of psychomotor skills in boys and girls.

The aim of the research work is to: Describe how play and the development of psychomotricity in children of 4 years of the IE N.S.M.M.E.

Research is based on a non-experimental, descriptive correlational design approach, by which the facts are described as they are observed and then the correlation between two variables; the sample is made up of 20 boys and girls comprised of four years of age, who reside in the area where the institution is located.

It is expected to find the theoretical bases, which support and support the proposal, taking into account how it influences, the game in the development of psychomotor skills.

The data was processed and analyzed using the IBM SPSS version 20 and Excel statistical program. From the results obtained in this work it was possible to conclude that: the game helps to develop the psychomotricity in the children of four years of the I.E Our Lady of the Miraculous Medal, recommending to use the game in all the activities of the children.

---

**Keywords: the play-Psychomotor**

## INDICE

Tema	Página nº
Título del trabajo	iii
Palabras clave	iv
Resumen	v
Abstract	vi
Índice	vii
<b>CAPITULO I. INTRODUCCIÓN</b>	09
1.1 Antecedentes y fundamentación científica	09
1.1.1. Antecedentes	09
1.1.2. Fundamentación científica	13
1.2 Justificación	42
1.3 Problema	42
1.5 Hipótesis	43
1.6 Operacionalización de variables	43
1.7 Objetivos	45
<b>CAPÍTULOS II. MATERIALES Y MÉTODOS</b>	46
2.1. Tipo y diseño de investigación	46
2.2. Población, muestra y muestreo	46
2.3. Técnicas e instrumentos de investigación	46
2.4. Validez y confiabilidad del instrumento	47
2.5. Procesamiento y análisis de la información.	48

<b>CAPÍTULOS III. RESULTADOS</b>	49
<b>CAPITULO IV. ANALISIS Y DISCUSIÓN</b>	56
<b>CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	52
5.1. Conclusiones	58
5.2. Recomendaciones	59
Referencias bibliográficas	60
Anexos	62



## CAPÍTULO I

### I. INTRODUCCION

#### 1.1 ANTECEDENTES Y FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

##### 1.1.1 ANTECEDENTES

En el Perú, se han desarrollado algunos trabajos que abordan la temática del juego en la psicomotricidad del niño en el ámbito educativo de nivel inicial.

**Oramas, L.** (2000) En la tesis “*Propuesta de un Programa de Práctica Psicomotriz para niños de 2 a 3 años*” desarrolló este estudio cuyo propósito fue proponer un programa de práctica psicomotriz para niños de 2 a 3 años. La muestra fue conformada por 14 niños venezolanos de la Guardería Villa Adriana (9 niños y 5 niñas), con edades comprendidas entre 1 año 9 meses y 3 años 3 meses, a quienes se les aplicó el programa y diferentes instrumentos de evaluación como una ficha de observación del niño y el formato elaborado por Aucouturier. Se encontró que durante la práctica psicomotriz educativa se pudieron dar cambios significativos en cuanto a la relación que establecían con los parámetros psicomotores. Por otro lado el desarrollo de la práctica psicomotriz con este grupo de niños, les permitió evolucionar la expresividad psicomotriz basada en el placer sensoriomotor, lo que les permitió acceder al mundo del símbolo y al pensamiento preoperatorio. Finalmente también se evidenció que el docente juega un papel fundamental dentro de la práctica psicomotriz educativa. Tomando en cuenta estos aspectos se puede asegurar que la práctica psicomotriz educativa es una herramienta eficaz en la evolución psicomotora del niño.

**López, A.** (2002) En la tesis “*Una experiencia de evaluación de actividades motrices en educación infantil*”. Aula de Innovación Educativa 115, 19-23. Realizaron un estudio en España sobre las actividades de educación física en educación infantil y la evaluación de la misma.

En el artículo publicado se refieren la experiencia de evaluación de actividades motrices en educación infantil. Determinan que la evaluación se dé periódicamente de manera formativa que cumpla los criterios adecuación, relevancia, veracidad, formativa, integrada y ética, pretendiendo integrar con los procesos de enseñanza-aprendizaje. Para la evaluación proponen una ficha de seguimiento tanto individual como grupal donde priorizan cuatro factores importantes: sociabilidad, control corporal, habilidades físicas básicas y expresión, así presentan un modelo completo de ficha para los niños de tres años que ha sido usada en sus estudios. Concluyen con la importancia de la ficha para la evaluación de las actividades de las sesiones, recomendando que cada maestro pueda agregar o adaptar la ficha según la realidad de su grupo y sesiones que realice.

**Franco , F.** (2005) en su tesis titulada *“El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial* “realizó un estudio de investigación de tipo exploratorio - descriptivo cuyo propósito fue conocer el desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial, contando como muestra con 20 niños preescolares de una Institución la U. E. Juan de Arcos ubicado en la Parroquia Jacinto Plaza del Municipio Libertador del Estado Mérida (Colombia), en el periodo escolar 2004 – 2005; a dicha muestra se les aplicó como instrumento de evaluación la observación directa, mediante la realización del test evaluación de patrones motores de Mcclenaghan y Gallahue. En los resultados se muestra que la mayoría de los niños y niñas estudiados, presentaron un nivel poco aceptable con su desarrollo motor; siendo los estadios predominantes durante la realización de las pruebas el inicial y el elemental en el preescolar, lo cual conduce a referir que existe la necesidad de generar técnicas, métodos y estrategias que ayuden al docente de dicho nivel a diseñar y evaluar actividades referidas con el desarrollo psicomotor del niño.

**Campos, M.** (2006) en su tesis titulada *“El Juego como Estrategia Pedagógica”* Realizada en la universidad de Chile “proponer elementos del juego, desde el enfoque de la comunicación, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago”. Con todo, en el presente estudio se realizó una categorización de aquellos elementos del juego que son significativos para niños y niñas de un 2º año de educación básica y que sirven de base a nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas educativas. Además, se elaboró, desarrolló y aplicó una propuesta pedagógica en el subsector de Educación Matemática, en base al juego y desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitió verificar y validar, empíricamente, los resultados obtenidos en la primera parte de la investigación y aportar, de este modo, conclusiones y orientaciones a futuras propuestas e investigaciones que consideren el juego como una estrategia pedagógica

**Jaimes, J.** (2006) en su tesis titulada *“Características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar en niños de 3 a 5 años.”* Tesis de Bachiller. Universidad Peruana Unión. Ñaña, Perú realizó un estudio de tipo descriptivo de corte transversal, relacionando las características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar. La muestra estuvo conformada por 32 niños y niñas de 3 a 5 años del nivel inicial de los centros educativos de Arequipa Ciudad. Para el desarrollo psicomotor se utilizó el test de desarrollo psicomotor (TEPSI), que evalúa tres áreas: coordinación, lenguaje y motricidad; el ambiente familiar fue caracterizado con la escala de clima social familiar de Moos. Los resultados indican que el desempeño del desarrollo psicomotor en los niños evaluados, tanto a nivel general como en las áreas de coordinación, lenguaje y motricidad, es normal. Las familias se caracterizan por ser afectivas, estimulantes y estables, en ellas se incentivan los valores éticos y religiosos, se organizan las actividades y responsabilidades, y se ejerce control sobre los miembros

James (2006) realizó un estudio de tipo descriptivo de corte transversal, relacionando las características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar. La muestra

**Garrido , A. (2007)** en su tesis “ *Estudio comparativo de factores psicosociales Asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del cesfam panguipulli* “realizaron un estudio cuantitativo de tipo transversal y observacional, cuyo propósito fue comparar los factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del Cesfam Panguipulli (Chile). La muestra de estudio corresponde a 44 niños y niñas, entre 12 y 59 meses que eran controlados en el centro de salud, a quienes se les aplicó varios instrumentos de evaluación: un cuestionario, una ficha clínica, un tarjetón del programa infantil y el test TEPSI o EEDP, y se les aplicó sesiones de estimulación de desarrollo psicomotor. En la investigación se encontró que el 75% de los niños presenta riesgo en su desarrollo; el área del desarrollo que presenta mayor prevalencia de déficit corresponde al lenguaje (54,9%), seguida del área motora, de coordinación y social.

**Silva, M. (2011)** en su tesis titulada “*Estudio comparativo del desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas del Distrito de Ventanilla, Callao* “en su investigación comprobó que el desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas se diferencian, ya que en una se sigue el proyecto de innovación de psicomotricidad vivencial y en la otra se sigue el proyecto clásico del Ministerio de Educación.

La muestra fue de 60 niños (30 de cada institución) a quienes se les aplicó la prueba TEPSI. En sus resultados evidenció que existen diferencias significativas entre dichas muestras en cuanto a que la Institución que aplica el proyecto vivencial ayuda a los niños a obtener un mejor desarrollo psicomotor; destacando el uso de estrategias y materiales para dicho fin en las Instituciones de Educación Inicial

**Amaya, R.** (2014) en su trabajo de investigación “*Juegos Lúdicos y Aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Mis Abejitas Trujillo*”, La investigación tiene la finalidad desarrollar conocimientos en cuanto al rol que cumplen los juegos **lúdicos** en el desarrollo del pensamiento lógico, con el fin de aportar ideas y recomendaciones que sirvan de base para una nueva propuesta y, de esta manera, brindar un aporte a la educación. El sistema educativo peruano tiene ante sí uno de los más grandes retos de todos los tiempos: el de mejorar la educación del país. En tal sentido, resulta de carácter prioritario tomar medidas urgentes que den solución a este problema.

### **1.1.2 Fundamentación Científica**

Desde el inicio de nuestras vidas nos enfrentamos a un mundo lleno de experiencias y sensaciones que nos hace caminar buscando el movimiento de los colores. Estamos constantemente sometidos a diversos estímulos, que influyen permanentemente en nuestras vidas y van adquiriendo gran importancia en la formación de nuestra identidad y socialización, dentro del cual el juego cobra especial relevancia. El presente trabajo de investigación consideramos la importancia del juego en el desarrollo psicomotricidad como una actividad básica natural de crecimiento, que tiene que ver con el movimiento armonioso del niño, La investigación se justifica por tener relevancia social, valor teórico y utilidad metodológica. Los resultados de la investigación servirán para proponer actividades de juegos que ayuden al desarrollo psicomotor del niño de 4 años de la I.E “N.S.M.M.”

### **1.2.1.1 Juego**

El juego ha sido, desde tiempos inmemoriales, considerado como una de las actividades menos importantes del hombre, desatendiendo la amplia gama de características, funciones y beneficios que éste aporta para el desarrollo de los individuos.

El juego no es exclusivo de los seres humanos pues es una actividad que morder al compañero y aparentar como si estuvieran enojados, y lo más importante, divertirse con todo esto.

Si bien existen variadas investigaciones acerca del juego, que intentan dar sentido a la explicación a esta conducta, también encontramos coincidencias que determinan que el juego es una actividad que se ocupa mayormente en la infancia, que acompaña al sujeto durante toda la vida, que influye en el desarrollo social, cognitivo y afectivo de un individuo y, a su vez, cumple una función educativa.

El juego ha sido utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad, aunque la pedagogía tradicional lo ha mantenido alejado de la educación formal. Por lo general, se considera que el tiempo dedicado al juego es tiempo perdido para el estudio. Sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el juego, para el niño, es el método más eficaz de aprendizaje.

En la segunda mitad del siglo XIX, la corriente de los métodos activos de aprendizaje despertó el interés por las posibilidades del juego en el ámbito escolar.

Sin embargo, en nuestros días, aún no se reconoce el verdadero valor educativo de jugar, su gratuidad y las virtudes que lo caracterizan, es más, se ha calificado como una actividad poco importante, poco seria, improductiva y que conlleva una pérdida de tiempo.

### **1.2.1.2 Características del juego**

Características que nos facilitan la diferenciación de conductas y comportamientos que son parte del juego, con el objeto de lograr una diferenciación del mismo. Entre estas características señalar:

La característica más resaltante que aparece en el juego es la libertad. Jugamos cuando queremos jugar y dejamos de hacerlo cuando no nos interesa seguir jugando. Es esta característica que vale la pena tener presente cuando se piensa en el uso de los juegos como estrategia pedagógica.

Los docentes podemos sugerir a un niño y/o niña que juegue a tal o cual cosa, se le puede estimular a que juegue con otros niños y niñas, pero cuando tal estímulo es tan fuerte que lleva al niño y/o niña a jugar sin tener ganas el juego pierde su carácter educativo y hasta puede considerarse un elemento negativo.

El juego posee características fundamentales como actividad propia que los niños y niñas saben manejar con naturalidad.

Para Dewey (1859-1956), según Díaz el juego es una actividad desarrollada inconscientemente sin importar los resultados que de ella puede obtenerse.

Al respecto John y Elisabeth opinan: que el juego de un niño es la expresión perfecta de sí mismo como individuo en etapa de desarrollo.

El juego es el hecho de producirse de forma espontánea, no requiere de una motivación y preparación, el niño y la niña siempre está preparado para iniciar uno u otro juego, siempre en función de sus necesidades e interés de cada momento.

La actividad fundamental del niño y la niña es el juego; es imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que el niño y la niña debe disponer del tiempo y espacio suficiente para la misma según sea la edad y la necesidad del juego.

El juego, de acuerdo a lo expuesto por Díaz (2002) presenta las siguientes características:

- Es una actividad espontánea y libre,
- No tiene interés material,
- Se desarrolla con orden,

- El juego manifiesta regularidad y consistencia,
- Tiene límites que la propia trama establece,
- Se auto promueve,
- Es un espacio liberador,
- El juego no aburre,
- Es una fantasía hecha realidad,
- Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción,
- Se expresa en un tiempo y un espacio,
- El juego no es una ficción absoluta,
- Puede ser individual o social,
- Es evolutivo,
- Es una forma de comunicación,
- Es original.

### **1.2.1.3 El juego en el desarrollo infantil**

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo.

Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento.



Con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego de un niño se desarrolla a través de varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito.

#### **1.2.1.4 Funciones del juego**

A través del juego, el niño aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas y sociales. Durante el juego, el niño investiga los roles de la familia, el adulto y de sexo a su propio ritmo, libre de los límites del mundo adulto. El juego enseña al niño a relacionarse con los demás, primero como observador y más tarde como participante en tareas cooperativas o competitivas y grupales. El juego proporciona un medio por el cual el niño obtiene conocimiento de las normas de su cultura. A medida que el niño comprende lo que es aceptable y no aceptable, comienza a desarrollar un sentido de moralidad social.

A los niños les agrada repetir la actividad. Repiten de forma aparentemente interminable las destrezas motoras gruesas y finas por el puro placer del dominio. A medida que sus destrezas se multiplican, el niño puede integrar actividades más complejas y coordinadas. La actividad sensorial y motora enseña al niño las realidades físicas del mundo, así como las capacidades y las limitaciones de su propio cuerpo. El juego también proporciona una liberación de la energía excesiva, que restablece el equilibrio del cuerpo, liberando al niño para nuevas tareas. Aumenta la capacidad perceptiva de un niño: los acontecimientos o los objetos del ambiente lúdico permiten al niño percibir las formas y las relaciones espaciales y temporales.

El niño comienza a clasificar los objetos y a relacionarlos con otros, formando una base para el pensamiento lógico.

El juego permite al niño descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna. El niño comienza a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente. Esta confianza desarrolla la base para la identidad del ego.

El juego permite al niño analizar la realidad de los mundos interno y externo. Le permite expresar sentimientos sin temor del castigo y, por el contrario, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos. Este control proporciona la base para la fuerza del ego, la auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras. El juego es diversión: abre un mundo de alegría, humor y creatividad.

Las actividades lúdicas están íntimamente relacionadas con el nivel de desarrollo cognitivo del niño. A través del juego, el niño aprende a manipular los acontecimientos y los objetos en el ambiente interno y externo. Esta manipulación y combinación de acontecimientos novedosos sientan la base para la resolución de problemas. El pensamiento representativo surge a medida que el niño participa en el juego simbólico y dramático; el pensamiento abstracto tiene su base en las actividades que permiten desarrollar la capacidad de clasificación y de resolución de problemas. Las experiencias concretas del juego permiten al niño efectuar una evaluación más precisa del ambiente y su rol en él.

#### **1.2.1.5 La importancia del juego en educación inicial**

**Caba, A. (2004)** manifiesta que: El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil.

Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego (p. 40).

Las habilidades mentales se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa - efecto (ejm: juegos de activar dispositivos para producir sonidos, iluminación, cubos encajables). A su vez nuestros hijos/as aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores... y el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con los adultos. Al respecto, Caba (2004) afirma que:

Las habilidades sociales también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir. El juego también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que nuestros hijos/as experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego (p. 95).

Por lo tanto, el juego estimula la creatividad y la imaginación cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo.

#### **1.2.1.6 Clases de juego**

Piaget, citado por Aizencang (2005), concibe el juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil: a través de la actividad lúdica el niño desarrolla nuevas estructuras mentales. Este autor distingue distintas clases de juego, en función de la etapa evolutiva del niño:

- El juego motor o de ejercicio sería el propio de las primeras etapas: chupar, aprender, lanzar... a través de ellos el niño ejercita y desarrolla sus esquemas motores.
- El juego simbólico aparece en un segundo momento en el cual el niño es capaz de evocar, con ayuda de la imaginación, objetos y

situaciones ausentes, consolidando así una nueva estructura mental: la posibilidad de ficción.

- El juego de reglas es el característico de una tercera y última etapa en la que el niño puede ya acordar y aceptar ciertas reglas que comparte con otros jugadores.

### **1.2.1.7 Tipos de juego**

Según MINEDU (2010), existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

#### **Juego motor**

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

#### **Juego cognitivo**

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su

inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos

### **Juego social**

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros.

En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

### **El juego simbólico**

Pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”. Alejandra juega con Ariana y le propone: “Decía que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres”. Luis toma un pedazo de madera y lo hace rodar, simulado que esta madera es un carrito. La madera es “como si” fuera un carrito.

¿En qué consiste el juego simbólico? El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que “El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”

Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar cosas verdaderas, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande

**Montessori (1870-1952) Beyerle Lasagna m.Violeta (2012)** Se muestra que: La libertad en el contexto educativo se traduce en oportunidades que permitan la manifestación de las fuerzas creadoras. Es por ello vital importancia que el niño pueda se, tomar iniciativas elegir los materiales que le atraen, decidir con quién quiere trabajar de esta manera ejercitar su voluntad permitiéndose la oportunidad de expresar su verdadera naturaleza, al analizar las investigaciones de Montessori se expone que la base de la teoría con énfasis en el desarrollo, la liberación de los niños es el requerimiento de cariño por que posee alta potencialidad latente, un niño es inquieto posee una continua transformación corporal, en la que los principios fundamentales de la teoría son “Libertad, actividad ,vitalidad individualidad” además la escuela debe ser un ente que brinda un ambiente adecuado donde pueda interactuar con el material, juguetes didácticos que contribuyan a satisfacer sus necesidades de movimiento actuación , y estos responda a ejecutar ejercicios.

El enfoque del método Montessori pone de manifiesto que la educación como “una auto educación” ya que el niño realiza ejercicios al interior de la vida practica y no existe participación directa del educador, el niño debe ser su trabajo además el método tiene apoyo de material adecuado, que permite la estimulación de los sentidos aromáticos, cuerpo geométricos sin utilizar la visión.(Beyeler 2012 )

En la actualidad, la relación juego-educación suele ser compleja pues, por una parte, se acepta, dadas las virtudes que el juego aporta al desarrollo integral de los educandos y a la vez, se rechaza, pues para algunos se torna en una amenaza que puede destruir los cánones escolares a los que tradicionalmente se está acostumbrado. “Según Puig (1994), la Psicología como la Pedagogía

conceden hoy en día una gran importancia al juego del niño. Por ello debe incrementarse y respetarse todo espacio de juego, sobre todo en la escuela. Hoy en día, y como afirma Navega (1995), el juego debe entenderse bajo la concepción del binomio juego-educación, dualidad ambivalente, compleja, pero conciliable”<sup>86</sup>.

**Martínez (1998)**, “junto a la perspectiva de la escuela activa basada en la actividad infantil lúdica y exploratoria, existe una orientación más tradicional, en la que el niño tiene un papel más pasivo, en el sentido que debe escuchar, estudiar, trabajar y aprender todo aquello que el maestro le transmite. Entre ambas orientaciones, la diferencia fundamental es que mientras una se apoya en la acción física y directa como medio de conocimiento, la otra se apoya en el verbalismo y la capacidad de abstracción infantil. En la primera, el juego es el procedimiento para hacer más atractivo el proceso de adquisición de conocimiento, de iniciarse y ejercitarse en las diferentes materias del currículum. En una orientación pedagógica más tradicional, el juego se utiliza como un descanso en la ardua tarea que supone el proceso de adquisición del conocimiento”<sup>90</sup>.

En este sentido, Zapata (1989) afirma que “la educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad y sus posibilidades de autoafirmación, y que en lo grupal recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño”.

### **1.2.2 Psicomotricidad**

El término de psicomotricidad está formado etimológicamente por el prefijo “psico” que significa mente, y “motricidad”, que deriva de la palabra motor, que significa movimiento. Por lo que se puede inferir que la psicomotricidad hace referencia a la existencia de una relación directa entre la mente y el movimiento.



**Bolaños (2006)**, la psicomotricidad es el estudio de procesos mentales que se dan o permiten que haya un movimiento y como el movimiento influye en lo mental. La psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensomotrices en la capacidad Del ser y de expresarse en un contexto psicosocial.

La psicomotricidad es aquella ciencia que, considerando al individuo en su totalidad, psique-soma, pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y la ejercitación consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio en que se desenvuelve (Pérez, 2004).

La psicomotricidad tuvo su origen en Francia en el año de 1905, año en el que Dupré, médico-neurólogo francés, al observar las características de niños débiles mentales, pone de manifiesto las relaciones entre las anomalías neurológicas y psíquicas con las motrices.\_

**Wallon, en 1925**, subrayó la importancia de la función tónica y enfoca a la psicomotricidad como campo científico, ya que aborda el desenvolvimiento del niño desde perspectivas: médicas, psicológicas y pedagógicas. Wallon es el creador de la reeducación psicomotriz, estudios que se han ido profundizando y tomando seguidores como: Ajuriaguerra, Soubirán, Sazzo, Guilmain, y otros.

La sustentación de la teoría de Wallon, es la relación del cuerpo y el pensamiento, mediante el cuerpo y el movimiento el niño se siente, siente a los demás y conoce su entorno.

**Ausbel, Bruner y Vigotsky** como constructivistas compartieron los mismos principios. La importancia a las primeras estructuras sensorio-motrices, la construcción del conocimiento mediante la interacción constante con el medio, la mente como una red donde se estructuran significaciones, la apropiación a partir de la historia social del hombre.

**Berruazo (1995)**, la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc.

**Ajuriaguerra (1974)**, se entiende por psicomotricidad a la actuación de un niño ante unas propuestas que implican el dominio de su cuerpo, así como la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizarán estos movimientos al hacer la interiorización y la abstracción de todo el proceso.

**Bucher (1976)**, la psicomotricidad es el estudio de los diferentes elementos que requieren datos perceptivo-motrices, en el terreno de la representación simbólica, pasando por toda la organización corporal tanto a nivel práctico como esquemático, así como la integración progresiva de las coordenadas temporales y espaciales de la actividad.

#### **1.2.2.1. Áreas de la psicomotricidad**

Ardanaz (2009), existen dos áreas de psicomotricidad: la psicomotricidad fina y la psicomotricidad gruesa.

##### **Psicomotricidad fina**

La motricidad fina comprende todas las actividades que requieren precisión y un elevado nivel de coordinación. Por lo tanto, para Comellas y Perpinya (2003) son movimientos de poco espacio realizados por una o varias partes del cuerpo y que responden a unas exigencias de exactitud en su ejecución.

La psicomotricidad fina está referida a la coordinación de los movimientos de las manos, persigue conseguir en ellos suficiente precisión y exactitud para posibilitar la realización de los trazos que compone la escritura (Castillo & Pauta, 2011).

La motricidad fina incluye movimientos controlados y deliberados que requieren Del desarrollo muscular y la madurez Del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente esos movimientos. El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así Como la motricidad gruesa, las habilidades de la motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo.

### **Psicomotricidad gruesa**

**Ardanaz, (2009).** La psicomotricidad gruesa se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios, es decir, cuando intervienen grandes masas musculares. Esta coordinación y armonía siempre están presentes en actividades Como correr, caminar, saltar, trepar, lanzar objetos, rodar, bailar, etc. Ardanaz, 2009).

Armijos (2012), el área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio.

Es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de Este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, etc.

A su vez, la psicomotricidad gruesa presenta dos divisiones: el dominio corporal dinámico, el que comprende la coordinación general, el equilibrio, el ritmo y la coordinación viso-motriz, y el dominio corporal estático, que comprende la tonicidad, el autocontrol, la respiración y la relajación (Comellas & Perpinya, 1996).

### **1.2.2.2 Importancia de la psicomotricidad**

En los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas. Se consideran tres niveles de importancia:

- a) A nivel motor, le permite al niño dominar su movimiento corporal.
- b) A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.
- c) A nivel social y afectivo, permite a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

El proceso educativo orientado hacia el desarrollo de la psicomotricidad desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad, pues su acción podrá ser asumida en el campo formativo, educativo, reeducativo, preventivo y terapéutico.

De acuerdo a Ugaz (2002), la actividad educativa en la infancia ha de incidir fundamentalmente en la educación del movimiento, puesto que aporta en el proceso de formación del niño especialmente al enriquecimiento del entusiasmo y alegría propios de la edad cuando adquiere habilidades de movimiento favoreciendo así su equilibrio emocional y autoestima.

Por otro lado, el fortalecimiento físico y al desarrollo de su estructura orgánico-funcional del niño recibe influencia positiva de la actividad motriz, brindándole al niño mayor resistencia a las enfermedades.

Finalmente, la educación psicomotriz contribuye al fortalecimiento de las capacidades de concentración del niño en sus tareas de aprendizaje y al relacionarse con los demás, a partir de las mejoras en las funciones biológicas

y en su equilibrio emocional, facilita así la adquisición de hábitos, cimiento de los valores humanos y virtudes

### **1.2.2.3 Juego libre:**

El juego es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y/o mental. Se realiza en un espacio y en un tiempo limitado y está reglado, aunque se puede adaptar a las necesidades. El juego es ficción y a pesar de no ser necesaria una razón para jugar, es necesario para el pleno desarrollo de la persona.

Las motivaciones del juego son heterogéneas. El propósito del juego infantil es que cumple la función didáctica de conectar al niño con la sociedad, por medio de objetos y acciones que imitan los de la vida cotidiana de los adultos.

Utilizar el juego como recurso didáctico en niños y niñas, es tratar de introducirnos en el mundo del aprendizaje, aproximándolos al nivel de conocimientos que mejoran su integración en el medio social en el que viven y hacerlos partícipes de la situación educativa en la que se desarrollan cotidianamente.

El juego es una de las experiencias humanas más ricas y además es una necesidad básica en la edad infantil.

Con el juego los niños aprenden a cooperar, a compartir, a conectar con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar para superarse progresivamente.

También aumenta la participación, pero uno de los componentes fundamentales del juego es la diversión, el niño cuando juega se siente feliz.

El juego va a formar parte de nuestra personalidad, de ahí que los adultos también tengamos tendencia a jugar.

Para crear un buen ambiente en el juego se deben buscar los temas y formas imaginativas (tenemos que ser imaginativos) que mejor acogen los participantes en el juego, que más motiven su implicación

### 1.2.2.3 Juego psicomotor:

El cuerpo como una unidad en interacción con el medio ambiente El progreso y la evolución de la psicomotricidad en el niño son determinados por factores internos como la maduración del sistema nervioso, el perfeccionamiento y evolución sensorial, así como el fortalecimiento muscular, procesos complementados, a su vez, por factores externos como la estimulación temprana o la intervención oportuna del adulto, quien en su rol de padre de familia o de maestro debe interactuar con el niño y el grupo de niños, respectivamente, en el medio ambiente familiar y comunidad, en general, de acuerdo con su función de educador espacio-temporal.

En este proceso de crecimiento y maduración, y consecuente conocimiento global e integral del niño sobre sí mismo, las personas y los objetos de su entorno, el desarrollo de los sentidos o de la actividad sensitivo-perceptiva del niño es fundamental y, como tal, es anterior al desarrollo de los actos voluntarios conscientes, de modo que el logro del perfeccionamiento y evolución sensorial determinan el progreso de la psicomotricidad. En este sentido, del mismo modo que, el niño es sensible a los estímulos sensoriales del medio ambiente o entorno de la familia y la comunidad.

El niño es sensible a la seguridad, al afecto y a la aprobación del adulto que se manifiesta en su conducta y actitud de facilitador, orientador y promotor de aprendizajes; en consecuencia, la posibilidad y la oportunidad que el niño tenga para experimentar por sí mismo con la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto va a determinar el nivel de desarrollo psicomotor que logre alcanzar, tanto individual como grupalmente.

Entre otros sentidos, el feto desarrolla el tacto, así pues, una vez producido el nacimiento la experiencia sensitivo- perceptiva alcanzada por el bebé a través del tacto favorece la exploración, el descubrimiento y la creatividad, al mismo tiempo que, estimula la evolutiva organización de la relación placer-dolor por un intercambio constante entre adquisiciones y pérdidas de objetos de interés

u objetos de conocimiento desde su acción y su interacción con el medio ambiente inmediato; siendo que, primeramente, el niño debe vivenciar la sensación de placer motivada por las adquisiciones y posteriormente, la sensación de dolor, consecuente con las pérdidas, para de esta manera lograr crecer, madurar y evolucionar, tanto afectiva como socialmente.

El desarrollo psicomotor es resultado de un aprendizaje y una construcción del conocimiento, globales e integrales que, como tales, congregan el logro de habilidades físicas e intelectuales, que se procesan, alcanzan y consolidan desde la experiencia concreta, objetiva y directa de exploración, descubrimiento y creación o juego psicomotor

En el cual el cuerpo, como una unidad en interacción con la familia y la comunidad, en general, satisface una necesidad actualizada, además de un consecuente interés primariamente personal y gradualmente colectivo. De modo tal, los logros alcanzados a nivel de desarrollo de habilidades físicas e intelectuales intervienen en el desarrollo de habilidades afectivo-sociales en la medida que determinan los cambios y las transformaciones de conducta y de actitudes del niño frente a los objetos de interés u objetos de conocimiento.

El juego psicomotor, como experiencia esencialmente interactiva, demanda la intervención de: el niño y compañeros de juego 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 si 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.

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 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.

La relación niño-objeto de interés u objeto de conocimiento evoluciona en tres etapas: etapa sin objeto, etapa del precursor de objeto y etapa de constitución del objeto; entre los objetos de interés la figura de la madre ocupa el primer lugar y como consecuencia de la evolución, la imagen mental y las relaciones físicas, intelectuales y afectivo-sociales que establecen con ELLA, como objeto de conocimiento exterior a sí mismo, experimentan cambios y transformaciones durante los doce primeros meses de vida.



En la etapa sin objeto, el niño no ha adquirido conciencia de otro ser exterior a sí mismo, sin embargo, como consecuencia de la evolución la respuesta dirigida hacia el rostro del adulto en calidad de rostro de la madre, como primera manifestación del reconocimiento del medio social, físico y natural inmediato, demuestra el tránsito de la etapa sin objeto a la etapa del precursor de objeto, y el consiguiente proceso de separación e individuación definitivo, que permite reconocerse a sí mismo como un ser distinto de la madre, evidencia el tránsito de la etapa del precursor del objeto a la etapa de constitución del objeto.

De modo tal, como consecuencia de haber logrado la capacidad de voltearse, sentarse, arrastrarse y desplazarse, primariamente gateando, luego, gradualmente, caminando, mientras juega individual o grupalmente, una vez se dirige hacia un objeto para aprehenderlo y abandonarlo intencionalmente, el niño tiene la posibilidad y la ocasional oportunidad de evadir el control del adulto, en principio de la madre, para satisfacer su necesidad y su deseo de exploración, descubrimiento y creación con los objetos de su entorno familiar y comunidad.

En general, manifestando la puesta en práctica de principios de interacción que progresivamente evolucionan en habilidades afectivo-sociales para con uno mismo, para con las personas, así como para con los objetos del medio social, físico y natural inmediato.

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

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

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

Consideramos habilidades motrices básicas a los desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos, todos ellos relacionados con la coordinación y el equilibrio

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

**2.- Saltos:** El desarrollo del salto se basa en complicadas modificaciones de la carrera y la caminata, con la variante del despegue del suelo como consecuencia de la extensión violenta de una o ambas piernas. En todo salto existen dos fases:

-Fase previa o preparación al salto.

-Fase de acción, o salto propiamente tal.

Su realización implica la puesta en acción de los factores de fuerza, equilibrio y coordinación. Los niños empiezan a saltar a partir de los 18 meses, aproximadamente. A partir de los 27 meses, pueden saltar desde una altura de 30cm.

**3.- Giros:** Entendemos por giro todo aquel movimiento corporal que implica una rotación a través de los ejes ideales que atraviesan el ser humano, vertical, transversal y sagital. Los giros, desde el punto de vista funcional constituyen una de las habilidades de utilidad en la orientación y situación de la persona.

Podemos establecer varios tipos de giros:

- Según los tres ejes corporales: Rotaciones, Volteretas, Ruedas.
- Giros en contacto con el suelo.
- Giros en suspensión.

- Giros con agarre constante de manos (barra fija).
- Giros con apoyos y suspensión múltiple y sucesiva.

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

**Destrezas:** Las destrezas motoras básicas son aquellas que nos permiten cambiar y desarrollar el comportamiento motriz del ser humano a través la de práctica. Es necesario reforzar el desenvolvimiento y crecimiento de las destrezas motoras gruesas para un mejor desplazamiento del cuerpo y a futuro se obtendrá un mejor desarrollo de las destrezas motoras finas.

Los cambios estudiados son aquellos producidos por los procesos de crecimiento, maduración y experiencia. Son los patrones de movimientos básicos realizados para llevar a cabo una acción.

Las destrezas motoras básicas se clasifican en: locomotrices, no locomotrices y manipulativos.

Patrones de Movimientos Locomotrices Correr, caminar, brincar, saltar en un pie, salto alternado, el paso y salto, galopar, deslizar, arrastrar, gatear, rodar y combinaciones de los mismos.

Patrones de Movimientos no Locomotrices Doblar, estirar, torcer, virar y combinaciones de los mismos

Movimientos Manipulativos Lanzar, atrapar, golpear, patear, batear, empujar, levantar un objeto.

### **Material didáctico:**

El material educativo es el conjunto de medios de los cuales se vale el maestro para la enseñanza-aprendizaje de los niños, para que éstos adquieran conocimientos a través del máximo número de sentidos.

El material educativo es un medio que sirve para estimular el proceso educativo, permitiendo al niño adquirir informaciones, experiencias, desarrollar actitudes y adoptar normas de conductas de acuerdo a las competencias que se quieren lograr. Como medio auxiliar de la acción educativa fortalece la enseñanza-aprendizaje, pero jamás sustituye la labor de la docente. Los materiales educativos facilitan los aprendizajes de los niños y consolidan los saberes con mayor eficacia.

Estimulan la función de los sentidos y los aprendizajes previos para acceder a la información, al desarrollo de capacidades y a la formación de actitudes y valores.

Material Didáctico acorde al contexto local, en temas de política educacional y reglamentos de seguridad. Este material debe considerar el rol de la educadora Como guía del procesos o formativo, facilitando su labor en las diversas instancias pedagógicas.

Este material además debe despertar curiosidad y generar interés en los párvulos, incentivando el desarrollo de habilidades Motrices y Sociales. Se enfoca hacia este Ámbito de Aprendizaje, debido a que constituye el troncal y fundamento para el desarrollo de la Comunicación y la Relación con el Medio Este aprendizaje se dará de manera natural al presentar materiales didácticos que cumplan una función lúdica, que tras una introducción entregada por la educadora pueden ser utilizados como Juego Constructivo.

### **Psicomotricidad:**

El diccionario de la **Real Academia Española (RAE)** reconoce tres significados del término **psicomotricidad**. El primero de ellos menciona la **facultad de moverse** que nace en la psiquis. El segundo hace referencia a

**integrar las funciones psíquicas y motrices**, mientras que el tercero se orienta a las técnicas que permiten **coordinar** estas funciones.

El concepto de psicomotricidad, por lo tanto, está asociado a diversas facultades sensorias motrices, emocionales y cognitivas de la **persona** que le permiten desempeñarse con éxito dentro de un contexto. La **educación**, la **prevención** y la **terapia** son herramientas que pueden utilizarse para moldear la psicomotricidad de un individuo y contribuir a la evolución de su **personalidad**.

El término que nos ocupa hay que subrayar que fue utilizado por primera vez a principios del siglo XX y más concretamente quien lo acuñó y empleó fue el neurólogo Ernest Dupré que lo utilizó para referirse a cómo diversas anomalías o problemas a nivel psíquico y mental traen consigo consecuencias en el aparato motor de una persona.

Una idea aquella de la que partieron otros científicos y estudiosos médicos como fue el caso del francés Henri Wallon. Este lo que hizo fue resaltar la importancia que en el niño tiene el movimiento pues es el que conseguirá que se desarrolle perfectamente a nivel psíquico.

Puede decirse que la psicomotricidad tiene como interés el **desarrollo de las capacidades de expresión, creatividad y movilidad** a partir del uso del cuerpo. Sus técnicas intentan ejercer una influencia positiva en la acción que se produce con intencionalidad, con el objetivo de fomentarla o modificarla de acuerdo a la actividad del cuerpo.

Se trata, en definitiva, de una concepción de características integrales sobre el individuo que combina la **motricidad** con la **psiquis** para que el **ser humano** logre adaptarse de manera exitosa al entorno. Es posible distinguir entre diversos ámbitos de acción de la psicomotricidad, que derivan en corrientes o disciplinas como la **psicomotricidad clínica** (enfocada a personas con problemas en su evolución, proponiendo tratamientos mediante el uso del cuerpo) y la **psicomotricidad educativa** (que se desarrolla en la

etapa escolar y se orienta a personas sanas para fomentar su desarrollo mediante el **juego** y la actividad física).

### **Teorías sobre el Origen del juego:**

El juego es tan antiguo como la vida misma ya que, desde que nace, el ser humano comienza a jugar. Las teorías sobre el origen del juego son múltiples, según se dé más preponderancia a uno u otro aspecto. La realidad es, posiblemente, que todos los factores que en ellas se relatan pueden tener alguna influencia en mayor o menor medida en el origen del juego.

Posiblemente, la recopilación más exhaustiva sobre las teorías del origen del juego sea la que realizó Munné<sup>1</sup> hace casi dos décadas. A continuación, se realiza una recopilación de dichas teorías, partiendo de la de este autor, pero ampliándola e introduciendo matices importantes.

#### **a. Teorías sobre el exceso de energía**

Vienen a reafirmar la vieja tesis de Platón de que “en los jóvenes el juego se debe a que no pueden mantenerse en reposo por lo que les es placentero saltar, gritar, danzar y jugar unos con otros”.<sup>2</sup> El juego se entiende, por tanto, como una forma de liberación de la energía excedente. Uno de los máximos exponentes de esta visión fue Herbert Spencer, en el siglo XIX..

#### **b. Teoría teleológica del ejercicio preparatorio**

Según los autores de esta corriente, el juego tiene un matiz educativo para los niños, sirviendo de preparación para la vida a la que, posteriormente, tendrán que enfrentarse. Uno de los defensores de esta teoría es Karl Gross, quien afirma que el juego contribuye al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas para el niño cuando se convierta en adulto, así como a su autoafirmación como persona. Estas teorías son las precursoras de los principios funcionalistas de la etiología moderna.

#### **c. Teoría de la recapitulación**

Stanley Hall, pedagogo y psicólogo estadounidense, señaló que el juego no es más que una recogida de datos provenientes de las costumbres de culturas

anteriores, convirtiéndose así en una “recapitulación breve” de la evolución de la especie. De este modo, se convierte en una actividad que persiste generación tras generación.

#### **d. Teorías fisiológicas**

Similares en cierto modo a las citadas en primer lugar, de las que se pueden considerar sus antecedentes directos, defienden que el juego responde a una necesidad vital que viene predeterminada biológicamente, y que por tanto está en mayor o menor medida presente en todo ser humano. Sin embargo, dentro de ellas se pueden distinguir dos corrientes claramente diferenciadas:

- la del recreo, defendida por Schiller, para quien el ser humano necesita un movimiento que le dé placer, lo cual encuentra en el juego
- la del descanso, postulada por Lazarus, para quien el juego es básicamente un mecanismo de economía energética.

#### **e. Teorías de la autoexpresión**

Según estas teorías el juego sirve al niño como vía para representar distintos roles sociales, creando respuestas a los mismos.

Manson y Mitchel defendieron esta teoría, propugnando el valor del juego como medio de manifestar la personalidad ante los demás.

#### **f. Teorías psicoanalíticas**

De las más complejas y basadas sobre todo en los escritos de Freud, establecen que el juego produce una catarsis liberadora de emociones reprimidas, dejando al individuo en condiciones de poder expresarse libremente. El juego es un medio de expresar impulsos sociales no aceptados.

Para Freud, a través del juego el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad. Al igual que sucede en el sueño, el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: la realización de deseos inconscientes reprimidos y la angustia que producen las experiencias de la vida misma. El juego es para el niño un instrumento

mediante el cual logra dominar ciertos acontecimientos que en su día fueron angustiosos para él.

Winnicott ofrece una explicación distinta: el juego es un área intermedia entre la pura subjetividad y la experiencia de relación con el otro. Es lo que denomina como un “objeto transaccional”, algo interno y externo a la vez y que, además de constituir un proceso fundamental de encuentro con la realidad en la niñez, ha de jugar un papel muy importante en la edad adulta.

#### **g. Teorías antropológicas, culturales y sociales**

En este caso, lo más importante es la función socializadora y cultural del Juego. Vygotsky considera que el juego no nace del placer, sino de las necesidades y frustraciones del niño, las cuales en gran parte vienen dadas por su situación social. El niño siente una necesidad de acción siempre que hay una necesidad no cubierta. Por el contrario, en una sociedad en la que lograse satisfacer todos sus deseos de forma inmediata, nunca tendría lugar la aparición del juego.

Esta teoría, sin embargo, no ha de confundirse con las psicoanalíticas de la represión, pues Vygotsky subraya la importancia del deseo de conocer y de las necesidades no cubiertas por los aspectos sociales, sugiriendo la posibilidad de utilizar el juego de forma educativa y no sólo como medio de satisfacción de deseos frustrados.

Dentro de estas teorías culturales, también hay que hacer mención también al neozelandés Sutton-Smith, que defiende que el juego nace en cada cultura como medio para asegurar la transmisión de sus valores e ideologías propias.



### **Teoría cognitiva**

Uno de los autores más conocidos en la bibliografía existente sobre los juegos es Piaget. Para él, el juego tiene como función la de consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo. El niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan ineludiblemente con las etapas del juego.

Jugar se convierte, por tanto, en un medio para comprender el funcionamiento de las cosas. Una función similar a la que defiende Bruner, para quien el juego es una especie de guía del desarrollo

### **h. Teoría ecológica**

Bronfenbrenner defiende que el juego está condicionado por los distintos niveles ambientales o sistemas existentes en el entorno del niño. La persona es para él un sistema que encaja dentro de otro, y así sucesivamente, estableciéndose relaciones recíprocas entre todos esos sistemas de forma que, si cambiase un solo elemento, cambiaría todo el conjunto

## **1.2. Justificación de la investigación**

En nuestros días el juego en los niños se torna con dificultad al realiza Movimientos no coordinados debido al deficiente desarrollo de las habilidades motoras en los niños 4 años .Preocupación para las maestras y padres de familia. Para el buen desarrollo integral del estudiante de inicial. De acuerdo a Garccia y Barruezo (1995) la educación infantil presenta un Objetivo fundamental el estimular el desarrollo de todas las capacidades tantas físicas afectivas intelectuales y sociales por lo tanto la práctica de la psicomotricidad desde los primeros momentos de la vida, permite a los niños completar el desarrollo psicomotor en cuanto al aspecto como el esquema e imagen corporal la coordinación dinámica la lateralización el equilibrio el control tónico postural ,la coordinación viso motora ,la orientación y la estructuración espacial y el control respiratorio.

Surge este trabajo debido a las dificultades motrices encontradas en los niños y niñas de 4 años siendo esta etapa importante para fortalecer los músculos tonificando, brindando seguridad al jugar a nuestros niños.

Por todo lo expuesto es necesario determinar la Importancia del Juego en el Desarrollo Psicomotor del niño de la I.E N.S.M.M.

## **1.3 Problema General.**

En la I.E N° 501 “N.S.M.M. Se observa en el trabajo de psicomotricidad que los niños tiene dificultad para desarrollar la parte psicomotora, debido a que las maestras no les dan el tiempo suficiente para ejecutarlo y muchos de ellos no tiene desarrollado el equilibrio motriz. Es importante desarrollar en los niños una psicomotricidad integral para ayudar en su desarrollo armónico de ellos. Ante esta problemática se manifiesta:

**¿De qué manera el juego influye en el desarrollo de la psicomotricidad Del niño de 4años de la I.E. N.S.M.M.?**

## 1.4 Conceptualización y Operacionalización de las variables

### Variables.

#### A. Variables

**V. dependiente = Psicomotricidad.** Es una técnica o disciplina para ayudar a los niños a desarrollar su movimiento corporal, la relación con los demás, a controlar sus emociones y conocimiento integrando todo entre sí.

**V. independiente = El Juego** Es un tipo de actividad especialmente diferenciada, por ser un conjunto de acciones conscientes, que promueve de manera inconsciente en el sujeto sentimientos, deseos y anhelos, así como la aspiración de auto realizarlos. El juego es empleado sobre todo por los niños como un instrumento facilitador de experiencias, de conocimientos y aprendizajes de varios tipos: motrices, cognoscitivos, emocionales, éticos, morales, culturales y sociales.

#### B. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS
<p><b>El juego</b></p> <p>Es un tipo de actividad especialmente diferenciada, por ser un conjunto de acciones conscientes, que promueve de manera inconsciente en el sujeto sentimientos, deseos y anhelos, así como la aspiración de auto realizarlos</p>	<p><b>Juegos libre</b></p> <p>El juego es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y/o mental</p>	<p>Juega espontáneamente</p> <p>Utiliza su cuerpo para jugar</p> <p>Interés por participar en los juegos</p>	<p>Si</p> <p>No</p> <p>A veces</p>

<p><b>Psicomotricidad</b></p> <p>Es una técnica o disciplina para ayudar a los niños a desarrollar su movimiento corporal, la relación con los demás, a controlar sus emociones y conocimiento integrando todo entre sí.</p>	<p><b>Psicomotricidad fina</b></p> <p>La motricidad fina comprende todas las actividades que requieren precisión y un elevado nivel de coordinación. Por lo tanto, para Comellas y Perpinya (2003) son movimientos de poco espacio realizados por una o varias partes Del cuerpo y que responden a unas exigencias de exactitud en su ejecución</p>	<p>Realiza movimientos faciales al jugar</p> <p>Utiliza sus manos para lanzar la pelota..</p>	<p>SI</p> <p>No</p> <p>A veces</p>
	<p><b>Psicomotricidad gruesa</b></p> <p>La psicomotricidad gruesa se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios, es decir, cuando intervienen grandes masas musculares. Esta coordinación y armonía siempre están presentes en actividades Como correr, caminar, saltar, trepar, lanzar objetos, rodar, bailar, etc. Ardanaz, 2009).</p>	<p>Juega la pelota en diferentes formas</p> <p>Coordina brazos y piernas para marchar</p>	<p>SI</p> <p>No</p> <p>A veces</p>

## 1.5 HIPOTESIS

Con relación a la respuesta a priori y probables al problema planteado, la hipótesis de diferencia entre grupos, que se maneja es la siguiente:

### 1.5.1 HIPOTESIS GENERAL

El juego Influye en el Desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E N.S.M.M

## **1.6. OBJETIVOS**

### **1.6.1 Objetivo general**

Describir la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la I.E N.S.M.M.

### **1.6.2 Objetivos específicos**

- 1.6.2.1 Describir el juego libre y el juego psicomotor en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E N.S.M.M.
- 1.6.2.2 Identificar los tipos de juegos empleados en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E.N.S.M.M
- 1.6.2.3 Diagnosticar el desarrollo de coordinación psicomotor de los niños y niñas de 4 años de la I.E N.S.M.M.

## CAPÍTULO II

### II. Metodología de trabajo

#### 2.1 Tipo y Diseño de investigación

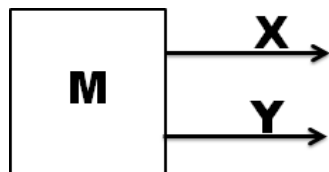
##### 2.1.1 Tipo de investigación

Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo y de acuerdo a sus características corresponde al tipo descriptivo-correlacional.

Porque describe la realidad del objeto de estudio tal como se presenta y se explican las incidencias.

##### 2.1.2 Diseño de investigación

El diseño es no-experimental, transaccional; ya que los datos se analizaron sin ser manipulados intencionalmente, y se recolectaron en un mismo periodo de tiempo



**X : El juego**

**Y : La Psicomotricidad**

**M : Muestra de estudio : niños de cuatro años de la I.E."N.S.M.M**

## 2.2 Población y Muestra

### Población

La población representa el conjunto grande de individuos que deseamos estudiar y generalmente suele ser inaccesible. Es, en definitiva, un colectivo homogéneo que reúne unas características determinadas (Pita Fernández, S. 2001).

La población total son los 20 niños de cuatro años de edad, perteneciente a la I.E. “Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa” – El Obrero.

### Muestra

Se toma como muestra al conjunto de la población que en este caso lo conforman los 20 niños de cuatro años de edad.

## 2.3 Técnicas e Instrumentos de Investigación

### 2.3.1 Técnicas e Instrumentos

#### 2.3.1.1 Técnicas e Instrumentos

Para la recolección de los datos se utilizará las técnicas e instrumentos siguientes:

<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>
Encuesta	Cuestionario
Observación	Lista de cotejo

- a) En relación a la encuesta, a la docente se le otorgará un cuestionario ver Anexo

- b) La observación está dirigido a los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° N.S.M. M.
- c) Las técnicas e instrumentos mencionados nos servirán para recolectar los datos para su respectivo análisis

#### **2.4 Procesamiento y Análisis de la Información**

Una vez recolectada la información mediante la aplicación del cuestionario se procedió a la revisión y codificación de la misma para organizarla y facilitar el proceso de tabulación.

Se procedió a la categorización con la finalidad de que cada pregunta tenga los grupos y clases necesarias para su respuesta y de esta manera facilitar la tabulación de la información.

Los datos que se obtuvieron se presentaron en tablas y gráficos con su respectiva interpretación



### CAPÍTULO III

### RESULTADOS

OBJETIVO 1. Describir como se relaciona el juego libre y el juego psicomotor

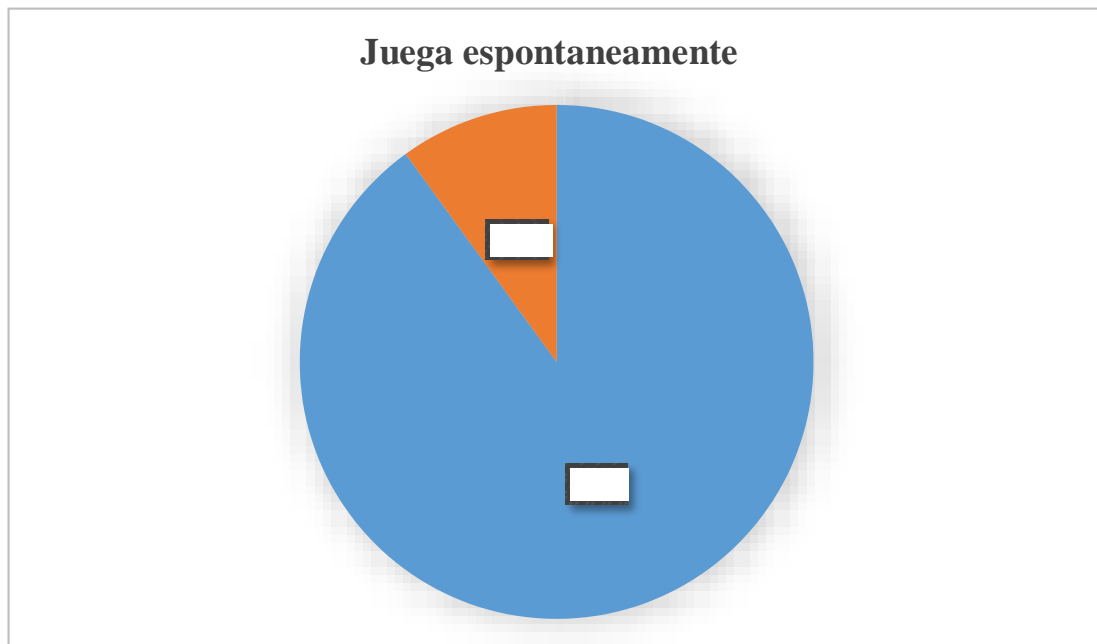
1 ¿El niño Juega Espontáneamente?

Tabla N° 1

Escalas	hi	%
Si	18	90%
No	2	10%
Total	20	100.0%

Fuente: Elaboración propia

GRAFICO N° 1



**Interpretación:** Según tabla y gráfico N° 01 el 90 % de los niños juegan espontáneamente y solo 10 % no juegan

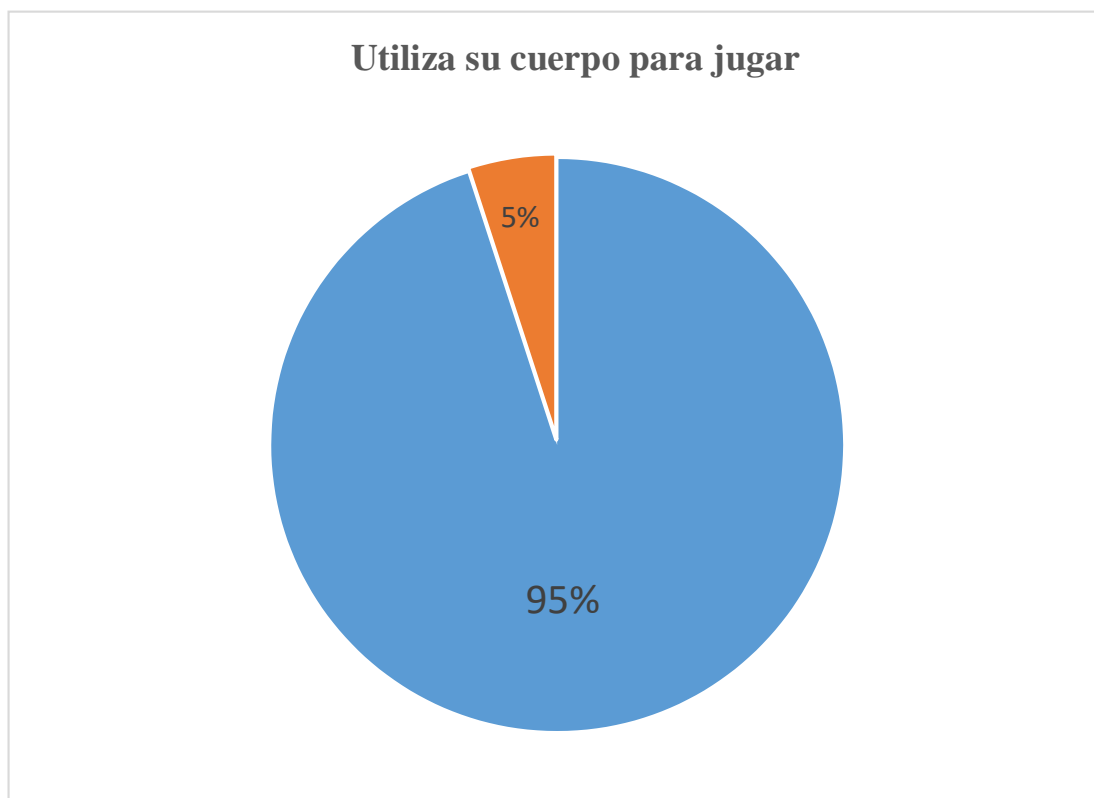
1. ¿Utilizan su cuerpo para jugar?.

Tabla N° 02

Escalas	hi	%
Si	19	95%
No	1	5%
Total	20	100.0%

Fuente: Elaboración propia.

GRAFICO N° 2



**Interpretación:** Según tabla y gráfico N° 02 el 95% de los niños utilizan su cuerpo para jugar y solo 5 % no lo utilizan.

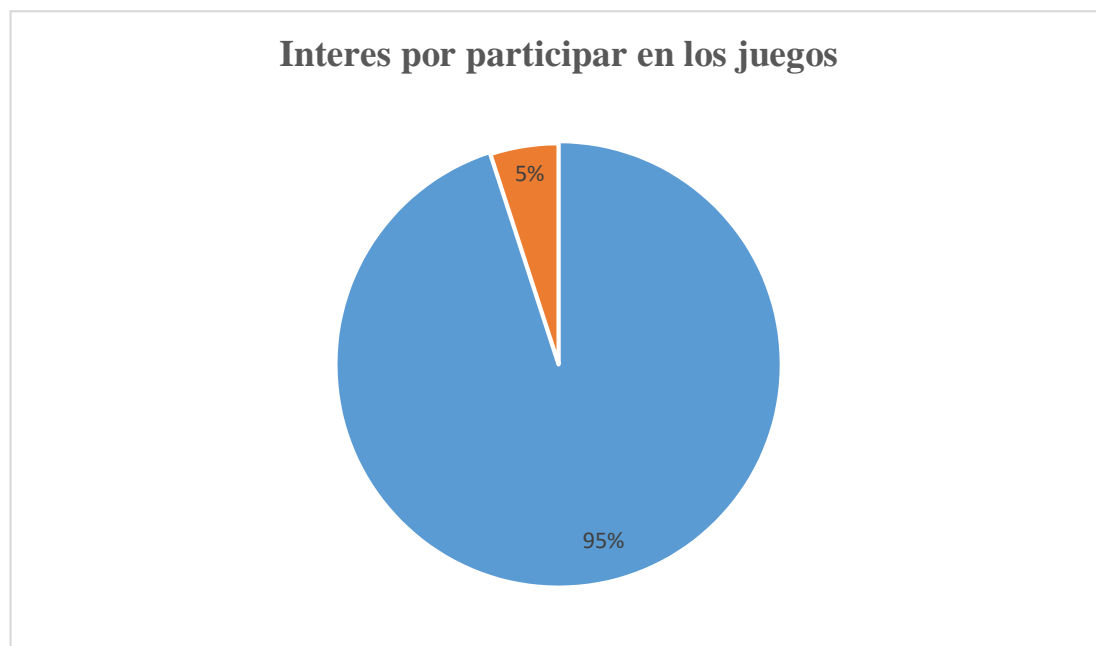
### 3. ¿Interés por participar en los juegos?

Tabla N° 03

Escalas	hi	%
Si	19	95%
No	1	5%
Total	20	100.0%

Fuente: Elaboración propia

GRAFICO N°3



**Interpretación:** Según tabla y gráfico N° 03 el 95% de los niños tienen interés por participar en los juegos y sólo 5 % no tienen interés por jugar

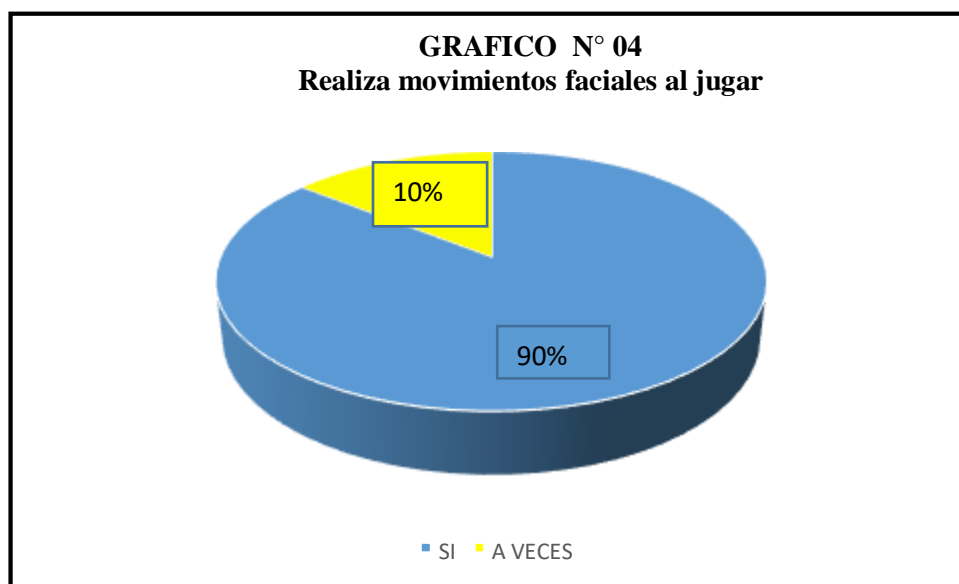
OBJETIVO 2 Identificar los tipos de juegos que pueden ser empleados en el desarrollo de la psicomotricidad

4. ¿Realiza movimientos faciales al jugar?

Tabla N° 04

Escalas	hi	%
Si	18	90%
A veces	2	10%
Total	20	100.0%

Fuente: Elaboración propia



**Interpretación:** Según tabla y gráfico N° 04 el 90 % de los niños realizan movimientos faciales al jugar y sólo 10 % a veces.

OBJETIVO N° 3 Diagnosticar el desarrollo de coordinación psicomotor de los niños y niñas de 4 años de la I.E

5. ¿Utiliza sus manos para jugar a lanzar la pelota?

Tabla N° 05.

Escalas	hi	%
Si	16	80%
No	1	5%
A veces	3	15%
Total	20	100.0%

Fuente: Elaboración propia

GRAFICO N° 5



**Interpretación:** Según tabla y gráfico N° 05 el 80 % de los niños utilizan sus manos para lanzar las pelotas el 15% de los niños a veces utilizan sus manos para lanzar las pelotas y solo 5% no utilizan las manos

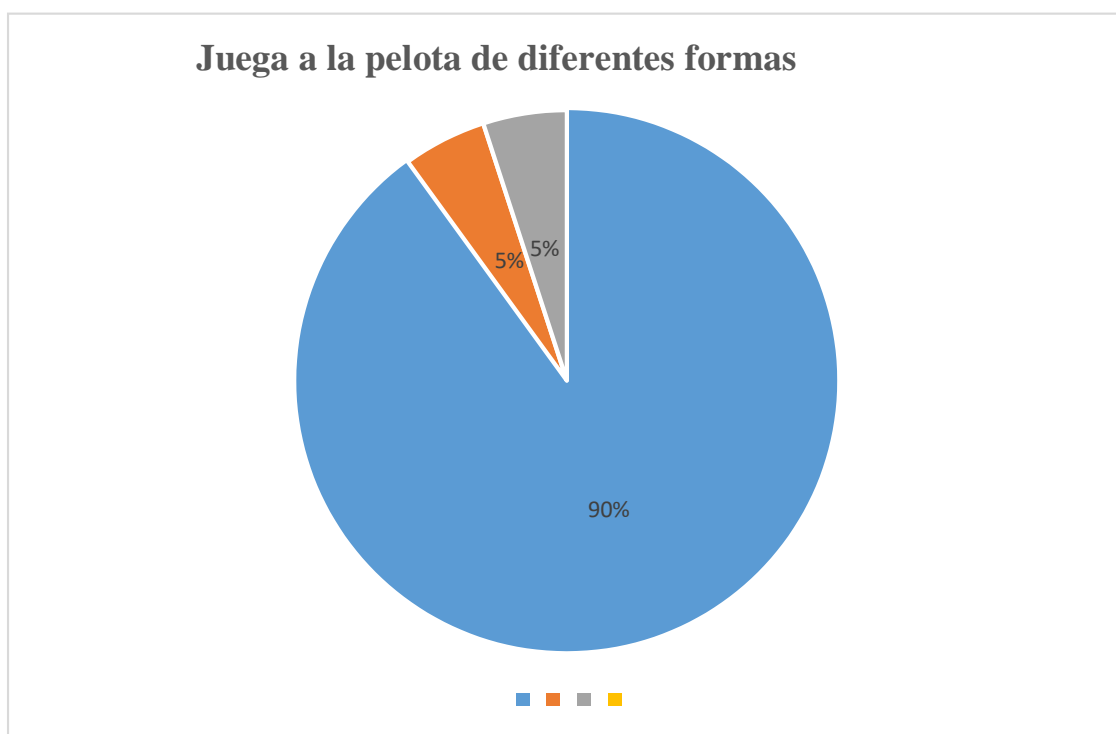
. 6. Juega a la pelota en diferentes formas

Tabla N° 06.

Escalas	hi	%
Si	18	90%
No	1	5%
A veces	1	5%
Total	20	100.0%

Fuente: Elaboración propia

GRAFICO N° 6



**Interpretación:** Según tabla y gráfico N° 06 el 80 % de los niños juegan a las pelotas en formas diferente, sin embargo el 5% de los niños juegan algunas veces con las pelotas y 5% no lo hace.

OBJETIVO 4: Proponer actividades de juego que permita el desarrollo psicomotor de los niños

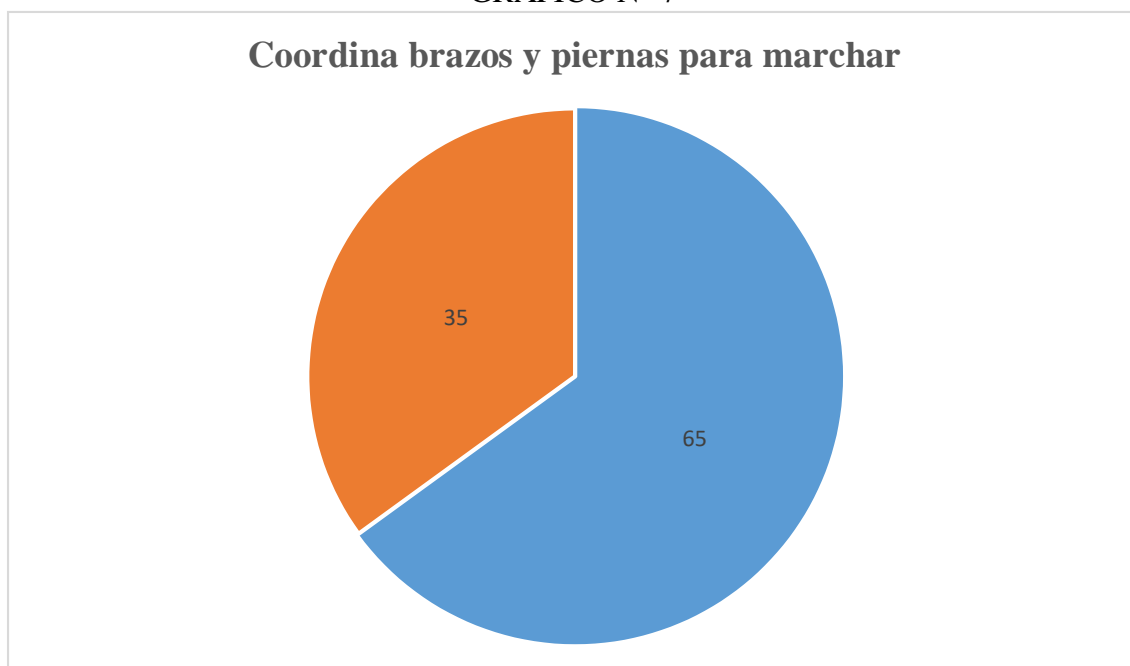
7. ¿Coordina brazos y piernas para marchar?

Tabla N° 07.

Escalas	hi	%
Si	13	65%
No	7	35%
Total	20	100.0%

Fuente: Elaboración propia

GRAFICO N° 7



**Interpretación:** Según tabla y gráfico N° 07 el 65% de los niños coordinan brazos y piernas al marchar, y 35% de los niños no lo hacen

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

#### **Análisis y discusión de los resultados. Describir Como se relaciona el juego libre y el juego psicomotor en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E N.S.M.M**

En un 90 % de los niños de la I.E Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa cuatro años juegan espontáneamente, el 95% de los niños utilizan su cuerpo para jugar, el 95% de los niños tienen interés por participar en los juegos (véase las tablas N° 01, 02,03).Según

**Caba (2004)** manifiesta que: El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a juega aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse.

Por ello, es importante que los niños realicen diferentes tipos de juego para que pueda desarrollar sus habilidades motoras

#### **Análisis y discusión de los resultados Identificar los tipos de juegos que pueden ser empleados en el desarrollo de la psicomotricidad y Diagnosticar el desarrollo de coordinación psicomotor de los niños de 4años de la I.E Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa.**

En un 90 % de los niños de cuatro años de la I.E Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa realizan movimientos faciales al jugar , el 80 % de los niños utilizan sus manos para lanzar las pelotas y el 80 % de los niños juegan a las pelotas en formas diferente,. (en las tablas N° 04 ,05 y 06 ). Según MINEDU (2010), existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales así como también sus deseos, emociones y sentimientos



**Análisis y discusión de los resultados de: proponer actividades de juego que permita el desarrollo psicomotor Coordinando brazos y piernas para marchar en los niños de la I.E Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa**

Donde el 65% de los niños coordinan brazos y piernas al marchar, y 35% de los niños no lo hacen.(ver tabla numero 07) .

Según Comellas y Perpinya (2003) son movimientos de poco espacio realizados por una o varias partes Del cuerpo y que responden a unas exigencias de exactitud en su ejecución.

Es importante tener en cuenta y Considerar habilidades motrices básicas a los desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos, todos ellos relacionados con la coordinación y el equilibrio.

## V. CAPÍTULO

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 Conclusiones

1. Podemos afirmar que el juego influye en el desarrollo de la psicomotricidad del niño de cuatro años de la I.E.I “Nuestra Sra. de la Medalla Milagrosa”, donde el 90 % de los niños juegan espontáneamente , el 95 % lo realiza el juego con su cuerpo y el 95 % tiene interés por participar en los juegos lo cual permite el desarrollo de la psicomotricidad de los niños.
2. Se identificó que un 90 % de los niños de cuatro años de la I.E. Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa realizan movimientos faciales al jugar , el 80 % de los niños utilizan sus manos para lanzar las pelotas y el 80 % de los niños juegan a las pelotas en formas diferente
3. Asimismo el 65% de los niños coordinan brazos y piernas al marchar, notándose que aún falta un 35% de niños que no lo realiza.
4. El juego es una estrategia importante para el desarrollo de la psicomotricidad en la sesiones de aprendizaje ya que ayudan a los niños al desarrollo de habilidades motoras. Considerando los desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos, todos ellos relacionados con la coordinación y el equilibrio.
5. Concluimos que el juego influye en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños, manteniéndolos en un buen estado de desarrollo del niño..

6. Por último, expresamos que el juego como estrategia didáctica tiene una fácil implementación, siendo muy favorable para nuestros niños en su desarrollo de la psicomotricidad.

## **5.2 Recomendaciones**

1. De acuerdo a la investigación realizada se recomienda a todos los docentes de las instituciones educativas de nivel preescolar revaloren la importancia que tiene el juego como estrategias desarrollando en forma permanente dicha actividad pues ellas permitirán el buen desarrollo de la psicomotricidad de los niños.
2. Las autoridades de la Institución Educativa deben de tener en consideración que con la implementación de los juegos infantiles como recurso didáctico, se puede ayudar al niño a desarrollar la psicomotricidad.
3. Los docentes debemos implementar juegos innovadores para el buen desarrollo de la psicomotricidad en las sesiones de aprendizaje, considerando que es una actividad placentera, exterioriza su más profundo sentir.
4. Los docentes deberán de tener en cuenta la edad del niño, para diseñar e implementar juegos, actividades y ejercicios que permitan desarrollar la psicomotricidad de los niños.
5. Recomendamos usar permanentemente el juego como estrategia en las sesiones de aprendizaje para desarrollar la psicomotricidad en nuestros niños

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alvear, A.** (2013). El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto particular bilingüe Albert Einstein de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011- 2012. Universidad Nacional de Loja. (Ecuador) Disponible en <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/4405>
- Aucouturier, B.** (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona Graó
- Aizencang, N.** (2005), Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial
- Bequer, G.** (1993) *Juegos de Movimiento*. Unidad Impresora José Huelga. Cuba: INDER..
- Berruezo, P.** (2000) El contenidos de la Psicomotricidad en Bottini.p. (ed) Psicomotricidad, practica y conceptos pp 43-93 Madrid
- Caba, B.** (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo).Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.
- Cobos, P.** (2006). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo, El Juego como Estrategia Pedagógica* en la universidad de Chile
- Diaz, G.** y otros (2002) Metodología de la investigación científica. Editorial Universitaria. Santo Domingo Republica Dominicana.
- Franco, F.** (2005).El desarrollo de habilidades motrices básicas en eucación inicial Tesis de licenciatura. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia
- Garcia , J.** (1994) Psicomotricidad y Educación Motriz Madrid CEPE

- Jaimes, M.** (2006) en su tesis titulada Características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar en niños de 3 a 5 años. Tesis de Bachiller. Universidad Peruana Unión. Ñaña Perú
- Lopez, V. & Aldama, B.** (2002). Una experiencia de evaluación de actividades motrices en educación infantil. Aula de Innovación Educativa11, 19-23.
- Ministerio de educación** (2010). La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima: Navarrete.
- Montessori, M.** (1952) en Beyerle Lasagna, recuperado el 20 de noviembre del 2015. <http://educarparalohumano.blogspot.com>
- Oramas, L.** (2000) Propuesta de un Programa de Práctica Psicomotriz para niños de 2 a 3 años universidad Metropolitana Facultad de Ciencias y Artes 1970 Escuela de Educación
- Piaget, J.** (2008). La psicología de la inteligencia. Barcelona: Crítica.
- Silva, M.** (2011). Estudio comparativo del desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas del Distrito de Ventanilla, Callao Tesis de maestría no publicada. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima, Perú.

**ANEXOS  
Y  
APÉNDICE**

## 11. Anexos

### MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

Variables	Problema	Objetivos	Hipótesis
<p>V.I: El juego</p> <p>V.D: La Psicomotrici</p>	<p><b>Problema general</b></p> <p>De qué manera el juego influye en el desarrollo de la psicomotricidad del niño de 4 años de la I.E. N.S.M.M.?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Describir como se relaciona el juego y el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la I.E N.S.M.M</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>- Describir como se relaciona el juego libre y el juego psicomotor en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E N.S.M.M.</p> <p>2. - Identificar los tipos de juegos que pueden ser empleados en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E.N.S.M.M.</p> <p>3. - Diagnosticar el desarrollo de coordinación psicomotor de los niños y niñas de 4 años de la I.E N.S.M.M.</p> <p>4.- Proponer actividades de juego que permita el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años de la I.E N.S.M.M.</p>	<p><b>Hipótesis General</b></p> <p>El juego influye en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la I.E N.S.M.M</p>

### C. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS
<p><b>El juego</b></p> <p>Es un tipo de actividad especialmente diferenciada, por ser un conjunto de acciones conscientes, que promueve de manera inconsciente en el sujeto sentimientos, deseos y anhelos, así como la aspiración de auto realizarlos</p>	<p><b>Juegos libre</b></p> <p>El juego es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y/o mental</p>	<p>Juega espontáneamente</p> <p>Utiliza su cuerpo para jugar</p> <p>Interés por participar en los juegos</p>	<p>Si</p> <p>No</p> <p>A veces</p>
<p><b>Psicomotricidad</b></p> <p>Es una técnica o disciplina para ayudar a los niños a desarrollar su movimiento corporal, la relación con los demás, a controlar sus emociones y conocimiento integrando todo entre sí.</p>	<p><b>Psicomotricidad fina</b></p> <p>La motricidad fina comprende todas las actividades que requieren precisión y un elevado nivel de coordinación. Por lo tanto, para Comellas y Perpinya (2003) son movimientos de poco espacio realizados por una o varias partes Del cuerpo y que</p>	<p>Realiza movimientos faciales al jugar</p> <p>Utiliza sus manos para lanzar la pelota..</p>	<p>SI</p> <p>No</p> <p>A veces</p>



	responden a unas exigencias de exactitud en su ejecución		
	<p><b>Psicomotricidad gruesa</b></p> <p>La psicomotricidad gruesa se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios, es decir, cuando intervienen grandes masas musculares. Esta coordinación y armonía siempre están presentes en actividades Como correr, caminar, saltar, trepar, lanzar objetos, rodar, bailar, etc. Ardanaz, 2009).</p>	<p>Juega la pelota en diferentes formas</p> <p>Coordina brazos y piernas para marchar</p>	<p>SI</p> <p>No</p> <p>A veces</p>

### Entrevista al docente

Esta información se solicita Como parte de un estudio de investigación. Su participación nos permitirá conocer aspectos relacionados con el juego Como estrategia para desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas que se encuentran a bajo su responsabilidad.

Gracias por tu valiosa información

1. ¿Usted como profesional está convencida que el juego es una estrategia que se relaciona con la evolución y desarrollo del niño?
2. Utiliza el juego como estrategia didáctica para la enseñanza y desarrollo psicomotor de los estudiantes
3. ¿Con que frecuencia utiliza el juego como estrategia didáctica para lograr el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años?
4. ¿Ud. Selecciona, ejecuta y evalúa las actividades para realizar juegos psicomotores en beneficio de desarrollo psicomotor del niño?
5. ¿Considera que el niño logró identificar las partes externas y funciones de cuerpo (manos, pies, cabeza boca) a través del juego?
6. ¿Considera que el niño explora sus posibilidades de movimiento demostrando autonomía en sus acciones a través del juego?
7. ¿Consideras que el nivel de desarrollo psicomotor de sus alumnos a su cargo es el adecuado para su edad?
8. ¿Cuáles son los juegos que Usted considera apropiados para desarrollar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años?
9. Mencione algunos recursos o materiales más frecuentes que utiliza para incentivar el desarrollo psicomotriz del niño.(Mencione 5 según su prioridad)
10. ¿La I.E cuenta con los materiales didácticos adecuados para realizar e incentivar el juego que permita desarrollar la psicomotricidad en los niños?

## LISTA DE COTEJO

Edad: .....

	<b>JUEGO--PSICOMOTRICIDAD</b>	Si	No	A veces
1	Juega espontáneamente			
2	Utiliza su cuerpo para jugar			
3	Interés por participar en los juegos			
4	Realiza movimientos faciales al jugar			
5	Utiliza sus manos para lanzar la pelota..			
6	Patea la pelota en diferentes formas			
7	Coordina brazos y piernas para marchar			

