

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



ESCUELA DE POSGRADO

TESIS

**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD
GRUESA EN LOS NIÑOS DE 2 AÑOS DE LA
I.E.I N° 658 FE Y ALEGRIA HUACHO.**

PRESENTADO POR:

Lic. Berdiales Pacheco Elizabeth Gavy

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA
GESTIÓN EDUCATIVA, CON MENCIÓN EN ESTIMULACIÓN TEMPRANA**

ASESOR:

DRA. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA

HUACHO - 2019

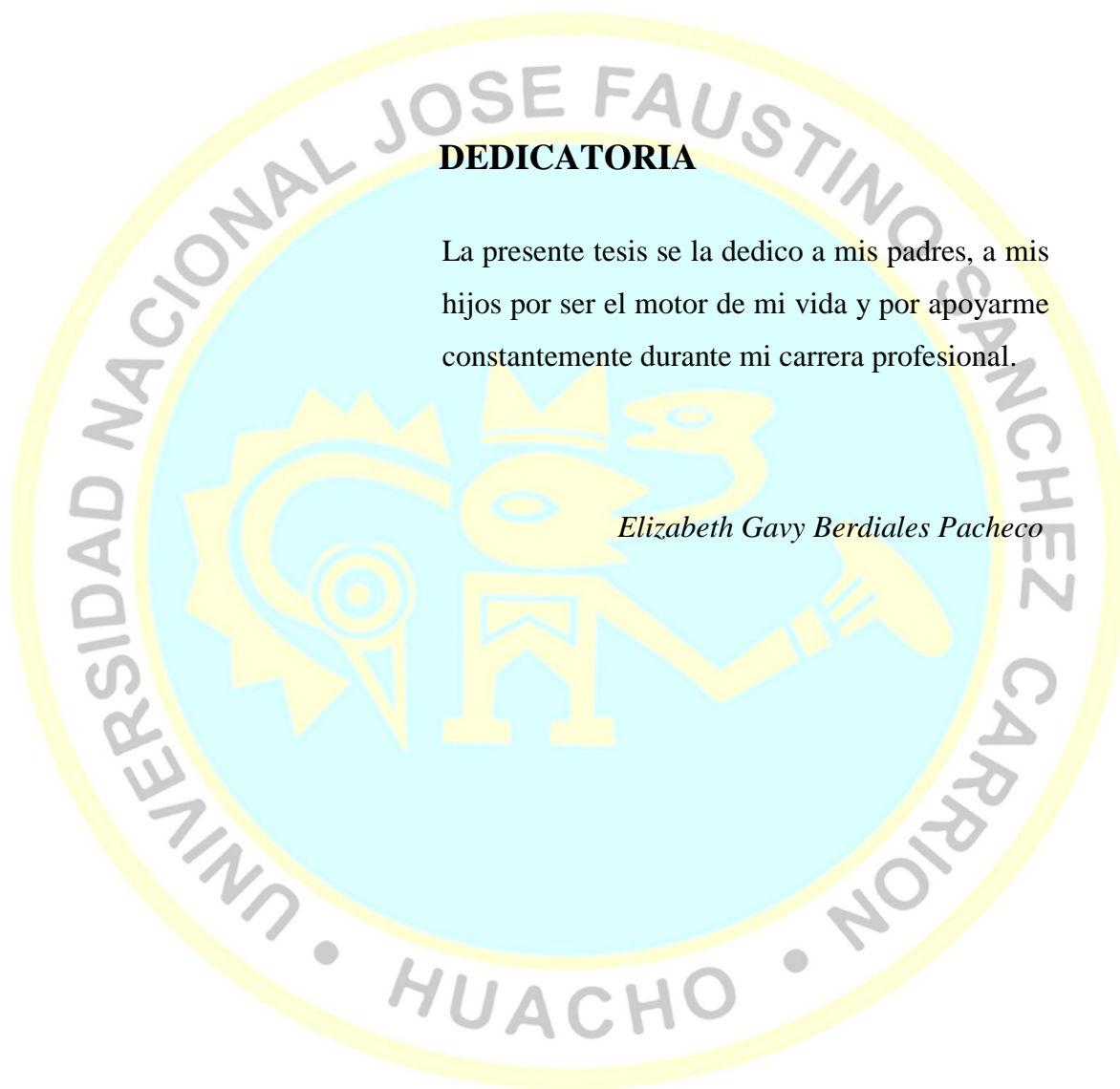
**LOS JUEGOS DIDACTICOS EN EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 2 AÑOS DE LA
I.E.I N° 658 FE Y ALEGRIA HUACHO.**

Lic. Berdiales Pacheco Elizabeth Gavy

TESIS DE MAESTRÍA

ASESOR: DRA. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRO EN CIENCIAS DE LA GESTIÓN EDUCATIVA, CON MENCIÓN EN
ESTIMULACIÓN TEMPRANA
HUACHO
2019**



DEDICATORIA

La presente tesis se la dedico a mis padres, a mis hijos por ser el motor de mi vida y por apoyarme constantemente durante mi carrera profesional.

Elizabeth Gavy Berdiales Pacheco

AGRADECIMIENTO

Primeramente, quiero agradecer a Dios a mi familia, a la universidad y a mis maestros por permitirme realizar mis estudios de maestría, que hizo parte de este proceso integral de mi formación profesional.



ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.2 Formulación del problema	2
1.2.1 Problema general	2
1.2.2 Problemas específicos	2
1.3 Objetivos de la investigación	3
1.3.1 Objetivo general	3
1.3.2 Objetivos específicos	3
1.4 Justificación de la investigación	3
1.5 Delimitaciones del estudio	4
1.6 Viabilidad del estudio	4

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación	5
2.1.1 Investigaciones internacionales	5
2.1.2 Investigaciones nacionales	8
2.2 Bases teóricas	10
2.3 Bases filosóficas	27
2.4 Definición de términos básicos	28
2.5 Hipótesis de investigación	30
2.5.1 Hipótesis general	30
2.5.2 Hipótesis específicas	30
2.6 Operacionalización de las variables	31

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico	32
3.2 Población y muestra	32
3.2.1 Población	32

3.2.2	Muestra	32
3.3	Técnicas de recolección de datos	32
3.4	Técnicas para el procesamiento de la información	32
CAPÍTULO IV		
RESULTADOS		
4.1	Análisis de resultados	35
4.2	Contrastación de hipótesis	44
CAPÍTULO V		
DISCUSIÓN		
5.1	Discusión de resultados	52
CAPÍTULO VI		
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		
6.1	Conclusiones	54
6.2	Recomendaciones	55
REFERENCIAS		56
7.1	Fuentes bibliográficas	56
7.2	Fuentes hemerográficas	57
7.3	Fuentes electrónicas	58
ANEXOS		60

RESUMEN

La presente tesis de grado: los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 fe y Alegría Huacho, es una investigación con un enfoque descriptivo correlacional, crítico propositivo que busca permanentemente la relación entre variable dependiente e independiente. El marco teórico del trabajo investigativo es una compilación bibliográfica y consultas de documentos de internet, de varios autores enfocados a desarrollar conceptualmente a la variable independiente: los juegos didácticos, así como también de la variable dependiente: psicomotricidad gruesa. Para la presente investigación se ha planteado la hipótesis: los juegos didácticos inciden en el proceso de la psicomotricidad gruesa; para comprobar esta hipótesis se aplicó encuestas a docentes y estudiantes, y utilizando el método del **Coefficiente de correlación de Spearman** se comprobó la hipótesis planteada.

Palabras clave: Juegos Didácticos, Psicomotricidad Gruesa, Actividades Ludicas.

ABSTRACT

The present thesis of degree: the didactic games in the development of the gross psychomotricity in the children of 2 years of the IEI N ° 658 fe and Alegria Huacho, is a research with a descriptive, correlational, propositive approach that permanently seeks the relationship between dependent and independent variable. The theoretical framework of investigative work is a bibliographic compilation and consultations of Internet documents, by several authors focused on developing the independent variable conceptually: the didactic games, as well as the dependent variable: gross psychomotor skills. For the present investigation, the hypothesis has been raised: the didactic games affect the process of gross psychomotricity; To test this hypothesis, surveys were applied to teachers and students, and using the Spearman correlation coefficient method, the hypothesis was verified.

Keywords: Didactical games, Thick Psychomotor,,Playful activities

INTRODUCCIÓN

Este presente trabajo de investigación, pretende sustentar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años, ya que permite al niño construir y organizar conocimientos a través del despliegue de todo su potencial cognitivo.

En este sentido, el niño aprende no solo a desarrollar estrategias, sino a adaptarse a los recursos y las condiciones con que cuenta y conoce de antemano, para su desarrollo se ha dividido en cinco capítulos.

En el capítulo I se trata del planteamiento del problema de investigación, en el mismo que consideramos los puntos como descripción del problema, la formulación del mismo, los objetivos de la investigación y la justificación del estudio.

El Capítulo II, está destinado al marco teórico en el mismo que tratamos los antecedentes teóricos, se ha consignado también las definiciones básicas.

En el Capítulo III De la metodología, tratamos sobre el diseño metodológico, tipos y enfoques, la población y la muestra de estudio, la operacionalización de las variables, la técnica de recolección de datos, así como las técnicas para el procesamiento y el análisis de datos.

El Capítulo IV asignado con el nombre de resultados de la investigación está destinado a explicar la presentación de los cuadros, gráficos, interpretaciones de datos. Así mismo en este mismo capítulo consignamos el proceso de la prueba de hipótesis.

Finalmente, en el Capítulo V se consigna la discusión de resultados, las conclusiones a las que se ha arribado como resultado de tipo proceso de investigación, así como las recomendaciones pertinentes para el tratamiento de la problemática explicada y detallada en la presente tesis.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

El juego es una actividad innata de los niños ellos mientras juegan aprenden, en nuestro centro educativo he podido observar que con el juego se pueden lograr y desarrollar capacidades y destrezas para lo cual debemos darle un sentido pedagógico y considerar diversos juegos tradicionales en nuestra programación diaria así menciona “lograr un mejor aprendizaje y destacarse en cualquier actividad que realice”. (González, Moncaleano & Romero, 2014), el juego en los niños no toma en cuenta condición social ni raza ni religión, ya que es el primer acto creativo e innato del ser humano, “por objetivo que los niños y niñas se diviertan y al mismo tiempo construyan conocimientos nuevos”.(González, Moncaleano & Romero, 2014)

La importancia del juego en la infancia, encontraremos diversos significados del juego así como la definición y teorías de varios autores que dicen que el juego es una actividad espontánea del niño, que favorece el desarrollo de todas sus potencialidades, además también se hablara de las diferentes características que éste presenta; así como la importancia y los tipos de juego según el desarrollo del niño, los beneficios que les brinda a cada una de ellas para alcanzar su desarrollo integral. Por este mismo motivo, Jiménez (2009) establece que: “La dimensión lúdica a partir de las propias experiencias creativas, la cual posibilita el crecimiento de las demás

dimensiones, interviene en ella factores cognoscitivos, comunicativos, éticos y estéticos interrelacionadas de acuerdo con el ambiente educativo de la institución”.

1.2 Formulación del problema

En la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, hemos observado una realidad problemática en los niños(as) en los momentos de juego los cuales no son aprovechados por las docentes para que el niño pueda aprender; además el juego es una magnífica estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.2.1 Problema general

¿Cómo se relacionan los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo se relacionan los juegos didácticos en el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho?

¿Cómo se relacionan los juegos didácticos en el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho?

¿Cómo se relacionan los juegos didácticos en el desarrollo de la lateralidad en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo de la lateralidad en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

1.4 Justificación de la investigación

La presente investigación es conveniente realizarla porque existe la necesidad de conocer la relación del juego didáctico que emplea el docente para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, así Jiménez (2009)

sostiene que el juego didáctico surge “...en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de

contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad”... Desarrollar en nuestros niños a resolver problemas desde pequeños estamos formando niños creativos, niños para enfrentar la vida por esta razón es absolutamente necesario nuestro proyecto ya que despertará el interés de los docentes sobre nuestro tema, el mismo que se aplicará en los niños a través de estrategias y actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

La investigación es factible ya que el propósito final, es que la propuesta ayude a mejorar el ambiente escolar mediante el juego donde el aprendizaje se convierta en una forma distinta de resolver problemas, esta iniciativa hará comprender a los docentes que cualquiera de las áreas puede facilitarse usando el juego como estrategia.

Este tema de investigación lo consideramos de importancia puesto que los niños desde que nacen juegan conociendo el mundo que le rodea de esta manera, el juego es una magnífica estrategia para que el niño aprenda de una manera agradable y lúdica.

1.5 Delimitaciones del estudio

1.6 Viabilidad del estudio

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Como resultado de la búsqueda de información relacionada con el trabajo de investigación encontramos lo siguiente:

López (2009), en su tesis “El juego didáctico como estrategia y su efecto en el aprendizaje del movimiento rectilíneo uniforme en estudiantes del 3 er grado parroquia Ramón Peraza Portugal. En la universidad nacional experimental de los llanos occidentales “Ezequiel Zamora” Núcleo Acarigua Portuguesa, Venezuela

Conclusiones

De acuerdo a los resultados obtenidos se logró demostrar que la enseñanza de la física de noveno (9º) grado a través de las estrategias instrucciones innovadora. Obtuvieron significativamente mayor aprendizaje en Movimiento Rectilíneo Uniforme, en comparación con aquellos. Estudiantes que en la estrategia tradicional que fue poco significativa en aquellos estudiantes.

Los juegos didácticos representan una herramienta fundamental para el docente, ya que le permite la enseñanza de los contenidos programáticos de Física de manera

significativa, al estimular la participación activa del estudiante, lo que garantiza el éxito en un aprendizaje

Para todas las dimensiones estudiadas de Física que recibieron la enseñanza con la estrategia de CRUSIFILETRA y MOVIRECPRA, fueron altamente creativos en comparación con lo que recibieron la instrucción con la estrategia tradicional.

Euceda (2007), de la Universidad pedagógica Nacional Francisco Morazán vicerrectoría y posgrado maestría en la tesis: “El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica

Conclusiones:

En nuestro país, aunque se inicia la Educación Pre básica en forma tardía, actualmente se le está dando gran importancia, lo que podemos constatar analizando su evolución histórica. Es importante anotar que el nivel Pre básico cada día ha ido aumentando su cobertura, con la participación del sector privado y público.

El juego tiene tal importancia para el desarrollo integral del educando, ya que a través de éste aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos, incidiendo y afectando la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con lo cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal.

Los espacios educativos o rincones de juego crean un mundo para los educandos, en el cual realizan sus sueños, crean un mundo de ficción donde expresan sus deseos y cumplen sus necesidades; que no lo pueden hacer en el mundo real, pero con esto están desarrollándose y alcanzando una madurez física y emocional.

Actualmente es más importante que el niño conozca cómo usar la computadora, por ejemplo, ubicar las letras y los números que enseñarle a hacer el gráfico de las letras o

de los números; el juego toma un nuevo giro, ya que lo importante es que el niño aprenda a operar los juguetes en cuanto a su sistema electrónico.

El 100% de los profesores entrevistados que trabajan en el Sistema Público manifestaron que utilizan el Currículo Nacional de Educación Pre básica como guía para la planificación y desarrollo de su actividad docente. En cambio los profesores del nivel Privado aunque no desconocen el Currículo Nacional de Educación Pre básica, tienen guías didácticas especiales que les permite planificar y desarrollar su actividad docente.

Olivas (2004). En la Universidad pedagógica nacional unidad UPN 42: tesis: el juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño pre escolar autor: ciudad del Carmen Campeche. México.

Conclusiones:

El juego, es una actividad amena que permite a los niños desarrollar sus potencialidades físicas e intelectuales y les ayuda a formar su personalidad, adquiriendo valores y destrezas.

En conclusión, " El juego, como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño preescolar", es básico. Por tal razón, el Jardín de niños tiene un alto grado de importancia, considerándolo como básico en el aprendizaje, siempre y cuando la educadora esté atenta y no pierda de vista el tipo de juegos que practican los niños, pues éstos deben ser 100% educativos y adecuados a la edad y el fin que se pretende conseguir, por ejemplo: juegos que contribuyan a definir la lateralidad, la escritura, la lectura, etc.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Vegustti, J. & López, M. (2015) En su tesis, “Influencia socio-cultural de los juegos tradicionales en los niños de 9 a 12 años en los colegios del distrito de chiguata, provincia de Arequipa en el año 2013” para obtener el título profesional en Antropología de la Universidad Nacional de San Agustín Facultad de Ciencias Histórico Sociales. El tipo de investigación es mixta.

Conclusiones

1. Los Juegos Tradicionales determinan la vida del ser humano, a través de ellos, mantenemos e intercambiamos las primeras relaciones sociales y culturales, las cuales nos ayudan a determinar nuestra conducta frente a la sociedad.
2. Los juegos tradicionales como factor de culturización de cambio y transformación, cumple una función primordial en el ser humano, de ahí su legado de generación tras generación.
3. En cuanto a los juegos tradicionales, podemos afirmar que el proceso sociocultural al interior del distrito de Chiguata, aun se siguen manteniendo, pero también podemos afirmar que se están incorporando los juegos modernos (juegos de computadora), los mismos que viene de la mano con la tecnología, pero enfatizamos que no estamos en contra, pero sugerimos que debería ser bien orientada y utilizada, para evitar problemas de adicción en los niños.
4. Los Juegos Tradicionales ayudan a los niños a poseer una percepción más clara de lo bueno y lo malo, estas son aprendidas por las normas que se establecen en el juego.
5. El presente trabajo de investigación, pretende preservar, reincorporar los juegos tradicionales básicamente los juegos de actividad corporal; sin excesiva

reglamentación ni complejidad de material a utilizar, reubicar, reponer a la esfera cotidiana del mundo infantil y juvenil.

Camacho (2014), De la Pontificia Universidad Católica del Perú facultad de educación, tesis: El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años

Conclusiones:

El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.

Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo.

En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.

Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.

La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.

Mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo. Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.

Las habilidades básicas no han presentado mayor modificación dentro del tiempo de ejecución.

2.2 Bases teóricas

Antecedentes del juego.

Según afirma Torres C. & Torres (2007), “El juego tuvo entre los Griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar”.

Según Moreno (2002), “entre los hebreos la palabra juego, se empleaba dedicada a la broma y a la risa. Entre los romanos, “ludus –i” significaba alegría, jolgorio. En sánscrito “kliada”, juego, alegría. Entre los germanos la antigua palabra “spilan” definía un movimiento ligero y suave como el del péndulo que producía un gran placer. Posteriormente la palabra “juego” (jogo, play, joc, game, speil, jeu, gioco, urpa, jolas, joko, etc.) empezó a significar en todas las lenguas un grupo grande de acciones que no requieren trabajo arduo, y proporcionan alegría, satisfacción, diversión”.

Actualmente, agregando a esta investigación del origen del juego, se encontró un estudio basado en un inventario de los juegos de los niños marfilenses en 1973 según

la Unesco (1980) “se subraya aquí el estudio de los juegos y de los juguetes aporta el conocimiento de una población infantil y de una cultura en general” (p.24).

También se encontró según la Unesco (1980) que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales”.

Según (Bañeres et al. 2008,) “el juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años que se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadoras, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes – pueden ser reciclados-. No tienen unas reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego”.

Otro autor es Calmels (2004) él dice “los juego de crianza se transmiten generacionalmente y fueron creados a partir de un encuentro, de una necesidad. Tienen una extensa variedad de formas y de nombres, variaciones del tema con contenidos similares. El contenido de los juegos corporales (son considerados también así, ya que estos ocurren desde los primeros años de vida) constituye la matiz desde la cual se organizan los juegos de la niñez, la adolescencia y la vida adulta”.

Definición de juego

El juego es la actividad innata del ser humano, no hay edad ni condición social para entablar un juego, los niños juegan y se socializan desarrollando habilidades motoras de su desarrollo así varios autores opinan;

Cotrina (2008) considera que el juego es “la actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral”.

Vigostsky (1896) “el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria; en el juego es como si fuera un cabeza más alto de lo que en realidad es”

Froebel (1840) afirma: “El juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del pequeño”.

Según Soto (2011) “el juego puede utilizarse como una herramienta didáctica que puede desarrollar el pensamiento y la habilidad”.

Para Piaget (1964), los infantes mediante el juego desarrollan su pensamiento, por lo que el juego es una gran oportunidad para estimular el desarrollo cabal de la inteligencia infantil, el juego da un abanico de posibilidades de desarrollo en todas las áreas del niño. Afirma “los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla”

Corbalan (1998): “Define el juego como una acción u ocupación voluntaria, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene un fin en sí misma y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”.

Cagigal (1996): “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”

Todos coinciden en que el juego es espontáneo y desarrolla habilidades en el ser humano.

Importancia del juego.

El juego es importante en el desarrollo de los niños influyendo en aspectos del desarrollo humano.

Según Arango (2000): “El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle”.

Según Moreno (2002) “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea”

Asimismo, es importante considerar a la “enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia (entre lo intra subjetivo propio del juego y lo intersubjetivo propio de la enseñanza), en la secuencia lúdica, maestros y niños construyen el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el juego. En los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles” (Sarlé, 2006).

Como se citó en “Sarlé 2006, el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el

aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego”

Igualmente, es importante justificar además, cómo en los niños y en las niñas de la educación inicial, es tan importante considerar el juego como estrategia didáctica. Para ello es rescatable lo que bien plantea “Sarlé 2006, enseñar el juego permite comprender como el juego del niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza. En la escuela infantil, el juego individual e idiosincrásico del niño se transforma en social y comunicable. Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que van construyendo del mundo cultural del que participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos. En el juego, los niños comparten no solo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando”.

Ventajas del juego.

Según Pérez (2012), “Establecer rutinas y reglas es importante para que el niño adquiera disciplina y vaya obteniendo límites en su comportamiento. Pero los adultos deben entender que el tiempo de juego también debe ser sagrado”.

La psicóloga Marilex Pérez detalla 5 ventajas del juego.

Fortalece la autoestima.

"A través del juego, el niño comienza a hacer amigos y socializar. Cuando el niño comienza a jugar a ser enfermero, médico, doctor, papá o policía, va entendiendo de roles y aprendiendo a relacionarse con otros, lo cual va armando su experiencia de lo que hará como adulto. El juego también permite propiciar el encuentro con otros. El

juego le va permitiendo conocerse mejor, ver sus fortalezas y debilidades y contribuir en la construcción de su autoestima". (Soto, 2011)

Mejora condiciones corporales y disciplina.

"No soy contraria a los videojuegos, pero hay que lograr equilibrio. Los muchachos deben ver naturaleza, conocer cómo son los árboles, que sepan lo que es una pelota o que puedan tocar la tierra porque eso les permite estimular sus sentidos, experimentar, oler, ver. Además, al practicar un juego o deporte los niños aprenden disciplina, trabajo en equipo, colaboración y reglas, valores que son importantes para el desarrollo de la personalidad".(Cotrina, 2008)

Desarrolla habilidades cognitivas y motrices.

"Los juegos de rol suelen ayudar a construir la autoestima del niño, mientras otros contribuyen con sus capacidades cognitivas, como por ejemplo los que estimulan su pensamiento abstracto, porque les enseñan cómo resolver problemas, imaginar situaciones y soluciones. (Pérez, 2012)

Permite detectar trastornos.

"A través del juego, los psicólogos infantiles podemos identificar si un niño tiene dificultades físicas o psíquicas, si tiene problemas de lenguaje, trastornos de desarrollo, autismo o problemas de conducta, todo dependiendo del tipo de juego que realiza o de si juega o no. (Pérez, 2012)

Vincula a la familia.

"Muchos padres acuden a consulta porque sus niños no les hacen caso. Y uno de los factores más comunes detrás de esta situación es el poco tiempo que papás y mamás dedican a jugar con ellos. Es muy difícil poner disciplina o negociar reglas

con tu hijo si no lo conoces. Y el juego entre padre e hijo es fundamental porque es el ejercicio mediante el cual ambos se conocen. Cuando un papá se sienta a jugar y se pone a su mismo nivel establece vínculos, cercanía y eso facilita muchísimas cosas”. (Cotrina, 2008)

Clasificación de los juegos

Se halló como primera referencia sobre la clasificación del juego a la “UNESCO 1980, los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

- Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.
- Juegos basados en el azar, categoría que se impone fundamentalmente a la anterior.
- Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.
- Y finalmente los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso”

Ahora bien, otro autor quién también plantea la clasificación de los juegos de acuerdo con su función educativa es “Calero 2003, distingue:

- Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.

- Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.
- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.
- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.
- Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos”

Como dice “Calero 2003, la base de estas clasificaciones podríamos considerar la más acertada en el campo educativo, puesto que clasifica los juegos en dos clases:

- Juegos de experimentación son: sensoriales (hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos). Motores (ponen en movimiento los órganos del cuerpo u objetos extraños). Psíquicos (intelectuales: de comparación, reconocimiento, de relación, de razonamiento, de reflexión y de imaginación; Afectivos: en los que intervienen las emociones o sentimientos; y Volitivos: donde interviene la atención voluntaria).
- Juegos sociales son: los de lucha corporal o espiritual”.

“Según Piaget habría tres categorías básicas de juego: práctico (funcional), simbólico y juego con reglas.

- Juego de práctica y ejercicio
- Juego constructivo
- Juegos de transformación
- finalmente está el juego con reglas”

Asimismo en nuestra actualidad tenemos la tecnología que tiene un avance de información y comunicación que no podemos dejarlo de lado así sostiene ...“Incorporar los videojuegos a la educación nos ayuda a integrar la escuela en este nuevo entorno digital, y al mismo tiempo que ofrece a los educadores la ocasión de acompañar y contextualizar el uso de este recurso entre los alumnos. Actualmente los videojuegos, y el uso que de ellos hacen niños y el juego como estrategia didáctica jóvenes va más allá del puro entretenimiento. Son una fuente de aprendizaje, de expresión de sentimientos, de transmisión de valores, un canal de comunicación y símbolo de una nueva cultura propia de la sociedad digital” (Bañeres et al. 2008, p.91).

La definición de videojuego; “es entendido como todo aquel programa informático diseñado para el entretenimiento, que puede ser utilizado en un ordenador y también en otros soportes informáticos como las consolas” (Bañeres et al. 2008).

Como dice “Bañeres et al. 2008, jugar con videojuegos en el aula no es una pérdida de tiempo. Es una oportunidad que, como educadores de la nueva sociedad de la información, no podemos desaprovechar. Una oportunidad tanto para conseguir transmitir y trabajar con los alumnos unos contenidos de forma innovadora y motivadora, como para alfabetizarlos en los nuevos medios y contextualizar los mensajes que nos transmiten”

El docente en la actualidad tiene un rol importante en poner en práctica los juegos de acuerdo a la realidad del niño, para ello debe mantenerse capacitado en diferentes áreas que competan al aspecto pedagógico. (Soto, 2011)

El juego didáctico como estrategia didáctica en la educación inicial

(Moreno, 2002), “donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. En definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación”

Como dice...“es la actividad que más interesa y divierte, además constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta. A través de ella libera tensiones, desarrolla habilidades y se muestra creativo y espontáneo, el juego se practica libremente y por puro placer, debido a todas estas circunstancias explican que el juego constituye una estrategia muy útil didácticamente” (Bañeres et al. 2008).

“El niño juega utilizando todos los elementos que están a su alcance: primero la voz y el cuerpo; luego los juguetes adquiridos o aquellos creados por él con los más variados elementos. Elementos que ofrecen un amplísimo campo para averiguar, descubrir, probar, crear juguetes” (Pellicciotta et al. 1971).

Según “Bañeres et al. 2008, a través del juego podrá introducir estímulos positivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, despertar el interés de los chicos y las chicas por aquellos temas que se van a abordar a lo largo de cualquier programa de formación. Así logrará enriquecer el trabajo desde una doble vertiente:

- Motivar al alumnado, despertando su interés por el conocimiento de los contenidos que ha de abordar a lo largo de la enseñanza.
- Enriquecer y agilizar los procesos de aprendizaje y enseñanza de las disciplinas académicas, potenciando el aprendizaje personalizado y significativo”

Además, se debe comprender como docentes de la educación inicial, que “el niño aprende jugando y al jugar, crea. Su fantasía, su imaginación, transforman un objeto en otro en su mundo de juegos; les otorgan a las cosas una vida distinta, una realidad diferente a la que puede imaginar el adulto” (Pellicciotta et al. 1971).

Además, “el juego necesita no solo del niño que juega, pares con quienes jugar, espacios, tiempos y objetos, sino también expertos y contextos sociales que puedan enriquecer y ampliar los significados que se ponen en acto al jugar. Y la escuela, con su formato relacional entre adultos y niños y su capacidad de ofrecer contextos de significado cada vez más amplios, se constituye en un contexto social privilegiado en el que se produce el juego” (Sarlé, 2006)

Dimensiones de la variable juegos didácticos.

El juego y las dimensiones del desarrollo infantil.

“Se ha investigado y comprobado que el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional” (Bañeres et al. 2008).

Dimensión social del juego

Como dice “Bañeres et al. 2008, en los juegos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en que los representan el mundo social que los rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones.

Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común); evolucionan moralmente ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos, formando su yo social a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego”

“Los estudios sobre los juegos de reglas (juegos intelectuales de mesa como el parchís, la oca..., los juegos sensorio-motrices con reglas objetivas...) concluyen que estos son un aprendizaje de estrategias de interacción social, que facilitan el control de la agresividad e implican un ejercicio de responsabilidad y democracia”. Nota: Adaptado de “importancia del juego infantil en el desarrollo humano”, por Bañeres et al., (2008) El juego como estrategia didáctica, Grao.

Dimensión afectivo- emocional.

“el juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo” (Bañeres et al. 2008).

Dimensión intelectual.

Según “Bañeres et al.(2008), el juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno... los juegos aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido

incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, grafica, motriz..), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, dialogo creativo, capacidad de contar historias...) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica...)"

Variable psicomotricidad.

Según (Núñez & Fernández, 2007), manifiesta: “La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno”

Jacques (2004), Se distingue entre motricidad fina, especialmente de las manos y de los dedos, con la prensión y un gran número de movimientos derivados de ésta; y motricidad gruesa, constituida por movimientos de conjunto, que permiten la coordinación de grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos”.

La psicomotricidad (Muniáin, 2009.), “es una disciplina educativa reeducativa-terapéutica, concedida como dialogo que considera al ser humano como una unidad psicométrica y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral”

Calero (2013) “El placer sensorio motor es la expresión evidente de la “unidad”, de la personalidad del niño, puesto que crea la unión entre las sensaciones corporales y los estados tónicos emocionales y permite el establecimiento de un proceso

formativo global”. La Psicomotricidad en cuanto es la disciplina que estudia desde un enfoque global la particular manera de ser y estar en el mundo, el niño, va a propiciar vivencia sensoria motriz necesaria para hacer de los aprendizajes, procesos más auténticos y significativos para él”. “Para Piaget la actividad sensorio motora tendría significaciones que se referirían a las actividades motrices y significantes que se relacionan con el elemento sensorial. El conocimiento para Piaget es primeramente “una acción sobre el objeto. Así como el niño nace con una serie de mecanismos sensorios motores y la inteligencia verbal o reflexiva se apoya sobre una inteligencia práctica o sensorio motriz. Con ello reconoce la función significativa del período sensorio motor en el desarrollo de las estructuras cognitivas”.

“Por un lado, se utiliza cuando se habla del desarrollo psicológico de las primeras edades, insistiendo más en las conductas motrices (es frecuente oír decir: «este niño tiene una psicomotricidad buena», para indicar el nivel de desarrollo motor.”, “Por otro lado, el concepto de psicomotricidad se refiere a una técnica educativa o reeducativa. Para entender lo que significa psicomotricidad vamos a analizar el término. “(Arango, 2000)

La psicomotricidad en niños de 2 años

“Lo básico es una estimulación adecuada que incluye un componente afectivo. La enseñanza que brindan los papás o los cuidadores, mientras sea con afecto, va a generar más motivación y un vínculo que hace que el niño aprenda con más agilidad y con un sentimiento más agradable.” (Arango, 2000)

Sí, en esa etapa se empiezan a desarrollar esas habilidades. “Allí se incluye la psicomotora, los procesos mentales, que tienen que ver con la comprensión y seguimiento de una instrucción, la repetición de un aprendizaje que el niño y niña

tiene internamente, y también involucra todo un componente psicoactivo, el cual está relacionado con esa guía que le dieron los papás para llegar a generar ese nivel de autonomía o independencia”. (Jiménez, 2009).

El desarrollo del pensamiento a través de la psicomotricidad.

Piaget (1964), “Sentarse, gatear, ponerse de pie para luego desplazarse de manera independiente, posteriormente podrá realizar mayores destrezas como correr y saltar. Estos logros evidencian un desarrollo a nivel motor como también cognoscitivo, pues como muchos autores indican: el pensamiento del niño evoluciona en base al conocimiento que éste tiene sobre la realidad; de esta manera conforme el niño va creciendo, siente la necesidad de explorar, percibir las características de los objetos, va ordenando sus actividades mentales, sus ideas, ya que estas facilitarán el desarrollo de nuevas habilidades, entonces podrá reconocer detalles, relacionar, comparar, establecer analogías, desarrollar su pensamiento”

Motricidad gruesa

Conde (2007) dice “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies.”, “Es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado, un habilidad supone un acto consciente e implica la edificación de una competencia motriz”

Dimensiones de la variable psicomotricidad gruesa.

Esquema corporal:

Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo,

que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo. (Jacques , 2004)

Conde (2007) define el esquema corporal como “la representación mental, tridimensional, que cada uno de nosotros tiene de sí mismo,” esta representación se constituye con base en múltiples sensaciones, que se integra dinámicamente en una totalidad o gestal del propio cuerpo.

Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo.

PIAGET, J. 1969 “El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo”.

Actividades de juego el estatua.

Según Conde (2007) Los niños se desplazan en un espacio claramente delimitado (un gimnasio, un patio, una sala...). Dos o tres «brujos» (su número depende de la importancia del grupo) persiguen a los otros jugadores. Estos brujos se distinguen por un pañuelo atado en el brazo, o por un dorsal de color. Los jugadores tocados por los brujos son transformados en «estatuas» en el sitio mismo donde han sido tocados. Se quedan de pie, inmóviles y con las piernas separadas. Los jugadores que todavía no han sido tocados pueden liberar a sus compañeros. Para eso, tienen que pasar arrastrándose entre las piernas de las estatuas (por debajo del puente). **Objetivos**
Estimulación cardíaca y pulmonar.

Toma de información variada: ver a todos los jugadores y el campo de juego.

Variedad e intensidad de desplazamientos: esquivar, evitar, alternar paradas y desplazamientos.

Elaboración de una táctica para liberar las estatuas.

En el caso de los brujos, idear estrategias para convertir a los otros jugadores en estatuas lo más rápidamente posible.

Lateralidad.

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada. (Calero, 2003)

Para Vargas (2008) la lateralidad “es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo) para realizar actividades concretas”, “está dada por el predominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro, debido a la predominancia de un hemisferio sobre otro”

Equilibrio.

Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

“Nuestro equilibrio y su mantenimiento queda asegurado por la actividad permanente de los distintos receptores sensoriales, los centros nerviosos y los músculos cuando la prolongación de los puntos de apoyo al suelo” (Rigal 2013).

Actividades de juego.

El juego de la cadena:

Para jugar en grupo a mantener el equilibrio, existe una vía de juego que suele gustar a los niños. Esta consiste en ponerse en fila, apoyando las manos en los hombros de la persona de delante. Después, cada uno tendrá que ponerse dependiendo de las instrucciones del primero: a la 'pata coja', solamente apoyando una mano. (Rigal 2013).

2.3 Bases filosóficas

Este aspecto filosófico es ciego para entender el significado y la pretensión implícita en la noción de la dignidad humana como un valor en sí mismo independiente de cualquier valoración. La exigencia del respeto y promoción de los derechos humanos, como consecuencia del valor práctico de la dignidad humana [...], vincula obligadamente el trato con la persona-ancla en un requerimiento de tipo moral. (Barrio, 2013).

Domínguez (2001) “El ejemplo es el recurso educativo por excelencia, tanto en la familia, en la escuela y en la sociedad. De esta forma, todo el conjunto de cualidades morales que constituyen la esencia humana superior se integra a la naturaleza infantil como resultado de la vida en relación con el medio, rico en estímulos que lo favorezcan, bajo el ejemplo de los demás y en función del ambiente en que se vive”.

“Representa tanto la idea de fundamentación ética como una limitación en el contenido de los derechos que podemos comprender dentro del concepto de derechos humanos”. (Barrio, 2013).

Fundamentación epistemológica

La tesis central es que la epistemología opera como crítica del conocimiento. El alcance más significativo en este respecto, por supuesto esperable, es que en su formación el aprendiz pueda imitar la práctica científica en lo que tiene que ver precisamente, con el ejercicio criterioso de la discusión de los resultados de las investigaciones; la litación tiene que ver con el hecho de que las ciencias y sus respectivas epistemologías son una herencia moderna en la que no se salvaguarda la época. (Vargas, 2008).

2.4 Definición de términos básicos

Juego

Moreno (2002) “el juego es un fenómeno antropológico, que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano. El juego es una constante en todas las civilizaciones, ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego ha servido de vínculo entre pueblos, ha facilitado la comunicación entre los seres humanos”

Videojuego

“es entendido como todo aquel programa informático diseñado para el entretenimiento, que puede ser utilizado en un ordenador y también en otros soportes informáticos como las consolas” (Bañeres et al. 2008).

Lúdica

Otros autores Palmett & Rico (2004) quienes definen la lúdica dicen “la lúdica es una actitud. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos

espacios cotidianos en que se reduce el disfrute, el goce, acompañado de la distención que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego”

Psicomotricidad

Según Cobos (2006) el desarrollo psicomotor es entendido como: “la madurez relacionada con los físico y psíquico teniendo que ver tanto con las leyes biológicas como con aspectos puramente interactivos susceptibles de estimulación y de aprendizaje. La meta será el control del propio cuerpo para la acción”

Motricidad

Cobos (2006) es considerada como “la acción del sistema nervioso central sobre los músculos que motiva sus contracciones”

Lenguaje.

“Es una de las funciones psicológicas que más roles desempeña en el desarrollo psíquico del ser humano; permite comunicar información, significados, intenciones, pensamientos y peticiones, así como expresar sus emociones, interviniendo en procesos cognoscitivos: pensamiento, memoria, razonamiento, solución de problemas” (Pérez, 2012)

Sensorio motriz.

“La etapa sensorio motriz, es aquel periodo donde los niños muestran una intensa curiosidad por el mundo que les rodea, su conducta está dominada por las respuestas a los estímulos” (Conde, 2007)

Etapa pre operacional.

“La etapa pre operacional, es aquel periodo donde los niños tiene un pensamiento mágico y egocéntrico”. El desarrollo psicomotor sigue siendo rápido y variado y por ello es necesario que el niño crezca en un ambiente motivador, adecuado de estímulos de movimiento y posibilidades de mayores aprendizajes para la acción (Conde, 2007)

Esquema corporal

Según Arango (2000) el esquema corporal es “la imagen mental o representación que cada quien tiene de su propio cuerpo, ya sea en posición estática o en movimiento, gracias al cual se puede enfrentar al mundo”

Lateralidad.

Según Arango (2000) “está dada por el predominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro, debido a la predominancia de un hemisferio sobre otro”

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

Los juegos Didácticos se relacionan significativamente con el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

2.5.2 Hipótesis específicas

Los juegos Didácticos se relacionan significativamente con el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Los juegos Didácticos se relacionan significativamente con el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Los juegos Didácticos se relacionan significativamente con el desarrollo la lateralidad en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

2.6 Operacionalización de las variables

Tabla 1: Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Dimensión social		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Dimensión afectivo		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Dimensión intelectual		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Juegos didácticos		12	Bajo	12 -23
			Moderado	24 -35
			Alto	36 -48

Tabla 2: Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Equilibrio		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Esquema corporal		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Lateralidad		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Psicomotricidad		12	Bajo	12 -23
			Moderado	24 -35
			Alto	36 -48

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

3.2.2 Muestra

3.3 Técnicas de recolección de datos

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

El procesamiento de la información consiste en desarrollar una estadística descriptiva e inferencial con el fin de establecer cómo los datos cumplen o no, con los objetivos de la investigación.

a. Descriptiva

Permitirá recopilar, clasificar, analizar e interpretar los datos de los ítems referidos en los cuestionarios aplicados a los estudiantes que constituyeron la muestra de población. Se empleará las medidas de tendencia central y de dispersión.

Luego de la recolección de datos, se procedió al procesamiento de la información, con la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, se utilizó para ello el SPSS

(programa informático Statistical Package for Social Sciences versión 22.0 en español), para hallar resultados de la aplicación de los cuestionarios

- Análisis descriptivo por variables y dimensiones con tablas de frecuencias y gráficos.

b. Inferencial

Proporcionará la teoría necesaria para inferir o estimar la generalización o toma de decisiones sobre la base de la información parcial mediante técnicas descriptivas. Se someterá a prueba:

- La Hipótesis Central y específicas
- Análisis de los cuadros de doble entrada

Se hallará el **Coefficiente de correlación de Spearman**, ρ (ro) que es una medida para calcular de la correlación (la asociación o interdependencia) entre dos variables aleatorias continuas.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

CONFIABILIDAD

FORMULACIÓN

El alfa de Cronbach no deja de ser una media ponderada de las correlaciones entre las variables (o ítems) que forman parte de la escala. Puede calcularse de dos formas: a partir de las varianzas o de las correlaciones de los ítems. Hay que advertir que ambas fórmulas son versiones de la misma y que pueden deducirse la una de la otra.

A partir de las varianzas

A partir de las varianzas, el alfa de Cronbach se calcula así:

$$\alpha = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_t^2} \right],$$

donde

- S_i^2 es la varianza del ítem i ,
- S_t^2 es la varianza de la suma de todos los ítems y
- K es el número de preguntas o ítems.

A partir de las correlaciones entre los ítems

A partir de las correlaciones entre los ítems, el alfa de Cronbach se calcula así:

$$\alpha = \frac{np}{1 + p(n-1)},$$

donde

- n es el número de ítems y
- p es el promedio de las correlaciones lineales entre cada uno de los ítems.

Midiendo los items de la variable juegos didacticos

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,934	12

Midiendo los items de la variable psicomotricidad

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,897	12

CAPÍTULO IV RESULTADOS

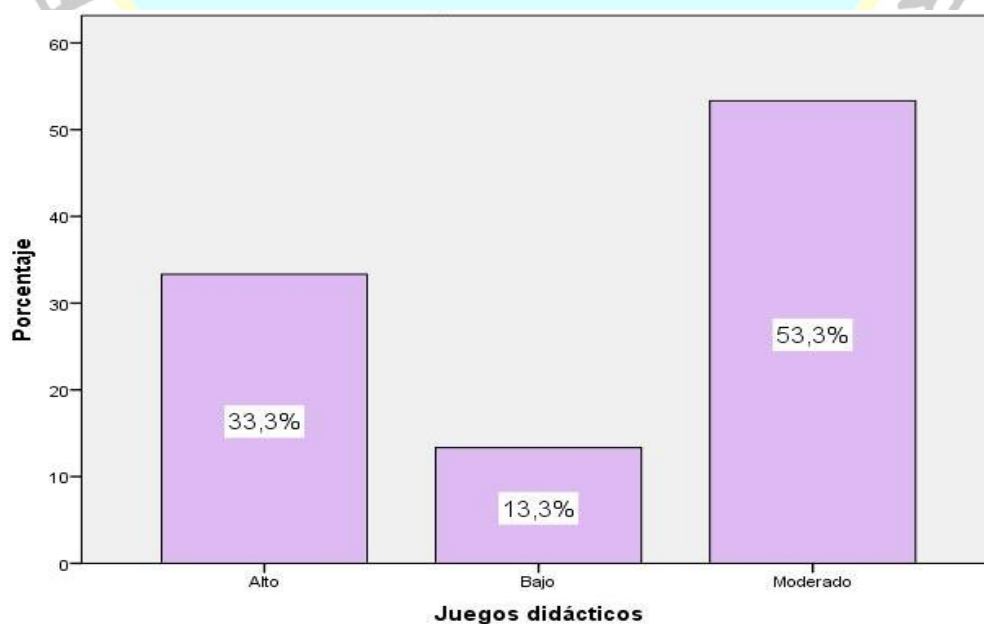
4.1 Análisis de resultados

TABLA 3

Juegos didácticos					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	5	33,3	33,3	33,3
	Bajo	2	13,3	13,3	46,7
	Moderado	8	53,3	53,3	100,0
Total		15	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Figura 1



De la fig. 1, un 53,3% de a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, alcanzaron un nivel moderado en la variable juegos didácticos, un 33,3% consiguieron un nivel alto y un 13,3% obtuvieron un nivel bajo.

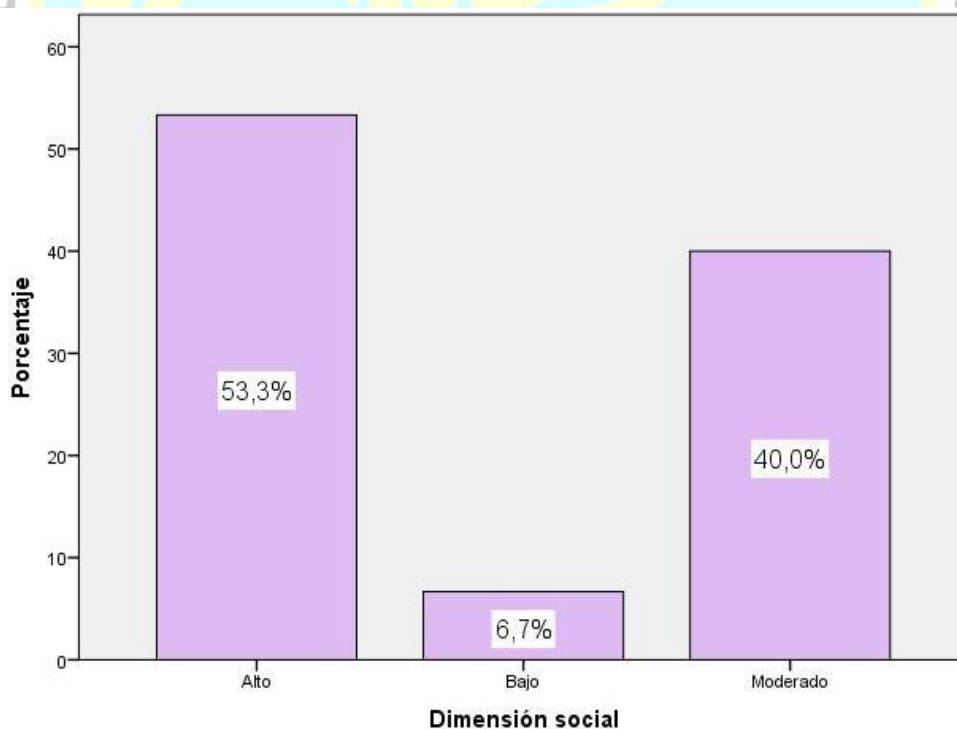
TABLA 4

Dimensión social					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	8	53,3	53,3	53,3
	Bajo	1	6,7	6,7	60,0
	Moderado	6	40,0	40,0	100,0
Total		15	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 2



De la fig. 2, un 53,3% de a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, alcanzaron un nivel alto en la dimensión social, un 40,0% consiguieron un nivel moderado y un 6,7% obtuvieron un nivel bajo.

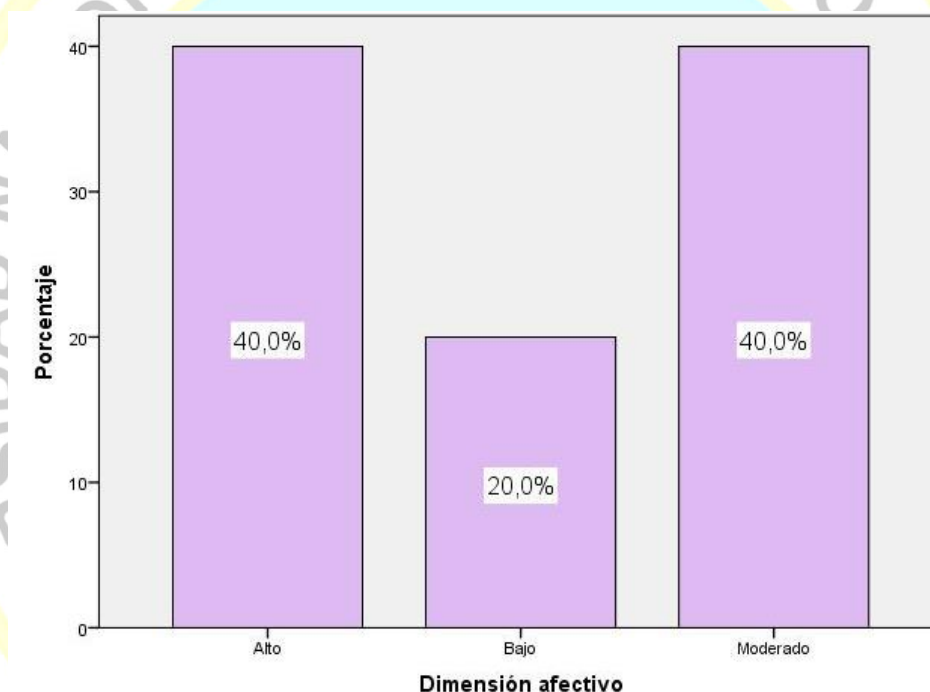
TABLA 5

Dimensión afectivo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	6	40,0	40,0	40,0
	Bajo	3	20,0	20,0	60,0
	Moderado	6	40,0	40,0	100,0
Total		15	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Figura 3



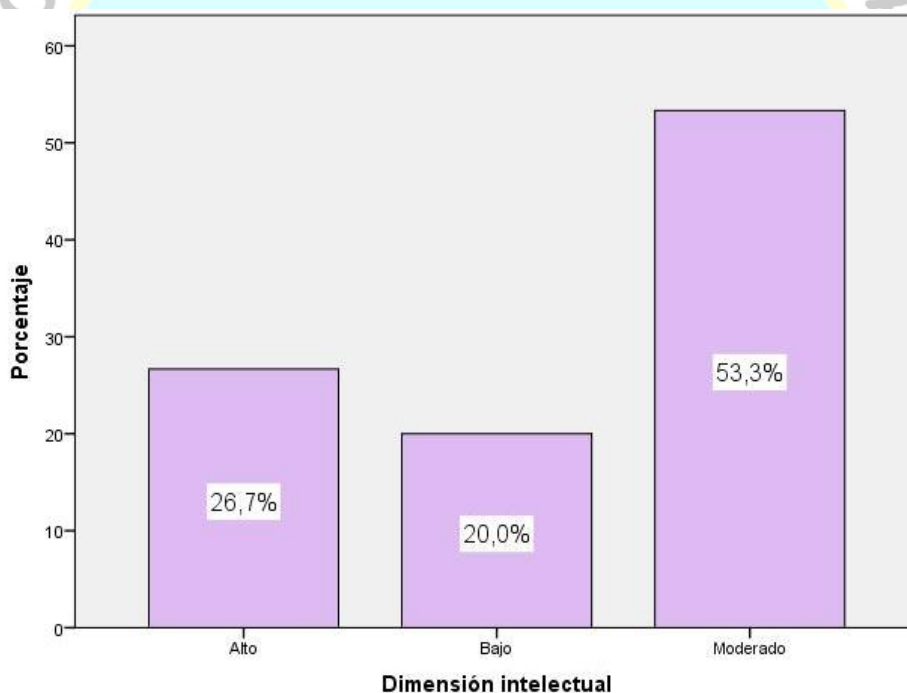
De la fig. 3, un 40,0% de a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, alcanzaron un nivel alto en la dimensión afectivo, un 40,0% consiguieron un nivel moderado y un 20,0% obtuvieron un nivel bajo.

TABLA 6

		Dimensión intelectual			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	4	26,7	26,7	26,7
	Bajo	3	20,0	20,0	46,7
	Moderado	8	53,3	53,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Figura 4



De la fig. 4, un 53,3% de a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, alcanzaron un nivel moderado en la dimensión intelectual, un 26,7% consiguieron un nivel alto y un 20,0% obtuvieron un nivel bajo.

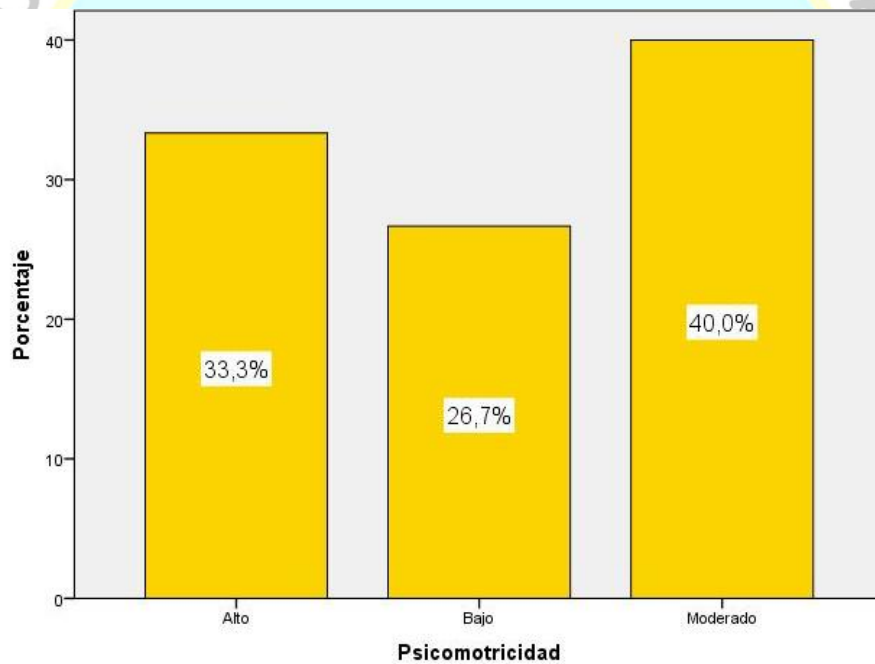
TABLA 7

		Psicomotricidad			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	5	33,3	33,3	33,3
	Bajo	4	26,7	26,7	60,0
	Moderado	6	40,0	40,0	100,0
Total		15	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 5



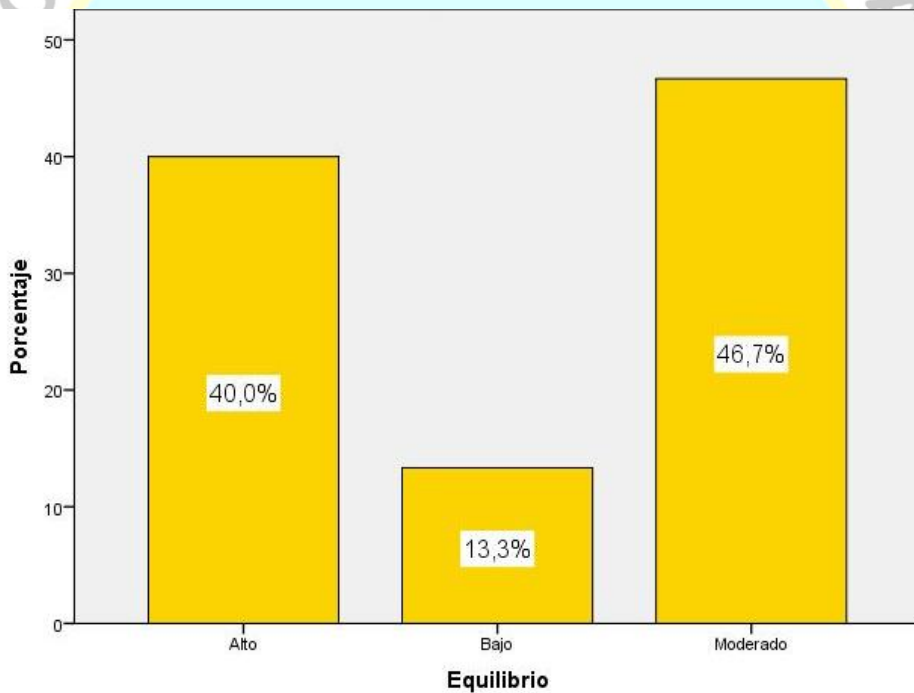
De la fig. 5, un 40,0% de a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, alcanzaron un nivel moderado en la variable psicomotricidad, un 33,3% consiguieron un nivel alto y un 26,7% obtuvieron un nivel bajo.

TABLA 8

		Equilibrio			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	6	40,0	40,0	40,0
	Bajo	2	13,3	13,3	53,3
	Moderado	7	46,7	46,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Figura 6



De la fig. 6, un 46,7% de a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, alcanzaron un nivel moderado en la dimensión equilibrio, un 40,0% consiguieron un nivel alto y un 13,3% obtuvieron un nivel bajo.

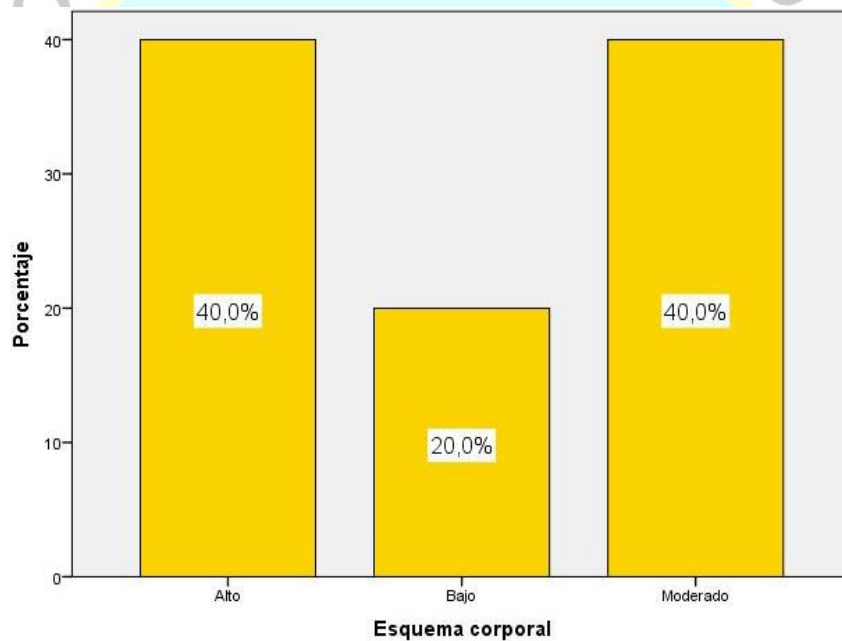
TABLA 9

Esquema corporal

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	6	40,0	40,0	40,0
	Bajo	3	20,0	20,0	60,0
	Moderado	6	40,0	40,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Figura 7



De la fig. 7, un 40,0% de a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, alcanzaron un nivel moderado en la dimensión esquema corporal, un 40,0% consiguieron un nivel alto y un 20,0% obtuvieron un nivel bajo.

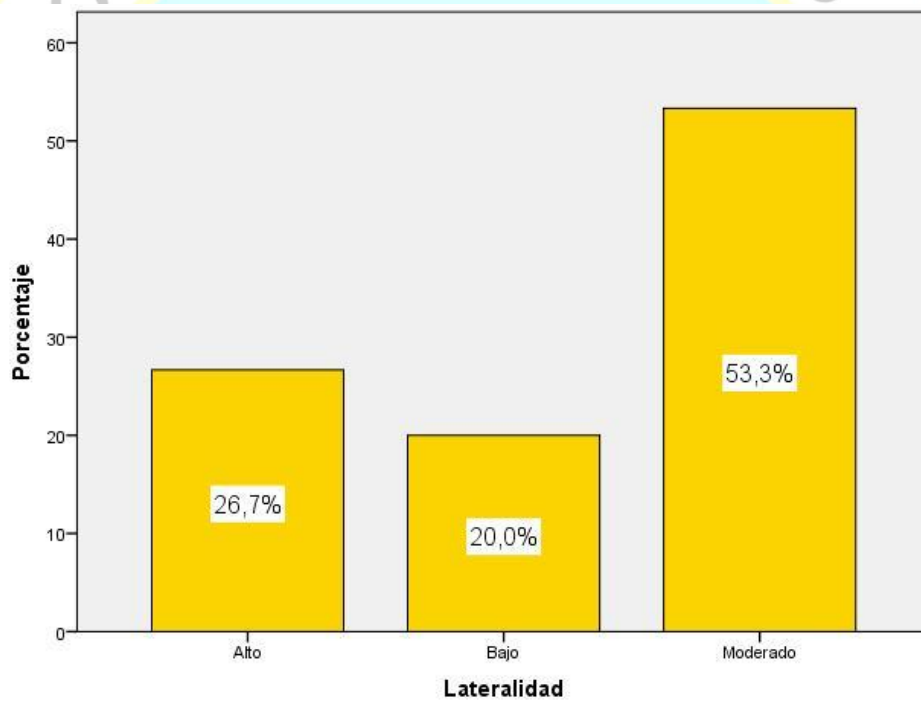
TABLA 10

Lateralidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	4	26,7	26,7	26,7
	Bajo	3	20,0	20,0	46,7
	Moderado	8	53,3	53,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Figura 8



De la fig. 8, un 53,3% de a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, alcanzaron un nivel moderado en la dimensión lateralidad, un 26,7% consiguieron un nivel alto y un 20,0% obtuvieron un nivel bajo.

Prueba de Normalidad de Shapiro- Wilk

Tabla 11

Resultados de la prueba de bondad de ajuste Shapiro- Wilk

Variables y dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión social	,820	15	,007
Dimensión afectivo	,933	15	,000
Dimensión intelectual	,904	15	,110
Juegos didácticos	,932	15	,000
Equilibrio	,888	15	,000
Esquema corporal	,933	15	,000
Lateralidad	,904	15	,000
Psicomotricidad	,933	15	,002

La tabla 11 presenta los resultados de la prueba de bondad de ajuste de Shapiro- Wilk (S-W). Se observa que las variables y no se aproximan a una distribución normal ($p < 0.05$). En este caso debido a que se determinaran correlaciones entre variables y dimensiones, la prueba estadística a usarse deberá ser no paramétrica: Prueba de Correlación de Spearman.

4.2 Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Hipótesis Alternativa Ha: Los juegos Didácticos se relacionan significativamente con el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Hipótesis nula H₀: Los juegos Didácticos no se relacionan significativamente con el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Tabla 12

Los juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad

Correlaciones				
			Juegos didácticos	Psicomotricidad
Rho de Spearman	Juegos didácticos	Coefficiente de correlación	1,000	,889**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	15	15
	Psicomotricidad	Coefficiente de correlación	,889**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	15	15

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 12 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.889$, con una $p = 0.000$ ($p < .05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación entre los juegos Didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

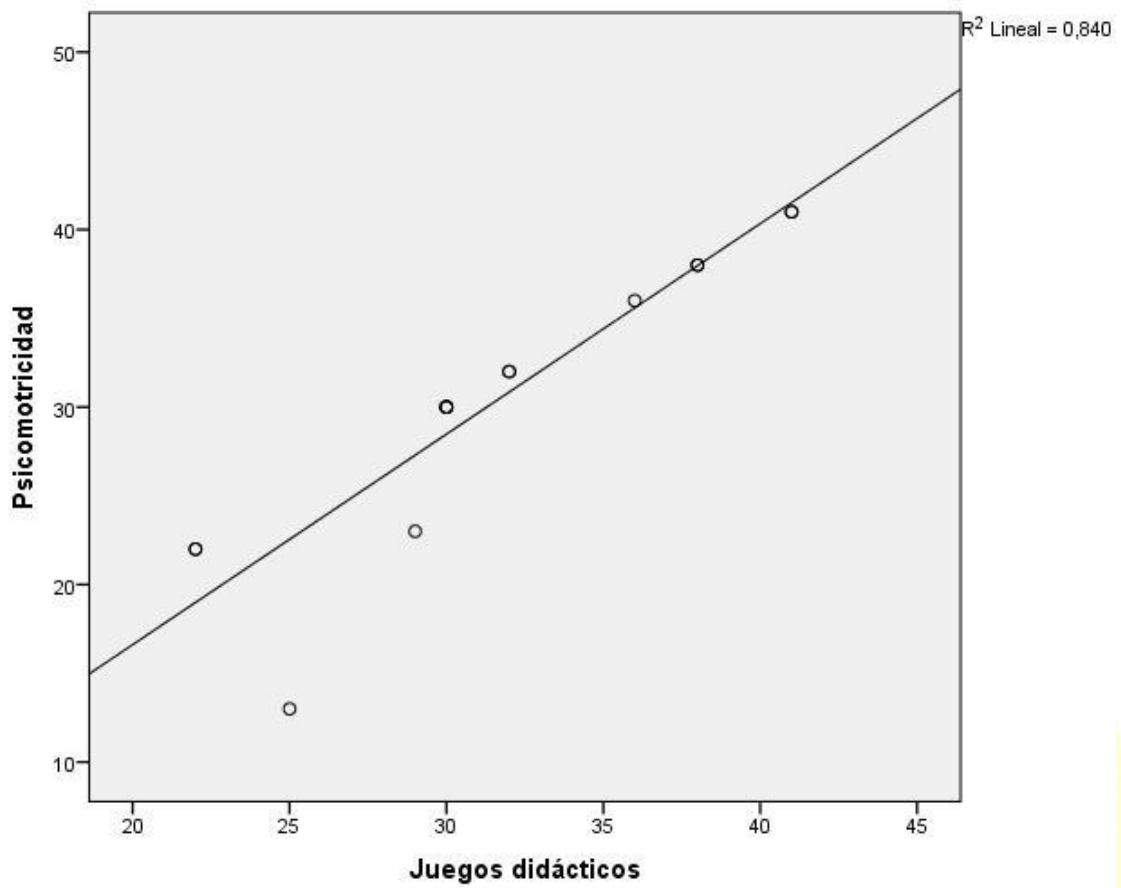


Figura 9. Los juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad.

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H1**: Los juegos Didácticos se relacionan significativamente con el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Hipótesis nula **H0**: Los juegos Didácticos no se relacionan significativamente con el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Tabla 13

Los juegos didácticos y el desarrollo del esquema corporal

Correlaciones				
			Juegos didácticos	Esquema corporal
Rho de Spearman	Juegos didácticos	Coefficiente de correlación	1,000	,814**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	15	15
	Esquema corporal	Coefficiente de correlación	,814**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	15	15

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 13 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.814$, con una $p = 0.000$ ($p < .05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre los juegos Didácticos y el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

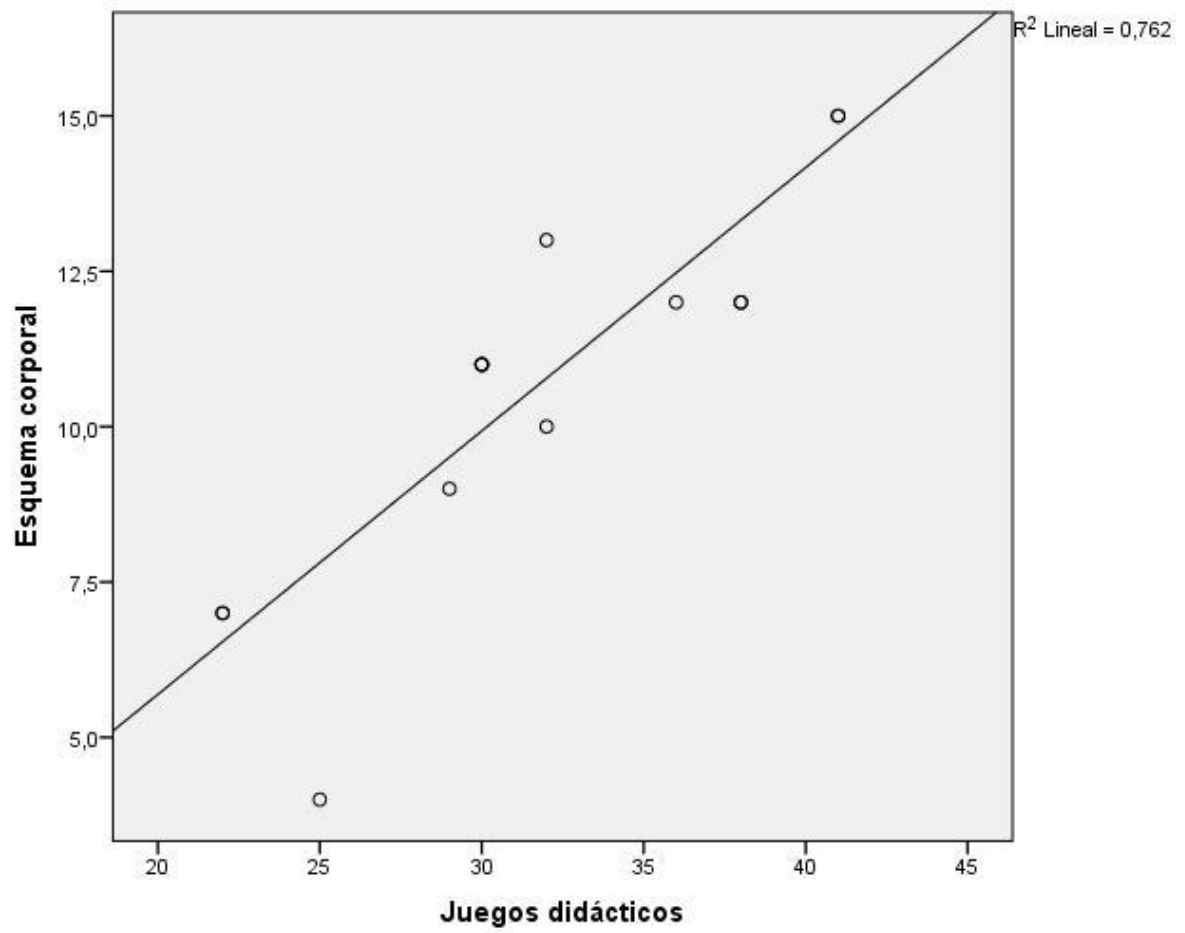
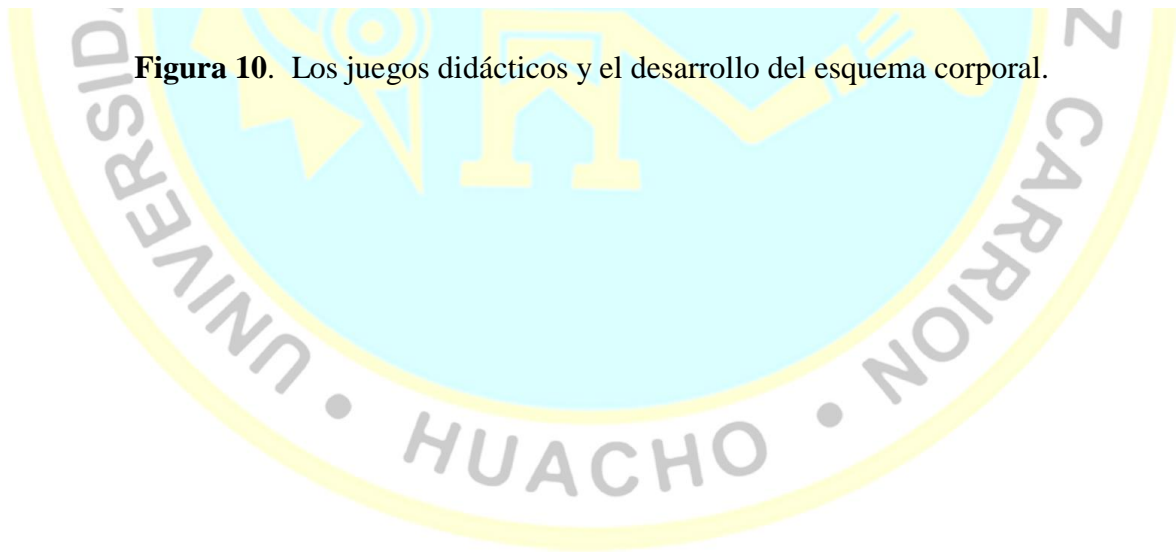


Figura 10. Los juegos didácticos y el desarrollo del esquema corporal.



Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H2**: Los juegos Didácticos se relacionan significativamente con el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.. .

Hipótesis nula **H0**: Los juegos Didácticos no se relacionan significativamente con el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Tabla 14

Los juegos didácticos y el desarrollo del equilibrio

Correlaciones				
			Juegos didácticos	Equilibrio
Rho de Spearman	Juegos didácticos	Coefficiente de correlación	1,000	,805**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	15	15
	Equilibrio	Coefficiente de correlación	,805**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	15	15

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 14 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r= 0.805$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre los juegos Didácticos y el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

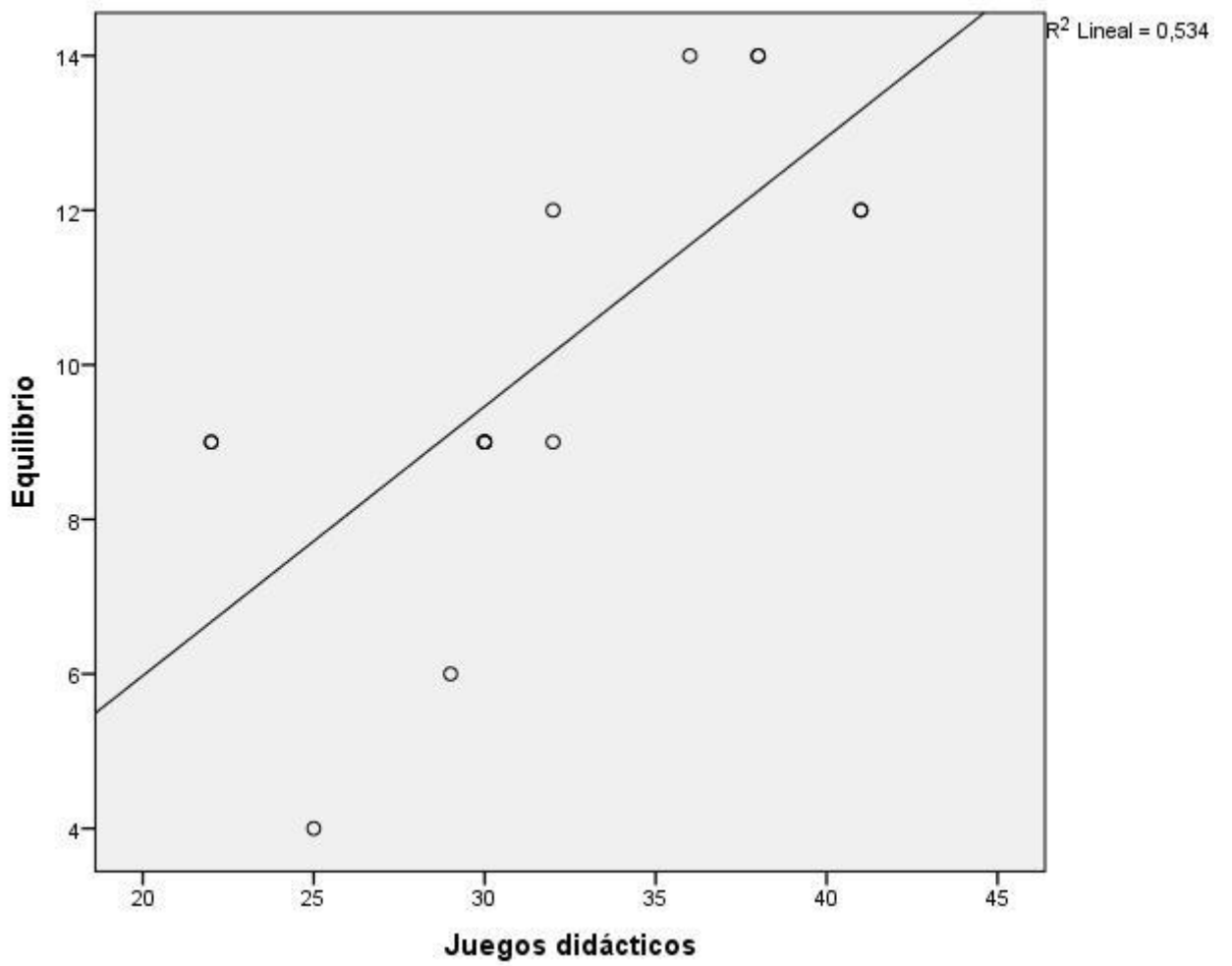
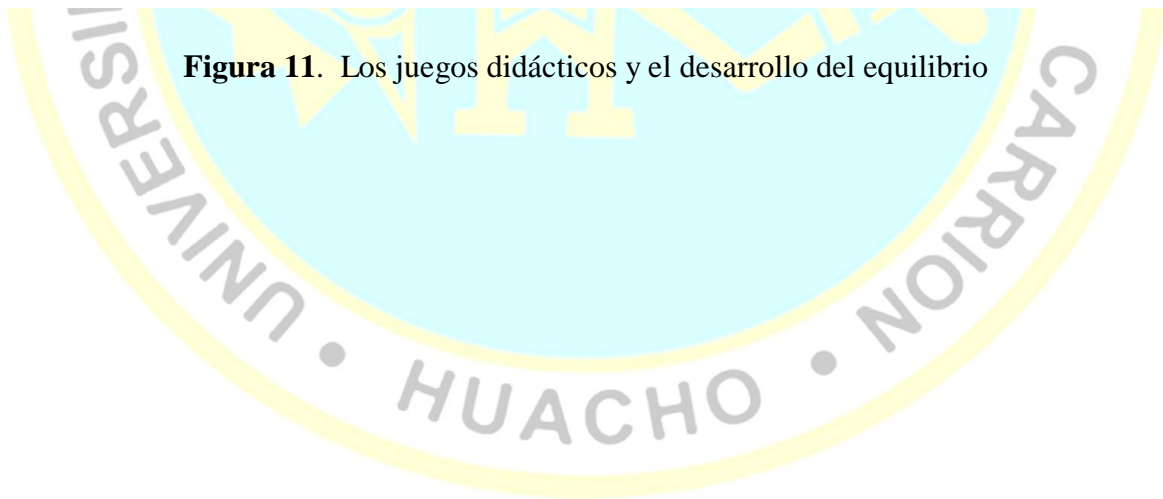


Figura 11. Los juegos didácticos y el desarrollo del equilibrio



Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H3**: Los juegos Didácticos se relacionan significativamente con el desarrollo la lateralidad en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Hipótesis nula **H0**: Los juegos Didácticos no se relacionan significativamente con el desarrollo la lateralidad en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Tabla 15

Los juegos didácticos y el desarrollo de la lateralidad

Correlaciones				
		Juegos didácticos		
		Lateralidad		
Rho de Spearman	Juegos didácticos	Coefficiente de correlación	1,000	,846**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	15	15
	Lateralidad	Coefficiente de correlación	,846**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	15	15

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 15 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r= 0.846$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre los juegos Didácticos y el desarrollo la lateralidad en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

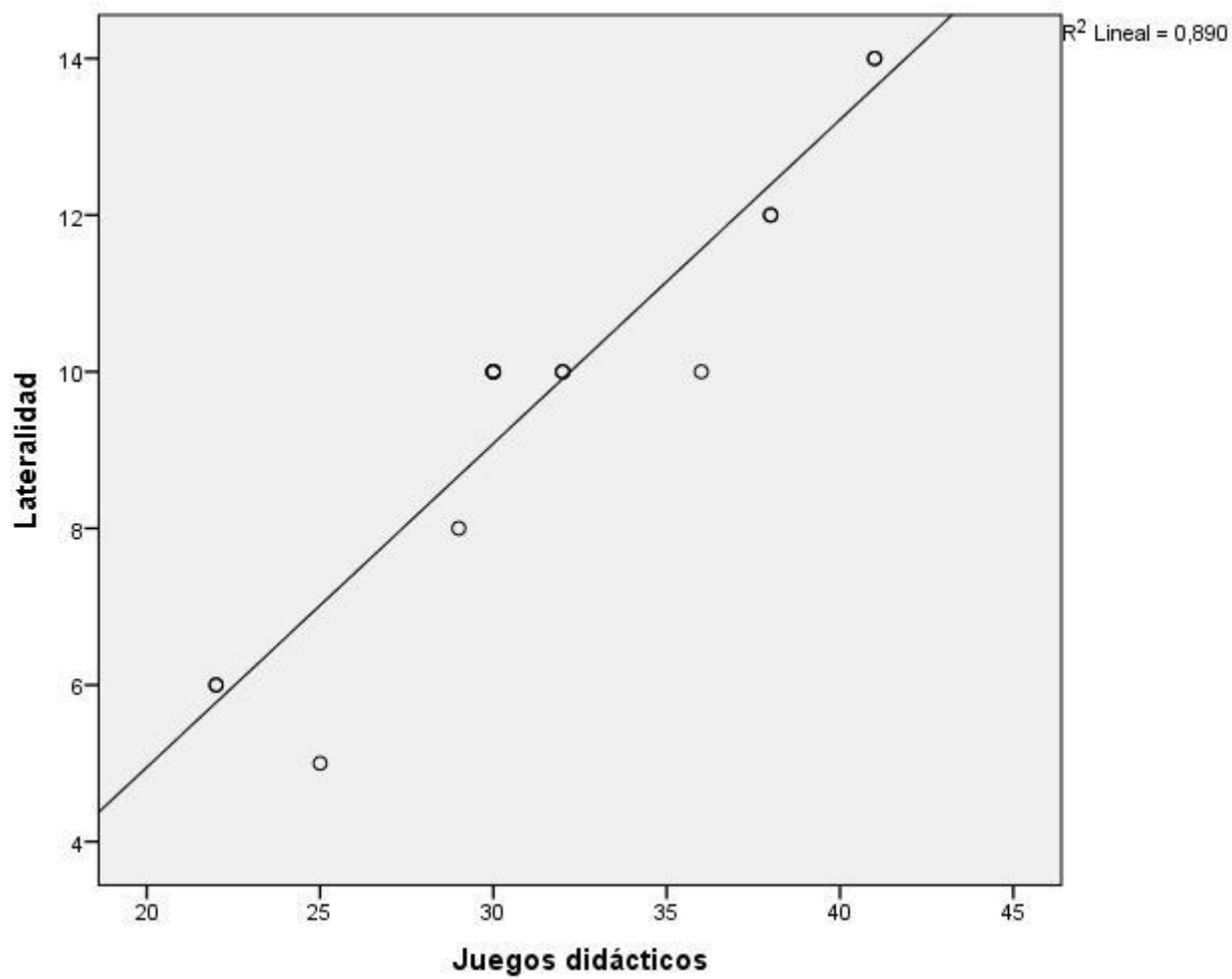
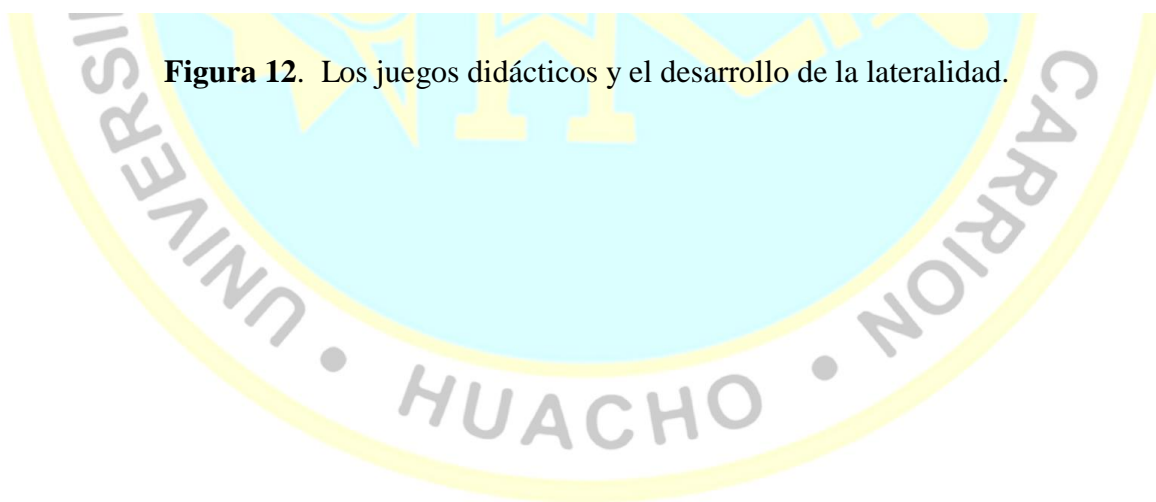


Figura 12. Los juegos didácticos y el desarrollo de la lateralidad.



CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

Luego de realizar la sistematización de los resultados por medio del SPSS y de la correlación de Spearman, podemos establecer similitudes en lo que nos muestra la teoría científica y los antecedentes de investigaciones similares con la realidad práctica.

Se evidencia que el p-valor hallada es de 0.889, representando una muy buena asociación., se afirma que los juegos didácticos se relaciona significativamente con el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.889, representando una **muy buena** asociación.

También, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.814, representando una muy buena asociación, representando una muy buena asociación, se afirma que Los juegos didácticos se relaciona significativamente con el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.814, representando una **muy buena** asociación.

De la misma forma, La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.805, representando muy buena asociación, se afirma que los juegos didácticos se relaciona

significativamente con el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho. La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.805, representando **muy buena** asociación.

Asimismo, la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.846, representando una **muy buena** asociación, se afirma que la capacidad pedagógica del docente se relaciona significativamente con el desarrollo la lateralidad en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, porque la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.846, representando una **muy buena** asociación.



CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

De las pruebas realizadas podemos concluir:

1. **Primera:** Existe relación entre los juegos Didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.889, representando una **muy buena** asociación.
2. **Segunda:** Existe una relación significativa entre los juegos Didácticos y el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.814, representando una **muy buena** asociación.
3. **Tercera:** Existe una relación significativa entre los juegos Didácticos y el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho. La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.805, representando **muy buena** asociación.

4. **Cuarta:** Existe una relación significativa entre los juegos Didácticos y el desarrollo la lateralidad en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, porque la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.846, representando una **muy buena** asociación.

6.2 Recomendaciones

- Se recomienda que los juegos didácticos se incluyan en la programación curricular.
- Se recomienda que dentro de los juegos didácticos se incluyan juegos tradicionales para la el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Los docentes deben capacitarse en el área de psicomotricidad para que apliquen estrategias innovadoras en su trabajo diario.
- De acuerdo a los resultados los juegos didácticos es un tema importante en la formación pedagógica de los niños que se encuentran directamente relacionados con la psicomotricidad.
- Los juegos didácticos deben estar en la programación diaria utilizando estrategias para el desarrollo de las habilidades del niño.

REFERENCIAS

7.1 Fuentes bibliográficas

Barrio, D. (2013). *Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida*.

Buenos Aires. Argentina: Editorial Biblios.

Bañares, A. et. al. (2008). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona.

España: Editorial Gedisa.

Calero, M. (2003). *Educar jugando*. México: Editorial Alfaomega.

Calmels, D. (2004). *El juego en los inicios*. España: Editorial Biblios.

Corbalan, M. (1998) *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo*. Madrid. España: Editorial Pirámide.

Cotrina P. (1997/2008). *Más allá del dilema de los métodos la investigación en las ciencias sociales*. Colombia: Grupo editorial Norma.

Domínguez, G. (2001) *Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida*. Buenos Aires. Argentina: Editorial Biblios.

Froebel, M. (1840). La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado.

Psikolibro, 1(19).

Jacques, R. (2004). *Patología Psicomotriz*. España: Editorial Dossat 2000

Muniáin, R. (2009). *La psicomotricidad como disciplina educativa*. México:

Editorial Paraninfo S.A.

Núñez, G. & Fernández, V. (2007). *La Psicomotricidad técnica*. Chile: Editorial La

Loma S.A

Palmett, B.& Rico, P.(2004). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad-tres dimensiones hacia una sola dirección* Perú: Editorial desarrollo integral. Lima: Bruño.

Pellicciotta, B. et al. (1971). *Enciclopedia practica pre-escolar. Dramatización y construcciones*. Buenos Aires: Editorial Latina.

Piaget, J. (1964) *Seis Estudios de Psicología*, Barcelona – España: Editorial S.A.

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. *Estudios y documentos de educación*, 34, 5-33.Ediciones Aljibe.

Vigotsky, M. (1978) *El rendimiento escolar y la inteligencia*. Buenos Aires. Argentina: Editorial Paidós.

7.2 Fuentes hemerográficas

Camacho, L (2014) *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años* (Tesis de Maestría) Pontificia Universidad Católica del Perú

Euceda, T. (2007), *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica*. (Tesis de Maestría) Universidad pedagógica Nacional Francisco Morazán. Honduras

Jimenez, B. (2009) *Educativas para la Motivación. Aprendizaje a través del juego*. 02 (28).

López, M. (2009) *El juego didáctico como estrategia y su efecto en el aprendizaje el movimiento rectilíneo uniforme en estudiantes del 3 er grado parroquia Ramón Peraza Portugal*. (Tesis de Maestría) Universidad nacional

experimental de los llanos occidentales “Ezequiel Zamora” Núcleo
Acarigua Portuguesa, Venezuela

Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. *Aprendizaje a través del juego*. 02 (28).

Olivas, B. (2004). *El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño pre escolar autor: ciudad del Carmen Campeche. México.* (Tesis de Maestría).
Universidad pedagógica nacional unidad UPN 42

Pérez, A. (2012), Psicomotricidad y el aprendizaje de los niños de la escuela “Dr. FABIAN AGUILAR”. *Parroquia Guanajo del Cantón Guaranda*.10 (03)

Rigal, P. (2013). *La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del “centro infantil parvulitos.* (Tesis de Maestría). Universidad de Chile..

Soto, C. (2011). *Los juegos verbales como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.* (Tesis de Maestría). Universidad de Chile.

Vargas, A. (2008). Hacia una mejor calidad de la gestión educativa peruana en el siglo XXI. *Invest. Educ.* 14(26).

Vegustti, J. & López, M. (2015) *Influencia socio-cultural de los juegos tradicionales en los niños de 9 a 12 años en los colegios del distrito de chiguata, provincia de Arequipa en el año 2013*(Tesis de Pregrado) Universidad Nacional de San Agustín Facultad de Ciencias Histórico Sociales. Perú

7.3 Fuentes electrónicas

Arango, A. (2000) *Importancia del juego.* Catarina Recuperado de:

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf

Cagigal, J. (1996) *Concepto de Juego*. Recuperado de:

http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio//1000/1130/html/11_concepto_de_juego.html

Conde, J. (2007) El juego en niños pequeños. *Spaces*. Recuperado de:

<http://pedagogiafilos.spaces.live.com>.

Cobos, A. (2006) Importancia del juego. Recuperado de:

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf

González, A; Moncaleano, T. & Romero,P.(2014)Teorías aplicadas al proceso de enseñanza. Sevilla. Recuperado de

<http://www.monografias.com/trabajos30/estrategiasmatematica/estrategias-matematica2.shtml>

Hernández, A.et, al. (2010). *Metodología de la Investigación*. Recuperado de:

https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20ta%20Edici%C3%B3n.pdf

Morales, S. (2010). Impacto del asesor técnico en los centros escolares de Educación Primaria en el Estado de Sonora. *Quaderns digital* Recuperado de:

http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_803/a_10824/10824.html

Torres C. & Torres M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula* 1-91. Recuperado de:

http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf

ANEXOS



ENCUESTA

La presente encuesta tiene por finalidad determinar la importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 2 años.

Conteste con una "x" su criterio

1 ¿Considera importante los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje?

Siempre

Rara vez

Nunca

2 ¿Forma parte de sus clases los juegos didácticos como recurso para estimular el desarrollo de la psicomotricidad?

Siempre

Rara vez

Nunca

3 ¿Con que constancia cree ud. apropiado que el educador utilice los juegos didácticos para desarrollar la Psicomotricidad del niño?

Siempre

A veces

Nunca

4 ¿Se integran las niñas al juego que usted realiza?

Siempre

A veces

Nunca

5 ¿Usted utiliza juegos didácticos cooperativos?

Siempre

Rara vez

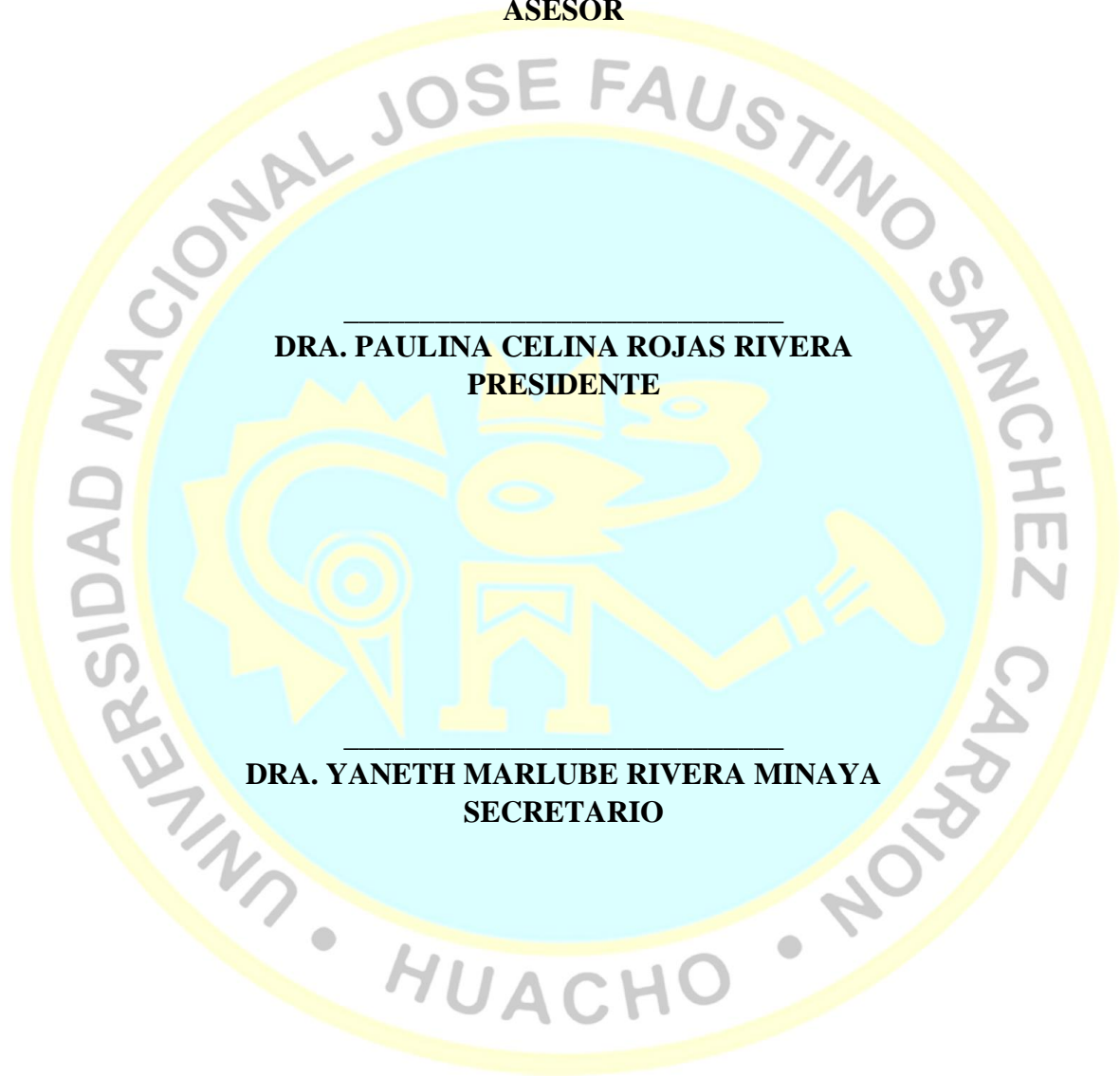
Nunca

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
LOS JUEGOS DIDACTICOS EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 2 AÑOS DE LA I.E.I N° 658 FE Y ALEGRÍA HUACHO	PROBLEMA GENERAL ¿Cómo se relacionan los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho?	OBJETIVO GENERAL Determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.	HIPÓTESIS GENERAL Los juegos Didácticos se relacionan significativamente con el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.	VARIABLE INDEPENDIENTE Juego Didáctico Dimensión Social Dimensión Afectivo Dimensión Intelectual	INVESTIGACIÓN Descriptiva Correlacional DISEÑO No experimental	MÉTODO Científico TÉCNICAS Aplicación de encuestas a estudiantes Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental INSTRUMENTOS: Formato de encuestas. Guía de Observación Cuadros estadísticos Libreta de notas	ALUMNOS Población: 94 Muestra: 15 MUESTRA Estudiantes de 2 años.
	PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cómo se relacionan los juegos didácticos en el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.	HIPÓTESIS ESPECIFICAS Los juegos Didácticos se relacionan significativamente con el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.	VARIABLE DEPENDIENTE Psicomotricidad Equilibrio Esquema Corporal Lateralidad			
	¿Cómo se relacionan los juegos didácticos en el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho?	Determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.	Los juegos Didácticos se relacionan significativamente con el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.				
	¿Cómo se relacionan los juegos didácticos en el desarrollo de la lateralidad en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho?	Determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo de la lateralidad en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.	Los juegos Didácticos se relacionan significativamente con el desarrollo la lateralidad en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.				

TABLA DE DATOS

N	Juegos didácticos																Psicomotricidad																							
	Dimensión social					Dimensión afectivo					Dimensión intelectual						ST1	V1	Equilibrio					Esquema corporal					Lateralidad						ST2	V2				
	1	2	3	4	S1	D1	5	6	7	8	S2	D2	9	10	11	12			S3	D3	1	2	3	4	S4	D4	5	6	7	8	S5	D5	9	10			11	12	S6	D6
1	3	3	4	2	12	Alto	4	3	4	4	15	Alto	3	3	4	4	14	Alto	41	Alto	3	3	4	2	12	Alto	4	3	4	4	15	Alto	3	3	4	4	14	Alto	41	Alto
2	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado
3	3	3	4	2	12	Alto	3	2	3	2	10	Moderado	1	2	3	4	10	Moderado	32	Moderado	3	3	4	2	12	Alto	3	2	3	2	10	Moderado	1	2	3	4	10	Moderado	32	Moderado
4	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	2	3	3	4	12	Alto	38	Alto	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	2	3	3	4	12	Alto	38	Alto
5	4	4	4	4	16	Alto	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	2	5	Bajo	25	Moderado	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	2	5	Bajo	13	Bajo
6	2	2	4	4	12	Alto	3	3	2	1	9	Moderado	2	3	2	1	8	Moderado	29	Moderado	2	2	1	1	6	Bajo	3	3	2	1	9	Moderado	2	3	2	1	8	Moderado	23	Bajo
7	3	2	2	2	9	Moderado	4	1	4	4	13	Alto	2	1	4	3	10	Moderado	32	Moderado	3	2	2	2	9	Moderado	4	1	4	4	13	Alto	2	1	4	3	10	Moderado	32	Moderado
8	3	3	4	2	12	Alto	4	3	4	4	15	Alto	3	3	4	4	14	Alto	41	Alto	3	3	4	2	12	Alto	4	3	4	4	15	Alto	3	3	4	4	14	Alto	41	Alto
9	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	1	6	Bajo	22	Bajo	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	1	6	Bajo	22	Bajo
10	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado
11	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado
12	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	2	3	3	2	10	Moderado	36	Alto	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	2	3	3	2	10	Moderado	36	Alto
13	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado
14	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	1	6	Bajo	22	Bajo	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	1	6	Bajo	22	Bajo
15	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	2	3	3	4	12	Alto	38	Alto	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	2	3	3	4	12	Alto	38	Alto

DRA. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA
ASESOR



MG. ESPERANZA SANTOS PALOMINO
VOCAL