

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**ESCUELA DE POSGRADO**

**TESIS**

**EL JUEGO Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS  
ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I. E. N° 20366  
TUPAC AMARU II - HUAURA**

**PRESENTADO POR:**

**Javier Iván Sánchez Neyra**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE DOCTOR EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN**

**ASESOR:**

**Miguel Rojas Cabrera**

**HUACHO -2019**

**EL JUEGO Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS  
ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I. E. N° 20366 TUPAC  
AMARU II - HUAURA**

**Javier Iván Sánchez Neyra**

**TESIS DEDOCTORADO**

**ASESOR: Miguel Rojas Cabrera**

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
ESCUELA DE POSGRADO**

**DOCTORENCIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**HUACHO**

**2019**



## **DEDICATORIA**

A mis padres por su apoyo incondicional en todo el proceso de mi educación y por impulsarme a contribuir con la educación de mi país.

*Javier Iván Sánchez Neyra*

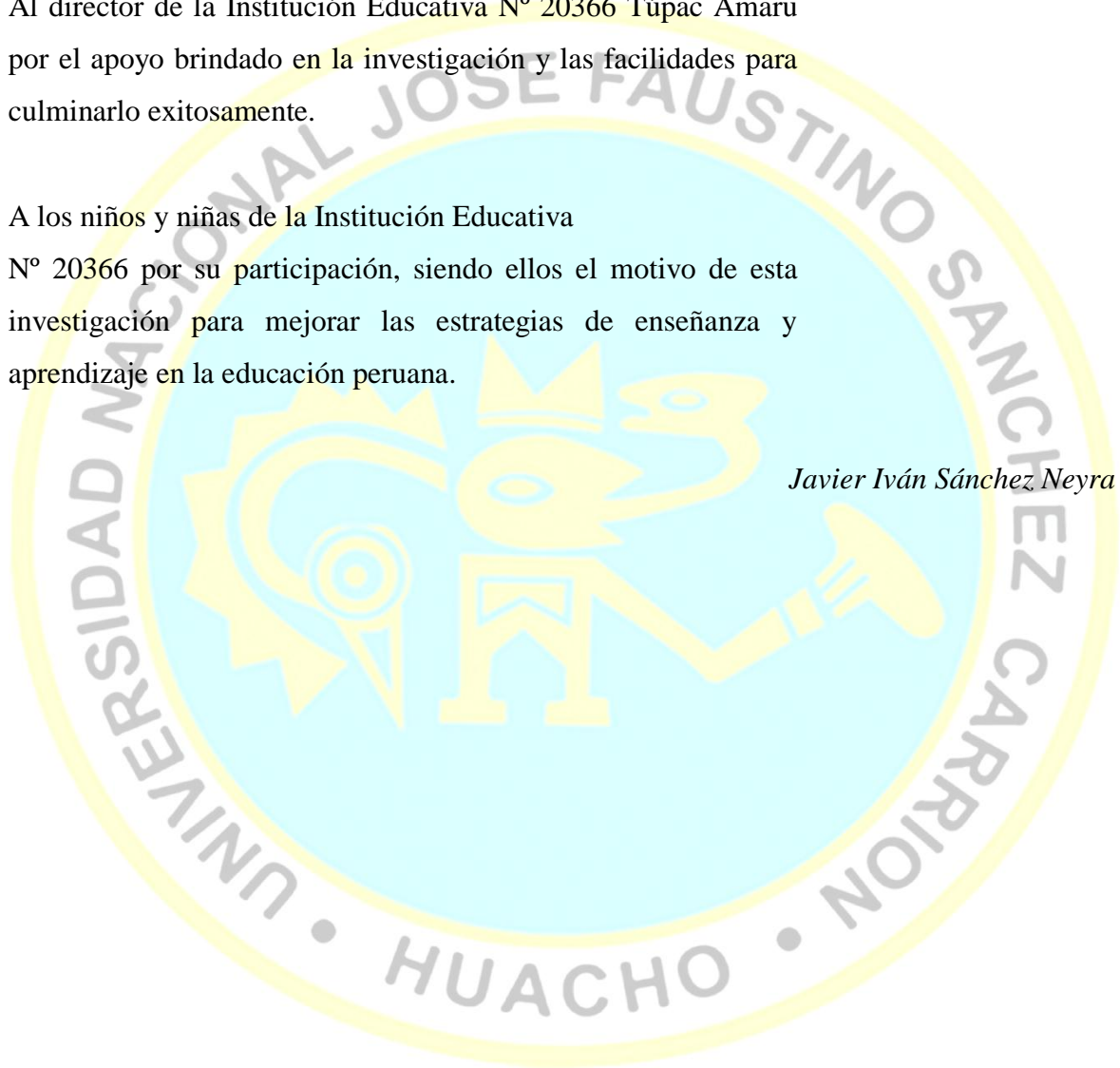
## AGRADECIMIENTO

A mi asesor Dr. Miguel Rojas Cabrera por su apoyo en la realización de la presente tesis.

Al director de la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru por el apoyo brindado en la investigación y las facilidades para culminarlo exitosamente.

A los niños y niñas de la Institución Educativa N° 20366 por su participación, siendo ellos el motivo de esta investigación para mejorar las estrategias de enseñanza y aprendizaje en la educación peruana.

*Javier Iván Sánchez Neyra*



# ÍNDICE

<b>DEDICATORIA</b>	<b>iii</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b>	<b>iv</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>x</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	<b>1</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Descripción de la realidad problemática</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Formulación del problema</b>	<b>4</b>
<b>1.2.1 Problema general</b>	<b>4</b>
<b>1.2.2 Problemas específicos</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Objetivos de la investigación</b>	<b>4</b>
<b>1.3.1 Objetivo general</b>	<b>4</b>
<b>1.3.2 Objetivos específicos</b>	<b>5</b>
<b>1.4 Justificación de la investigación</b>	<b>5</b>
<b>1.5 Delimitaciones del estudio</b>	<b>6</b>
<b>1.6 Viabilidad del estudio</b>	<b>6</b>
<b>CAPÍTULO II</b>	<b>8</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>8</b>
<b>2.1 Antecedentes de la investigación</b>	<b>8</b>
<b>2.1.1 Investigaciones internacionales</b>	<b>8</b>
<b>2.1.2 Investigaciones nacionales</b>	<b>12</b>
<b>2.2 Bases teóricas</b>	<b>15</b>
<b>2.3 Definición de términos básicos</b>	<b>37</b>
<b>2.4 Hipótesis de investigación</b>	<b>38</b>
<b>2.4.1 Hipótesis general</b>	<b>38</b>

2.4.2 Hipótesis específicas	38
2.5 Operacionalización de las variables	39
<b>CAPÍTULO III</b>	<b>41</b>
<b>METODOLOGÍA</b>	<b>41</b>
3.1 Diseño metodológico	41
3.2 Población y muestra	42
3.2.1 Población	42
3.2.2 Muestra	42
3.3 Técnicas de recolección de datos	42
3.4 Técnicas para el procesamiento de la información	44
<b>CAPÍTULO IV</b>	<b>45</b>
<b>RESULTADOS</b>	<b>45</b>
4.1 Análisis de resultados	45
4.2 Contrastación de hipótesis	52
<b>CAPÍTULO V</b>	<b>63</b>
<b>DISCUSIÓN</b>	<b>63</b>
5.1 Discusión de resultados	63
<b>CAPÍTULO VI</b>	<b>66</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>66</b>
6.1 Conclusiones	66
6.2 Recomendaciones	66
<b>REFERENCIAS</b>	<b>68</b>
7.1 Fuentes documentales	68
7.2 Fuentes bibliográficas	68
7.3 Fuentes electrónicas	69
<b>ANEXOS</b>	<b>75</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> Niveles de Desarrollo psicomotor del grupo control y experimental según el pretest y postest .....	45
<b>Tabla 2:</b> Niveles de lateralidad del grupo control y experimental según el pretest y postest .....	47
<b>Tabla 3:</b> Niveles de orientación espacial del grupo control y experimental según el pretest y postest .....	48
<b>Tabla 4:</b> Niveles de orientación temporal del grupo control y experimental según el pretest y postest .....	49
<b>Tabla 5:</b> Niveles de actividades rítmicas del grupo control y experimental según el pretest y postest .....	50
<b>Tabla 6:</b> Resultados de la prueba de normalidad de Shapiro- Wilk .....	52
<b>Tabla 7:</b> Prueba U de Mann-Whitney de la variable desarrollo psicomotor .....	53
<b>Tabla 8:</b> Prueba U de Mann-Whitney de la dimensión lateralidad .....	55
<b>Tabla 9:</b> Prueba U de Mann-Whitney de la dimensión Ubicación espacial .....	57
<b>Tabla 10:</b> Prueba U de Mann-Whitney de la dimensión Ubicación temporal.....	59
<b>Tabla 11:</b> Prueba U de Mann-Whitney de la dimensión actividades rítmicas .....	61

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Niveles de desarrollo psicomotor del grupo control y experimental según el pretest y postest .....	46
<b>Figura 2:</b> Niveles de lateralidad del grupo control y experimental según el pretest y postest .....	47
<b>Figura 3:</b> Niveles de orientación espacial del grupo control y experimental según el pretest y postest .....	48
<b>Figura 4:</b> Niveles de orientación temporal del grupo control y experimental según el pretest y postest .....	50
<b>Figura 5:</b> Niveles de actividades rítmicas del grupo control y experimental según el pretest y postest .....	51
<b>Figura 6:</b> Puntuaciones comparativas de la variable desarrollo psicomotor en los grupos de control y experimental según el pretest y el postest .....	54
<b>Figura 7:</b> Puntuaciones comparativas de la dimensión lateralidad en los grupos de control y experimental según el pretest y el postest .....	56
<b>Figura 8:</b> Puntuaciones comparativas de la dimensión ubicación espacial en los grupos de control y experimental según el pretest y el postest .....	58
<b>Figura 9:</b> Puntuaciones comparativas de la dimensión ubicación temporal en los grupos de control y experimental según el pretest y el postest .....	60
<b>Figura 10:</b> Puntuaciones comparativas de la dimensión actividades rítmicas en los grupos de control y experimental según el pretest y el postest .....	62



## RESUMEN

La presente investigación tiene como eje de estudio El juego y el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de la I. E. N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura. Objetivo: Comprobar si el uso de los juegos mejora el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura. El tipo de investigación fue aplicada, nivel explicativo, diseño cuasi experimental; en una población de 99 estudiantes del primer grado de nivel primario de la Institución Educativa mencionada y una muestra de 44 estudiantes: grupo experimental (22) y grupo control (22) de 6 y 7 años de ambos sexos. Instrumento: Lista de cotejo la cual contiene 21 ítems y el procesamiento de la información con el apoyo del Spss versión 22 y prueba de hipótesis: Prueba U de Mann-Whitney.

Conclusión: Existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura. En la prueba U de Mann-Whitney en el post test de la variable desarrollo psicomotriz, el valor Sig. asintótica (bilateral) =  $P_{\text{valor}} = 0,000$  es menor que el nivel de significación de 0,05 lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptar la alterna, comprobándose de este modo que la aplicación de los juegos mejora significativamente el desarrollo psicomotriz.

Palabras clave: Juegos, desarrollo psicomotriz, educación.

## ABSTRACT

The present investigation has as axis of study The game and the psychomotor development in the students of the first degree of the I. N° 20366 Túpac Amaru II - Huaura. Objective: To verify if the use of the games improves the psychomotor development in the students of the first grade of primary in the Educational Institution N° 20366 Túpac Amaru II - Huaura. The type of research was applied, explanatory level, quasi-experimental design; in a population of 99 students of the first grade of primary level of the mentioned Educational Institution and a sample of 44 students: experimental group (22) and control group (22) of 6 and 7 years of both sexes. Instrument: Checklist that contains 21 items and the processing of information with the support of Spss version 22 and hypothesis testing: Mann-Whitney U test. Conclusion: There are significant differences between the experimental group and control in the students of the first grade of primary school in Educational Institution No. 20366 Tupac Amaru II-Huaura. In the Mann-Whitney U-test in the post-test of the psychomotor development variable, the asymptotic (bilateral) Sig value = P\_value = 0,000 is lower than the significance level of 0.05, which implies rejecting the null hypothesis and accepting the alternates, proving in this way that the application of the games significantly improves psychomotor development.

Keywords: Games, psychomotor development, education.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación denominada: El juego y el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de la I.E. N° 20366 Túpac Amaru II - Huaura, se realiza con la finalidad de optar el grado académico de Doctor en Ciencias de la Educación en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Para el desarrollo de la investigación se ha dividido en seis capítulos: En el Capítulo I denominado Planteamiento del problema, se describe la realidad problemática, formulación del problema y objetivos de la investigación; En el Capítulo II denominado Marco teórico se señala: Antecedentes del estudio a nivel internacional y nacional, las bases teóricas existentes sobre juegos y desarrollo psicomotriz. Asimismo, las definiciones conceptuales de las variables juego y desarrollo psicomotriz, dimensiones e indicadores.

En el Capítulo III denominado: Metodología, se considera el diseño metodológico, es decir; el tipo y enfoque de la investigación. Además, la población y la muestra del estudio, la Operacionalización de variables, indicadores, las técnicas e instrumentos de recolección de datos: Técnicas a emplear y descripción de los instrumentos y por último las técnicas para el procesamiento de la información.

En el Capítulo IV se presentan los: resultados de la investigación en tablas de frecuencias y porcentajes, así como las figuras respectivamente. Por último, la respuesta a los objetivos e hipótesis planteados.

En el Capítulo V se presentan: Discusión de los resultados del contraste de las variables y sus dimensiones a partir de un análisis explicativo y teórico respecto a las variables.

Finalmente, en el Capítulo VI se presentan: Conclusiones, recomendaciones y fuentes de información; se enuncia las fuentes bibliográficas, hemerográficas, electrónicas usadas para la investigación.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1 Descripción de la realidad problemática

El ser humano es un ser que está en constante movimiento, esto le permite, relacionarse con su entorno, desarrollar su cuerpo y su desarrollo cognitivo hasta llegar a su máxima capacidad. La disciplina que favorece el desarrollo de todas estas potencialidades se llama psicomotricidad.

(MIDIS, 2014) La psicomotricidad beneficia al desarrollo integral de los niños y niñas en los primeros años de su vida, influye significativamente en el aspecto intelectual, afectivo y social, teniendo en cuenta sus características psico afectivas y motrices.

La característica principal de la psicomotricidad, es el movimiento, “con el movimiento ponen en relación los espacios y los objetos, medidas, desniveles, construcciones, formando el conocimiento de las primeras nociones espaciales y temporales”(pág. 53) (Currículo y orientaciones. Educación infantil. Primer ciclo)

El desarrollo de la psicomotricidad comprende entre el nacimiento del individuo hasta aproximadamente los siete años, siendo vital la estimulación que le brinde su entorno social, su hogar y escuela para lograr elevar su nivel cognitivo, mejorando la memoria, la concentración y creatividad. Existen investigaciones donde afirman que durante el proceso evolutivo en los primeros 6 años del niño y la niña “la maduración nerviosa alcanza hasta un 75%. La calidad y la cantidad de redes neuronales que se formen en esta etapa no solo están directamente relacionadas con la nutrición, sino con el movimiento” (pág. 30)

Para estimular el proceso de sinapsis cerebral tenemos que mantener al niño y la niña en actividades de movimiento, el juego es una actividad que los mantiene en constante actividad física y propicia con mayor éxito aprendizajes esperados.

En la actualidad no se ha dado la debida importancia, en las instituciones educativas, a la práctica del desarrollo de capacidades motrices en el área de Educación Física y solo se ha tomado para que los niños y niñas realicen ejercicios sin darle la importancia y atención que se requiere. Por ejemplo, el aprendizaje de la lateralidad, de las nociones espaciales, nociones temporales, son factores importantes para generar el desarrollo de la motricidad gruesa y motricidad fina y ello repercute en el desarrollo de las capacidades de las otras áreas curriculares de nuestro sistema de educación peruana, sobre todo en las áreas que prioriza la Educación Básica Regular, el área de Comunicación y el área de Matemática.

Una de las conexiones más importante entre la psicomotricidad y las matemáticas es el aprendizaje de la noción de espacio. Adquirir la noción de espacialidad exige, de manera paralela, que el niño tenga integrado su esquema corporal, porque, si no conoce las partes de su cuerpo, no las podrá situar en el espacio (Benavides, M. y Núñez, R, 2007).

(Benavides, 2010) El aprendizaje del dominio corporal que se trabaja en el área de Educación física, genera conocimientos de: lateralidad, ubicación espacial y temporal teniendo relación al desarrollo de la competencia Matemática: “Resuelve problemas de movimiento, forma y localización” y su competencia “Consiste en orientarse en el espacio al visualizar, interpretar y relacionar las características de los objetos, sus atributos medibles, posiciones y movimientos, con formas bidimensionales y tridimensionales y sus propiedades, y usarlas en situaciones retadoras de diversos contextos” (pág. 80)

La Evaluación Censal de Estudiantes (ECE), es una evaluación estandarizada que anualmente realiza el Ministerio de Educación, a través de la Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes, para saber qué y cuánto están aprendiendo nuestros estudiantes de escuelas públicas y privadas del país. En el año 2016 se llevó a cabo esta evaluación en la Región Lima provincias, donde se obtuvo los siguientes resultados en el Segundo grado de Educación Primaria, en el área de Matemática: El 23,8% se encuentra en inicio, el 39,1% se encuentra en proceso El 37,1 % se encuentra en satisfactorio. (ECE, 2016)

Aún nos falta mucho que trabajar para alcanzar los mejores resultados en “satisfactorio” y reducir los resultados de “inicio” que son casi una cuarta parte de la población estudiantil del III ciclo de la Educación Básica Regular de la Región Lima Provincias.

De las nueve provincias de la Región Lima, la Ugel 09 de Huaura se encuentra en el penúltimo lugar en matemática en el nivel de satisfactorio, situación que preocupa a los maestros de todas las especialidades que trabajan en el nivel primaria, es por ello que consideramos que el presente trabajo de investigación va a contribuir con mejorar las competencias del área de Educación Física a través del juego y como consecuencia también el área de Matemática.

(López, 2012) La relación que existe entre el desarrollo de la psicomotricidad y el área de Comunicación en el Tercer Ciclo de la Educación Básica Regular (primer y segundo grado) es el problema de la dislexia, se cree que esta dificultad de aprendizaje está relacionada con el mal aprendizaje de la lateralidad, al no saber diferenciar la “b” y “p” o al no reconocer la diferencia entre “el” y “le”.

“Si en el momento de aprender a leer y a escribir (a los 6 años aproximadamente) el niño no ha desarrollado una buena lateralidad muy posiblemente tendrá dificultades en el aprendizaje de la lecto-escritura, ya que, sin una buena organización lateral, el niño no sabe si la escritura tiene que ajustarse a un patrón de ordenamiento diestro o a uno zurdo. No sabe si “23”, “32”, “se” o “es” representan las mismas cantidades, significan los mismos mensajes o son garabatos aleatorios que no hay forma de interrelacionar. Por tanto estaríamos hablando de un problema de comprensión por falta de una adecuada codificación”(pág. 1)

El problema de la lateralidad repercute en el área de Comunicación, tal como se aprecia en la competencia: “Escribe diversos tipos de textos en castellano como segunda lengua”

La Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) del año 2016 arrojaron los siguientes resultados en el área de Comunicación: el 3,6% los estudiantes del III ciclo se encuentran en inicio, el 45,4% en proceso y el 51,0% en satisfactorio. Si bien más de la mitad de los estudiantes se encuentran en el nivel satisfactorio aún nos falta por reducir el nivel de inicio.

(Minerva, 2002) Consideramos que uno de los factores para mejorar el aprendizaje en las áreas curriculares de la Educación Básica Regular, en el primer grado de Educación Primaria, es el fortalecimiento de la enseñanza del desarrollo psicomotriz, para favorecer esta capacidad es necesario recurrir al juego como recurso pedagógico. (pág. 291) que:

Facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento

biológico, mental, emocional - individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad.

El juego cumple un rol significativo en el aprendizaje de los niños y niñas, es una buena estrategia para la enseñanza y aprendizaje, a su vez estimula positivamente en el desarrollo corporal (desplazamiento con confianza y seguridad), social (se relacionan mejor con otras personas), afectivo (fortalecen su seguridad emocional) y cognitivo de los niños y niñas (desarrollan mejor su aprendizaje)

Ante lo expuesto, y considerando el valor pedagógico del juego en la enseñanza y aprendizaje en el aula, se ha decidido realizar la investigación sobre el juego y su uso en el desarrollo psicomotriz en estudiantes del primer grado de la N° 20366 Túpac Amaru II- 2018.

## **1.2 Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿En qué medida el juego mejora el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de primaria en la I. E. N° 20366 Túpac Amaru II- Huaura?

### **1.2.2 Problemas específicos**

¿En qué medida el juego mejora la lateralidad en los estudiantes del primer grado de primaria en la I. E. N° 20366 Túpac Amaru II - Huaura?

¿En qué medida el juego mejora la ubicación espacial en los estudiantes del primer grado de primaria en la I. E. N° 20366 Túpac Amaru II - Huaura?

¿En qué medida el juego mejora la ubicación temporal en los estudiantes del primer grado de primaria en la I. E. N° 20366 Túpac Amaru II - Huaura?

¿En qué medida el juego mejora las actividades rítmicas en los estudiantes del primer grado de primaria en la I. E. N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura?

## **1.3 Objetivos de la investigación**

### **1.3.1 Objetivo general**

Comprobar si el uso de los juegos mejora el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Determinar si el uso de los juegos mejora la lateralidad en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura.

Determinar si el uso de los juegos mejora la ubicación espacial en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura.

Determinar si el uso de los juegos mejora la ubicación temporal en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura.

Determinar si el uso de los juegos mejora las actividades rítmicas en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura.

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

Teniendo en cuenta la competencia del área de Educación Física en cuanto al desarrollo psicomotor de los niños y niñas y su relación e implicancia con las otras áreas curriculares de la Educación Básica Regular, como el área de Comunicación en la competencia de producción de textos, el área de Matemática en la competencia para orientarse en el espacio al visualizar, interpretar y relacionar las características de los objetos y el área de Personal Social en la competencia: Convive respetándose a sí mismo y a los demás; es necesario el trabajo en cuanto al desarrollo psicomotriz en los estudiantes ya que de eso depende su desarrollo cognitivo en todos los ciclos de estudio de la Educación básica Regular.

El presente trabajo de investigación nos permite acercarnos a las formas de desarrollo psicomotriz de niños y niñas y cómo contribuye el juego en su proceso, dado que el juego es una herramienta fundamental de vínculo en los estudiantes del III ciclo de educación primaria. El juego es un buen recurso de apoyo al docente para generar aprendizajes en los estudiantes, a través de ello, aprenden a socializar con sus pares, a explorar, a respetar normas y reglas, expresar sentimientos e investigar estrategias para resolver sus problemas.

Existen implicaciones prácticas en la ejecución de la presente investigación ya que a partir del estudio cuasi experimental se demostrará la utilidad de los juegos en las sesiones de



aprendizaje y su implicancia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer grado teniendo relevancia en el campo educativo y sirviendo como herramienta de trabajo para los docentes.

## **1.5 Delimitaciones del estudio**

### **Delimitación Temporal**

La investigación se desarrollará en el Primer Trimestre Académico del año escolar 2018.

### **Delimitación Espacial**

Se desarrollará en la Institución educativa N° 20366 Túpac Amaru II, ubicado en el distrito de Huaura, Provincia de Huaura que cuenta con los niveles de educación primaria.

### **Delimitación Social**

La investigación tendrá como población objeto de estudio a los estudiantes del primer grado del nivel Primario matriculados en el año escolar 2018.

### **Delimitación Conceptual**

La investigación permitirá aplicar un Taller de juegos “jugamos al ritmo de nuestro cuerpo” con 12 sesiones de aprendizaje a los estudiantes del primer grado del nivel Primario.

## **1.6 Viabilidad del estudio**

La investigación formulada no incluye juicios o prejuicios morales o estéticos que vayan en contra de los derechos de los alumnos, cuyo único fin es aportar con nuevas estrategias de desarrollo de la psicomotricidad con la finalidad de mejorar el rendimiento académico en todas las áreas que tienen relación.

Tiene viabilidad económica pues tiene acceso al área de estudio, se dispone del tiempo requerido y se cuenta con los recursos económicos y humanos necesarios para costear la recolección de datos que serán asumidos por el investigador.

La investigación contará con recursos:

- Financieros

- Humanos
- Materiales

Será posible llevar a cabo la investigación en dicha zona urbana porque se cuenta con el permiso respectivo de la dirección de la Institución educativa desarrollándose el estudio en tres meses, un trimestre y luego se proseguirá según el cronograma presentado.



## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes de la investigación**

##### **2.1.1 Investigaciones internacionales**

(Calero, 2014), Perfil psicomotor de los niños en edades entre 6 y 10 años, pertenecientes a los planteles educativos de la ciudad de Pereira, 2013. Objetivo: Determinar el perfil psicomotor de los niños en edades entre 6 y 10 años, pertenecientes a los planteles educativos de la ciudad de Pereira, 2013. Tipo de investigación: cuantitativo de tipo descriptivo transversal, con una fase correlacional. Técnicas e instrumento: La técnica utilizada fue la observación y la encuesta. El instrumento por su parte, fue la Batería Psicomotora de Vítor da Fonseca, la cual contiene preguntas abiertas y cerradas. Población: Niños de 6 a 10. Muestra: fue de 420, conformado por 220 niñas y 198 niños. Resultados: La Mediación General BPM, mostró un resultado de Normal en el 41,9% (n=176) de los estudiantes y un resultado de Bueno en el 58,1% (n=244) en el resto de estudiantes. En síntesis, tal cual se encontró en otros estudios, los niños evaluados mostraron que el estado de las conductas motrices es adecuado, pues, aunque se presentaron dificultades en algunas áreas, éstas no son trascendentales en su desarrollo motor. Conclusión: En general, todos los niños evaluados presentaron un adecuado desarrollo psicomotor. Sin embargo, en algunas áreas específicas como la praxia global y noción del cuerpo, se encontró un porcentaje significativo de la población, clasificado solamente como Satisfactorio, es decir que presentan algunas dificultades.

(Calderon, 2012) Análisis de la importancia de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 a 5 años del centro de Desarrollo Infantil “Divino Niño 1 del Cuerpo de Ingenieros de Ejercito” de la ciudad de Quito; Propuesta Alternativa” Objetivo: Analizar la importancia de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor de los niños

de 4 a 5 años. Tipo de investigación: Se enmarcó dentro del enfoque cualitativo, orientada hacia una investigación de campo, de carácter descriptivo. Instrumento: la encuesta, la entrevista, la guía de observación. Población: todos los niños de 4 a 5 años, docentes, directivos y padres del centro de Desarrollo Infantil. Muestra: Está constituido por la totalidad de la población. Conclusión: la expresión corporal es significativa para desarrollar destrezas a nivel motor, cognitivo, social y afectivo, permitiéndole al niño y niña a desarrollar el pensamiento, la memoria, la atención, la creatividad, afrontar sus miedos y relacionarse con los demás de manera que la expresión corporal y la psicomotricidad se entrelazan para contribuir a la formación de un ser bio – psico- social; la mayoría de las docentes poseen los conocimientos necesarios sobre expresión corporal y psicomotricidad, y que a pesar de la “tendencia escolarizada” hacen todo lo posible para que el niño explore, descubra, conozca e interactúe con su mundo y a la vez exprese y comunique sentimientos, pensamientos, emociones utilizando su lenguaje corporal como medio expresivo.

(Alvear, 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. Objetivo: Concienciar a los Padres de familia y maestros sobre la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños(as) de 5 a 6 años de edad. Tipo de investigación: Científico, Inductivo, Deductivo, Analítico, Sintético, Descriptivo. Instrumento: Encuesta aplicada a las profesoras y auxiliares y Test de habilidad motriz de Dezeretsky aplicado a los niños de 5 a 6 años. Población: Está constituida por 2 docentes parvularias y 2 auxiliares de parvularia; 28 niños y 23 niñas en edades de 5 a 6 años. Muestra: conformado por toda la población. Resultados: El 50% de las docentes encuestadas dicen que casi siempre realizan actividades de juego en su jornada diaria de trabajo, el 25% realizan estas actividades siempre y a veces. El 50% de las docentes encuestadas manifiestan que a veces comparten los juegos recreativos con sus estudiantes, el 25% indican que siempre comparten los juegos recreativos con sus estudiantes y el otro 25% a veces no comparte. El 25% de las docentes encuestadas manifiestan que organizan dentro de la planificación juegos mentales, recreativos, con juguetes y con materiales didácticos, ya sean hechos por ellas mismas o materiales comprados. El 75% de las docentes encuestadas dicen que siempre el juego es apoyo pedagógico para el proceso de enseñanza- aprendizaje, mientras que el restante 25% dicen que casi siempre el juego es un apoyo, pero que no siempre se lo puede utilizar,

porque hay muchas actividades que se necesitan realizar sin juegos, debido al bajo grado de atención que mantienen los niños. El 100% de las docentes encuestadas utiliza el juego como estrategia metodológica, en el proceso de enseñanza aprendizaje, obteniendo excelentes resultados y cumpliendo con los objetivos planteados durante la planificación de sus actividades.

El 85% de los niños evaluados presentan un desarrollo excelente de su motricidad gruesa, el 12% tiene un desarrollo bueno de su motricidad gruesa, el 3% poseen un desarrollo regular de su motricidad gruesa.

Las habilidades motoras gruesas son importantes para el movimiento del cuerpo, tales como caminar, mantener el equilibrio, la coordinación, saltar y alcanzar. Las habilidades motoras en los músculos grandes del cuerpo que permiten funciones como caminar, patear, sentarse derecho, levantar y lanzar una pelota. Conclusión: De acuerdo con la encuesta aplicada a las docentes y auxiliares parvularias se constató que el 60% de las docentes y Auxiliares utilizan el juego dentro de la planificación diaria de los niños, promoviendo el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños y niñas de 5 a 6 años del Instituto Particular “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo.

Con la aplicación del Test de Habilidad Motora de Ozeretsky se demuestra que el 85% de niños presentan un excelente nivel en el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego; además un 12% de los niños obtuvo un buen nivel del desarrollo de la motricidad gruesa ya que ellos presentan cierto grado de dificultad en algunas de las pruebas que se presentaron, pero que su desarrollo está apto para recibir mayor estimulación para conseguir los objetivos deseados, el 3% de los niños presentan un nivel regular en el desarrollo de su motricidad gruesa, necesitando mayor estimulación en ésta área.

Baque, J. (2013) Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fiscomisional Santa María del Fiat, Parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014. Objetivo: Definir la importancia del desarrollo de motricidad gruesa por medio de actividades lúdicas: coordinación, equilibrio y lateralidad en niños y niñas de primer año de Educación Básica en la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María del Fiat del periodo lectivo 2013 -2014. Tipo de investigación: Descriptiva. Instrumento: la encuesta y la observación. Población: 900 estudiantes. Muestra: 66 niños del primer año de Educación Básica. Resultados: En cuanto a la lateralidad Los estudiantes no son capaces de identificar

su lateralidad, en su mayoría utiliza el lado dominante por su experiencia sin embargo existe un porcentaje que realiza las actividades de forma incorrecta, prevaleciendo la duda al saber si son derecho e izquierdo. En cuanto a la coordinación, los estudiantes poseen escasos movimientos de coordinación en actividades sencillas como correr, saltar, porque el mayor porcentaje de los niños y niñas ejecutan acciones incontrolables. En cuanto al equilibrio, los estudiantes en su gran mayoría no tienen un control adecuado de su cuerpo cuando realiza movimientos sencillos y esto es lo que produce que los niños y niñas se caigan o tropiecen con facilidad. Conclusión: Si los infantes no reciben las actividades lúdicas y los juegos, de manera organizada y planificada para el desarrollo motor no tendrán como desarrollo de manera acertada la coordinación, el equilibrio y la lateralidad

(Barrios, Blanco, & Galvan, 2015) Estrategias lúdicas que permiten el desarrollo motriz de niños y niñas con edad de 6 a 8 años. Objetivo: Diseñar diferentes estrategias pedagógicas donde se involucre la lúdica con el fin de mejorar el desarrollo motor en niños y niñas con edades entre 6 y 8 años.

Tipo de investigación: Social. Instrumento: Cuestionarios, entrevista, lectura y observación directa. Población: grupos, de 2° y 3° grado en el colegio de la Salle de Cartagena es de aproximadamente 20 estudiantes, conformando un grupo mixto los cuales están en una edad de 6 a 8 años. Muestra: Toda la población. Resultados: La encuesta nos revela que el 70% de los estudiantes en estudio habita en apartamentos con poco acceso a zonas verdes donde puedan a diario realizar actividades de recreación y esparcimiento. El 90% de la población en estudio tiene como medio de distracción aparatos tecnológicos (T.V, Ipad, Tablet, celular, entre otros) haciendo que su relación con el entorno en relación con la actividad física sea muy limitada. El 100% de la población en estudio realiza actividad física y de esparcimiento motriz durante el tiempo de descanso en el colegio y durante las clases de educación física. Conclusión: La experiencia demuestra que las cualidades motrices del ser humano son susceptibles de desarrollo y mejora, que la infancia es fundamental para experimentar las diferentes maneras de movernos y manipular los elementos del entorno y el cuerpo mismo. De aquí que esta propuesta de intervención nos ayudará a mejorar de manera significativa el conjunto de acciones motrices de un grupo particular de niños del Colegio De La Salle de Cartagena y si es posible de otras instituciones donde se presente y haya el interés de trabajar por esta necesidad.

## 2.1.2 Investigaciones nacionales

(Cordova & Lavado, 2017) Desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de Educación Primaria de las Instituciones Educativas N° 88232 nuestra Virgen María – Chimbote y Experimental – Nuevo Chimbote, 2014. Tuvo como objetivo: Conocer el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas del segundo grado de educación primaria. Tipo de investigación: descriptivo comparativo. Instrumento: Cuestionario. Población: Estuvo constituido por 51 estudiantes. Muestra: 51 estudiantes, 20 de la I.E. N° 88232 y 31 estudiantes de la I.E. Experimental. Resultados: Sobre el desarrollo de la psicomotricidad se tuvo en cuenta cinco dimensiones: Esquema Corporal, la Institución educativa Experimental se desarrolla un porcentaje óptimo con un 85% y comparando con la Institución Educativa Nuestra Virgen María el porcentaje es un 20%; Lateralidad, en la Institución educativa Experimental se desarrolla un porcentaje óptimo 61% comparando con la institución educativa Nuestra Virgen María el porcentaje es un 20%; Equilibrio, la Institución educativa Experimental se desarrolla un porcentaje óptimo 55% y comparando con la institución educativa Nuestra Virgen María porcentaje es un 30%; Espacio, la Institución educativa Experimental se desarrolla un porcentaje 64% y comparando con la institución educativa Nuestra Virgen María un porcentaje es un 20%;Tiempo y Ritmo, la Institución educativa Experimental se desarrolla un porcentaje de un 52% y comparando la institución educativa Nuestra Virgen María porcentaje un 30%. Conclusión: En el desarrollo de la psicomotricidad a nivel general en los niños y niñas de la I.E Experimental-Nuevo Chimbote tiene porcentajes alto en los niveles óptimo y bueno mientras que los niños y niñas de la I.E N° 88232 Nuestra Virgen María – Chimbote tiene un porcentaje alto en el nivel bueno dejando abajo el nivel óptimo.

Guzmán, G. y Huamaní, M. (2016) Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la Institución Educativa Inicial San José Obrero de Pomacanchi - Acomayo – Cusco. Objetivo: Analizar en qué medida el uso de los juegos tradicionales permite el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la Institución Educativa Inicial San José Obrero de Pomacanchi. Conclusiones:

PRIMERA: El uso de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad ello se establece de los cuadros

Nº 01 al 10 donde se prueba que los indicadores han alcanzado en el pre test resultados en inicio en mayor porcentaje y luego de la experimentación resultados en proceso y logro previsto en mayor porcentaje.

SEGUNDA: Los juegos tradicionales permiten el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial, de manera adecuada; debido a que son de la zona y del conocimiento de los estudiantes, logrando desarrollar en ello la coordinación y la socialización de forma positiva.

TERCERA: Se ha probado que hay cambios sustanciales en los niños y niñas después de emplear los juegos tradicionales, en la psicomotricidad de cada estudiante, debido a que se elevaron los niveles de resultados en proceso y logro previsto para aquellos estudiantes que utilizaron los juegos en el desarrollo de su psicomotricidad.

(Esteban, Poncianno, & Ventura, 2015) Efectos de un programa de psicomotricidad en el desarrollo social y coordinación motora en los alumnos del primer grado "A" de la I.E. Pedro Sánchez Gavidia - Huánuco - 2015. Objetivo: Determinar los efectos de un programa de psicomotricidad en el desarrollo social y la coordinación motora en los alumnos del primer grado "A". Tipo de investigación: aplicada con un diseño pre experimental con un grupo experimental. Tipo de investigación: por su naturaleza es experimental y por su finalidad aplicada. Instrumentos: Encuesta y lista de cotejo. Población: todos los alumnos de 1º "A", 2º "B" y 3º "C" de la Institución Educativa. Muestra: 24 alumnos como grupo Experimental, donde se diseñó y aplicó una prueba de entrada y otra de salida al término de la variable independiente. Resultados: Muestran que en la prueba de entrada los alumnos se ubican en el nivel en inicio con notas de 00 a 10; mientras que los resultados de la prueba de salida nos muestran claramente que los alumnos se ubican en su totalidad en escalas aprobatorias de calificación con 25% en la escala en proceso con notas de 11 a 13 y el 75% en la escala logro previsto con notas de 14 a 17. Conclusiones: La aplicación del programa de psicomotricidad tiene un efecto positivo en el desarrollo social y la coordinación motora de los alumnos del primer grado "A" de la I.E. Pedro Sánchez Gavidia - Huánuco - 2015.

Bravo, L; Ramírez, Y. & Vilca, V. (2015) "Aplicación del programa "ejercicios psicomotores" para definir la lateralidad en niños del primer grado de la I.E. "José Galvez" N° 33131. La Florida, Huánuco, 2014. Tiene como objetivo definir lateralidad derecha e izquierda mediante el Programa "Ejercicios



Psicomotores para Definir Lateralidad en los niños del primer grado" de educación primaria de la Institución Educativa "José Gálvez", Huánuco -2014. El diseño de investigación es experimental con un "Pre Test y Post Test" con dos grupos (experimental y control), cuyos resultados se evidencian a través de tablas y gráficos, tal como lo recomienda las normas estadísticas. A través de la investigación realizada con 40 alumnos de la I.E. se ha logrado definir lateralidad, gracias a la aplicación del programa "Ejercicios Psicomotores" cuyos resultados se han obtenido a través de la aplicación de la lista de cotejo y la observación, mediante el procedimiento de sesiones de aprendizaje con fichas de trabajo y utilizando diversos materiales como: ula ulas, pelotas, globos, latas, conos, etc. Los resultados obtenidos en la investigación con la aplicación del programa responde al problema planteado, como definir lateralidad en los estudiantes del 1 er grado de educación primaria de la Institución Educativa "José Gálvez", Huánuco-2014 como lo demuestra la  $t$  de Student = 12,56 su valor absoluto y el valor crítico de la  $t = 1,684$  encontrado en la tablas especiales, para un  $\alpha = 0,05$ .

En conclusión podemos decir que la aplicación del programa ha influido significativamente en la definición de la lateralidad así podemos ver la tabla 1 y 4 el promedio del pre test 13,45 con el post test de 19,15 del g experimental y también podemos observar que el desarrollo en las dimensiones dando como resultado de la aplicación del programa "Ejercicios Psicomotores tiene efectos significativos en el mejoramiento educativo, por ende en el desarrollo de la educación, quedando así demostrado la aplicación del programa.

Gallardo, B. (2015) "Juegos psicomotores y su influencia en el desarrollo de las nociones espacio temporales en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 549 San Pedro – Conchán – Chota, 2014" Universidad Nacional de Cajamarca. Orientado a aplicar los juegos psicomotores para desarrollar las nociones espacio temporales en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. N° 549 San Pedro del Distrito de Conchán provincia de Chota, departamento de Cajamarca. La investigación es de tipo pre - experimental con un solo grupo estudio, se ha trabajado con la población de 17 estudiantes de ambos sexos, como técnica se utilizó la observación y como instrumento la ficha de observación y la lista de cotejo.

El propósito que persigue este trabajo de investigación es mostrar los resultados obtenidos de pre y post test para determinar la influencia de los juegos psicomotores para desarrollar las nociones espacio- temporales. La influencia de los

juegos psicomotores fueron medidos en sus dimensiones respectivas y en cada uno de los ítems existe una diferencia entre los resultados obtenidos. En consecuencia los juegos psicomotores influyen significativamente en el desarrollo de las nociones espacio- temporales en los niños y niñas de cinco años de edad de la I.E.I. N° 549 San Pedro- Conchán 2014. Luego de la presentación de los resultados se demuestra que la hipótesis de investigación ha sido contrastada positivamente.

## 2.2 Bases teóricas

El juego es una actividad innata del ser humano, siendo una actividad libre despierta el interés de jugarlo para disfrutarlo y aprender algo nuevo. El juego es una actividad que posee características culturales diferentes según el contexto donde se difunde, el juego es una actividad social de integración y socialización que genera un clima de confianza para que los niños y niñas puedan relacionarse entre sí.

El juego- definiciones conceptuales

El juego es una actividad libre y placentera, su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, de carácter universal, ha estado presente en la historia de la humanidad desde tiempos antiguos en todas las culturas y épocas.

Etimológicamente el juego viene de:

Joues: Significa ligereza, pasatiempo

Ludus: Es el acto de jugar.

(Campos & Chacc, 2006)Manifiestan que se debe tener presente que “el juego es también una actividad creadora... Y en las actividades creadoras los niños aprenden a pensar, se expresan, desarrollan habilidades, investigan, descubren, se vuelven más independientes”, que “los juegos son los ensayos de los niños y las niñas para ser adultos, a través de ellos, aprenden a conocerse a sí mismos, a relacionarse con sus amigos, amigas y personas adultas”, y que “el juego les permite relacionarse con otros niños y niñas de su edad, aprenden a respetar, asumir reglas, esperar su turno y saber perder. También les permite desarrollar la imaginación y la creatividad”.

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 (Arango, et. al. 2000, p 4-9)

### Características del juego

(ClubEnsayos, 2018) quien presenta las características fundamentales del juego:

- Voluntario, libre. Jugamos cuando nos apetece, en cualquier lugar y en cualquier momento.
- Divertido, agradable, alegre, satisfactorio. El juego es una actividad que nos gusta tanto a todos y que nos aporta recuerdos muy agradables, debido a que siempre es sinónimo de pasárselo bien.
- Espontáneo, instintivo, irracional. Mientras en todas las otras actividades acostumbramos a mostrarnos demasiado serios y formales, cuando jugamos nos olvidamos de todas estas cosas y, en seguida, nos entregamos tal como somos a esta práctica placentera. Gratuito, improductivo, intrascendente. Generalmente el juego supone una actividad momentánea que reúne a un grupo de personas que quieren pasárselo bien sin buscar nada a cambio.
- Incierto, fluctuante, aventurero. Al empezar un juego generalmente no conocemos el resultado final, nos resulta prácticamente imposible adivinar todo lo que va a suceder.
- Ambivalente, oscilatorio. En el juego pueden ocurrir cosas muy distintas, por ejemplo, saltar de alegría por haber marcado un gol y acto seguido gritar apenados por no haber conseguido interceptar correctamente un pase importante del contrario. En el juego estamos contrastando continuas situaciones.
- Comprometido, intencionado, consciente: Cuando jugamos cada protagonista se ve obligado a tomar decisiones, a interpretar continuamente la situación en la que se encuentra y a ofrecer una respuesta personal mediante las acciones de juego.

- Estético, creativo. Cada juego tiene su propia estética y armonía. Esta característica ayuda a que no sólo sea una actividad agradable para los que juegan, sino que los juegos a menudo son también divertidos para los que los observan.
- Fantástico, simbólico, ficticio. Al jugar nos introducimos en un mundo lleno de personajes ficticios y de acciones que no se corresponden con la vida real. La ficción implica una oposición con el mundo real y permite al sujeto liberarse de las exigencias que lo real le impone para así, actuar y funcionar con sus propias reglas y normas, que de buena gana acepta y cumple.
- Serio, necesario, solemne. Para la persona que participa realmente de un juego, en aquel momento, lo más importante es todo lo que acontece en esa práctica.
- Reglado, normativizado. Todo juego tiene reglas, entendidas como un conjunto de aspectos que nos indican dentro de qué limitaciones podemos intervenir todos los jugadores en las mismas condiciones.

(Velásquez, 2010) define las siguientes características del juego:

Testimonia el impulso propio de la especie humana mediante el cual el hombre trata de superarse.

Es la actividad específica de la infancia y que se distingue por carecer de finalidad extrínseca respondiendo a un impulso propio y ser una expresión libre y espontánea.

Revela el predominio de la asimilación sobre la acomodación o viceversa, ya que el niño juega llega a comprender algo, y ese algo lo asimila a su fantasía, o acomoda sus nuevas experiencias a modelos, haciendo uso de su imaginación.

Profetiza las relaciones sociales y conductas al lenguaje.

El juego: es una lucha por algo o una representación de algo, es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.

Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.

El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

En conclusión, podemos afirmar que el juego:

- Es una actividad placentera.
- Es elegido libremente por los participantes.
- Favorece el desarrollo social, sirve para que el niño y la niña puedan integrarse a sus pares.
- Se realiza simplemente por el placer.
- Produce un ambiente de armonía en sus integrantes.
- Es un modo de interactuar con la realidad.
- Es espontáneo, no requiere motivación ni preparación.
- Es motivador por su misma naturaleza divertida.
- Es influyente en todas las capacidades físicas y psíquicas.
- Es un recurso educativo que favorece el aprendizaje en sus múltiples facetas.
- Es un medio para liberar tensiones.
- Implica acción y participación activa.

### **Importancia del juego**

(Diaz, 1993) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como, por ejemplo:

**Juegos Sensoriales:** Desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.

**Juegos Motrices:** Buscan la madurez de los movimientos en el niño.

**Juegos de Desarrollo Anatómico:** Estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.

**Juegos Organizados:** Refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.

**Juegos Predeportivos:** Incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.

**Juegos Deportivos:** Su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

(Venerandablanco, 2012) Clasifica al juego según la actividad que promueve en el niño:

Juegos sensoriales: Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Los juegos motores: Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

El juego manipulativo: En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

Los juegos de imitación: En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de -palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

El juego simbólico: El juego simbólico es el juego de ficción, el de -hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos -transforma un palo en caballo- a las personas -

convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos –pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

Los juegos verbales: Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

Los juegos de razonamiento lógico: Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático.

Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

Juegos de relaciones espaciales: Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas – rompecabezas o puzzles- exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

Juegos de relaciones temporales: También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales – como las viñetas de los tebeos- para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

Juegos de memoria: Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

Juegos de fantasía: Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

### **Teorías de los juegos**

La investigación se sustenta en la teoría Constructivista y sus exponentes J.Piaget y Lev Viigotsky, que explica el proceso de aprendizaje del ser humano.

**Teoría Cognitiva de Piaget:** La teoría de Piaget se centra en el desarrollo del pensamiento y de la inteligencia humana, nos permite conocer el desarrollo cognitivo de los niños a través de los siguientes estadios:

- Estadio sensoriomotor (0-2 años)

- Estadio preoperatorio (2-7 años):
- Estadio de las operaciones concretas (7 - 12 años)
- Estadio de las operaciones formales (a partir de la adolescencia)

Para (Piaget, 1990) el juego es una expresión conductual en la que prima la asimilación sobre la acomodación. Distingue tres etapas en el desarrollo y la evolución del juego infantil:

(Piaget, 1990) Para clasificar los juegos sin comprometerse a priori con una teoría explicativa, o dicho de otra forma, para que la clasificación sirva a la explicación en lugar de presuponerla, es necesario limitarse a analizar las estructuras como tales, tal como las testimonia cada juego: grado de complejidad mental de cada uno, desde el juego sensoriomotor elemental hasta el juego social superior. (pág. 51)

Se puede evidenciar que los niños a la medida que van creciendo juegan de una manera diferente, sus juegos van evolucionando a la vez que se van desarrollando cognitivamente. Piaget los clasifica en: juego de ejercicio, juego simbólico y juego reglado.

- Juego de ejercicio (0 a 2 años):

(Cartes, 2014) señala que:

El juego funcional o de ejercicio consiste en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato.

Esas acciones se pueden realizar con o sin objetos:

Juegos de ejercicios con el propio cuerpo: donde se domina el espacio gracias a los movimientos (arrastrarse, gatear, caminar, etc.)

Juegos de ejercicios con objetos: donde se manipula y se explora sensorialmente las cualidades de los objetos (morder, lanzar, golpear, etc.)

Juegos de ejercicio con personas: donde se favorece la interacción social (sonreír, tocar, esconderse, etc.)

- El juego simbólico (2 a 6 años):

Los niños tienen la capacidad de imitar situaciones de la vida real, es una actividad en la que el niño y niña pasa de lo real a lo imaginario. Realizan una secuencia de actividades en relación con el hogar y su contexto (cocinita, la familia, el doctor, la escuelita, entre otros)



Los niños simulan hechos imaginarios interpretando escenas creíbles, de la vida real mediante roles y con personajes reales y a veces ficticios.

Este juego le ayuda a desarrollar el lenguaje y la empatía al ponerse en el lugar de otra persona (mamá, papá, hermanos, maestra, tíos, abuelos y otros de su entorno más cercano)

El juego reglado (6 años en adelante)

(Piaget, 1990) señala:

(Piaget, 1990) En resumen, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas, o bolas, etc. o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados. (pág. 51) Este tipo de juego es el que se utilizará para aplicar su uso y mejora en el desarrollo de la psicomotricidad.

**Teoría Sociocultural de Vigotsky:** sostiene la idea del ser humano como resultado del proceso histórico social donde el lenguaje desempeña un papel esencial y el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio.

El niño y la niña cuando ingresan a la institución educativa traen consigo saberes previos, conocimientos adquiridos de su entorno y de la interacción con sus semejantes, la socialización con otros niños favorece en su aprendizaje. Esta interacción tiene base en dos niveles de desarrollo:

Nivel de desarrollo real: Lo que el estudiante realiza en base a sus propios conocimientos y habilidades que posee sin ayuda de otra persona.

Nivel de desarrollo potencial: Lo que el estudiante realiza con apoyo de otra persona que tenga mayor conocimiento o recibe ayuda de un compañero más competente.

(Vigotsky, 1979) manifiesta que la distancia entre el desarrollo real y el desarrollo potencial se llama Zona de Desarrollo Próximo.

La zona de desarrollo próximo. No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de otro compañero más capaz. (pág. 133)

Vigotsky también plantea que el juego es un factor básico en el desarrollo del niño, es útil en el aprendizaje del niño para que obtenga rendimiento en lo académico. A partir del juego el niño construye su identidad cultural y su aprendizaje.

Nos habla de dos tipos de juego:

El juego como valor socializador: considera al juego como una acción espontánea de los niños, a través del juego se le permite socializar, se transmiten valores, costumbres, tradiciones y la cultura de su entorno, del contexto donde se desenvuelve.

El juego como factor de desarrollo: El juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

### **Bases teóricas del desarrollo psicomotriz**

La psicomotricidad comprende al movimiento como elemento insustituible para el desarrollo del ser humano, en el aspecto cognitivo, motor y social.

Definición de psicomotricidad:

Psico: actividad psíquica, cognitivo y social.

Motricidad: cuerpo y movimiento.

Para definir el desarrollo psicomotor vamos a citar a los siguientes autores:

(Franco, 2009) la psicomotricidad es el campo de conocimiento que estudia los elementos que intervienen en las vivencias y movimientos del cuerpo y la mente de los seres humanos. El trabajo psicomotor permite la construcción de aprendizajes a través de actividades planeadas o espontáneas" (pág. 42)

Es el estudio de la noción del cuerpo, es la capacidad de razonar y moverse, a través de su desenvolvimiento influye en el desarrollo social, cognitivo y afectivo.

(Pazmiño, 2009): El término psicomotricidad "integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad (p. 21).

Es un proceso continuo por el cual los niños y niñas adquieren habilidades motoras a lo largo de la maduración,

"Este término hace referencia al dominio de los movimientos de las diferentes partes del cuerpo, en cuanto comporta o precisa un control coordinado de los elementos responsables, conlleva en la mayoría de los casos una actividad volitiva, intencional. Progresa a medida que el niño madura física y psíquicamente, según unas etapas predecibles, normativas" (Diccionario de las Ciencias de la Educación 1997 p. 1190)

#### Tipos de psicomotricidad

Por su naturaleza se clasifican en dos clases:

Motricidad fina: La coordinación motriz fina es la capacidad para utilizar los pequeños músculos como resultado del desarrollo del mismo, para realizar movimientos muy específicos y todo aquello que refieren la participación de nuestras manos y dedos.

La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión.

Para conseguirlo se ha de seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirían diferentes objetivos según las edades. Los aspectos de la motricidad fina que se puede trabajar más tanto a nivel escolar como educativo en general, son: Coordinación viso-manual, motricidad facial, motricidad fonética y motricidad gestual". Comellas J (1990, p.41).

(Conde, 2007) Motricidad gruesa: 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" (pág. 2)

#### El esquema corporal

(Le Boulch, 1970) El niño, antes de manejar su cuerpo tiene que conocer las partes de su cuerpo, su ubicación espacial y temporal y la relación que tiene todo esto con su propio cuerpo, de la misma manera debe conocer los límites de movimiento de cada parte de su cuerpo y saber cómo usarla. Le Boulch, J. (1970) manifiesta que "La imagen corporal puede definirse como intuición global o conocimiento inmediato de nuestro cuerpo, sea de reposo o en movimiento, en función de la interacción de sus partes y sobre todo de su relación con el espacio y los objetos que nos rodean" (pág. 87)

## Dominio corporal

El dominio corporal, es la capacidad adquirida de controlar nuestro cuerpo y dominar sus diferentes partes: tronco, extremidades superiores e inferiores, que nos permite desplazarnos y sincronizar nuestros movimientos superando dificultades que se presenten en el entorno.

El Ministerio de Educación del Perú manifiesta que el dominio corporal:

(MINEDU., (2009))“Desarrolla capacidades derivadas de las estructuras neurológicas, como el equilibrio y la coordinación. Estas capacidades permiten el conocimiento, la experimentación, la representación mental y la toma de conciencia de su cuerpo global y de sus segmentos, así como de los elementos funcionales y sus posibilidades de movimiento: tono, postura y movilidad. Su logro de aprendizaje es la integración de lo sensorial con lo perceptivo, controlando sus emociones y experimentando, a través de juegos lúdicos, los elementos de su cuerpo en relación con el espacio y el tiempo, valorando el desarrollo y la estructuración de su esquema corporal” (pág. 285)

Desde el nacimiento el ser humano se encuentra en un constante impulso de moverse, esto permite explorar el mundo que lo rodea, reconocerse como ser único y diferente y valerse por sí mismo en las actividades propias de su edad con confianza y seguridad.

Existen dos tipos de dominio corporal:

(Comellas & Perpinya, “Psicomotricidad en la Educación Infantil, Recursos Pedagógicos” , 2003)Dominio corporal dinámico: Es el control de todas las partes del cuerpo y la armonía de los movimientos. Para Comellas, J. y Perpinya, A. (2003) "El dominio corporal dinámico es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores, tronco) y de moverla siguiendo la propia voluntad” (pág. 113)

Dominio corporal estático: Es la actividad motriz que hace referencia a todas aquellas actividades motrices que llevarán al niño a interiorizar el esquema corporal, como: la respiración, el equilibrio, la relajación y el autocontrol. es “La vivencia de los movimientos segmentarios, su unión armoniosa y la adquisición de la madurez necesaria del sistema nervioso, permiten al niño realizar una acción previamente representada mentalmente” (pág. 113)

Nuestro sistema educativo considera las siguientes capacidades del Dominio Corporal:

- Lateralidad
- Ubicación Espacial

- Ubicación Temporal
- Actividades Rítmicas

### La lateralidad

Es el dominio motriz del lado del cuerpo, ya sea derecho e izquierdo, para muchos autores, este desarrollo se da en los primeros meses de vida del niño y la niña, cuando empiezan a manipular objetos, cuando estiran los brazos para alcanzarlos, cuando se observa que la mayor parte de sus actividades lo realiza con una mano más que la otra. (Cratty, 1982) Señala que “La mayoría de los autores sostienen que la preferencia por una mano aparece en edad bastante temprana y se pone de manifiesto cuando el infante empieza a golpear objetos durante el tercer y el cuarto mes”(pág. 111)

(Comellas, 1990), "la lateralidad puede estar influenciada por la herencia, por el tipo de posición del cuerpo en el periodo fetal y por las condiciones socio- culturales" (p. 68). El autor manifiesta que la lateralidad puede estar influenciada desde el vientre de la madre, mucho antes de nacer.

Para (Le Boulch, 1970) la lateralidad es la preferencia por razón del uso más frecuente y efectivo de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra.

Depende de dos factores:

- 1) Biológico (del desarrollo neurológico del individuo y de su genética)
- 2) Las influencias culturales que recibe.

La lateralidad es un proceso que se produce a nivel neurológico, quiere decir que el lado que domine el ser humano dependerá de la dominancia del hemisferio del cerebro: derecho o izquierdo.

(Baeza, 2014) Los tipos de lateralidad Diestro: Habitualmente utiliza la mano derecha para realizar las acciones. Cuando la persona es diestra se debe a la existencia de una dominancia cerebral izquierda.

- Zurdo: Es la persona que utiliza la mano izquierda para hacer las cosas. Un individuo puede ser zurdo cuando los principales centros de mando se encuentran en el hemisferio derecho.
- Zurdería Contrariada: Su lado izquierdo es el dominante, pero utilizan la derecha por influencias sociales y culturales.

- **Ambidextrismo:** Utilización de los dos lados del cuerpo. Puede haber dificultades en el aprendizaje relacionados con la utilización del espacio al escribir o en otras situaciones.
- **Lateralidad Cruzada:** Se utilizan claramente diferentes lados del cuerpo por “cruces” de ojo, oído, o ambos. Por ejemplo, en caso de ojo derecho, oído derecho y mano y pie zurdos, puede darse lateralidad cruzada. Si todo es diestro y el ojo es el izquierdo: es diestro con cruce visual. Si todo es diestro y el oído es el izquierdo, es diestro con cruce auditivo.
- **Lateralidad sin definir:** La expresión lateralidad sin definir se refiere a la utilización de un lado del cuerpo u otro, sin la aplicación de un patrón definido y estable. En esos casos el empleo de una mano, ojo, oído o pierna, no es constante ni está diferenciada totalmente.

La lateralidad es importante en la formación del estudiante MINEDU (2016) afirma que “La lateralidad es fundamental en el desarrollo de la conciencia y el esquema corporal. Además, determina un lado dominante que puede ser utilizado en el desarrollo de la lectoescritura” p. 1

Para afianzar este aprendizaje de la lateralidad lo primero que debe conocer el niño y la niña es su lado dominante y no dominante, luego reconocerá su lado derecho e izquierdo, este proceso está relacionado al estudio que comprende esta investigación.

Es una habilidad básica que tiene que ver con la capacidad de aprendizaje

La orientación espacial implica establecer relaciones entre el cuerpo y los demás objetos, está asociada al espacio perceptivo e incluye esencialmente relaciones topológicas. La estructuración del espacio conlleva adquirir nociones desde los planos más sencillos (arriba, abajo, adelante, atrás) a los más complejos (derecha-izquierda), dándose primero en la acción y pasando posteriormente a ser representados en uno mismo, en el otro y en el espacio con los objetos (Maganto y Cruz, 2000 p.10) citado en MINEDU (2016 p.2 Unidad Didáctica 1)

(MINEDU, 2016) manifiesta que la ubicación espacial “es la que nos permite tomar conciencia del lugar que ocupamos con relación a todo lo que nos rodea. Así podremos señalar con facilidad y dar referencias sobre el lugar en el que nos encontramos” p.2

Es la capacidad que tiene el niño para conocer la localización de su cuerpo en relación con la posición de los objetos de su entorno, como también la habilidad y el conocimiento para poder colocar los objetos en función de su propia posición.

La ubicación espacial se ejecuta a través del movimiento que implica cierto orden de nuestro cuerpo con relación a los objetos que se encuentran en el espacio:

- Cerca
- Lejos
- Arriba
- Abajo
- Dentro
- Fuera
- Alrededor de.

La noción temporal toma como soporte la imagen del cuerpo para realizar proyecciones temporales de sí mismo hacia el exterior. Es la habilidad para calcular periodos de tiempo del presente con el pasado y futuro. Zapata, O. (2001) afirma que "la estructuración temporal está relacionada con el tiempo, esta se debe proyectar en relación con el espacio del tiempo en pasado y en futuro" (p. 30).

La percepción temporal permite establecer relaciones de sucesos de orden, ritmo y duración, los conceptos temporales se adquieren por la experiencia, el niño y la niña toman conciencia de la dimensión corporal gracias a la exploración, a sus movimientos corporales y experiencias diarias, al caminar, jugar, saltar entre otras actividades que realiza.

Para (Sanchez & Benitez, 2014) La comprensión del tiempo está muy relacionada con el conocimiento físico y social, que se construye a través de determinadas fases:

- Los niños tienen una visión única del tiempo, no son conscientes del pasado ni del futuro, solo concibe el tiempo relacionado al presente.
- Comienzan a entender que el tiempo es un proceso continuo, que las cosas existen antes de ahora y que existirán después de ahora.
- Utilizan las palabras de ayer o mañana, aunque en algunas ocasiones no acertadamente, pero con señas de que comienza a comprender la existencia de un pasado y un futuro.

- Aunque no lo hacen de manera secuencial ni cronológicamente comienzan a tener la capacidad para reconstruir hechos o sucesos pasados. Como, por ejemplo, si le preguntamos ¿cómo hizo ese dibujo?, lo podrá contar, pero no siguiendo un orden.
- En último lugar, teniendo una visión más objetiva del tiempo, los niños adquieren la capacidad para reconstruir secuencial y cronológicamente el tiempo y para comprender las unidades convencionales del mismo (mes, semana, hora...)

Las actividades que se realizan en niños y niñas de 6 años en la Educación Básica Regular para desarrollar la noción temporal son: Antes, durante y después.

Actividades rítmicas

El ritmo permite a través del movimiento la flexibilidad, el relajamiento, la independencia de las diferentes partes del cuerpo alcanzando una coordinación y armonía total de los movimientos.

La precisión rítmica depende de la capacidad motriz del niño, es un proceso lento que necesita un trabajo progresivo, a los seis años el niño ya debe tener el ritmo corporal más sincronizado con el ritmo de la música.

A los seis años toma conciencia de la naturalidad del intervalo y la duración del sonido. Es capaz de sincronizar las extremidades superiores e inferiores.

Nociones del ritmo:

- Noción del momento preciso: Antes, durante y después.
- Noción de duración: largo, corto.
- Noción de sucesión: hechos posteriores, antes y después.
- Noción de velocidad: rápido, lento.

Las actividades rítmicas en el primer grado se trabajan con rondas infantiles donde los movimientos que realicen los niños y las niñas serán al compás de la música, en este caso lento y rápido.

### **Teorías de la psicomotricidad**

**La teoría Psicosocial de Wallon, H.** En su teoría manifiesta que el movimiento influye tanto en el desarrollo psíquico como en las relaciones del niño o niña con otras personas,



coincide con Vygotsky cuando afirma que la clave del desarrollo del niño es la interacción con los demás ya que los niños son seres sociales desde que nacen.

Para Wallon, citado por VILA, I. (1986 p. 57) El movimiento prefigura las distintas direcciones que podrá tomar la actividad psíquica y adopta tres formas, teniendo cada uno su rol asignado en la evolución psíquica del ser humano:

- Movimientos pasivos o exógenos que son el reflejo de equilibración y reacciones a la gravedad.
- Movimientos activos o autógenos que configuran los desplazamientos corporales y la relación con el medio exterior como la locomoción y la prehensión.
- Reacciones posturales manifiestas en el lenguaje corporal.

Son 6 los estadios que propone Wallon en su investigación:

Primer estadio (1 a 6 meses): (Ajuriaguerra, 1974) manifiesta que:

La respuesta motora a los diferentes estímulos (interoceptivos, propioceptivos y exteroceptivos) es una respuesta refleja. A veces parece adaptarse a su objeto (succión, prensión - refleja, etcétera), otras veces actúa en forma de grandes descargas impulsivas, sin ejercer el menor control en la respuesta, debido a que los centros corticales superiores aún no son capaces de ejercer su control. En este sentido, la forma más degradada de la actividad es la que posteriormente se da cuando queda abolido el control superior”

Aún no se encuentran diferenciadas las funciones de los músculos: tónica y clónica. Se requiere de personas adultas para satisfacer sus necesidades fisiológicas.

Segundo estadio: Emocional (De 6 a 12 meses):

La simbiosis afectiva que sigue inmediatamente a la auténtica simbiosis de la vida fetal, simbiosis que, por otra parte, continúa con la simbiosis alimenticia de los primeros meses de vida. El niño establece sus primeras relaciones en función de sus necesidades elementales (necesidad de que le alimenten, le acunen, le muden, le vuelvan de lado, etc.), cambios que adquieren toda su importancia hacia los seis meses. En este estadio, tanto como los cuidados materiales, el niño necesita muestras de afecto por parte de quienes le rodean. (pág. 30)

Se produce el paso de lo fisiológico a lo psicológico.

Tercer estadio: Sensitivo – Motor (De finales del primer año, inicios de los 2 hasta los 3 años)

(Ajuriaguerra, 1974) afirma que “El espacio se transforma por completo al andar, con las nuevas posibilidades de desplazamiento. En cuanto al lenguaje, la actividad artrofonatoria (espontánea, imitativa posteriormente), que supone una organización neuromotora sumamente fina, se convierte en una actividad verdaderamente simbólica” (pág. 31)

La aparición de la adquisición de nuevas capacidades (la marcha, el lenguaje, etc) que les permite al niño y la niña desenvolverse en su medio con mayor libertad.

Cuarto estadio: Personalismo. (De 3 a 6 años)

El hecho de que el niño tiene ya auténtica conciencia de sí mismo, lo da a entender, por primera vez, el excesivo grado de sensibilización ante los demás; es la llamada “reacción de prestancia” al estar a disgusto o el sentirse avergonzado por lo que hace, cosa que pone en entredicho su adaptación. Pasado el tiempo en que siente esta vergüenza característica motivada por el hecho de representarse a sí mismo tal como lo ven los demás, de verse como lo ven los otros, se afirmará y extraerá las consecuencias propias de su afirmación. (pág. 31)

Llega a tener formada la imagen de sí mismo y llega a la “conciencia del yo”

Quinto estadio: Pensamiento categorial (De 6 a 11 años)

Cambios físicos que comprometen el esquema corporal y cambios psíquicos que conducen a la consolidación de la identidad y a la reflexión sobre su propio lugar en el mundo.

Sexto estadio: Adolescencia (A partir de 11 años)

El individuo pasa por una serie de conflictos internos y externos.

Se caracteriza por la búsqueda de la autoafirmación y el desarrollo de la sexualidad.

Para Wallon los estadios no concluyen aquí, siempre habrá más estadios en el estudio del ser humano.

**Teoría Psicocinética** (Le Boulch, 1970) en su teoría utiliza como material pedagógico el movimiento humano en todas sus formas.

Se basa en 6 principios pedagógicos inspirado en el método activo tal como lo sustenta (Martinez & Rodriguez, 2010)(págs. 30 - 34)

El Método implica una filosofía de la educación: El objetivo es favorecer el desarrollo y lograr un hombre capaz de ubicarse y actuar en un mundo en constante transformación por medio de:

- Mejor conocimiento y aceptación de sí mismo.
- Mejor ajuste de su conducta.
- Auténtica autonomía y acceso a responsabilidades en el marco de la vida social.

La Psicocinética es un método de pedagogía activa: la cual concibe a la educación como el acto de señalar caminos para la autodeterminación personal y social, acentúa un carácter activo del niño en el proceso de aprendizaje y busca inventar e indagar en contacto con la realidad. Las educaciones en relación con el aprendizaje conforman una competencia formada por:

Conocimientos: los cuales al ser experimentados e incorporados al aprendizaje permiten actuar nuevamente sobre la realidad en forma más efectiva y en ocasiones más compleja.

Habilidades: la cual se refiere a características relativas a la eficacia o precisión en la consecución de determinadas metas u objetivos motores bien definidos.

Determinadas conductas sociales: participación, tolerancia, respeto a opiniones, expresión de opiniones, esperar turno para realizar actividades, etc. Donde, además, es el medio para tener una formación y adquirir conocimientos.

El método se apoya en una psicología unitaria de la persona: es indispensable suscitar la actividad espontánea del alumno, apoyándonos para ello en sus necesidades, la base imprescindible para las adquisiciones del niño puesto que lo impulsará a desplegar todos sus recursos con miras al logro de un objetivo concordante con sus necesidades.

El método asigna un lugar de privilegio a la experiencia vivida por el alumno: lo que aprendemos dependerá de lo que realmente hemos vivido y del carácter de esta vivencia. El niño domina y comprende mejor una situación nueva por medio de su propia exploración.

El método se apoya sobre la noción de la estructuración recíproca: en las situaciones vividas en psicocinética se traducen en el plano de la conducta por medio de la ejecución de un movimiento.

En la relación entre el yo y el mundo, tal como ésta se vive en los ejercicios psicocinéticos, el sujeto puede orientarse en dos direcciones:

Una dirigida hacia el dominio de objetivos externos: esto es cuando al niño se le pone frente a actividades previamente estructuradas y adecuadas a su nivel, así, el niño responderá de acuerdo a sus intereses y al cumplimiento de su objetivo.

Otra dirigida hacia su propia actividad poniendo en juego una forma de atención interiorizada: para que el aprendizaje motor resulte significativo y funcional, el sujeto debe participar en la construcción de dicho proceso, ya sea utilizando la información pertinente o bien aplicando principios en la solución de problemas, así como el ajuste interior de las estructuras psicomotrices.

La psicocinética recurre a la dinámica del grupo en actividad: una parte de la autoridad investida por el maestro es transferida al grupo, el cual vive la experiencia de la democracia escolar valiosa para la formación de una personalidad equilibrada.

El trabajo en el seno del grupo puede presentar dos aspectos:

Algunos ejercicios serán vividos como experiencias individuales en el seno del grupo, por ejemplo: conciencia del propio cuerpo. A pesar del carácter individual de este ejercicio, la presencia del grupo ejerce considerable influencia sobre la ejecución del ejercicio, además de que ayuda a tener mayores posibilidades de adaptación del niño y su relación con los demás mediante un lenguaje corporal.

Otros ejercicios propondrán tareas colectivas, esto permite vivenciar las actitudes sociales de organización, comunicación y cooperación, las que contribuyen a la construcción del ser y a su firme inserción en la realidad.

La psicomotricidad en el currículo nacional

Enfoque del Área de Educación Física

El área de Educación Física trabaja con el Enfoque Construcción de la Corporeidad, es el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y aprendizaje de la Educación física.

Dicho enfoque se basa en el desarrollo humano y concibe al hombre como una unidad funcional donde se relacionan aspectos cognitivos, motrices, sociales, emocionales y afectivos que están interrelacionados estrechamente en el ambiente donde se desarrollan los estudiantes y respeta todos los procesos particulares que configuran su complejidad

para la adaptación activa del estudiante a la realidad. Es importante alejarse de las prácticas de ejercicios repetitivos o de la enseñanza exclusiva de fundamentos deportivos y apropiarse de una práctica formativa, repensando las practicas pedagógicas que buscan un desarrollo psicomotor armónico desde etapas iniciales de la vida. MINEDU (2016 p. 41)

La corporeidad es el término exclusivo al ser humano, es la forma de entender al cuerpo como objeto que vincula el hacer, el saber, el pensar, el sentir, el comunicar y el querer.

Dentro de las orientaciones generales para desarrollar competencias en el área de Educación Física tenemos:

Promover actividades sensoriomotrices que incluyan juegos motores, juegos dramáticos, juegos tradicionales, populares y autóctonos, juegos predeportivos y actividades físicas en diferentes contextos y continuar ofreciendo situaciones de juego y actividades como en el anterior nivel, pero que progresivamente comienzan a incorporar espacios, tiempos y reglas más complejas. A partir del tercer grado los estudiantes se inician en dinámicas grupales, en donde asume y adjudica un rol. (MINEDU, 2016, pág. 42)

El aprendizaje es significativo si tomamos como recurso, las actividades propias del contexto de los niños y niñas, siendo los juegos populares, tradicionales, autóctonos y deportivos parte de sus vivencias del día a día y al introducirlo en la práctica pedagógica nos dará mejores resultados en las capacidades que queremos desarrollar en ellos.

Competencias y capacidades del área de educación física

(MINEDU, 2016, pág. 32) Considera tres competencias para el área de Educación Física con las capacidades a desarrollar en el estudiante

Competencia	Capacidades
<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b></p> <p>El estudiante comprende y toma conciencia de sí mismo en interacción con el espacio y las personas de su entorno, lo que contribuye a construir su identidad y autoestima. Interioriza y organiza sus</p>	<p>- <b>Comprende su cuerpo:</b> Es decir, interioriza su cuerpo en estado estático o en movimiento en relación al espacio, el tiempo, los objetos y demás personas de su entorno.</p>

<p>movimientos eficazmente según sus posibilidades, en la práctica de actividades físicas como el juego, el deporte y aquellas que se desarrollan en la vida cotidiana. Asimismo, es capaz de expresar y comunicar a través de su cuerpo: ideas, emociones y sentimientos con gestos, posturas, tono muscular, entre otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Se expresa corporalmente:</b> Usa el lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y pensamientos. Implica utilizar el tono, los gestos, mímicas, posturas y movimientos para expresarse, desarrollando la creatividad al usar todos los recursos que ofrece el cuerpo y el movimiento.</li> </ul>
<p><b>Asume una vida saludable.</b></p> <p>El estudiante tiene conciencia reflexiva sobre su bienestar, por lo que incorpora prácticas autónomas que conllevan a una mejora de su calidad de vida. Esto supone que comprende la relación entre vida saludable y bienestar, así como práctica actividad física para la salud, posturas corporales adecuadas, alimentación saludable e higiene personal y del ambiente, según sus recursos y entorno sociocultural y ambiental, promoviendo la prevención de enfermedades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud:</b> es comprender los procesos vinculados con la alimentación, la postura, la higiene corporal y la práctica de actividad física y cómo estos influyen en el estado de bienestar integral (físico, psicológico y emocional).</li> <li>- <b>Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida:</b> es asumir una actitud crítica sobre la importancia de hábitos saludables y sus beneficios vinculados con la mejora de la calidad de vida. Esto supone la planificación de rutinas, dietas o planes que pongan en práctica sus conocimientos sobre alimentación, higiene corporal, posturas y actividad física para la salud según sus propias</li> </ul>

	necesidades, recursos y entorno.
<p><b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b></p> <p>En la práctica de diferentes actividades físicas (juegos, deportes, actividades predeportivas, etc.). Implica poner en juego los recursos personales para una apropiada interacción social, inclusión y convivencia, insertándose adecuadamente en el grupo y resolviendo conflictos de manera asertiva, empática y pertinente a cada situación. De igual manera, aplica estrategias y tácticas para el logro de un objetivo común en la práctica de diferentes actividades físicas, mostrando una actitud proactiva en la organización de eventos lúdicos y deportivos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices:</b> supone interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica y deportiva experimentando el placer y disfrute que ella representa. Por otro lado, desarrolla habilidades como el respeto a las normas de juego, liderazgo, tolerancia, actitud proactiva, la resolución de conflictos interpersonales, la pertenencia positiva a un grupo, entre otras.</li> <li>- <b>Crea y aplica estrategias y tácticas de juego:</b> supone emplear los recursos personales y las potencialidades de cada miembro del equipo para el logro de un objetivo común, desarrollando y aplicando reglas y soluciones tácticas de juego en actividades físicas de colaboración, cooperación y oposición.</li> </ul>

### Sesiones de aprendizaje:

Las sesiones de aprendizaje son secuencias pedagógicas y a la vez herramientas curriculares que sirven para orientar la labor docente.

El desarrollo de las actividades de aprendizaje se realiza en tres momentos:

**Inicio:** Es la primera actividad que realiza el docente, para MINEDU (2013) “Tienen como propósito; comunicar a los estudiantes lo que aprenderán en la sesión, activar o movilizar los saberes previos de los estudiantes (evaluación diagnóstica), que servirán como enlace puente para la construcción de los nuevos aprendizajes” p. 59

**Desarrollo:** En esta etapa, para MINEDU (2013) “acompaña, guía, orienta, modela, explica, proporciona información al estudiante, para ayudarle a construir el aprendizaje. Para ello el docente brinda un conjunto de estrategias y materiales que le facilitan al estudiante” p.59

**Cierre:** Es la actividad final de la sesión de aprendizaje donde “se promueve la metacognición como parte del aprendizaje orientado al mejoramiento continuo de los desempeños que evidencian los estudiantes en el desarrollo de las capacidades” (MINEDU, 2013, p.59).

### **2.3 Definición de términos básicos**

**Desarrollo.** -(Franco, 2009)el desarrollo "es un proceso que indica cambio, diferenciación, desenvolvimiento y transformación gradual hacia mayores y más complejos niveles de organización, en aspectos como el biológico, psicológico, cognoscitivo, nutricional, ético, sexual, ecológico, cultural y social" (pág. 37)

**Juego.** - Es una actividad innata del ser humano. (Alvear, 2013)manifiesta que en el niño y niña “desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se involucran en la acción, elaboran razonamientos y juicios” (pág. 11)

**Lateralidad.** - Es una capacidad o un proceso que se desarrolla para que se pueda dar una orientación en el espacio: derecha- izquierda.

**Psicomotricidad:** Según (Berruezo, 1995) “la psicomotricidad es una técnica que pretende desarrollar las capacidades del individuo (la inteligencia, la comunicación, la afectividad, los aprendizajes) a través del movimiento, tanto en sujetos normales como en personas que sufren perturbaciones motrices”

**Ritmo.** -(Comellas, 1990), "el ritmo es una capacidad que debe adquirir un niño /a en la realización de los diferentes movimientos, además es importante que pueda repetirlos según una consigna" (pág. 28)



Noción Espacial. -Según Fuentes (2005) Las nociones espaciales son conceptos que se aprenden en la interacción cotidiana con el espacio tridimensional, los objetos que lo ocupan, donde el propio cuerpo cumple un papel primordial ya que es el primer referente para “organizar” este espacio a través de una serie de relaciones. Las palabras concretas que representan estas relaciones se aprenden de otros seres humanos. (p.27)

Noción Temporal. -Es la percepción de la duración del tiempo, se toma conciencia de la dimensión temporal por medio de los movimientos corporales y actividades diarias donde se van adquiriendo las nociones de antes, durante y después.

## **2.4 Hipótesis de investigación**

### **2.4.1 Hipótesis general**

El uso de los juegos mejora el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura.

### **2.4.2 Hipótesis específicas**

El uso de los juegos mejora la lateralidad en los estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura.

El uso de los juegos mejora la ubicación espacial en los estudiantes del primer grado de primaria en la I. E. N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura.

El uso de los juegos mejora la ubicación temporal en los estudiantes del primer grado de primaria en la I. E. N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura.

El uso de los juegos mejora las actividades rítmicas en los estudiantes del primer grado de primaria en la I. E. N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura.

## 2.5 Operacionalización de las variables

VARIABLES	DENOMINACION
INDEPENDIENTE	JUEGOS
DEPENDIENTE	DESARROLLO PSICOMOTRIZ

Variable	Dimensión	Indicadores	Índice	Item	Instrumento
<b>DESARROLLO PSICOMOTRIZ</b>  Es el campo de conocimiento que estudia los elementos que intervienen en las vivencias y movimientos del cuerpo y la mente de los seres humanos. El trabajo psicomotor permite la construcción de aprendizajes a través de actividades planeadas o espontáneas.	Esquema corporal	Lateralidad	Derecha Izquierda.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Levanta el lado derecho de su brazo cuando se le indica.</li> <li>Levanta el lado izquierdo de su brazo cuando se le indica.</li> <li>Levanta el lado derecho de su pierna cuando se le indica.</li> <li>Levanta el lado izquierdo de su pierna cuando se le indica.</li> <li>Se orienta en el espacio y señala objetos que se encuentran a su lado derecho.</li> <li>Se orienta en el espacio y señala objetos que se encuentran a su lado izquierdo.</li> </ul>	Pre prueba y pos prueba de lista de cotejo.
		Orientación espacial	Cerca. Lejos, Arriba Abajo Dentro Fuera Alrededor de.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se ubica en el espacio según se le indique: arriba en relación a un objeto.</li> <li>Se ubica en el espacio según se le indique: abajo en relación a un objeto.</li> <li>Se ubica en el espacio según se le indique: cerca en relación a un objeto.</li> <li>Se ubica en el espacio según se le indique: lejos en relación a un objeto.</li> <li>Se ubica dentro de una ronda cuando se le pide.</li> <li>Se ubica fuera de una ronda cuando se le pide.</li> <li>Se desplaza alrededor de una ronda cuando se le pide.</li> </ul>	
		Orientación	Durante	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cumple con actividades que se</li> </ul>	

		temporal	Después	<p>realiza antes del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumple con actividades que se realiza durante del juego.</li> <li>• Cumple con actividades que se realiza después del juego.</li> <li>• Conoce el antes de una actividad mencionándolo cuando se le pregunta.</li> <li>• Conoce el durante de una actividad mencionándolo cuando se le pregunta.</li> <li>• Conoce el después en una actividad mencionándolo cuando se le pregunta.</li> </ul>	
		Actividades rítmicas	Lento Rápido.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sigue el ritmo rápido con su cuerpo en las rondas infantiles.</li> <li>• Sigue el ritmo lento con su cuerpo en las rondas infantiles.</li> </ul>	
<p><b>JUEGOS</b></p> <p>El juego es una actividad que posee características culturales diferentes según el contexto donde se difunde, el juego es una actividad social de integración y socialización que genera un clima de confianza para que los niños y niñas puedan relacionarse entre sí.</p>	Habilidades sociomotric es	Comprende su cuerpo.	Juego: El rey manda. Juego: La gallinita ciega.	Sesiones de aprendizaje	
		Se expresa corporalment e.	Juego: El gato y el ratón. Juego: Las estatuas		
		Usa habilidades sociomotric es	Juego: El lobo Juego: Siete pecados		
		Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	Juego: El robot sin pilas Juego: El baile de la tortuga y la liebre.		

## CAPÍTULO III METODOLOGÍA

### 3.1 Diseño metodológico

#### El Nivel de Investigación

La investigación correspondiente es de tipo aplicada, de nivel explicativo

#### Diseño de la Investigación

El diseño es cuasi experimental, de dos grupos uno de control y el otro experimental con prueba de entrada y salida. El siguiente diagrama representa este diseño:

Grupo	Pre Prueba	Variable Independiente	Post Prueba
<i>E</i>	$O_1$	<i>X</i>	$O_2$
<i>C</i>	$O_3$	---	$O_4$

Donde:

*E* = Grupo experimental (alumnos seleccionado del Primer Grado A de la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II - 2018)

*C* = Grupo Control (Alumnos del Primer grado B de Primaria de la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II - 2018)

*X* = Aplicación de juegos.

$O_1$ : Medición del desarrollo psicomotriz del grupo experimental (Pre Prueba)

$O_2$ : Medición del desarrollo psicomotriz del grupo experimental (Post Prueba)

$O_3$ : Medición del desarrollo psicomotriz del grupo control (Pre Prueba)

$O_4$ : Medición del desarrollo psicomotriz del grupo control (Post Prueba)

## 3.2 Población y muestra

### 3.2.1 Población

Todos los estudiantes del primer grado de nivel Primario de la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II matriculados en el año 2018, siendo un total de 99 estudiantes.

### 3.2.2 Muestra

Estará conformada por 44 estudiantes de primer grado que se encuentran matriculados en el año escolar 2018 en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II, de 6 a 7 años de edad; que se encuentran estudiando en el primer grado A y primer grado B, El primero A pertenece al grupo experimental a quienes se le aplicó un Taller de Juegos y el primero B pertenece al grupo control a quienes no se le aplicará el taller señalado.

## 3.3 Técnicas de recolección de datos

### Técnicas

**Observación.** - Es el proceso de investigación, es la acción de mirar con rigor, en forma sistemática y profunda con el interés de descubrir la importancia de aquello que se observa.

### Documental:

### Instrumento de recolección de datos

Ficha Técnica del Instrumento

Denominación: Lista de Cotejo

Autor y año : Javier Iván Sánchez Neyra (2018)

Objetivo : Evaluar la psicomotricidad, el dominio corporal de los niños y niñas del primer grado.

Alcances : Niños de 6 y 7 años

Duración : 60 minutos

Material : Papel, lapicero, tablero, cámara fotográfica y de video.

Descripción : Es un instrumento elaborado por el autor de la investigación, comprende su aplicación una evaluación mediante la observación (pre prueba y pos prueba)

Calificación : Consta de 21 ítems por sesión de aprendizaje, con respuestas de logró y no logró.

Interpretación : Evalúa cuatro capacidades de la competencia del área de Educación Física:  
lateralidad, ubicación espacial, ubicación temporal y ritmo.

### Prueba de la hipótesis

Se utilizará la prueba de hipótesis para la media de una población en estudio.

#### Prueba de hipótesis:

- 1) Hipótesis General

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu \neq \mu_2$$

Hipótesis Específica

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 < \mu_2$$

- 2) El nivel de significancia es  $\alpha = 0.05$

- 3) El valor de Z (distribución Normal)

$$Z_c = \frac{\bar{x}_1 + \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Donde :

$$\text{Promedio : } \bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$\text{Varianza : } S^2 = \frac{\sum x_i^2}{n} - \bar{x}^2$$

- 4) Regla de decisión

Se acepta  $H_0$  si  $Z_c < Z_t$

Se rechaza  $H_0$  si  $Z_c \geq Z_t$

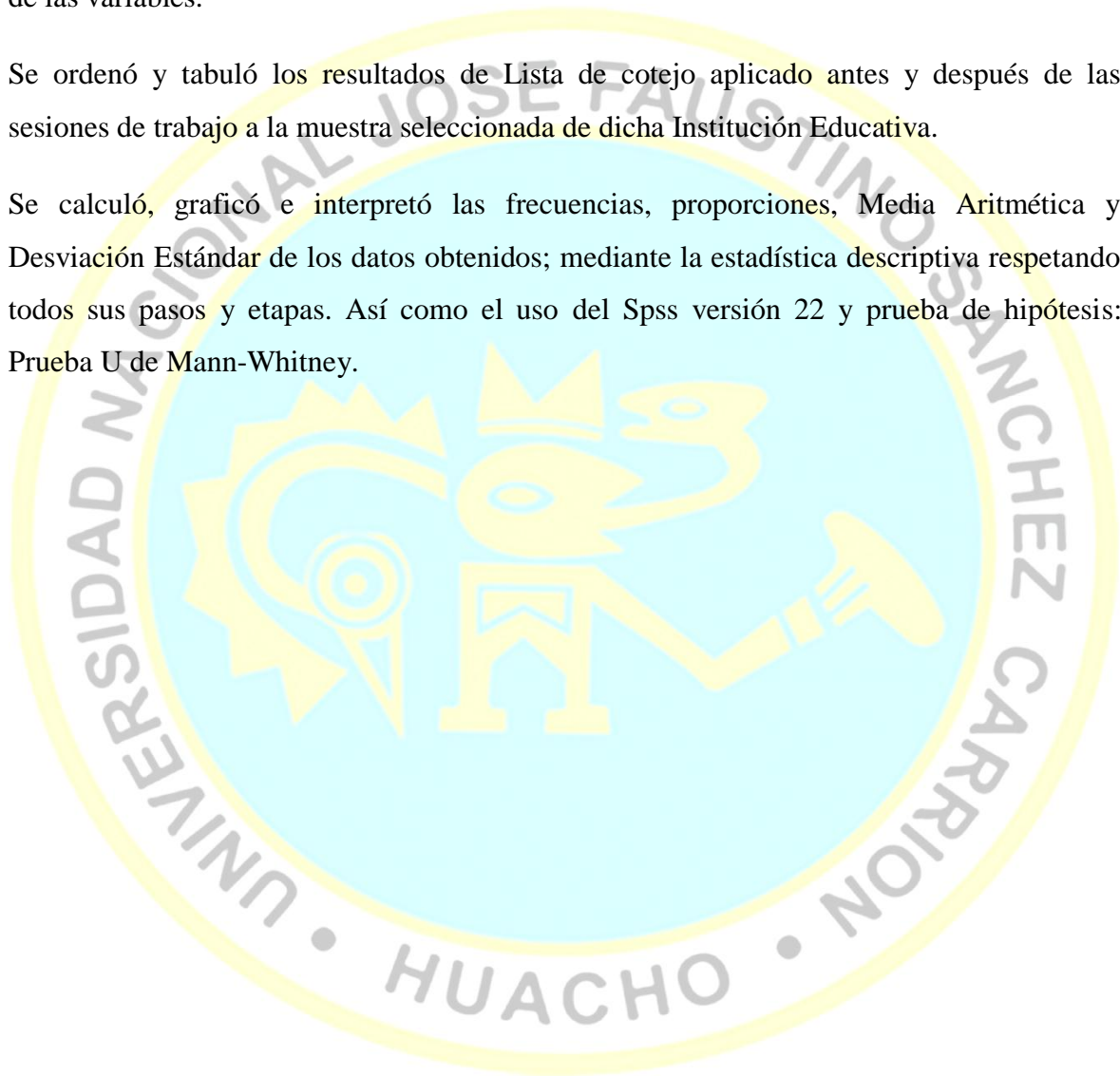
### 3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

Evaluación y crítica que consistió en inspeccionar la validez y confiabilidad de los datos para corregir los errores y omisiones de acuerdo a ciertas reglas fijas con el fin de obtener óptimos resultados y calidad de la investigación.

Se codificó las respuestas teniendo presente los criterios de clasificación y categorización de las variables.

Se ordenó y tabuló los resultados de Lista de cotejo aplicado antes y después de las sesiones de trabajo a la muestra seleccionada de dicha Institución Educativa.

Se calculó, graficó e interpretó las frecuencias, proporciones, Media Aritmética y Desviación Estándar de los datos obtenidos; mediante la estadística descriptiva respetando todos sus pasos y etapas. Así como el uso del Spss versión 22 y prueba de hipótesis: Prueba U de Mann-Whitney.



## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

#### 4.1 Análisis de resultados

##### Descripción de los resultados de la variable desarrollo psicomotriz

**Tabla 1:** Niveles de Desarrollo psicomotriz del grupo control y experimental según el pretest y postest

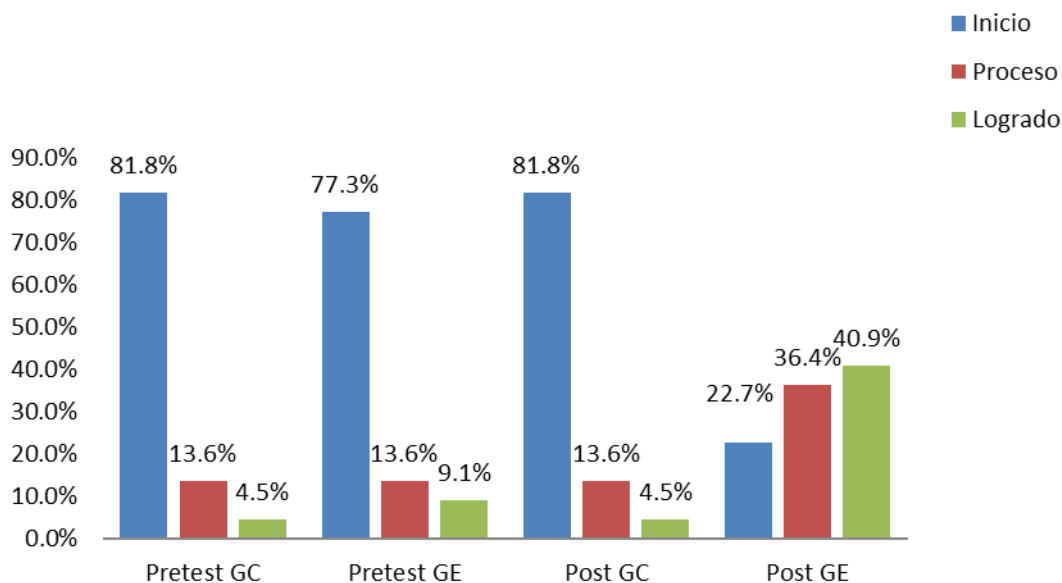
Grupo	Niveles Logro	Pre Test		Post Test	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Control	Inicio	18	81.8%	18	81.8%
	Proceso	3	13.6%	3	13.6%
	Logrado	1	4.5%	1	4.5%
	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>
Experimental	Inicio	17	77.3%	5	22.7%
	Proceso	3	13.6%	8	36.4%
	Logrado	2	9.1%	9	40.9%
	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>

*Nota:* Datos obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo.

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



**Figura 1:** Niveles de desarrollo psicomotor del grupo control y experimental según el pretest y postest



**En el pretest:** se observa que los resultados iniciales del nivel de desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, tanto para el grupo de control como para el grupo experimental los resultados son muy similares.

**En el Postest:** Se aprecia que después de la aplicación de los juegos los resultados finales del nivel de desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, tanto para el grupo control como para el grupo experimental son muy diferentes, en el grupo control el 4,5 % se encuentra en un nivel “logrado”, mientras que en el grupo experimental el 40,9% de los estudiantes se encuentran en un nivel logrado.

## Descripción de los resultados de la dimensión lateralidad de la variable desarrollo psicomotor

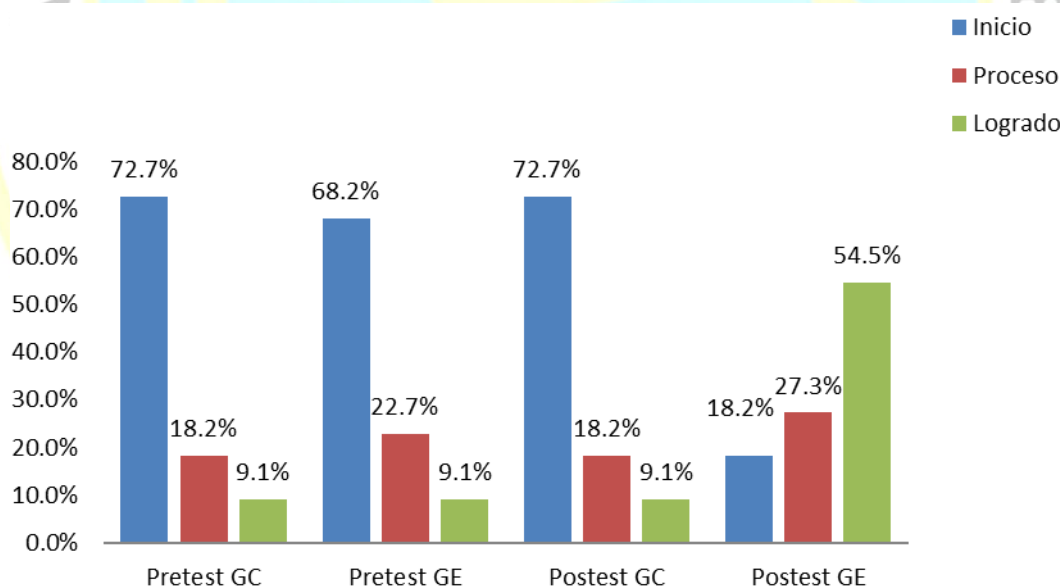
**Tabla 2:** Niveles de lateralidad del grupo control y experimental según el pretest y posttest

Grupo	Niveles Logro	Pre Test		Post Test	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Control	Inicio	16	72.7%	16	72.7%
	Proceso	4	18.2%	4	18.2%
	Logrado	2	9.1%	2	9.1%
	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>
Experimental	Inicio	15	68.2%	4	18.2%
	Proceso	5	22.7%	6	27.3%
	Logrado	2	9.1%	12	54.5%
	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>

Nota: Datos obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo

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

**Figura 2:** Niveles de lateralidad del grupo control y experimental según el pretest y posttest



**En el pretest:** se observa que los resultados iniciales del nivel de desarrollo de la lateralidad en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, tanto para el grupo de control como para el grupo experimental los resultados son muy similares.

**En el Posttest:** Se aprecia que después de la aplicación de los juegos los resultados finales del nivel de desarrollo de la lateralidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, tanto para el grupo control como para el grupo experimental son muy diferentes, en el grupo control el 9,1% se encuentra en un nivel “logrado”, mientras que en el grupo experimental el 54,5 % de los estudiantes se encuentran en un nivel logrado.

**Descripción de los resultados de la dimensión orientación espacial de la variable desarrollo psicomotriz**

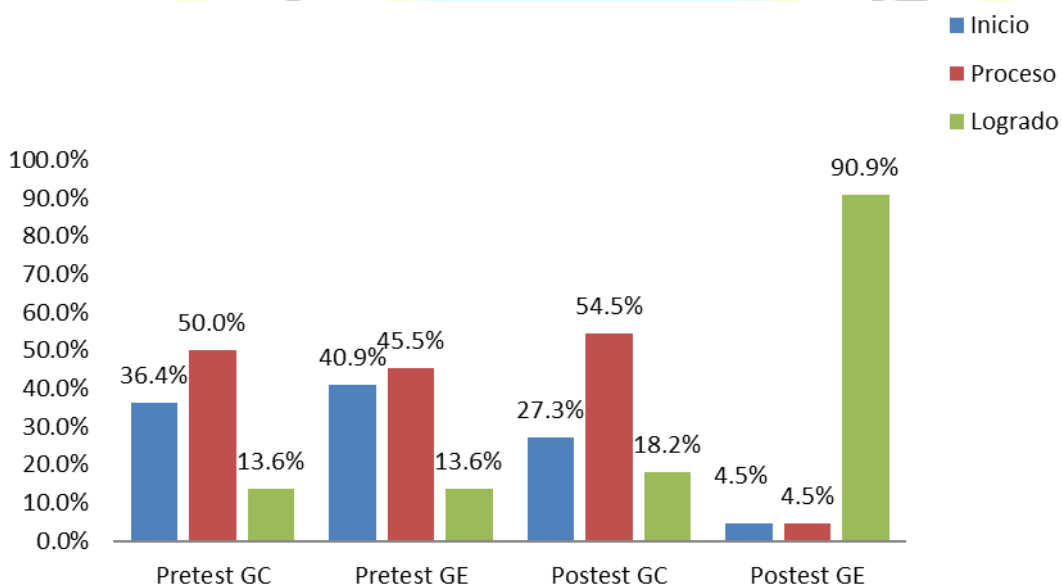
**Tabla 3:** Niveles de orientación espacial del grupo control y experimental según el pretest y posttest

Grupo	Niveles Logro	Pre Test		Post Test	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Control	Inicio	8	36.4%	6	27.3%
	Proceso	11	50.0%	12	54.5%
	Logrado	3	13.6%	4	18.2%
	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>
Experimental	Inicio	9	40.9%	1	4.5%
	Proceso	10	45.5%	1	4.5%
	Logrado	3	13.6%	20	90.9%
	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>

Nota: Datos obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo

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

**Figura 3:** Niveles de orientación espacial del grupo control y experimental según el pretest y posttest



**En el pretest:** se observa que los resultados iniciales del nivel de orientación espacial en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, tanto para el grupo de control como para el grupo experimental los resultados son muy similares.

**En el Postest:** Se aprecia que después de la aplicación de los juegos los resultados finales del nivel de orientación espacial en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, tanto para el grupo control como para el grupo experimental son muy diferentes, en el grupo control el 18,2 % se encuentra en un nivel “logrado”, mientras que en el grupo experimental el 90,9% de los estudiantes se encuentran en un nivel logrado.

**Descripción de los resultados de la dimensión orientación espacial de la variable desarrollo psicomotriz.**

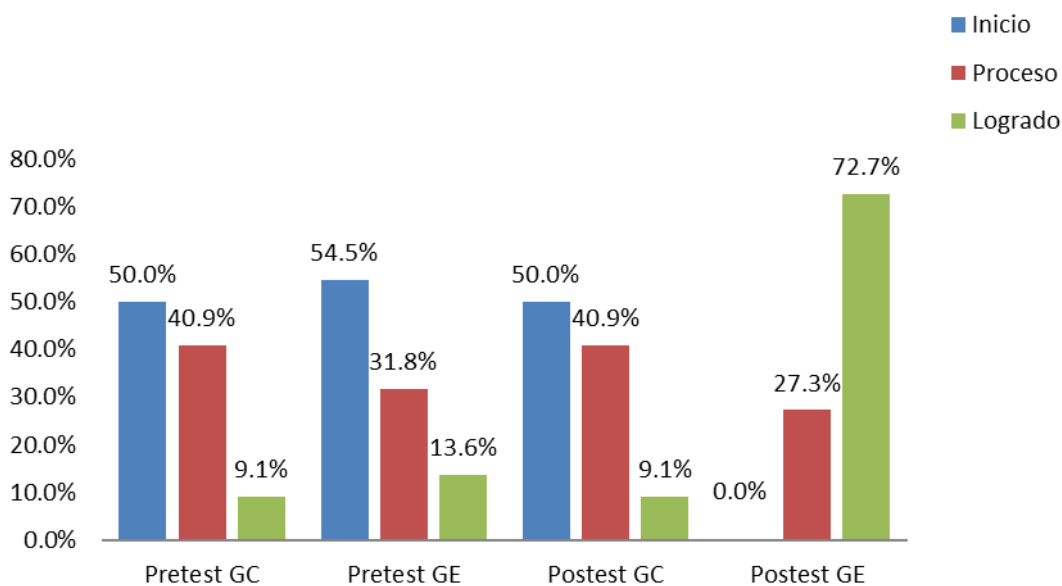
**Tabla 4:** Niveles de orientación temporal del grupo control y experimental según el pretest y postest

Grupo	Niveles Logro	Pre Test		Post Test	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Control	Inicio	11	50.0%	11	50.0%
	Proceso	9	40.9%	9	40.9%
	Logrado	2	9.1%	2	9.1%
	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>
Experimental	Inicio	12	54.5%	0	0.0%
	Proceso	7	31.8%	6	27.3%
	Logrado	3	13.6%	16	72.7%
	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>

*Nota:* Datos obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo

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

**Figura 4:** Niveles de orientación temporal del grupo control y experimental según el pretest y posttest



**En el pretest:** se observa que los resultados iniciales del nivel de orientación temporal en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, tanto para el grupo de control como para el grupo experimental los resultados son muy similares.

**En el Postest:** Se aprecia que después de la aplicación de los juegos los resultados finales del nivel de orientación temporal en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, tanto para el grupo control como para el grupo experimental son muy diferentes, en el grupo control el 9,1 % se encuentra en un nivel “logrado”, mientras que en el grupo experimental el 72,2% de los estudiantes se encuentran en un nivel logrado.

**Descripción de los resultados de la dimensión actividades rítmicas de la variable desarrollo psicomotor.**

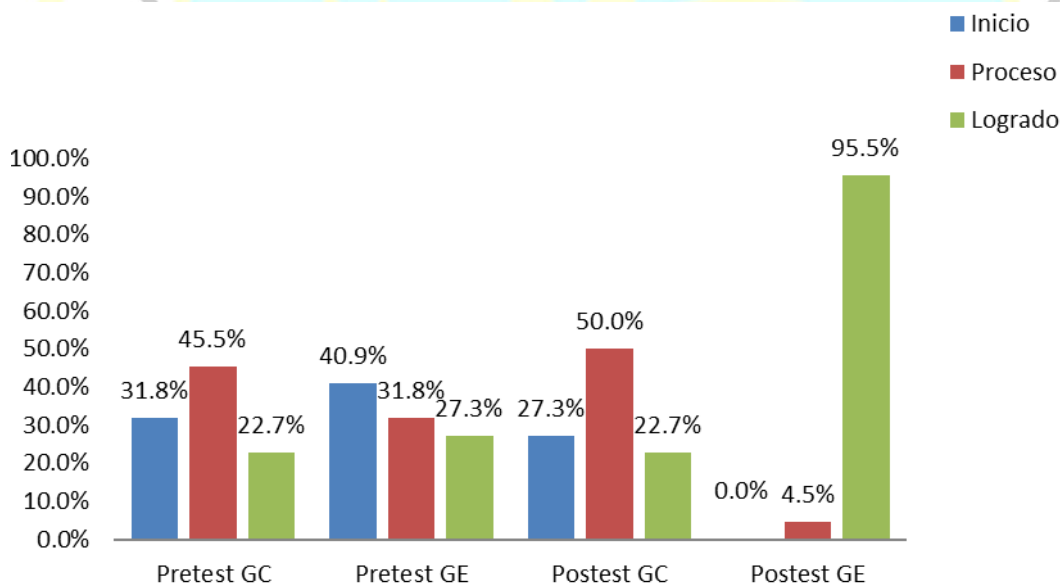
**Tabla 5:** Niveles de actividades rítmicas del grupo control y experimental según el pretest y posttest

Grupo	Niveles Logro	Pre Test		Post Test	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Control	Inicio	7	31.8%	6	27.3%
	Proceso	10	45.5%	11	50.0%
	Logrado	5	22.7%	5	22.7%
	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>
Experimental	Inicio	9	40.9%	0	0.0%
	Proceso	7	31.8%	1	4.5%
	Logrado	6	27.3%	21	95.5%
	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>

Nota: Datos obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo

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

**Figura 5:** Niveles de actividades rítmicas del grupo control y experimental según el pretest y posttest



**En el pretest:** se observa que los resultados iniciales del nivel de actividades rítmicas en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, tanto para el grupo de control como para el grupo experimental los resultados son muy similares.

**En el Postest:** Se aprecia que después de la aplicación de los juegos los resultados finales del nivel de actividades rítmicas en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, tanto para el grupo control como para el

grupo experimental son muy diferentes, en el grupo control el 22,7% se encuentra en un nivel “logrado”, mientras que en el grupo experimental el 95,5 % de los estudiantes se encuentran en un nivel logrado.

#### 4.2 Contrastación de hipótesis

Antes de cualquier análisis estadístico inferencial, es necesario comprobar si los datos de la variable dependiente siguen o no el modelo normal de distribución de probabilidades. Para realizar la prueba de normalidad se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk, dado que el tamaño de la muestra de cada grupo es menor que 30.

#### Prueba de Normalidad Shapiro – Wilk.

Para realizar la prueba de normalidad Shapiro-Wilk se siguió el siguiente procedimiento:

a) Planteo de las hipótesis:

**Hipótesis Nula ( $H_0$ ):** Las puntuaciones de la variable desarrollo psicomotor tienen una distribución normal

**Hipótesis Alterna ( $H_a$ ):** Las puntuaciones de la variable desarrollo psicomotriz no tienen una distribución normal.

b) Nivel de significación o margen de error:  $\alpha = 5\% = 0,05$

c) Estadístico de prueba: Shapiro– Wilk

**Tabla 6:** Resultados de la prueba de normalidad de Shapiro- Wilk

		Pruebas de normalidad					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Grupos	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Desarrollo Psicomotor pre test	Grupo experimental	,124	22	,200 <sup>*</sup>	,967	22	,652
	Grupo control	,142	22	,200 <sup>*</sup>	,936	22	,164
Desarrollo Psicomotor post test	Grupo experimental	,199	22	,024	,914	22	,058
	Grupo control	,135	22	,200 <sup>*</sup>	,935	22	,156

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

d) Regla de decisión:

- Si  $P\_valor (sig) \leq 0,05$  se rechaza la hipótesis nula
- Si  $P\_valor (sig) > 0,05$  no se rechaza la hipótesis nula

e) Conclusión:

Como se observa en la tabla 17, no todas las puntuaciones de la variable Desarrollo psicomotor tienen una distribución normal, por tanto, para efectuar la prueba de hipótesis se utilizó la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para comparar la media de dos muestras independientes.

#### 4.2.1. Contrastación de la Hipótesis General

**Hipótesis Alterna (H<sub>a</sub>):** El uso de los juegos mejora significativamente el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura ( $Me_1 \neq Me_2$ )

**Hipótesis nula (H<sub>0</sub>):** El uso de los juegos no mejora significativamente el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura ( $Me_1 \neq Me_2$ )

. Nivel de significación:  $\alpha = 0,05$

. Estadístico de prueba: Prueba U de Mann-Whitney

**Tabla 7:** Prueba U de Mann-Whitney de la variable desarrollo psicomotor

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Desarrollo Psicomotor post test
U de Mann-Whitney	,000
W de Wilcoxon	253,000
Z	-5,708
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

**Regla de decisión:**

- Si la probabilidad obtenida  $P_{valor} \leq 0.05$ ; se rechaza la hipótesis nula
- Si la probabilidad obtenida  $P_{valor} > 0.05$ ; se acepta la hipótesis nula

**Conclusión:**

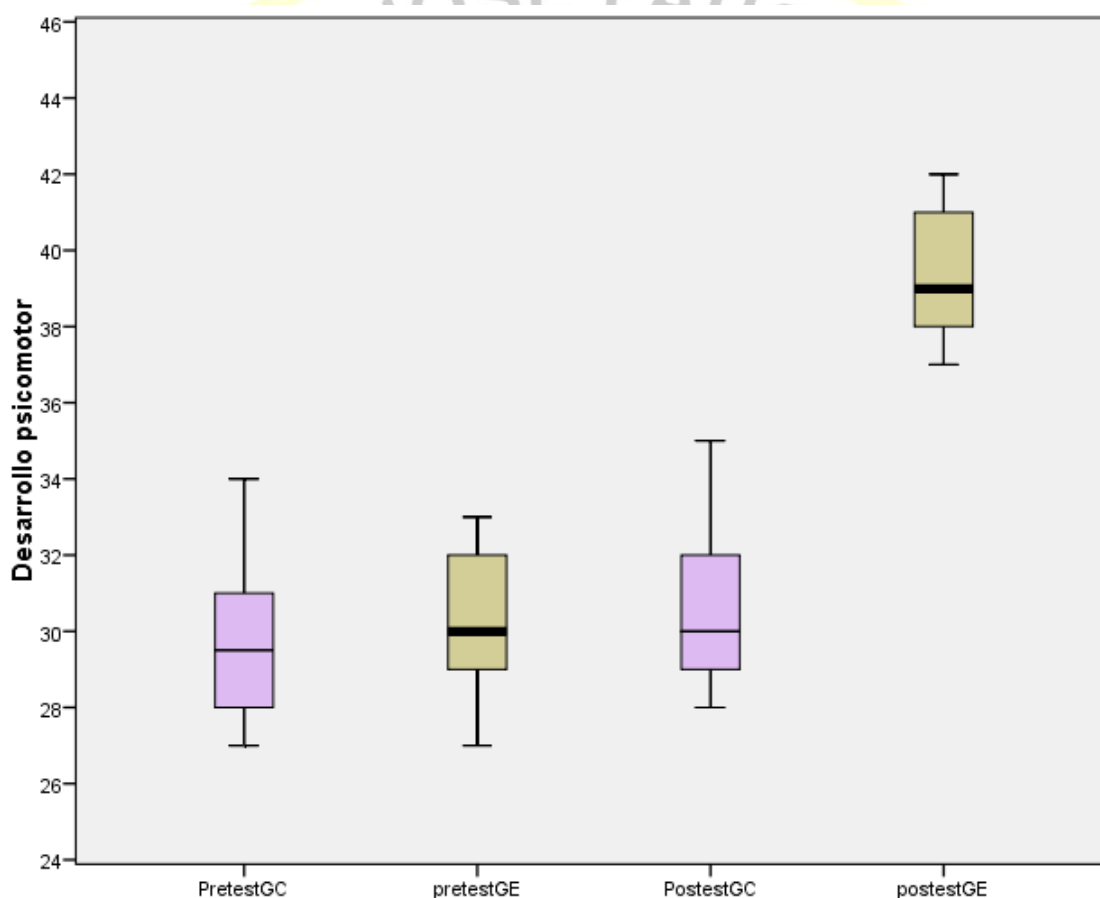
Como se aprecia en la tabla 7, en la prueba U de Mann-Whitney en el post test de la variable desarrollo psicomotriz, el valor Sig. asintótica (bilateral) =  $P_{valor} = 0,000$  es menor que el nivel de significación de 0,05; entonces se rechaza la hipótesis nula. Por lo



tanto, se puede evidenciar estadísticamente que, sí hay diferencias significativas entre el grupo experimental y control, comprobándose de este modo que la aplicación de los juegos mejora significativamente el desarrollo psicomotor en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura.

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

**Figura 6:** Puntuaciones comparativas de la variable desarrollo psicomotor en los grupos de control y experimental según el pretest y el posttest



**En el pretest:** Se observa que los resultados iniciales del desarrollo psicomotor de los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, tanto para el grupo control como para el grupo experimental son homogéneos, es decir las medianas tienen resultados similares, evidenciándose que el grupo experimental no tiene ventaja inicial sobre el grupo de control.

**En el Postest:** Se aprecia que después del uso de los juegos los resultados finales del desarrollo psicomotriz de los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, para el grupo experimental difieren notablemente del grupo de

control, es decir las medianas de las puntuaciones presentan resultados muy alejados, evidenciándose que la aplicación de los juegos mejora significativamente el desarrollo psicomotor.

#### 4.2.2 Contrastación de las hipótesis específicas

##### Hipótesis específica 1

**Hipótesis Alterna (H<sub>a</sub>):** La aplicación de los juegos mejora significativamente la lateralidad en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura

**Hipótesis nula (H<sub>0</sub>):** La aplicación de los juegos No mejora significativamente la lateralidad en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura

. Nivel de significación:  $\alpha = 0,05$

. Estadístico de prueba: Prueba U de Mann-Whitney

**Tabla 8:** Prueba U de Mann-Whitney de la dimensión lateralidad

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Lateralidad - Post test
U de Mann-Whitney	45,500
W de Wilcoxon	298,500
Z	-4,698
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

##### Regla de decisión:

- Si la probabilidad obtenida  $P_{\text{valor}} \leq 0.05$ ; se rechaza la hipótesis nula
- Si la probabilidad obtenida  $P_{\text{valor}} > 0.05$ ; se acepta la hipótesis nula

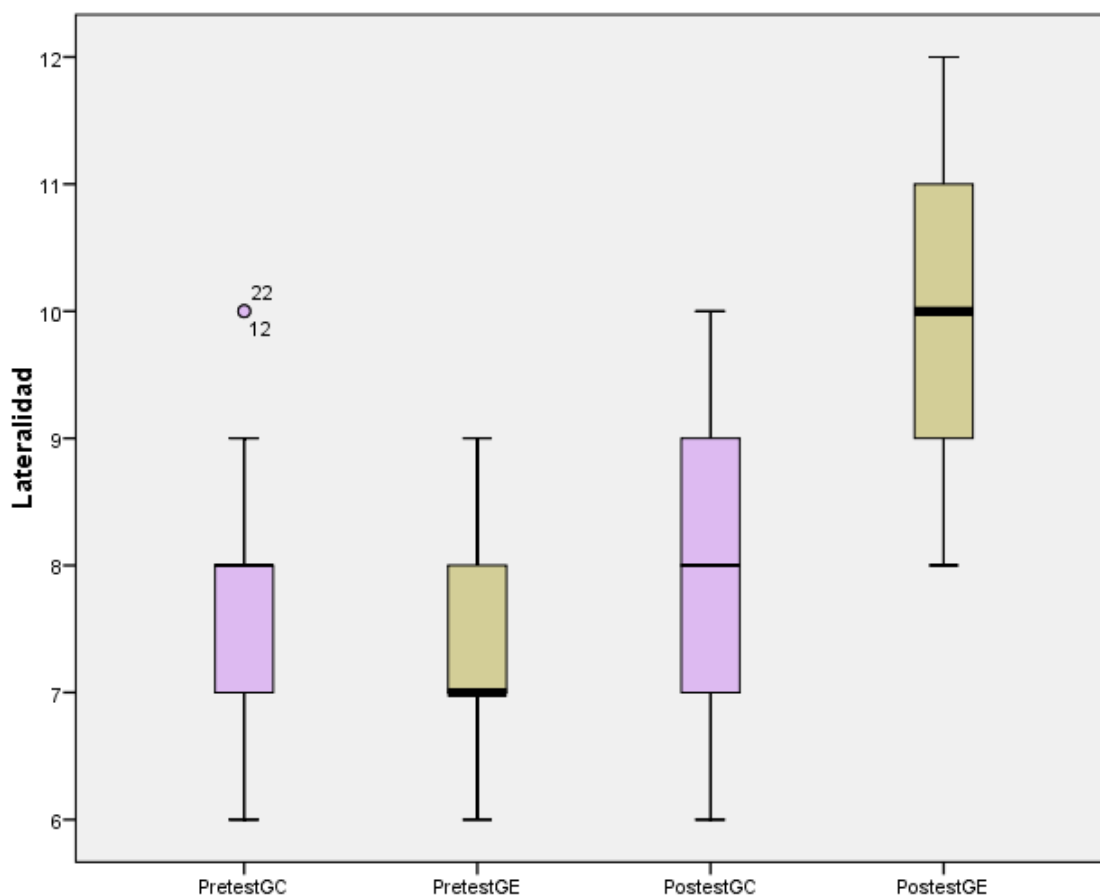
##### Conclusión:

Como se aprecia en la tabla 8, en la prueba U de Mann-Whitney en el post test de la dimensión lateralidad, el valor Sig. asintótica (bilateral) =  $P_{\text{valor}} = 0,000$  es menor que el nivel de significación de 0,05; entonces se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que, el uso de los juegos mejora significativamente la

lateralidad en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura.

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

**Figura 7:** Puntuaciones comparativas de la dimensión lateralidad en los grupos de control y experimental según el pretest y el postest



**En el pretest:** Se observa que los resultados iniciales de la dimensión lateralidad en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, el grupo control alcanzó una mediana de 8, mientras el grupo experimental obtuvo una mediana de 7, evidenciándose que el grupo experimental es el grupo con menor mediana, por lo tanto, no tiene ventaja inicial sobre el grupo de control.

**En el Postest:** Se aprecia que después del uso de los juegos los resultados finales de la dimensión lateralidad de los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, para el grupo experimental difieren notablemente del grupo de

control, es decir las medianas de las puntuaciones presentan resultados muy alejados, evidenciándose que la aplicación de los juegos mejora significativamente la lateralidad.

### Hipótesis específica 2

**Hipótesis Alternativa (H<sub>a</sub>):** El uso de los juegos mejora significativamente la ubicación espacial en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura

**Hipótesis nula (H<sub>0</sub>):** El uso de los juegos No mejora significativamente la ubicación espacial en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura

. Nivel de significación:  $\alpha = 0,05$

. Estadístico de prueba: Prueba U de Mann-Whitney

**Tabla 9:** Prueba U de Mann-Whitney de la dimensión Ubicación espacial

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Orientación espacial - Post test
U de Mann-Whitney	19,000
W de Wilcoxon	272,000
Z	-5,375
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

#### Regla de decisión:

- Si la probabilidad obtenida  $P_{\text{valor}} \leq 0.05$ ; se rechaza la hipótesis nula
- Si la probabilidad obtenida  $P_{\text{valor}} > 0.05$ ; se acepta la hipótesis nula

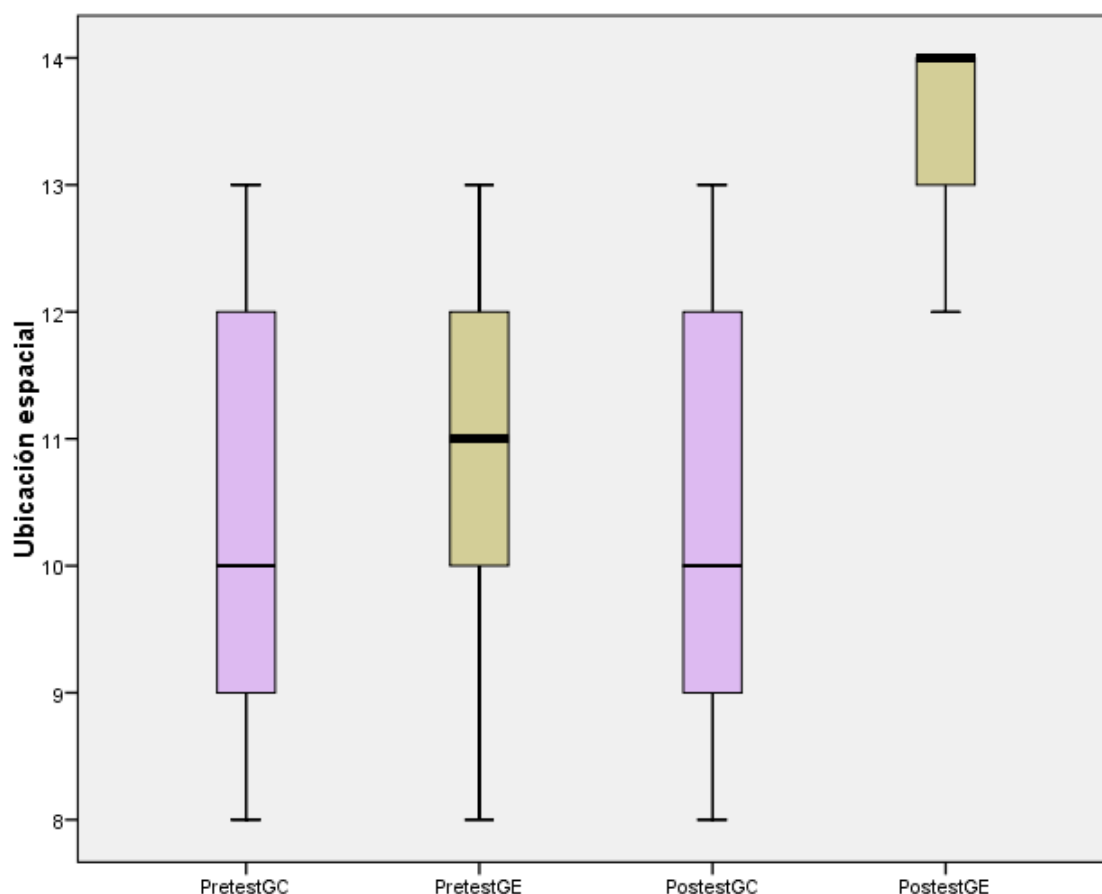
#### Conclusión:

Como se aprecia en la tabla 9, en la prueba U de Mann-Whitney en el post test de la dimensión orientación espacial, el valor Sig. asintótica (bilateral) =  $P_{\text{valor}} = 0,000$  es menor que el nivel de significación de 0,05; entonces se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que, el uso de los juegos mejora

significativamente la ubicación espacial en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura.

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

**Figura 8:** Puntuaciones comparativas de la dimensión ubicación espacial en los grupos de control y experimental según el pretest y el postest



**En el pretest:** Se observa que los resultados iniciales de la dimensión ubicación espacial en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, el grupo control alcanzó una mediana de 10, mientras el grupo experimental obtuvo una mediana de 11, evidenciándose que el grupo experimental es el grupo con mayor mediana, por lo tanto, tiene ventaja inicial sobre el grupo de control.

**En el Postest:** Se aprecia que después del uso de los juegos los resultados finales de la dimensión ubicación espacial de los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, para el grupo experimental difieren notablemente del grupo de control, es decir las medianas de las puntuaciones presentan resultados muy

alejados, evidenciándose que la aplicación de los juegos mejora significativamente la lateralidad.

### Hipótesis específica 3

**Hipótesis Alternativa (H<sub>a</sub>):** El uso de los juegos mejora significativamente la ubicación temporal en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura

**Hipótesis nula (H<sub>0</sub>):** El uso de los juegos No mejora significativamente la ubicación temporal en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura

**Nivel de significación:  $\alpha = 0,05$**

**Estadístico de prueba:** Prueba U de Mann-Whitney

**Tabla 10:** Prueba U de Mann-Whitney de la dimensión Ubicación temporal

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Orientación temporal - Post test
U de Mann-Whitney	43,000
W de Wilcoxon	296,000
Z	-4,898
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

### Regla de decisión:

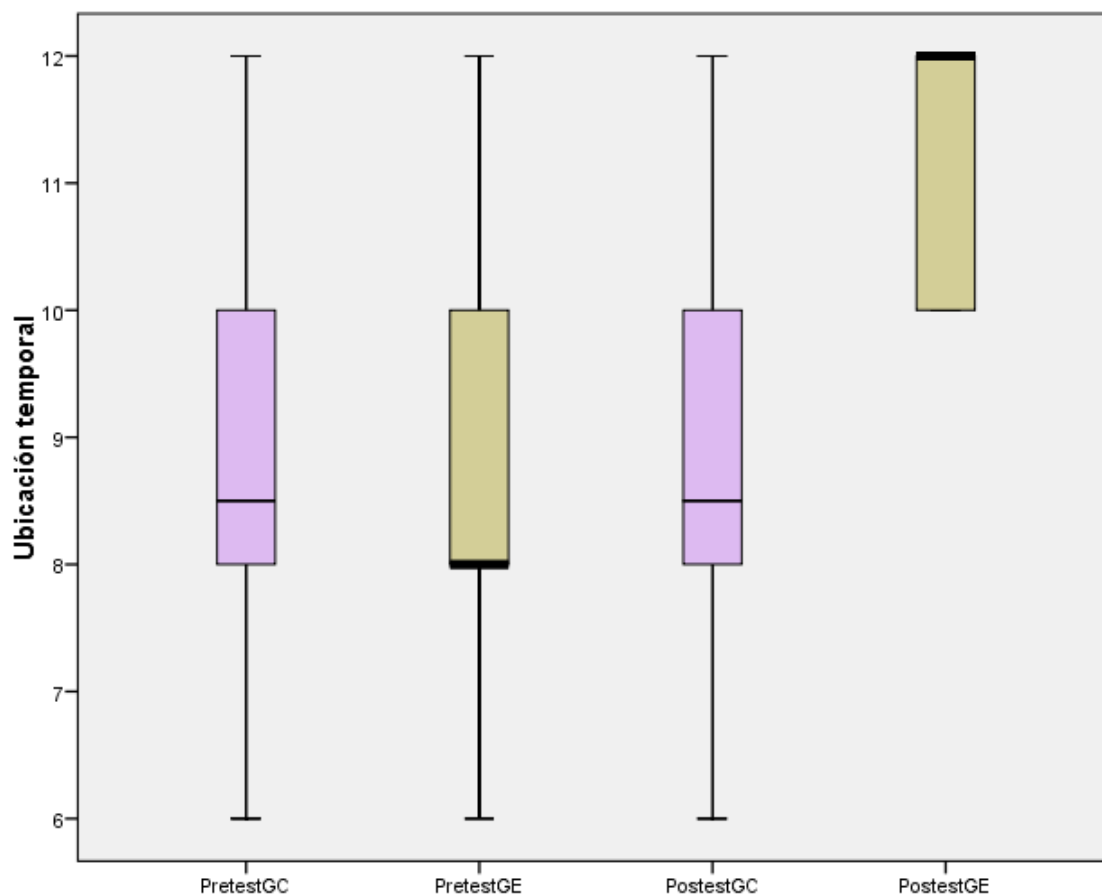
- Si la probabilidad obtenida  $P_{valor} \leq 0.05$ ; se rechaza la hipótesis nula
- Si la probabilidad obtenida  $P_{valor} > 0.05$ ; se acepta la hipótesis nula

### Conclusión:

Como se aprecia en la tabla 10, en la prueba U de Mann-Whitney en el post test de la dimensión orientación temporal, el valor Sig. asintótica (bilateral) =  $P_{valor} = 0,000$  es menor que el nivel de significación de 0,05; entonces se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que, el uso de los juegos mejora significativamente la ubicación temporal en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura.

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

**Figura 9:** Puntuaciones comparativas de la dimensión ubicación temporal en los grupos de control y experimental según el pretest y el postest



**En el pretest:** Se observa que los resultados iniciales de la dimensión ubicación temporal en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, tanto para el grupo control como para el grupo experimental son homogéneos, es decir las medianas tienen resultados similares, evidenciándose que el grupo experimental no tiene ventaja inicial sobre el grupo de control.

**En el Postest:** Se aprecia que después del uso de los juegos los resultados finales de la dimensión ubicación temporal de los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, para el grupo experimental difieren notablemente del grupo de control, es decir las medianas de las puntuaciones presentan resultados muy alejados, evidenciándose que la aplicación de los juegos mejora significativamente la ubicación temporal.

#### Hipótesis específica 4

**Hipótesis Alterna (H<sub>a</sub>):** El uso de los juegos mejora significativamente las actividades rítmicas en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura.

**Hipótesis nula (H<sub>0</sub>):** El uso de los juegos No mejora significativamente las actividades rítmicas en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura

**Nivel de significación:  $\alpha = 0,05$**

**Estadístico de prueba:** Prueba U de Mann-Whitney

**Tabla 11:** Prueba U de Mann-Whitney de la dimensión actividades rítmicas

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Actividades rítmicas - Post test
U de Mann-Whitney	63,000
W de Wilcoxon	316,000
Z	-4,784
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

**Regla de decisión:**

- Si la probabilidad obtenida  $P_{\text{valor}} \leq 0.05$ ; se rechaza la hipótesis nula
- Si la probabilidad obtenida  $P_{\text{valor}} > 0.05$ ; se acepta la hipótesis nula

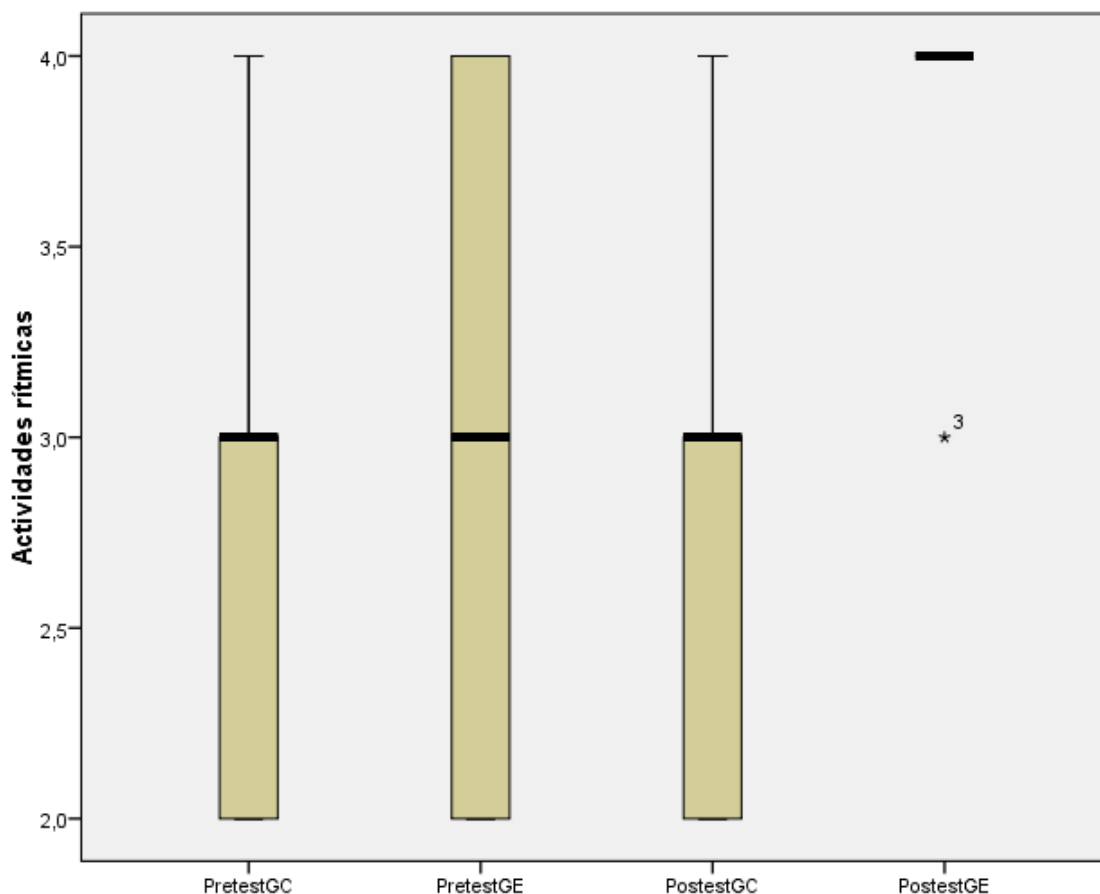
**Conclusión:**

Como se aprecia en la tabla 11, en la prueba U de Mann-Whitney en el post test de la dimensión actividades rítmicas, el valor Sig. asintótica (bilateral) =  $P_{\text{valor}} = 0,000$  es menor que el nivel de significación de 0,05; entonces se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que, La aplicación de los juegos mejora significativamente las actividades rítmicas en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura.

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



**Figura 10:** Puntuaciones comparativas de la dimensión actividades rítmicas en los grupos de control y experimental según el pretest y el posttest



**En el pretest:** Se observa que los resultados iniciales de la dimensión actividades rítmicas en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, tanto para el grupo control como para el grupo experimental las medianas tienen resultados iguales, evidenciándose que el grupo experimental no tiene ventaja inicial sobre el grupo de control.

**En el Posttest:** Se aprecia que después del uso de los juegos los resultados finales de la dimensión actividades rítmicas de los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura, para el grupo experimental difieren notablemente del grupo de control, es decir las medianas de las puntuaciones presentan resultados alejados, evidenciándose que la aplicación de los juegos mejora significativamente las actividades rítmicas.

## CAPÍTULO V

### DISCUSIÓN

#### 5.1 Discusión de resultados

El propósito fundamental de la investigación fue desarrollar la psicomotricidad en los estudiantes teniendo en cuenta las capacidades de lateralidad, noción temporal, noción espacial y actividades rítmicas; todo esto desarrollado a través de los juegos con el objetivo de comprobar si el uso de los juegos mejora el desarrollo psicomotriz en los estudiantes.

A partir de los hallazgos encontrados en la investigación, aceptamos la hipótesis general que establece que la aplicación de los juegos mejora significativamente el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura. Estos resultados guardan relación con lo que sostienen Guzmán, E y Huamaní, M (2016) en su investigación Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas, quienes señalan que el uso de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas, estos autores expresan que en el pre test los resultados del desarrollo de la psicomotricidad alcanzaron un mayor porcentaje en inicio y luego de la experimentación, los resultados mostraron un mayor porcentaje en proceso y logro previsto.

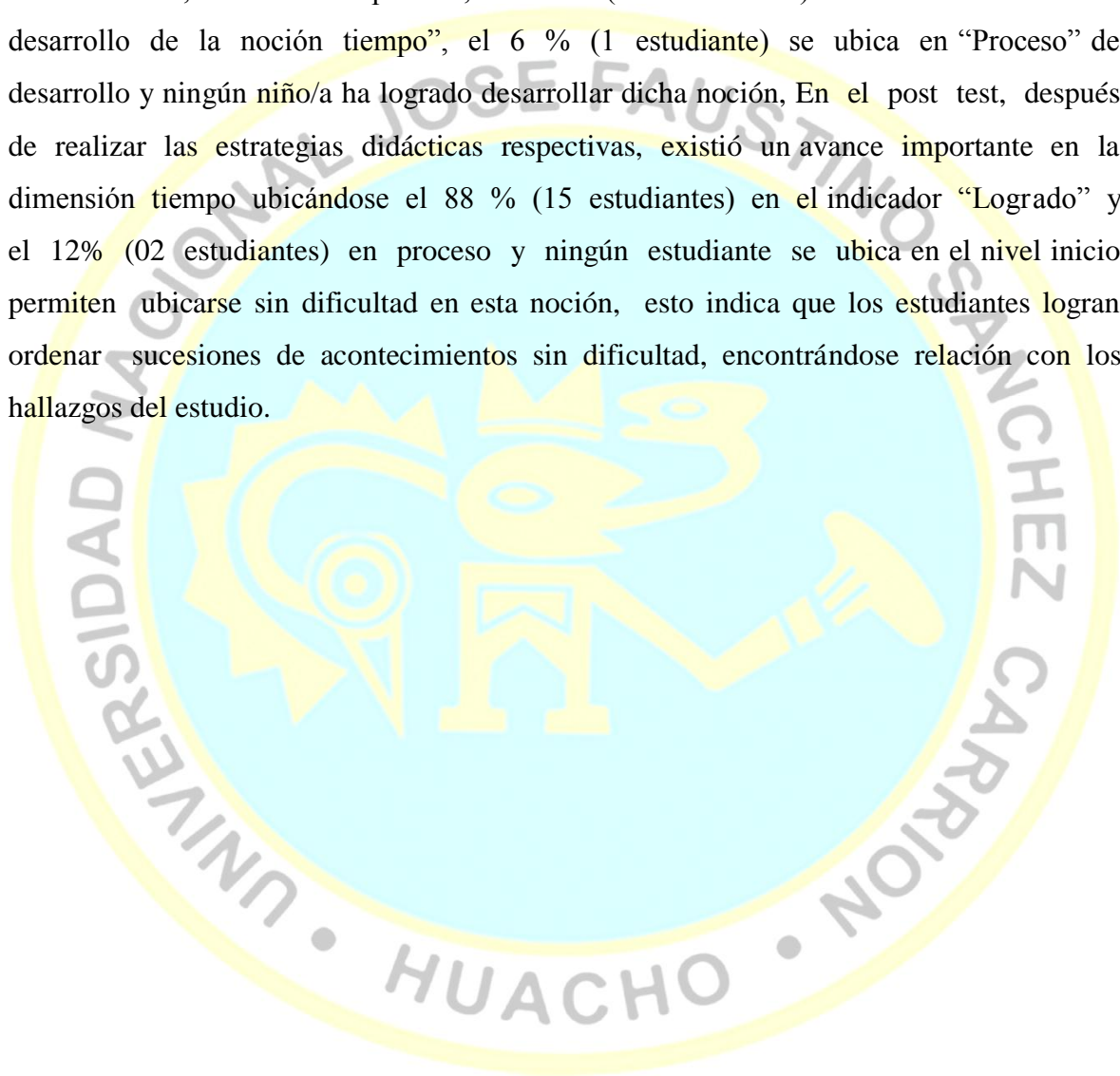
En relación a la primera prueba de hipótesis específica: La aplicación de los juegos mejora la lateralidad en los estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. 20366 Túpac Amaru II – Huaura. Los resultados mostraron que existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control en los estudiantes del primer grado de primaria. En la prueba U de Mann-Whitney en el post test de la dimensión lateralidad, el valor Sig. asintótica (bilateral)=  $P_{\text{valor}} = 0,000$  es menor que el nivel de significación de 0,05 lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptar la alterna, comprobándose de este modo que la

aplicación de los juegos mejora significativamente la lateralidad. Los resultados tienen relación con el estudio desarrollado por Bravo, L; Ramírez, Y.& Vilca, V. (2015) en el estudio “ Aplicación del programa "ejercicios psicomotores" para definir la lateralidad en niños del primer grado de la I.E. "José Gálvez" N° 33131” donde antes de la aplicación del programa "Ejercicios Psicomotores", se diagnosticó el nivel de lateralidad en los niños del grupo experimental y del grupo control, obteniéndose un bajo dominancia de la lateralidad en ambos grupos. Después de la aplicación experimental denominado "Ejercicios Psicomotores", los niños y niñas lograron a definir su lateralidad. De un 95 % de la muestra de grupo experimental 1° "A", tienen una nota que promedia de 18 a 20 lo que significa que la mayoría de estudiantes obtuvieron una nota aprobatoria en el post test después de aplicar la variable independiente. Ello es acorde con lo hallado en este estudio.

En lo que respecta a la segunda hipótesis específica: La aplicación de los juegos mejora la ubicación espacial en los estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. 20366 Túpac Amaru II – Huaura, los resultados muestran que existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control en los estudiantes del primer grado de primaria. En la prueba U de Mann-Whitney en el post test de la dimensión orientación espacial, el valor Sig. asintótica (bilateral)= P\_valor = 0,000 es menor que el nivel de significación de 0,05 lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptar la alterna, comprobándose de este modo que la aplicación de los juegos mejora significativamente la orientación espacial. Los resultados tienen relación con el estudio desarrollado por Gallardo, B (2014) “juegos psicomotores y su influencia en el desarrollo de las nociones espacio temporales en los estudiantes de 5 años de edad”. Los resultados del pre test, determinan que en la dimensión para medir el nivel de noción de espacio se tiene que el 71 % se encuentra en inicio, el 29% en proceso y ninguno en nivel de logro; luego de la aplicación de los juegos, en el post test, existió un avance importante en el nivel de la noción espacio luego de haber aplicado los juegos, donde el 88 % han “Logrado” ubicarse sin dificultad en el espacio y el 12% aún están en “Proceso” de desarrollar esta noción y ningún estudiante está en el nivel “Inicio”. Los hallazgos presentados se relacionan con el presente estudio.

De acuerdo a la tercera hipótesis específica: La aplicación de los juegos mejora la ubicación temporal en los estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. 20366 Túpac Amaru II – Huaura. Los resultados muestran que existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura. En la prueba U de Mann-

Whitney en el post test de la dimensión orientación temporal, el valor Sig. asintótica (bilateral)=  $P_{\text{valor}} = 0,000$  es menor que el nivel de significación de 0,05 lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptar la alterna, comprobándose de este modo que la aplicación de los juegos mejora significativamente la orientación temporal. Los resultados se relacionan con el estudio desarrollado por Gallardo, B (2014) “juegos psicomotores y su influencia en el desarrollo de las nociones espacio temporales en los estudiantes de 5 años de edad”, donde en el pre-test, el 94% (16 estudiantes) están “Iniciando” en el desarrollo de la noción tiempo”, el 6 % (1 estudiante) se ubica en “Proceso” de desarrollo y ningún niño/a ha logrado desarrollar dicha noción, En el post test, después de realizar las estrategias didácticas respectivas, existió un avance importante en la dimensión tiempo ubicándose el 88 % (15 estudiantes) en el indicador “Logrado” y el 12% (02 estudiantes) en proceso y ningún estudiante se ubica en el nivel inicio permiten ubicarse sin dificultad en esta noción, esto indica que los estudiantes logran ordenar sucesiones de acontecimientos sin dificultad, encontrándose relación con los hallazgos del estudio.



## CAPÍTULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1 Conclusiones

A partir de los datos obtenidos del estudio realizado y de su posterior análisis e interpretación se llegó a las siguientes conclusiones:

**PRIMERA:** Existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura. En la prueba U de Mann-Whitney en el post test de la variable desarrollo psicomotriz, el valor Sig. asintótica (bilateral)= P\_valor = 0,000 es menor que el nivel de significación de 0,05 lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptar la alterna, comprobándose de este modo que el uso de los juegos mejora significativamente el desarrollo psicomotor.

**SEGUNDA:** Existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura. En la prueba U de Mann-Whitney en el post test de la dimensión lateralidad, el valor Sig. asintótica (bilateral)= P\_valor = 0,000 es menor que el nivel de significación de 0,05 lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptar la alterna, comprobándose de este modo que el uso de los juegos mejora significativamente la lateralidad.

**TERCERA:** Existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura. En la prueba U de Mann-Whitney en el post test de la dimensión orientación espacial, el valor Sig. asintótica (bilateral)= P\_valor = 0,000 es menor que el nivel de significación de 0,05 lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptar la alterna, comprobándose de este modo que el uso de los juegos mejora significativamente la orientación espacial.

**CUARTA:** Existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura. En la prueba U de Mann-Whitney en el post test de la dimensión orientación temporal, el valor Sig. asintótica (bilateral)= P\_valor = 0,000 es menor que el nivel de significación de 0,05 lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptar la alterna, comprobándose de este modo que el uso de los juegos mejora significativamente la orientación temporal.

**QUINTA:** Existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura. En la prueba U de Mann-Whitney en el post test de la dimensión actividades rítmicas, el valor Sig. asintótica (bilateral)= P\_valor = 0,000 es menor que el nivel de significación de 0,05 lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptar la alterna, comprobándose de este modo que el uso de los juegos mejora significativamente las actividades rítmicas.

## 6.2 Recomendaciones

Se debe aplicar estrategias en base a los juegos, para aquellos estudiantes que todavía, después de haberse aplicado el programa de los talleres de juego siguen en estadio inicial y en proceso para mejorar sus habilidades motrices hasta llegar en estado satisfactorio.

Proponer talleres de capacitación para los docentes de educación primaria de zonas rurales, donde no hay plazas de docentes de educación física y puedan desarrollar competencias en el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas.

Se debe programar en las instituciones educativas una serie de actividades en base a juegos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en el estudiante y ayudarlos a incrementar sus habilidades motrices.

Se debe promover en las escuelas de padres talleres sobre la importancia de los juegos en el aprendizaje de los niños y niñas y así puedan contribuir con el desarrollo motor de sus hijos, motivándolos a realizar actividades físicas y dejar los video juegos y el sedentarismo.

## REFERENCIAS

### 7.1 Fuentes documentales

MIDIS. (2014). *Plan Curricular del Programa Nacional Cuna Mas*. Lima: MIDIS .

MINEDU. (2016). *rograma Curricular de Educación Primaria*. Lima: MINEDU .

MINEDU. ((2009)). *Diseño Curricular Nacional*. Lima, Perú.: MINEDU

### 7.2 Fuentes bibliográficas

Comellas, J. (1990). *La psicomotricidad en Preescolar*. Barcelona: CEAC, S.A.

Comellas, J., & Perpinya, A. (2003). “*Psicomotricidad en la Educación Infantil, Recursos Pedagógicos*” . España: Ediciones CEAC Educación Infantil.

Conde, J. (2007). *Conde J. (2007). Propuestas metodológicas para el desarrollo de las capacidades expresivas y de las habilidades motrices en educación infantil*.  
Barcelona: INDE. INDE.: Barcelona.

Cratty, B. (1982). *Desarrollo perceptual y motor en los niños*. Barcelona: Editorial Paidós, Ibérica, S.A.

Diaz, A. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. Esaña: Gymnos. .

Franco, S. (2009). *Aspectos que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal: preescolar el Arca*. . Colombia: Corporación Universitaria Lasallista.

Le Boulch, J. (1970). *Educación por el movimiento*,. Paris: ESF.

Minerva, C. (2002). *El juego: una estrategia importante*. . Venezuela: EDUCERE.  
Universidad de los Andes. .

Pazmiño, M. &. (2009). *Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután*. Mexico: Garces.

Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño, Fondo de Cultura Económica*. . Argentina: Piaget, J. (1990) La formación del símbolo en el niño, Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, Argentina. .

Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Grijalbo. Barcelona. Barcelona: Grijalbo. Barcelona.

### 7.3 Fuentes electrónicas

Ajuriaguerra, J. (1974). *Manual de Psiquiatría infantil*. Barcelona - España: Masson S.A. Recuperado el 23 de Enero de 2019, de [https://espaciopsicopatologico.files.wordpress.com/2017/02/manual\\_de\\_psiquiatria\\_infantil\\_ajuriaguerra.pdf](https://espaciopsicopatologico.files.wordpress.com/2017/02/manual_de_psiquiatria_infantil_ajuriaguerra.pdf)

Álvarez, P., & Vega, P. (2009). Actitudes ambientales y conductas sostenibles. Implicaciones para la educación ambiental. *Revista de Psicodidáctica*, 14(2), 245-260. Recuperado el 27 de Agosto de 2018, de <http://www.redalyc.org/pdf/175/17512724006.pdf>

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, periodo 2011 - 2012*. Loja - Ecuador: Universidad Nacional de Loja. Recuperado el 23 de Enero de 2019, de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/608/1/TESIS%20ALEXANDR%20ALVEAR%20LATORRE%28BIBLIOTECA%29.pdf>

Amérigo, & Aragonés. (1998). Preocupación ambiental y comportamientos ecológicos. *Psicothema*.

Aviles, S. (2016). *Influencia de la actividad física en el desarrollo psicomotriz y la autoestima en los estudiantes del 1er grado de primaria de la I.E.1190, chosica, 2015*. Universidad Cesar Vallejo. Recuperado el 23 de Enero de 2019, de



- [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/4117/Aviles\\_OSC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/4117/Aviles_OSC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Baeza, A. (setiembre de 13 de 2014). *Centro psicológico de aprendizaje*. Obtenido de Baeza, A. <https://novopedia.es/tipos-de-lateralidad.>: <https://novopedia.es/tipos-de-lateralidad.>
- Barrios, D., Blanco, L., & Galvan, M. (2015). *Estrategias lúdicas que permiten el desarrollo motriz de niños y niñas con edad de 6 a 8 años*. Cartagena - Venezuela: Fundacion Universitaria Los Libertadores. Recuperado el 23 de Enero de 2019, de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/319/DenisseBarriosDiaz.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Benavides, M. y. (02 de octubre de 2010). <http://www.unizar.es/psicomotricidad/blog/wp-content/uploads.> Obtenido de [http://www.unizar.es/psicomotricidad/blog/wp-content/uploads](http://www.unizar.es/psicomotricidad/blog/wp-content/uploads.): <http://www.unizar.es/psicomotricidad/blog/wp-content/uploads>
- Berruezo, P. (1995). *La pelota en el Desarrollo psicomotor*. Madrid - España: CEPE, S. L. Recuperado el 24 de Enero de 2019, de <ftp://ftp.puce.edu.ec/Facultades/CienciasEducacion/ModalidadSemipresencial/Dificultades%20del%20Desarrollo-%20Elizabeth%20Crow/LA%20PELOTA%20EN%20EL%20DESARROLLO.pdf>
- Bravo, H., & Tito, J. (2014). *Tareas motrices para el desarrollo de la lateralidad en estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 30001 "Santa Rosa de Lima" de Huancayo*. Huancayo - Peru: Universidad Nacional del Centro del Peru. Recuperado el 23 de Enero de 2019, de <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/2727/Bravo%20Ore-Tito%20Zamudio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calderon, K. (2012). *Análisis de la importancia de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 a 5 años del centro de desarrollo infantil "divino niño 1 del cuerpo de ingenieros del ejército" de la ciudad de Quito; propuestas alternativas*. Sangolqui: Escuela Politécnica del Ejército. Recuperado el 23 de Enero de 2019, de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/5852/1/T-ESPE-034355.pdf>
- Calero, P. (2014). *Perfil Psicomotor de los niños en edades entre 6 y 10 años, pertenecientes a los planteles educativos de la ciudad de Pererira 2013*. Tesis, Pereira. Recuperado el 23 de Enero de 2019, de <https://docplayer.es/17526527->

Perfil-psicomotor-de-los-ninos-en-edades-entre-6-y-10-anos-pertenecientes-a-los-planteles-educativos-de-la-ciudad-de-pereira-2013.html

- Campos, M., & Chacc, I. &. (24 de julio de 2006). *El Juego como Estrategia Pedagógica: Una Situación de Interacción Educativa. Seminario para Optar al Título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales*. Obtenido de El Juego como Estrategia Pedagógica: Una Situación de Interacción Educativa. Seminario para Optar al Título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales.: <http://docplayer.es>
- Cartes, S. (14 de diciembre de 2014). *El juego funcional o de ejercicio*. [https://prezi.com/\\_zbownl3o2n9/el-juego-funcional-o-de-ejercicio/](https://prezi.com/_zbownl3o2n9/el-juego-funcional-o-de-ejercicio/). Obtenido de El juego funcional o de ejercicio. Recuperado en: [https://prezi.com/\\_zbownl3o2n9/el-juego-funcional-o-de-ejercicio/](https://prezi.com/_zbownl3o2n9/el-juego-funcional-o-de-ejercicio/): [https://prezi.com/\\_zbownl3o2n9/el-juego-funcional-o-de-ejercicio/](https://prezi.com/_zbownl3o2n9/el-juego-funcional-o-de-ejercicio/)
- Cetina, A. (s.f.). *Espacio El Latino*. Recuperado el 28 de Agosto de 2018, de [http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/cetina\\_bertruy\\_ariel\\_enrique/la\\_reflexion\\_filosofica.htm](http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/cetina_bertruy_ariel_enrique/la_reflexion_filosofica.htm)
- ClubEnsayos. (24 de abril de 2018). *EMA 43. EL JUEGO: TEORÍAS Y CARACTERÍSTICAS DEL MISMO*. Obtenido de <https://www.clubensayos.com/>: <https://www.clubensayos.com/>
- Comellas, J. (1990). *La psicomotricidad en Preescolar*. Barcelona: CEAC, S.A.
- Comellas, J., & Perpinya, A. (2003). “*Psicomotricidad en la Educación Infantil, Recursos Pedagógicos*”. España: Ediciones CEAC Educación Infantil.
- Conde, J. (2007). *Conde J. (2007). Propuestas metodológicas para el desarrollo de las capacidades expresivas y de las habilidades motrices en educación infantil. Barcelona: INDE. INDE.: Barcelona.*
- Cordova, J., & Lavado, K. (2017). *Desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de Educación Primaria de las Instituciones Educativas N° 88232 nuestra Virgen María – Chimbote y Experimental – Nuevo Chimbote, 2014*. Nuevo Chimbote - Peru: Universidad Nacional del Santa. Recuperado el 23 de Enero de 2019, de <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3002/46326.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Corral, V., & De Queiroz, J. (2004). *APROXIMACIONES AL ESTUDIO DE LA CONDUCTA SUSTENTABLE*. Sonora - Mexico: Resma. Recuperado el 28 de Agosto de 2018, de [https://mach.webs.ull.es/PDFS/Vol5\\_1y2/VOL\\_5\\_1y2\\_a.pdf](https://mach.webs.ull.es/PDFS/Vol5_1y2/VOL_5_1y2_a.pdf)

- Cratty, B. (1982). *Desarrollo perceptual y motor en los niños*. Barcelona: Editorial Paidós, Ibérica, S.A.
- Díaz, A. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Gymnos. .
- Esteban, G., Poncianno, A., & Ventura, R. (2015). *Efectos de un programa de psicomotricidad en el desarrollo social y coordinación motora en los alumnos del primer grado "A" de la I.E. Pedro Sánchez Gavidia - Huánuco – 2015*. Huanuco - Peru: Universidad Nacional Hermilio Valdizan. Recuperado el 23 de Enero de 2019, de <http://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/UNHEVAL/1733/TEF%2000016%20E92.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Franco, S. (2009). *Aspectos que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal: preescolar el Arca*. . Colombia: Corporación Universitaria Lasallista.
- Garcés, G. (2009). *Gestión Ambiental*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia, Malaga - España. Recuperado el 28 de Agosto de 2018, de <https://es.scribd.com/document/244493483/MODULO-GESTION-AMBIENTAL-pdf>
- Herriko, V. (2009). *Revista de Psicodidáctica*, 14(2), 245-260.
- Heyl, M. (2012). *Actitudes y conductas ambientales de los alumnos de la escuela de ingeniería de la Pontificia Universidad Católica de Chile*. Pontificia Universidad Católica de Chile, Escuela de Ingeniería. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile. Recuperado el 27 de Agosto de 2018, de <https://repositorio.uc.cl/bitstream/handle/11534/1907/601892.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Le Boulch, J. (1970). *Educación por el movimiento*,. Paris: ESF.
- López, S. (8 de mayo de 2012). *Problemas de Lateralidad = Problemas de Aprendizaje*. Recuperado. Obtenido de Problemas de Lateralidad = Problemas de Aprendizaje. Recuperado: <http://psicoactua.com/webcms/usuario/documentos/>
- Martínez, C., & Rodríguez, N. (2010). *El método psicocinético como un medio para mejorar la psicomotricidad en niños con síndrome de down*. Mexico: Universidad Pedagógica Nacional Unidad Ajusco. Recuperado el 23 de Enero de 2019, de <http://200.23.113.51/pdf/27069.pdf>

- Martínez, M. (2015). *Ecosistemas*. San Luis: Ministerio de Cultura y Educación. Recuperado el 27 de Agosto de 2018, de <https://es.calameo.com/read/0049478017c1dc38a9a3c>
- MIDIS. (2014). *Plan Curricular del Programa Nacional Cuna Mas*. Lima: MIDIS .
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Primaria*. Lima: MINEDU .
- MINEDU. ((2009)). *Diseño Curricular Nacional*. Lima, Perú.: MINEDU.
- Minerva, C. (2002). *El juego: una estrategia importante*. . Venezuela: EDUCERE. Universidad de los Andes. .
- Pato, C., & Tamayo, A. (2006). *VALORES, CREENCIAS AMBIENTALES Y COMPORTAMIENTO ECOLOGICO DE ACTIVISMO*. Brasil: Resma. Recuperado el 28 de Agosto de 2018, de [https://mach.webs.ull.es/PDFS/Vol7\\_1/Vol7\\_1\\_d.pdf](https://mach.webs.ull.es/PDFS/Vol7_1/Vol7_1_d.pdf)
- Pazmiño, M. &. (2009). *Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután*. Mexico: Garces.
- Pérez, J., & Gardey, A. (2008). *Definicion.de*. Recuperado el 27 de Agosto de 2018, de [definicion.de/ecologia/](http://definicion.de/ecologia/)
- Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño, Fondo de Cultura Económica*. . Argentina: Piaget, J. (1990) La formación del símbolo en el niño, Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, Argentina. .
- Real Academia Española. (s.f.). *Diccionario Real Academia Española*.
- Rivera, M., & Rodríguez, C. (2009). Actitudes y comportamientos ambientales en estudiantes de enfermería de una universidad pública del norte del Perú. *Rev Peru Med Exp Salud Pública*, 338-342. Recuperado el 27 de Agosto de 2018, de <http://www.scielo.org.pe/pdf/rins/v26n3/a12v26n3.pdf>
- Roggero, S. (2014). *La psicomotricidad de los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa n.º 3054 "La Flor" de Carabayllo, 2014*. Lima - Peru: Universidad Cesar Vallejo. Recuperado el 23 de Enero de 2019, de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/3515/Roggero\\_SS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/3515/Roggero_SS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sanchez, I., & Benitez, J. (2014). Nociones espacio-temporales y bimodal: analisis de una implementacion educativa para alumnado de 3 años. *International Journal of developmental and educational psychology*, 3(1), 165 - 177. Recuperado el 23 de Enero de 2019, de [http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/1813/0214-9877\\_2014\\_1\\_3\\_165.pdf?sequence=1](http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/1813/0214-9877_2014_1_3_165.pdf?sequence=1)

- Supo, J. (2015). *Taller de Tesis. Diseños de investigación*.
- Tansley, G. (2008). *hydrobio*. Recuperado el 27 de Agosto de 2018, de [www.hydrobio.fcien.edu.uy/EFE\\_archivos/CLASE2.pdf](http://www.hydrobio.fcien.edu.uy/EFE_archivos/CLASE2.pdf)
- Vargas, J., Maldonado, M., Cruz, M., & Aguilar, J. (2012). *Actitudes y comportamientos ambientales en estudiantes de Psicología y de Arquitectura en la ciudad de Oaxaca*. México. Recuperado el 28 de Agosto de 2018, de [http://www.conductitlan.org.mx/11\\_psicologiaambiental/Materiales/A\\_Actitudes%20y%20comportamientos%20ambientales%20en%20estudiantes%20de%20Oaxaca.pdf](http://www.conductitlan.org.mx/11_psicologiaambiental/Materiales/A_Actitudes%20y%20comportamientos%20ambientales%20en%20estudiantes%20de%20Oaxaca.pdf)
- Velásquez, D. (18 de agosto de 2010). *Propuesta de juegos para las clases de actividad rítmica en tercer grado*. Universidad de las Ciencias del Deporte. “Manuel Fajardo” Facultad de Camagüey. Recuperado en: <http://www.efdeportes.com/efd147/juegos-para-las-clases-de-activi>. Obtenido de Propuesta de juegos para las clases de actividad rítmica en tercer grado. Universidad de las Ciencias del Deporte. “Manuel Fajardo” Facultad de Camagüey. Recuperado en: <http://www.efdeportes.com/efd147/juegos-para-las-clases-de-activi>: <http://www.efdeportes.com/efd147/>
- Venerandablanco. (12 de noviembre de 2012). *Teorías de los juegos: Piaget, Vigotsky y Groos*. Recuperado en: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>. Obtenido de Teorías de los juegos: Piaget, Vigotsky y Groos. Recuperado en: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>.
- Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Grijalbo. Barcelona. Barcelona: Grijalbo. Barcelona.
- Zapata, R., & Castrechini, Á. (2011). Conducta pro-ambiental y personalidad: Análisis de un barrio de Lima. *Quaderns de Psicologia*, 13(1), 47-61. Recuperado el 27 de Agosto de 2018, de <http://www.quadernsdepsicologia.cat/article/view/932/767>



**ANEXOS**

## Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Indicadores	Métodos	Población
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿En qué medida el juego mejora el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II- Huaura?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <p>¿En qué medida el juego mejora la lateralidad en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II - Huaura?</p> <p>¿En qué medida el juego mejora la ubicación espacial en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II - Huaura?</p> <p>¿En qué medida el juego mejora la ubicación temporal en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II - Huaura?</p> <p>¿En qué medida el juego mejora las actividades rítmicas en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II - Huaura?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Comprobar si el uso de los juegos mejora desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura</p> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <p>Determinar si el uso de los juegos mejora la lateralidad en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II - Huaura</p> <p>Determinar si el uso de los juegos mejora la ubicación espacial en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II - Huaura</p> <p>Determinar si el uso de los juegos mejora la ubicación temporal en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II - Huaura</p> <p>Determinar si el uso de los juegos mejora las actividades rítmicas en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura</p>	<p><b>Hipótesis General</b></p> <p>El uso de los juegos mejora el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. 20366 Túpac Amaru II – Huaura</p> <p><b>Hipótesis Específicas:</b></p> <p>El uso de los juegos mejora la lateralidad en los estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. 20366 Túpac Amaru II – Huaura</p> <p>El uso de los juegos mejora la ubicación espacial en los estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. 20366 Túpac Amaru II – Huaura</p> <p>El uso de los juegos mejora la ubicación temporal en los estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. 20366 Túpac Amaru II – Huaura</p> <p>El uso de los juegos mejora las actividades rítmicas en los estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. 20366 Túpac Amaru II – Huaura</p>	<p><b>Variable Independiente</b></p> <p>El juego</p> <p><b>Variable Dependiente</b></p> <p>Desarrollo psicomotriz</p>	<p>Comprende su cuerpo</p> <p>Se expresa corporalmente</p> <p>Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices</p> <p>Crea y aplica estrategias y tácticas de juego</p> <p>Lateralidad</p> <p>Ubicación espacial</p> <p>Ubicación temporal</p> <p>Actividades rítmicas</p>	<p><b>Tipo de inv,</b></p> <p>Aplicada</p> <p><b>Nivel de inv.</b></p> <p>Estudio Explicativo.</p> <p><b>Diseño de Inv.</b></p> <p>Cuasi experimental. Con un grupo experimental y control con pre y post prueba.</p> <p><b>Enfoque de la investigación:</b></p> <p>Cuantitativo</p>	<p><b>Población</b></p> <p>La población de estudio está constituida por los estudiantes del primer grado de primaria que estudian en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru.</p> <p><b>Muestra</b></p> <p>Estará conformada por 44 estudiantes de primer grado que se encuentran matriculados en el 2018 en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru, de 6 a 7 años de edad; primer grado A del <b>grupo experimental</b> a quienes se le aplicará un Taller de Juegos con 12 sesiones de trabajo en el año escolar 2018 y primer grado B <b>grupo control</b> con quienes solo se le hará clases tradicionales a quienes no se le aplicará el taller señalado.</p> <p><b>Instrumento</b></p> <p>Pre prueba y pos prueba. Lista de cotejo</p>

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSE FAUSTINO SANCHEZ CARRION

ESCUELA DE POSGRADO

Lista de cotejo

Nombre del estudiante : .....  
 Primer Grado : .....  
 Tiempo de aplicación : .....  
 Fecha : .....

DIMENSIONES	ACTIVIDAD	Si	No
Lateralidad	1. Levanta el lado derecho de su brazo cuando se le indica.		
	2. Levanta el lado izquierdo de su brazo cuando se le indica.		
	3. Levanta el lado derecho de su pierna cuando se le indica.		
	4. Levanta el lado izquierdo de su pierna cuando se le indica.		
	5. Se orienta en el espacio y señala objetos que se encuentran a su lado derecho.		
	6. Se orienta en el espacio y señala objetos que se encuentran a su lado izquierdo.		
Orientación espacial	7. Se desplaza alrededor de una ronda cuando se le pide.		
	8. Se ubica en el espacio según se le indique: arriba en relación a un objeto.		
	9. Se ubica en el espacio según se le indique: abajo en relación a un objeto.		
	10. Se ubica en el espacio según se le indique: cerca en relación a un objeto.		
	11. Se ubica en el espacio según se le indique: lejos en relación a un objeto.		
	12. Se ubica dentro de una ronda cuando se le pide.		
	13. Se ubica fuera de una ronda cuando se le pide.		
Orientación temporal	14. Cumple con actividades que se realiza antes del juego.		
	15. Cumple con actividades que se realiza durante del juego.		
	16. Cumple con actividades que se realiza después del juego.		
	17. Conoce el antes de una actividad mencionándolo cuando se le pregunta.		
	18. Conoce el durante de una actividad mencionándolo cuando se le pregunta.		



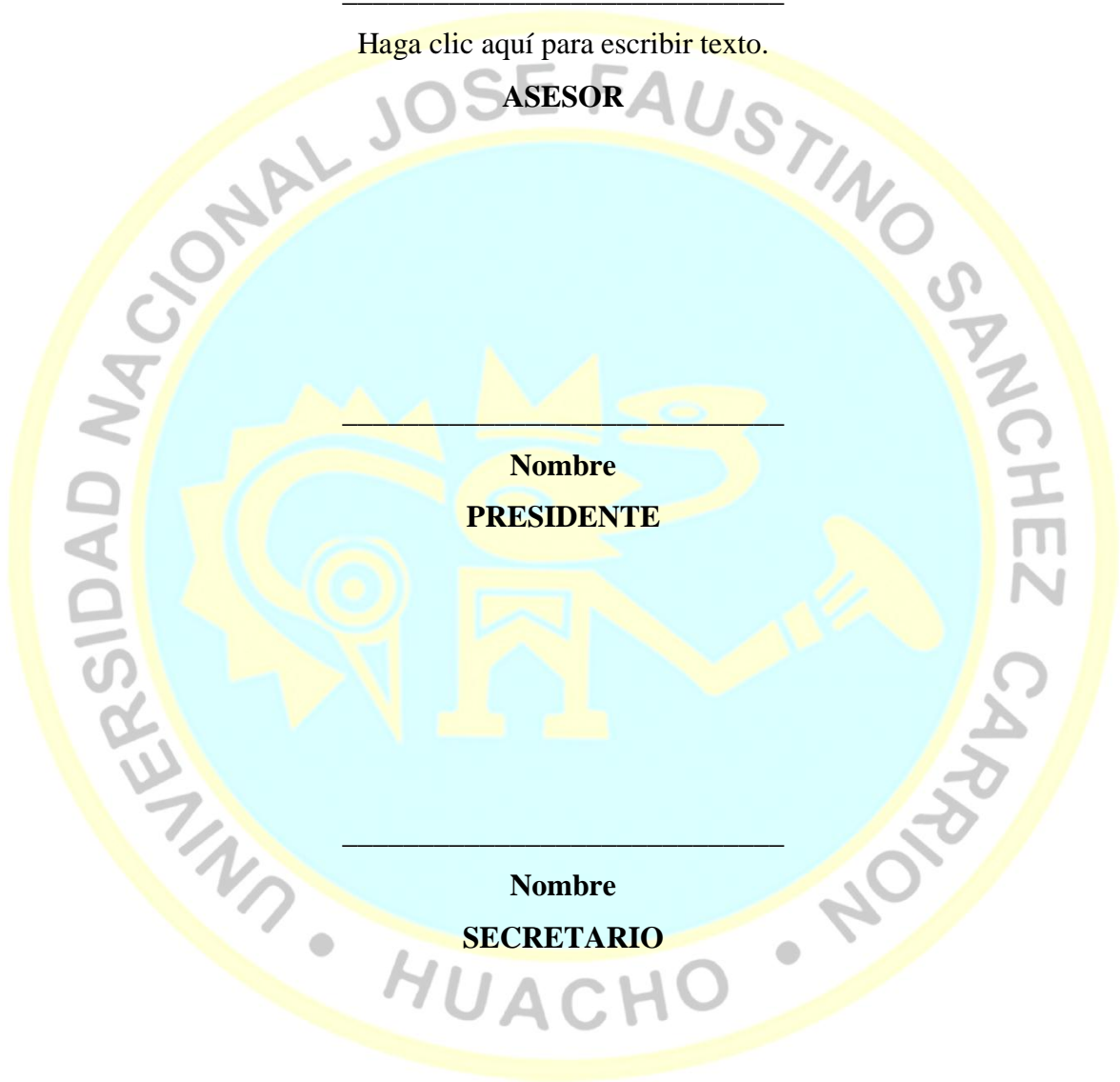
	19. Conoce el después en una actividad mencionándolo cuando se le pregunta.		
Actividades rítmicas	20. Sigue el ritmo rápido con su cuerpo en las rondas infantiles.		
	21. Sigue el ritmo lento con su cuerpo en las rondas infantiles.		



---

Haga clic aquí para escribir texto.

**ASESOR**



---

**Nombre**  
**PRESIDENTE**

---

**Nombre**  
**SECRETARIO**

---

**Nombre**  
**VOCAL**