



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS ALUMNOS DEL III
CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 20359
EN LA UGEL 09, AÑO 2017.**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA Y
DEPORTES

PRESENTADO POR

JAMES PAUL PORTAS SULCA

ASESOR

Mg. JORGE LUIS MEJÍA GARCÍA

HUACHO, PERÚ

2017

**LOS JUEGOS Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS ALUMNOS DEL III
CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 20359
EN LA UGEL 09, AÑO 2017.**



Mg. JORGE LUIS MEJÍA GARCÍA

ASESOR

Mg. RICARDO DE LA CRUZ DURAN

PRESIDENTE

Dra. NORVINA MARLENA MARCELO ANGULO

SECRETARIO

Mg. FELIPA HINMER HILEM APOLINARIO RIVERA

VOCAL

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres, que en todo momento creyeron en mí y me apoyaron para hacerme profesional, a ellos las gracias infinitas.

James Paul Portas Sulca



AGRADECIMIENTO

A Dios, a mis padres, porque gracias a su amor y consejos pude cumplir el anhelo de culminar la carrera y ser ahora un profesional.

James Paul Portas Sulca



ÍNDICE

AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN.....	ix
INTRODUCCIÓN	xi
CAPÍTULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Formulación del problema.....	2
1.3. Objetivos de la investigación.....	2
1.4. Justificación de la investigación.....	3
CAPÍTULO II	4
MARCO TEÓRICO.....	4
2.1. Antecedentes de la investigación	4
2.2. Bases teóricas.....	5
2.2.1. El juego.....	5
2.2.2. Desarrollo psicomotor.....	25
2.3. Definiciones conceptuales.....	43
2.4. Hipótesis de investigación.....	45
2.5.1. Hipótesis general.....	45
2.5.2. Hipótesis específicas	45

CAPÍTULO III.....	46
METODOLOGÍA	46
3.1. Diseño metodológico	46
3.1.1. Tipo	46
3.1.2. Enfoque	46
3.2. Población y muestra.....	46
3.2.1. Población.....	46
3.2.2. Muestra.....	46
3.3. Operacionalización de variables e indicadores	47
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	48
3.4.1. Técnicas emplear.....	48
3.4.2. Descripción de los instrumentos	48
3.5. Técnicas para el procesamiento de la información	48
3.5.1. Tratamiento estadístico	48
CAPÍTULO IV.....	49
RESULTADOS	49
4.1. Análisis de resultados.....	49
Interpretación de El niño se socializa con sus compañeros con facilidad.....	49
Interpretación de El niño desarrolló su vocabulario.	50
Interpretación de El niño explica vivencias y emociones.	51

Interpretación de El niño disfruta de los juegos en grupo.....	52
Interpretación de El niño conoce las partes de su cuerpo.	53
Interpretación de El niño desarrolló su lateralidad.	54
Interpretación de El niño desarrolló su motricidad fina.	55
Interpretación de El niño corre en cualquier dirección, para, gira.	56
Interpretación de Es responsable con pequeñas tareas que manda la profesora.	57
Interpretación de Realiza juegos respetando las reglas.....	58
Interpretación de Salta con un pie alternándolos y mantiene el equilibrio.	59
CAPÍTULO V	63
DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	63
Discusión.....	63
Conclusiones	64
Recomendaciones.....	66
REFERENCIAS.....	68
7.2. Fuentes bibliográficas	68
7.4. Fuentes electrónicas	69
ANEXOS.....	73

RESUMEN

El juego es el lenguaje principal de los niños, es a través de ello que los niños manifiestan sus temores, sus alegrías, sus sueños, sus fantasías, exploran a medida que juegan ellos se socializan de manera inmediata, afianzan y cimientan sus capacidades, desarrollando sus habilidades psicomotrices; al jugar los niños corren, se deslizan, saltan, agarran, trepan, ríen y buscan de manera involuntaria integrarse, respondiendo a sus instintos, desarrollan su lenguaje; hablando, imitando, balbuceando. Aprenden mediante el juego a competir, contar, respetar reglas, turnos, disfrutar triunfos, jugar para ellos es como respirar, empieza a imitar y transmitir lo que su medio ambiente lo va indicando. En el juego el niño va desarrollándose, va integrándose y también va creciendo.

Tocando el punto de “juegos sin regla” es importante conocer el tipo de juegos de un niño, porque es de conocimiento que el niño imita todo en sus juegos, aprendido de los mayores obviamente, el niño va a expresar el lenguaje del juego a través de sus movimientos, de sus actitudes, de su cuerpo, él va a jugar a medida que está feliz o también esté triste, manifestará en cada accionar su estado de ánimo. Las reglas para los juegos de un niño se dan a través del mismo juego, el niño aprende jugando.

El juego para un niño es importante van aprendiendo de la vida jugando, desde allí parte a un crecimiento de sociabilidad, estimula su creatividad, su mundo es transmitido a través de sus juegos, va formando su personalidad ante un peligro, el juego le permite agudizar sus sentidos, va percibiendo el medio donde se desarrolla y nos va indicando el comportamiento futuro del niño. Es también importante recalcar que el juego de los niños es un instrumento racional y educacional.

Objetivo: Determinar la influencia de los juegos en el desarrollo psicomotor en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

Material y método: Realizado en Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

La población estuvo conformada por 130 alumnos seleccionado de forma aleatoria para conformar la muestra de 98 alumnos.

Tipo Descriptivo correlacional.

El instrumento para medir El juego y el Desarrollo psicomotor es la Ficha de observación

Resultados y conclusiones: En la Educación primaria existe la relación entre el juego y el desarrollo psicomotor, que es la adquisición de habilidades que se observa en el niño de forma continua durante toda la infancia, corresponde tanto a la maduración de las estructuras nerviosas (cerebro, médula, nervios y músculos...) como al aprendizaje que el niño hace descubriéndose a sí mismo y al mundo que le rodea, tal como lo vamos a ver en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

Palabras claves: juego, desarrollo psicomotor, niños.

INTRODUCCIÓN

El juego en los niños es su lenguaje universal, hablar de un niño sin que éste juegue significaría que no es un niño sano, por lo tanto el juego en los niños es como el agua a los peces, a partir de allí sabremos y tendremos la certeza que el niño va a desarrollar sus diferentes habilidades psicomotrices; físicas, cognitivas y psicosocial, el niño a medida que va creciendo también va destacando y reforzando su personalidad en sus aspectos motores creativo, emocional, social y cultural.

Es en el juego donde a los niños se les trasmite y se cimientan el compañerismo afectivo, sus valores, el respeto, la solidaridad, el compartir y es tan indispensable como el medio donde el niño se desarrolla, su medio que los rodea les hace transmitir su estado de ánimo, un niño feliz y amado refleja su sentir no se necesita conocer más, todo lo que ellos demuestran es diáfano, puro y transparente.

El juego es un medio de interacción y comunicación, estimula la imaginación y la creatividad en los niños factores que influyen en su crecimiento y determinan su personalidad, la experiencia de cómo va aprendiendo el niño a través de los juegos nos da la capacidad para indicar que deberá fomentarse la influencia de los juegos en el desarrollo psicomotor en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El juego es considerado el lenguaje universal de los niños de tal manera que es parte de su evolución, su formación, su personalidad aunado a la tecnología en fases evolutivas y va haciendo de él un individuo con cualidades morales, sin lugar a dudas el juego es esencial en el desarrollo de los niños, de allí formamos niños con valores como; la honradez, seguridad en sí mismo, concentración y motivos suficientes para reflexionar. El juego hace del niño un ser competente, juega para competir y para ganar con juegos limpios, sin trampas, sin ventajas, diferenciando lo bueno y lo malo, se busca en el niño que su curiosidad lo lleve más allá de su imaginación, que a través de su espacio y su medio puedan sus habilidades demostrar que va adquiriendo y definiendo su personalidad, el logro máximo que podamos ver es que el niño tome sus propias iniciativas, dada la naturaleza del juego y determinados juguetes particulares el niño afianza su yo, considerando que depende del juego y que amerite para tal, de acuerdo al sexo del individuo.

El desarrollo psicomotor, presente en todos los niños durante su desarrollo y etapa evolutiva nos determinará hasta donde influyó el juego en el niño, sin dejar de lado la marcada definición de su personalidad. En la presente investigación se recoge una exposición básica y resumida de la definición de juego, y la influencia en el desarrollo psicomotor en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general.

¿De qué manera los juegos influyen en el desarrollo psicomotor en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017?

1.2.2. Problemas específicos.

¿De qué manera los juegos influyen en el desarrollo biológico en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017?

¿De qué manera los juegos influyen en el desarrollo psicológico en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017?

¿De qué manera los juegos influyen en el desarrollo social en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017?

1.3. Objetivos de la investigación.

1.3.1. Objetivo general.

Determinar la influencia de los juegos en el desarrollo psicomotor en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la influencia de los juegos en el desarrollo biológico en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

Determinar la influencia de los juegos en el desarrollo psicológico en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

Determinar la influencia de los juegos en el desarrollo social en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

1.4. Justificación de la investigación

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Según Sandoval, (2013) refiere que en su investigación se encontró evidencia suficiente para concluir que los niños de 5 años con experiencia previa en educación inicial tenían un mejor desempeño motor que los niños que no tuvieron educación inicial; esto nos da una visión de la importancia que se debe dar al desarrollo psicomotor en la etapa inicial.

Según Gastiaburú, (2012) refiere que en su investigación se encontró evidencia suficiente para concluir que el programa (juego, coopero y aprendo) incrementa significativamente el desarrollo psicomotor.

Según Córdova, (2012) refiere que en su investigación se encontró evidencia suficiente para concluir que los juegos motores tienen efectos significativos en el desarrollo psicomotor e integral de los niños preescolares.

Según Coquí, (2007) refiere en su artículo que el coeficiente de desarrollo de los niños está directamente relacionado con el nivel socioeconómico y el estado conyugal de los padres.

Según Campos, (2006) refiere que en su investigación se encontró evidencia suficiente para concluir que hay elementos del juego que son significativos en la educación de los niños y que pueden servir para nuevas metodologías de enseñanza en diversas ramas de la educación.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego.

2.2.1.1. El origen del juego.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 aC. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje. (wikipedia, 2017)

En el paleolítico, la presencia del juego se da por descontada por los antropólogos, ya que su naturaleza es inherente a los primates. El hombre del paleolítico empieza a crear, a través del juego, una serie de manifestaciones culturales cada vez más complejas, como el derecho, la moral, etc. De este modo, el juego se convierte en una faceta muy importante no sólo por lo que conlleva de beneficio psíquico y físico para el ser humano sino también por los cambios que, poco a poco y casi de una forma inconsciente, va generando en la sociedad. En esta etapa, sin embargo, algunos autores ponen en duda la existencia de un verdadero deporte, que entienden que es más propio del hombre evolucionado, como recoge Carl Diem en algunas de sus teorías. (Sáez, 2010)

De la información conservada de estas épocas prehistóricas se puede extraer la conclusión de que el juego está muy relacionado con la esfera de lo mágico y lo divino. Casi todas las manifestaciones lúdicas de esta etapa de la humanidad eran parte integrante de algún ritual religioso. Por su lado, la actividad física se relacionaba más con cuestiones de supervivencia, dada la necesidad de mantenerse en forma para cazar, huir de las fieras o de los enemigos o

atacarles. Se podría decir que el hombre primitivo jugaba por placer y por un sentimiento mágico-religioso, pero que realizaba actividad física por necesidad. (Sáez, 2010)

La historia del juego es tan antigua como la de la humanidad. Los niños de la antigua Roma, Egipto o Grecia ya jugaban con muñecas de marfil y hueso, pelotas o sonajeros. De esa época también son las casitas de muñecas con platos y muebles. Los juguetes a cuerda eran populares en la Edad Media, sobre todo para los adultos: los artesanos los fabricaban uno por uno y los vendían en las ferias. (Luis, s.f.)

La primera vez que se fabricaron juguetes de forma industrial fue en Nuremberg, Alemania, en 1850. Desde allí se distribuían los juguetes hechos por los artesanos a toda Europa. Ahora, la fabricación de juguetes es una industria importante en la mayoría de los países. El juego de pelota fue el deporte prehispánico más importante en Mesoamérica. Una de las últimas canchas del juego de pelota descubiertas en Chiapas, fue construida entre 1400 y 1250 a.C.; casi cinco siglos antes de las canchas que se conocían en Guatemala. (Luis, s.f.)

A lo largo de la historia son muchos los autores que mencionan el juego como una parte importante del desarrollo de los niños y son varias las teorías que se formulan acerca de éste. Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en *Las Leyes* de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, aunque de tamaño reducido. (Luis, s.f.)

Platón consideraba que la educación se basaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y posteriormente con la educación física para el cuerpo. Aristóteles enfatiza el juego y la diferencia entre el juego físico y el juego más elaborado dirigido a otros fines. Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la

formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños: “hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego... la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura”. (Luis, s.f.)

Las primeras escuelas elementales romanas recibieron el nombre de ludijuegos y el encargado de dirigirlas recibía el nombre de ludi magíster. El primero de los doce libros de la obra de Quintiliano, trata tres problemas pedagógicos: el atractivo de la enseñanza, el de su universalidad y el de las inclinaciones y aptitudes. Señala que, para que el niño no odie el estudio, la enseñanza ha de ser al principio como cosa de juego. Estima como señales de talento, la memoria, que tiene dos oficios: aprender con facilidad y retener fielmente lo que aprendió, y la habilidad para imitar, por ser señal de docilidad. La escuela alegre de Victoriano de Feltre (siglo XV) realizó las mejores ideas de Quintiliano, y las mejoró en la parte que se refiere a la educación física y al juego. (Luis, s.f.)

Luis Vives (siglo XVI), influido por Quintiliano, admite la importancia del juego en la educación y propone diversos expedientes sustitutos del juego para aquellos momentos en que el niño no tenga ganas de jugar, tales como las conferencias de carácter ligero, fábulas, historietas, chistes, acertijos, etc.; además, advierte que la fatiga y la desidia se alivian con descansos periódicos, con ejercicios lúdicos y estímulos para la voluntad. Los juegos son la base para realizar trabajos formativos de cualquier clase. Las actividades basadas en juegos

permiten contemplar aspectos importantes como la participación, la creatividad, el gusto estético, la sociabilidad, comportamientos, etc. (deljuegoentretodos, 2017)

El Juego

Uno de los temas más interesantes al que podemos enfrentarnos como maestros lo constituye la reflexión sobre el juego infantil, de modo que su comprensión nos ayudará a desarrollar nuestro trabajo en el aula de una manera mucho más efectiva. Pedagogos y psicólogos reiteran una y otra vez que el juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa. Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto. (mundofutbolbase, 2017)

2.2.1.2. Características del juego.

La característica más resaltante en el juego es la libertad. Jugamos cuando queremos jugar y dejamos de hacerlo cuando no nos interesa seguir jugando. Es ésta característica que vale la pena tener presente cuando se piensa en el uso de los juegos como estrategia pedagógica. Los docentes podemos sugerir a un niño que juegue a tal o cual juego, se le puede estimular a que juegue con otros niños, pero cuando el estímulo es tan fuerte que lleva al niño a jugar sin tener ganas, el juego pierde su carácter educativo y hasta puede considerarse un elemento negativo. (Garcia, 2010)

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

Elisabeth opina: que el juego de un niño es la expresión perfecta de sí mismo como individuo en etapa de desarrollo. El juego es el hecho de producirse de forma espontánea, no requiere de una motivación y preparación, el niño siempre está preparado para iniciar uno u otro juego, siempre en función de sus necesidades e interés de cada momento. La actividad fundamental de los niños es el juego; es imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que el niño debe disponer del tiempo y espacio suficiente para la misma según sea la edad y necesidad del juego. (García, 2010)

Según García, (2010) refiere “el juego, de acuerdo a lo expuesto por Díaz (2002) presenta las siguientes características:”

Es una actividad espontánea y libre. No tiene interés material. Se desarrolla con orden. El juego manifiesta regularidad y consistencia. Tiene límites que la propia trama establece. Se auto promueve. Es un espacio liberador. El juego no aburre. Es una fantasía hecha realidad. Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción. Se expresa en un tiempo y un espacio. El juego no es una ficción absoluta. Puede ser individual o social. Es evolutivo. Es una forma de comunicación. Es original. (García, 2010)

2.2.1.3. Clasificación de los juegos.

Juegos sensoriales.

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, examinan colores extras, los niños juegan a palpar los objetos. (Velarde, s.f.)

Juegos motores.

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc. (Velarde, s.f.)

Juegos intelectuales.

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias). La imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas." (Velarde, s.f.)

Juegos sociales.

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. Ethel Kavin dice, "el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos. (Velarde, s.f.)

Otras clasificaciones del juego.

Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categorías. (Velarde, s.f.)

1. Juegos infantiles.

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual. (Velarde, s.f.)

2. Juegos recreativos.

Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos: Corporales y Mentales. (Velarde, s.f.)

3. Juegos escolares.

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario. Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores. Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción. (Velarde, s.f.)

Juegos de Velocidad.- En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable. (Velarde, s.f.)

Juegos de Fuerza. - Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión. (Velarde, s.f.)

Juegos de Destreza.- Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin. (Velarde, s.f.)

En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo. (Velarde, s.f.)

4. Juegos atléticos.

Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia. (Velarde, s.f.)

5. Juegos deportivos.

Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica. El deporte dice el Dr. Tissis: "Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación del "Yo", de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juicio puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto pues de un lado son más difíciles que los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y resistencia, por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos. (Velarde, s.f.)

En el Perú la clasificación es la que preconiza la Escuela de Educación Física en los años de 1948, cuyo Profesor es el Sr. Emilio Montoya quien ha divulgado entre los profesores de Educación Primaria en los años de 1957 y 1958, la estructura de la Metodología Pedagógica. Dicha clasificación es la siguiente. (Velarde, s.f.)

a. Juegos visuales.

Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático. (Velarde, s.f.)

b. Juegos auditivos.

Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido. (Velarde, s.f.)

c. Juegos táctiles.

Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños y materiales. (Velarde, s.f.)

d. Juego del sentido básico.

El Hno. Gastón María, en su "Metodología General" nos habla del sentido básico al referirse al material. Montessori identificándolo con él, que nos da la sensación de los pesos. Requieren la utilización de varios pesos. (Velarde, s.f.)

e. Juego de agilidad.

Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos). (Velarde, s.f.)

f. Juegos de puntería.

Son todos los que se practican con el tiro al blanco. (Velarde, s.f.)

g. Juegos de equilibrio.

Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad. (Velarde, s.f.)

h. Juegos inhibición.

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales. (Velarde, s.f.)

i. Juegos activos.

Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad. (Velarde, s.f.)

j. Juegos individuales.

Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales. La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido. (Velarde, s.f.)

k. Juegos colectivos.

Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia. Ejemplo el deporte. (Velarde, s.f.)

l. Juegos libres.

Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado. (Velarde, s.f.)

m. Juegos vigilados.

Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para

evitar los peligros a impartir algunas reglas. Esta clase de juegos es propia de los Jardines de Infancia. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos temas. (Velarde, s.f.)

n. Juegos organizados.

Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados. (Velarde, s.f.)

o. Juegos deportivos escolares.

Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas y colegio del Perú. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso de los útiles. Los juegos deportivos escolares pueden ser aplicados a las escuelas primarias de varones o mujeres observándose las prescripciones y limitaciones para cada caso. (Velarde, s.f.)

2.2.1.4. La función del juego en la niñez.

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista. La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en. (Mejias, 2017)

Facilitar las condiciones que permitan el juego. Estar a disposición del niño. No dirigir ni imponer el juego, el juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo. Jugando con bolas de colores. (Mejias, 2017)

El juego permite al niño:

Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa. Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes. Interactuar con sus iguales. Funcionar de forma autónoma. (Mejias, 2017)

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación. El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma, es decir, el individuo realiza la propia actividad para conseguir el objetivo que es ser placentero. El juego tiene un carácter de finalidad intrínseca y es liberador de los conflictos, ya que ignora los problemas o los resuelve. Una de sus principales características es la sobre motivación, la cual, pretende hacer de una actividad ordinaria una actividad de motivación suplementaria. El juego temprano y variado contribuye positivamente a todos los aspectos del crecimiento y está vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil que son el psicomotor, el intelectual, el social y finalmente el afectivo-emocional. (Suarez, s.f.)

Funciones del juego infantil

El juego sobre el cuerpo y los sentidos

Descubrir nuevas sensaciones. Coordinar los movimientos de su cuerpo de forma dinámica, global, etc. Desarrollar su capacidad sensorial y perceptiva. Organizar su estructura corporal. Ampliar y explorar sus capacidades motoras y sensoriales. Descubrirse en los cambios materiales que se derivan de la exploración. (Suarez, s.f.)

El juego sobre la comunicación y la socialización

Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción). Acercarse al conocimiento del mundo real y preparar al niño para la vida adulta. Favorecer la comunicación y la interacción, sobre todo con los iguales. Fomentar y promover el desarrollo

moral en los niños. Potenciar la adaptación social y la cooperación. Juego de reglas. Aprender a seguir unas normas impuestas. Facilitar el autocontrol. Desarrollar la responsabilidad y la democracia. Juegos cooperativos. Potenciar la cooperación y la participación. Mejorar la cohesión social del grupo. Mejorar el autoconcepto y el concepto del grupo. Promover la comunicación positiva y disminuir la negativa. Incrementar las conductas asertivas con sus iguales. (Suarez, s.f.)

El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad

Estimular la capacidad para razonar, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo. Crear fuentes de desarrollo potencial, es decir, aquello que puede llegar a ser. Ampliar la memoria y la atención gracias a los estímulos que se generan. Fomentar el descentramiento del pensamiento. Desarrollar la imaginación y la creatividad, la distinción entre fantasía y realidad. Potenciar el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto. (Suarez, s.f.)

El juego como instrumento de expresión y control emocional

Proporcionar diversión, entretenimiento, alegría y placer. Expresarse libremente y descargar tensiones. Desarrollar y aumentar la autoestima y el autoconcepto. Vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades. Desarrollar la personalidad. (Suarez, s.f.)

2.2.1.5. Teorías del juego.

Teorías sobre el exceso de energía.

Vienen a reafirmar la vieja tesis de Platón de que “En los jóvenes el juego se debe a que no pueden mantenerse en reposo por lo que les es placentero saltar, gritar, danzar y jugar unos con otros”. El juego se entiende, por tanto, como una forma de liberación de la energía

excedente. Uno de los máximos exponentes de esta visión fue Herbert Spencer, en el siglo XIX. (Monroy, 2011)

Teoría teleológica del ejercicio preparatorio.

Según los autores de esta corriente, el juego tiene un matiz educativo para los niños, sirviendo de preparación para la vida a la que, posteriormente, tendrán que enfrentarse. Uno de los defensores de esta teoría es Karl Gross, quien afirma que el juego contribuye al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas para el niño cuando se convierta en adulto, así como a su autoafirmación como persona. Estas teorías son las precursoras de los principios funcionalistas de la etiología moderna. (Monroy, 2011)

Teoría de la recapitulación.

Stanley Hall, pedagogo y psicólogo estadounidense, señaló que el juego no es más que una recogida de datos provenientes de las costumbres de culturas anteriores, convirtiéndose así en una “recapitulación breve” de la evolución de la especie. De este modo, se convierte en una actividad que persiste generación tras generación. (Monroy, 2011)

Teorías fisiológicas.

El juego responde a una necesidad vital que viene predeterminada biológicamente, y que por tanto está en mayor o menor medida presente en todo ser humano. Sin embargo, dentro de ellas se pueden distinguir dos corrientes claramente diferenciadas: La del recreo, defendida por Schiller, para quien el ser humano necesita un movimiento que le dé placer, lo cual encuentra en el juego. La del descanso, postulada por Lazarus, para quien el juego es básicamente un mecanismo de economía energética. (Monroy, 2011)

Teorías de la autoexpresión.

Según estas teorías el juego sirve al niño como vía para representar distintos roles sociales, creando respuestas a los mismos. Manson y Mitchel defendieron esta teoría, propugnando el valor del juego como medio de manifestar la personalidad ante los demás. (Monroy, 2011)

Teorías psicoanalíticas.

De las más complejas y basadas sobre todo en los escritos de Freud, establecen que el juego produce una catarsis liberadora de emociones reprimidas, dejando al individuo en condiciones de poder expresarse libremente. El juego es un medio de expresar impulsos sociales no aceptados. Para Freud, a través del juego el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad. Al igual que sucede en el sueño, el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: la realización de deseos inconscientes reprimidos y la angustia que producen las experiencias de la vida misma. El juego es para el niño un instrumento mediante el cual logra dominar ciertos acontecimientos que en su día fueron angustiosos para él. Winnicott ofrece una explicación distinta: el juego es un área intermedia entre la pura subjetividad y la experiencia de relación con el otro. Es lo que denomina como un “objeto transaccional”, algo interno y externo a la vez y que, además de constituir un proceso fundamental de encuentro con la realidad en la niñez, ha de jugar un papel muy importante en la edad adulta. (Monroy, 2011)

Teorías antropológicas, culturales y sociales.

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

lograse satisfacer todos sus deseos de forma inmediata, nunca tendría lugar la aparición del juego. Esta teoría, sin embargo, no ha de confundirse con las psicoanalíticas de la represión, pues Vygotsky subraya la importancia del deseo de conocer y de las necesidades no cubiertas por los aspectos sociales, sugiriendo la posibilidad de utilizar el juego de forma educativa y no sólo como medio de satisfacción de deseos frustrados. Dentro de estas teorías culturales, también hay que hacer mención también al neozelandés Sutton-Smith, que defiende que el juego nace en cada cultura como medio para asegurar la transmisión de sus valores e ideologías propias. (Monroy, 2011)

Teoría cognitiva.

Uno de los autores más conocidos en la bibliografía existente sobre los juegos es Piaget. Para él, el juego tiene como función la de consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo. El niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan ineludiblemente con las etapas del juego. Jugar se convierte, por tanto, en un medio para comprender el funcionamiento de las cosas. Una función similar a la que defiende Bruner, para quien el juego es una especie de guía del desarrollo. (Monroy, 2011)

Teoría ecológica.

Bronfenbrenner defiende que el juego está condicionado por los distintos niveles ambientales o sistemas existentes en el entorno del niño. La persona es para él un sistema que encaja dentro de otro, y así sucesivamente, estableciéndose relaciones recíprocas entre todos esos sistemas de forma que, si cambiase un solo elemento, cambiaría todo el conjunto. (Monroy, 2011)

2.2.1.6. Importancia del juego en el desarrollo del niño.

Jugar para el niño es vivir. Los juguetes son instrumentos para su desarrollo y felicidad. Jugar es un derecho de la infancia reconocido por la ONU desde 1959 (Resolución n° 1386 de la Asamblea de Naciones Unidas). Mirar cómo juegan los niños es observar cómo es el desarrollo integral del niño. Investigaciones en el campo de la Pediatría y Psicología Infantil avalan la importancia del juego para los niños. Mientras el niño juega explora la realidad. Prueba estrategias distintas para operar sobre dicha realidad. Pruebas alternativas para cualquier dilema que se le plantee en el juego. Desarrolla diferentes modos y estilos de pensamiento. Jugar es para el niño un espacio para lo espontáneo y la autenticidad, para la imaginación creativa y la fantasía con reglas propias. Le permite curiosar. (Díaz, 2011)

2.2.1.7. La incidencia del juego en el desarrollo del niño.

El juego es motor de actividad física del niño. Es también un medio de socialización primario. A través de los juguetes se establecen las primeras interacciones con el adulto, primero, y con sus iguales, después. Un poco más tarde, a través del juego, el niño puede exteriorizar e interiorizar sus emociones, sentimientos y creatividad. Es desde el juego donde el habla pública del niño comienza a hacerse lenguaje interno para autodirigir su conducta y planificarse, y lenguaje externo para tomar iniciativas, discutir, negociar, llegar a acuerdos. A través de los juguetes a veces representan la realidad y a veces procesos de abstracción. (Díaz, 2011)

Por ello, el juego simbólico es usado como herramienta para la evaluación del desarrollo madurativo. Y, por último, el juguete proporciona momentos de felicidad y ocio, lo que incide directamente en su autoestima y bienestar. Las canciones también forman parte del juego

estas les entretienen. Sin duda, forman parte del bagaje cultural de cualquier niño y nos recuerdan nuestra propia infancia. Además, sirven para iniciar a los más pequeños en el fascinante mundo de la música. Cantar y escuchar una canción pasa a ser uno de sus juegos favoritos, y son un instrumento educativo muy útil. Jugar cantando refuerza la atención y la memoria. Amplía el vocabulario y trabaja la rima (desarrollo de la conciencia fonológica, necesaria en el inicio del aprendizaje de la lectoescritura). (Díaz, 2011)

Se aprende a discriminar sonidos, tonos, timbres y ritmos. Ayuda a coordinar el cuerpo cuando la canción se acompaña de baile, gestos o mímica. Desarrolla su imaginación, capacidad creativa y habilidades artísticas. Mejora la socialización cuando cantan en grupo. Se aprenden a exteriorizar emociones. Puede ayudar a crear hábitos, por ejemplo, la canción del *baño*, la de la *hora de dormir*, etc. A partir de los 6 años, el juego como actividad física pasa a ser la práctica de algún deporte en el que tendrá que cumplir unas normas y reglas. Aparecen en estas edades los aspectos morales dentro del juego, que tendrán un papel muy importante en esta etapa del desarrollo (los juegos de mesa colectivos son un claro ejemplo de ello). Es aquí y ahora cuando se aprende a competir y a cooperar, a sentir el éxito y el fracaso. El juego es más social que nunca. (Díaz, 2011)

Las acciones en el juego se hacen más sofisticadas. Se asumen papeles no reales, no vividos por el niño en primera persona. También papeles imposibles, imaginarios y fantásticos. Las acciones cobran una variedad infinita. A esta edad, de los 6 a los 12 años, es muy importante iniciar al niño en el amor por la lectura. Un buen libro puede ser un excelente juguete. Desde hace unos años también a esta edad, los niños se inician en el manejo de las nuevas tecnologías. (Díaz, 2011)

Juegos

¡TE TOCO Y NO ME TOCAS! TIPO DE JUEGO: Psicomotricidad. EDAD: A partir de 5 años. NUMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 5. UBICACIÓN: En el patio.

OBJETIVOS: -Trabajar el esquema corporal y la carrera, - Facilitar el contacto con los demás. (Olalla, s.f.)

DESARROLLO: Todos corriendo por la pista hay que intentar tocar la parte del cuerpo que dice el profesor a los compañeros, intentando que no te lo toquen a ti. Debido a que es un juego de gran actividad en el que los niños se excitan mucho, hay que insistir en el riesgo de colisiones y que los niños no se hagan daño unos con los otros, con el fin de evitarlo.

MATERIALES: Ninguno. (Olalla, s.f.)

SALTA, SALTA, RANITA. EDAD: A partir de 5 años. NUMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 10. UBICACIÓN: En el patio. OBJETIVOS: - Desarrollar destrezas y habilidades motrices, -Potenciar el sentimiento de pertenencia a un grupo. (Olalla, s.f.)

DESARROLLO: Se forman varios equipos que se colocan en círculos sentados en el suelo con las piernas extendidas. Cuando el profesor lo indica se levanta el primero de los jugadores y va saltando por encima de las piernas de sus compañeros a pies juntos; cuando llega a su sitio se sienta y sale el siguiente, así hasta que lo hagan todos. Gana el equipo que termina con todos sus jugadores primero. Se hará una adecuada demostración y ensayo antes de jugar; los círculos serán lo suficientemente abiertos. Para mayor animación se puede incitar a los componentes del grupo a que coreen el nombre del que está realizando el recorrido.

MATERIALES: Ninguno. (Olalla, s.f.)

LLÉVALO DONDE TE DIGA. TIPO DE JUEGO: Psicomotriz. EDAD: A partir de 5 años. NUMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 3. UBICACIÓN: el patio. OBJETIVOS: -Trabajar el esquema corporal, -Aprender a seguir las reglas. (Olalla, s.f.)

DESARROLLO: cada uno tiene un balón y tendrá que llevarlo de un extremo a otro de la pista sobre la parte del cuerpo que diga el profesor, por ejemplo: situado encima de la cabeza, en la espalda, sobre la rodilla,...RECURSOS DIDÁCTICOS: las salidas es conveniente hacerlas por oleadas, con una buena separación, así evitaremos que se molesten entre sí. MATERIALES: un balón por cada participante. (Olalla, s.f.)

EL VÍDEO. TIPO DE JUEGO: Psicomotricidad. EDAD: De 5 a 9 años. NUMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 5. UBICACIÓN: En el patio o un aula grande. OBJETIVOS: - Adquirir orientación y conocimientos espaciales, -Aprender a seguir reglas. (Olalla, s.f.)

DESARROLLO: Tienen que ir todos corriendo como si fueran grabados en una cinta de video. El animador tiene el mando del video, así que tendrán que obedecer a sus indicaciones que son: ¡alto!, ¡adelante!, ¡atrás!, ¡rápido!, ¡lento!, etc. Se debe cambiar la orden cada muy poco tiempo para que los niños estén muy atentos y no se aburran. Si los niños no tienen claros los conceptos que sugieren las órdenes (cosa normal a estas edades), se les habrán de explicar antes del comienzo del juego a fin de evitar frustraciones. MATERIALES: Ninguno. (Olalla, s.f.)

2.2.2. Desarrollo psicomotor.

2.2.2.1. Definición.

El término desarrollo psicomotor designa la adquisición de habilidades que se observa en el niño de forma continua durante toda la infancia. Corresponde tanto a la maduración de las estructuras nerviosas (cerebro, médula, nervios y músculos...) como al aprendizaje que el bebé -luego niño- hace descubriéndose a sí mismo y al mundo que le rodea. (navarra, s.f.)

Ramos (1979) afirma que el desarrollo psicomotor está a camino entre lo físicomadurativo y lo relacional, con una puerta abierta a la interacción y a la estimulación, implicando un componente externo al niño, como es la acción, y uno interno, como es la representación del cuerpo y sus posibilidades de movimiento. (americana, s.f.)

Arteaga y Cols. (Como se citó en Aguinaga, 2012) El desarrollo psicomotor es la progresiva adquisición y organización de habilidades biológicas, psicológicas y sociales en el niño, además de ser la manifestación externa de la maduración del SNC, lo que se traduce en cambios secuenciales, progresivos e irreversibles del individuo en crecimiento. (p. 10)

Doussoulin (Como se citó en Aguinaga, 2012) haciendo referencia a un proceso multidimensional de continuo cambio, en donde el niño comienza a dominar niveles cada vez más complejos en sus funciones, que incluye cambios en el plano físico o motor (su capacidad para dominar movimientos), en el plano intelectual (su capacidad para pensar y razonar), en el plano emocional (su capacidad para sentir), en el plano social (su capacidad para relacionarse con los demás) y en el plano sensorial (su capacidad para recibir los diferentes estímulos del medio), siendo estas áreas del desarrollo del niño fundamentales para su maduración y crecimiento. (p. 11)

Sugrañes (Como se citó en Sandoval, 2013) describen que el acto motor es un acto voluntario, mediado por la motivación, el niño es impulsado a moverse; emerge el ser espontáneo, pues una vez que el niño incorpora nuevos engramas de movimiento, crea recursos motores, improvisa y participa; contribuye a su propio desarrollo y finalmente adquiere confianza, dado que a través del movimiento expresa su personalidad, animo, carácter, se comunica, establece intercambios afectivos y aprende a socializarse. (p. 45)

El desarrollo motriz del niño a edades tempranas no se puede entender como algo que le condiciona sino como algo que va mejorando gracias a la interacción con el medio, dicho desarrollo se manifiesta a través de la función motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que rodea al niño.

La meta del desarrollo psicomotor es el control del propio cuerpo hasta ser capaz de sacar de él todas las posibilidades de acción y expresión que a cada uno le sean posibles. Ese desarrollo implica un componente externo o práxico (acción) y también un componente interno o simbólico la representación del cuerpo y sus posibilidades de acción.

(citylandiapopayan, s.f.)

El origen de la investigación acerca del desarrollo psicomotor según datos que proceden de Bottini (2000), se remonta a 1905 a partir de los estudios del médico neurólogo francés Dupré, quien al observar características de niños débiles mentales pone en relación las anomalías neurológicas y psíquicas con las motoras, descubriendo el primer cuadro clínico específico. Luego Henri Wallon y los aportes de la psicobiología dan cuenta de la importancia del desarrollo emocional del niño, basándose en la unidad psicobiológica del individuo, donde el psiquismo y motricidad son la expresión de las relaciones del individuo con el medio. De allí la importancia del desarrollo psíquico del niño y del esquema corporal como una

construcción. Posteriormente Guilmain toma postulados de Wallon y las concordancias psicomotoras y crea en 1935 el primer método de evaluación psicomotora. Piaget, en 1970, reafirma que en la construcción de la inteligencia es importante el movimiento considerándolo como el mismo psiquismo ya que en los primeros años esta inteligencia es sensoriomotriz, pues el conocimiento corporal tiene relación no solo con el propio cuerpo sino también hace referencia constante al cuerpo del otro. Por otra parte, el aporte de Julián de Ajuriaguerra es el elemento del psicoanálisis y desarrollo en la función motora y acción corpórea. (Gastiaburú, 2012, p. 9)

Haeussler & Marchant (Como se citó en Gastiaburú, 2012) definen el desarrollo psicomotor como:” la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria”. En esta definición hay que destacar la propuesta de las autoras al coincidir en el rol importante que juegan estas dimensiones en el desarrollo psíquico infantil. (p. 10)

Piaget (Como se citó en Gastiaburú, 2012), repercuten en los estudios del desarrollo psicomotor desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso del acceso al conocimiento. Así su teoría planteada, afirma que “el aspecto psicomotor es importante para la inteligencia donde ésta se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y en los primeros años de vida”. En la definición propuesta, el aspecto psicomotor se da en los primeros 7 años de vida sobre todo en la etapa sensoriomotriz de 0 a 2 años seguida de la pre operacional que se da entre los 2 a 7 años donde el niño va desarrollando también la inteligencia que constituyen el equivalente práctico de los conceptos y de las relaciones. (p. 10)

Cobos (Como se citó en Gastiaburú, 2012) el desarrollo psicomotor es entendido como: “la madurez relacionada con lo físico y psíquico teniendo que ver tanto con las leyes biológicas como con aspectos puramente interactivos susceptibles de estimulación y de aprendizaje. La meta será el control del propio cuerpo para la acción” (p.21). Esta definición es más pragmática teniendo en cuenta no sólo el aspecto biológico sino como lo mencionan lo social donde se estimule al niño para la obtención de aprendizajes que deben ser demostrables en la acción misma. (p. 10)

Jaimés (Como se citó en Gastiaburú, 2012) el desarrollo psicomotor “es el proceso continuo a lo largo del cual el niño adquiere progresivamente las habilidades que le permitirán una plena interacción con su entorno; este proceso es secuenciado, progresivo y coordinado” (p.13). En esta definición se entiende que el niño mediante sus experiencias y condiciones necesarias desarrolla habilidades para una adecuada interacción con su contexto donde se va dando a través del tiempo y de manera gradual. (p. 11)

Levin (Como se citó en Gastiaburú, 2012) el desarrollo psicomotor se da teniendo en cuenta la estructura del sujeto, no hay aprendizaje si no hay una constitución una vivencia de satisfacción en el origen. Por ello se tiene en cuenta este aporte ya que se debe considerar el valor significativo de existencia que adquiere para el niño la realización de la práctica psicomotriz (p.25). En esta definición cabe destacar que se interesa no sólo por los factores que intervienen en el proceso sino más bien en la satisfacción que siente el niño cuando aprende algo y lo practica hasta dominarlo por la vivencia directa que ha tenido. (p. 11)

Vygostky (como se citó en Gastiaburú, 2012) estableció que: El desarrollo psicomotor es el proceso donde el niño va internalizando las experiencias vividas en permanente diálogo con el adulto, diálogo corporal y verbal a través del cual recibe el legado histórico-social de la

humanidad. Es así como el niño, sujeto a leyes biológicas, socio-históricas y constante interacción va generando su calidad de vida (p.138). Esta es una prueba de importante acompañamiento del adulto para el desarrollo del niño teniendo en cuenta lo biológico y lo social. (p. 11)

Fonseca (Como se citó en Gastiaturú, 2012) se refiere al desarrollo psicomotor como: “un campo complejo de numerosas funciones, donde el niño es considerado como un todo, como un ser de expresión. El desarrollo psicomotor es necesario para acceder a niveles superiores de pensamiento” (p.68). Esta definición ve al ser humano como una unidad que tiene necesidad de expresarse con el entorno donde vive, destacando la importancia del adecuado desarrollo psicomotor para ir adquiriendo otros procesos más complejos como el pensamiento. (p. 11)

2.2.2.2. Factores que influyen en el desarrollo psicomotor.

Se tienen los siguientes factores.

Factores biológicos.

Son los factores donde hay una gran carga genética, presentándose una maduración nerviosa. Dentro de este aspecto nos referiremos al sistema nervioso como aspecto importante para tener en cuenta en el desarrollo psicomotor y que hoy en día es tratado por la neurociencia. (Gastiaturú, 2012, p. 12)

Muñoz (Como se citó en Gastiaturú, 2012) el sistema nervioso comprende dos estructuras principales: El Sistema Nervioso Central (SNC) y el Sistema Nervioso Periférico (SNP). El Sistema Nervioso Central consta de la médula y el cerebro (encéfalo). La médula espinal es un gran haz de nervios situados en el hueco entre las vértebras que componen la espina dorsal. El cerebro humano es un órgano esponjoso, contiene varias estructuras especializadas: el tronco

cerebral (tallo cerebral), compuesto por el puente, bulbo raquídeo y mesénfalo; el cerebelo (cerebro pequeño) y el cerebro (procéfal), formado por el tálamo, el hipotálamo, el sistema límbico y la corteza cerebral. (p. 12)

El Sistema Nervioso Periférico está formado por dos tipos de nervios: “los sensoriales”, que llevan información del medio ambiente a través de los órganos corporales al cerebro, y “los motores”, que transmiten información del cerebro a los músculos y a las glándulas del cuerpo (camino motores). Lo forman dos sistemas. El piramidal que es el responsable de la transmisión de la información que controla movimientos voluntarios precisos y rápidos tales como los movimientos de manos y dedos; y el extrapiramidal que está relacionado con el refinamiento o con el acto de suavizar los movimientos musculares iniciados por el sistema piramidal. El más básico de los componentes del sistema nervioso es la “neurona”, o célula nerviosa. En el ser humano se consideran en billones el número de células que conforman el sistema nervioso. (Gastiaburú, 2012, p. 12)

Linares & Calderon (Como se citó en Gastiaburú, 2012) Son agentes donde el ser humano se relaciona con el mundo de los seres y objetos. Estos factores se dividen en primer lugar en estimulación que condiciona variaciones de lo normal y también causa alteraciones del desarrollo, el desarrollo específico de un niño está determinado por factores culturales que generan mayor estímulo en ciertos aspectos; en segundo lugar está la afectividad y el vínculo estos son imputables en el desarrollo equilibrado, en sus aspectos emocionales, sociales y laborales; en tercer lugar están las normas de crianza donde se desarrolla hábitos, interacción con cada miembro de la familia, grado de independencia y autonomía y en cuarto lugar se considera las condiciones socioeconómicas y culturales que determinan en el niño modelos conductuales

específicos, valores sociales y religiosos, determina así oportunidades de educación, estimulación y valores. (p. 13)

2.2.2.3. Dimensiones del desarrollo psicomotor.

Haeussler & Marchant (Como se citó en Gastiaburú, 2012) plantean las dimensiones como áreas básicas según el desarrollo psíquico infantil: motricidad, coordinación y lenguaje. (p. 14)

Motricidad.

Loli & Silva (Como se citó en Gastiaburú, 2012) es considerada como “la acción del sistema nervioso central sobre los músculos que motiva sus contracciones”. Según otra definición de motricidad expuesto por Haeussler & Marchant (2009.p.13), se refiere a que gran parte del mundo del niño está relacionado con movimiento; primero está ligado a los progresos de las nociones y de las capacidades fundamentales del niño y luego cuando pasa al control dominante de la inteligencia se exterioriza. Esta dimensión está relacionada al movimiento y control del cuerpo o partes del cuerpo. (p. 14)

En estudios de Piaget (citado por Fonseca, 1996. pp.45-46) se estableció que la motricidad interfiere en la inteligencia, ya que la inteligencia verbal o reflexiva reposa en una inteligencia sensorio motor o práctica. El movimiento constituye un sistema de esquemas de asimilación y organiza lo real a partir de estructuras espacio-temporales y causales. Las percepciones y los movimientos, al establecer relación con el medio exterior, elaboran la función simbólica que genera el lenguaje y éste último dará origen a la representación y al pensamiento. Piaget define a la motricidad mediante la explicación de las conductas que la conciben de un modo interrogativo en la construcción de esquemas sensorio motores, realzando su importancia en la formación de la imagen mental y en la representación de lo imaginario. Lo vivido integrado

por el movimiento y por lo tanto introducido en el cuerpo del individuo refleja todo un equilibrio cinético con el medio. La inteligencia es el resultado de una cierta experimentación motora integrada e interiorizada, que como proceso de adaptación es esencialmente movimiento. (Gastiaburú, 2012, p. 14)

Coordinación.

Loli & Silva (Como se citó en Gastiaburú, 2012) la coordinación del movimiento está dada por el óptimo trabajo y la interacción que se da entre el sistema nervioso central y la musculatura, en donde la armonía en los movimientos es eficaz, estéticos, rítmicos y sincronizados. (p. 14)

Haeussler & Marchant (Como se citó en Gastiaburú, 2012) La coordinación visomotora se refiere a la manipulación de los objetos, la percepción visomotriz, la representación de la acción la imitación y la figuración gráfica. El mismo Piaget no dejó de destacar el papel fundamental de la manipulación y contacto con los objetos y de la representación en el desarrollo mental. (p. 14).

Loli y Silva (Como se citó en Gastiaburú, 2012) La coordinación visomotriz está dada por: las acciones orientadas al logro progresivo y paulatino de las coordinaciones: ojo-mano, ojo-pie, ojo-mano-pie, ojo-cuerpo, ojo-mano-sonido. En este contexto la coordinación visomotora cumple un rol de especial importancia, pues en ella se realiza la unión del campo visual con la motricidad fina de la mano, por la cual se busca las coordinaciones, habilidades y destrezas que necesitan y que constituyen pre requisitos para el aprendizaje de la lectoescritura y demás aprendizajes (p.15).

2.2.2.4. Componentes del desarrollo psicomotor.

El desarrollo psicomotor tiene dos tipos de componentes:

a) Componentes de acción.

Que se expresan por medio de tres categorías de movimientos: De estabilización, de locomoción y de manipulación. (Molina, 2009)

Alcanzando su máxima expresión en las praxias

b) Componentes de base.

Según (Molina, 2009) “Menos perceptibles que los anteriores, que sirven de substrato a dichos movimientos”.

A.) Componentes de acción.

Según (Molina, 2009) “Son aquellas capacidades encaminadas a procurar la estabilidad del cuerpo, los desplazamientos y la manipulación de los objetos. La evolución está interrelacionada”.

A.1) Evolución de la estabilización.

Hace referencia al control del cuerpo relativo a la gravedad. Experimenta estos avances: De los 0 3 meses la motricidad del bebé es incipiente y está basada en los reflejos, que son reacciones automáticas ante determinados estímulos. Algunos reflejos se mantienen toda la vida (dilatación pupilar, por ejemplo), pero los llamados reflejos primarios desaparecen durante el primer año. Su inexistencia o su no desaparición en el tiempo estipulado son claros indicadores de algún tipo de lesión orgánica. Algunos de estos conocidos reflejos son. (Molina, 2009)

Reflejo de succión: un objeto entra en contacto con los labios del bebé y se pone en funcionamiento un movimiento rítmico de succión. (Molina, 2009)

Reflejo de grasping o prensión: si un objeto entra en contacto con su mano, el bebé flexiona fuertemente los dedos sobre ese objeto. Este reflejo desaparece al tercer mes.

(Molina, 2009)

Reflejo de moro: al producir un sonido fuerte el bebé se asusta, éste reacciona separando bruscamente los brazos para después volver a la posición inicial de flexión de extremidades superiores sobre su pecho. (Molina, 2009)

Reflejo de marcha automática: coger al bebé por debajo de las axilas y dejar que sus pies toquen el firmen, provoca un reflejo que se asemeja al de la marcha. (Molina, 2009)

Reflejo de enderezamiento estático: al ejercer una presión en la planta de los pies, los brazos se extienden. Desaparece alrededor del décimo mes. (Molina, 2009)

Reflejo de los puntos cardinales: acariciar el borde de sus labios provoca que la cabeza rote en dirección a la estimulación aplicada. (Molina, 2009)

Reflejo de dilatación pupilar: La pupila se dilata o contrae en función de la cantidad de luz. Este reflejo es fundamental para el desarrollo de la visión y no desaparece. (Molina, 2009)

Reflejo de Babinski: al acariciar la parte superior de la planta de los pies, los dedos se abren. Este reflejo desaparece durante el primer mes. (Molina, 2009)

Sustentación de la cabeza: el control de la cabeza se adquiere hacia los meses. **Posición sentada:** hacia los 4-5 meses la parte superior de la espalda se yergue, lo que permite poder sentar al niño/a, pero únicamente si está muy sujeto y apoyado. **Rotación ventral:** Hacia el sexto mes si el bebé está colocado boca arriba, se gira para colocarse boca abajo, y viceversa. **Posición de pie:** a los 9 meses puede sostenerse en pie ayudándose con las dos manos. A los meses endereza el tronco y se mantiene de pie sin ayuda. Hacia el año el logro de los primeros

pasos y más tarde, hacia los 18 meses el desarrollo del equilibrio estático y dinámico posibilitará al niño subir escaleras y realizar pequeños saltos. (Molina, 2009)

Según (Molina, 2009) “a los 2 años el control tónico-postural y del equilibrio se ha desarrollado por completo”.

A.2) Evolución de locomoción.

Los movimientos de locomoción son aquellos que dan lugar a un cambio en la localización relativa del cuerpo respecto a un punto fijo, por lo que se trata de movimientos que producen desplazamiento en el espacio, como andar, correr y saltar. Aunque el orden evolutivo siga la secuencia de reptar- desplazarse a gatas- andar con ayuda - andar sin ayuda, se pueden producir algunas alteraciones de esta secuencia: Los desplazamientos por el suelo se inician con la posición del avión a los 6 meses pasando al rastreo, la posición de gateo a los 8 meses, el gateo sobre los 9 ó 10 meses. Hay que aclarar con respecto al gateo que lo importante es que el niño descubra su propio tipo de desplazamiento, que no tiene por qué ser el más común de perrillo. Hacia los 9 10 meses el niño da algunos pasos sostenidos por las axilas o cogido por las manos. A la edad de 1 año es capaz de caminar sostenido por una mano. La fecha de la primera marcha independiente es muy variable (entre los 9 y 16 meses), para continuar con el tiempo con la subida de escaleras, el salto y el puntapié a un balón. (Molina, 2009)

A.3) Evolución de la manipulación.

Las actividades básicas que permiten la manipulación son: La prensión: evoluciona a partir de la atención visual del niño/a y de actividades de puntería hasta conseguir el agarre voluntario sobre los 5 a 6 meses, para pasar a la pinza inferior y a soltar voluntariamente los objetos sobre los 8 meses y finalmente a la pinza superior sobre los 9-0 meses, siendo

característico de este momento el interés del niño/a por la delicada manipulación de pequeños objetos (coger granitos del suelo, por ejemplo). (Molina, 2009)

Una vez desarrollada la pinza superior, la destreza manipulativa irá en aumento hasta la realización de actividades relacionadas con un buen desarrollo óculomanual: recortar, insertar, dibujar, etc. El lanzamiento: requiere coordinación visomotora y la fuerza de los grupos de músculos implicados. A través de la práctica y repetición del ejercicio se conseguirá la puntería. La recepción: se trata de una coordinación visomotora compleja en la que interviene el seguimiento visual del objeto y la intervención de las manos-brazos o pie-piernas para recibir y controlar el objeto. (Molina, 2009)

A.4) Las praxias.

Según (Molina, 2009) “Son movimientos coordinados cuyo objetivo es la ejecución del acto motor voluntario”.

Componentes de base.

Los componentes del sistema psicomotor humano que forman la base de los movimientos de estabilización, locomoción y manipulación, se desarrollan en cada persona siguiendo una progresión que va desde los más primitivos (tono y equilibrio) hasta los más elaborados (lateralidad, estructuración espacio- temporal y esquema corporal). El valor educativo de la psicomotricidad procede de las diferentes dimensiones corporales como un proceso armónico y global. Conecta con la dimensión motriz, cognitiva, afectiva y social. (Molina, 2009)

2.2.2.5 Etapas del desarrollo psicomotor.

Piaget (Como se citó en Gastiaburú, 2012) las etapas del desarrollo son cuatro: etapa sensoriomotriz, etapa pre operacional, etapa de operaciones concretas y etapa de operaciones

formales. En este estudio sólo haremos referencia a las dos primeras etapas, considerando también aportes de otros autores. (p. 16)

Yataco y Fuentes (Como se citó en Gastiaturú, 2012) El niño en la etapa sensorio motriz. “La etapa sensorio motriz, es aquel periodo donde los niños muestran una intensa curiosidad por el mundo que les rodea, su conducta está dominada por las respuestas a los estímulos”. (p. 16)

En el recién nacido el tono muscular (es decir, el estado de contracción que posee el músculo en ese momento) es de flexión. El niño recién nacido permanece con sus brazos y piernas flectadas durante todo el día, incluso, si procedemos a estirar alguno de sus miembros, al soltar éstos volverán automáticamente a su estado de flexión. (Gastiaturú, 2012, p. 16)

De los 9 a 12 meses el niño se prepara para adquirir la bipedestación y posteriormente la marcha. De 1 a 2 años los primeros pasos empiezan a aparecer cerca del año de edad, se dan con una amplia base de sustentación (piernas abiertas para dar mayor estabilidad) y los brazos abiertos y el cuerpo proyectado hacia delante, con pasos que se dan son cortos y muy rápidos. (Gastiaturú, 2012, p. 17)

Isaac (Como se citó en Gastiaturú, 2012) Cerca de los 2 años, el niño ya adquiere una mentalidad motriz, es decir, planifica mejor sus acciones, es capaz de subir y bajar escaleras, patear una pelota, girar al caminar. En la motricidad fina mejora la manipulación de los objetos, logrando hacer torres de 3 cubos, tomar la cuchara para comer, arrojar una pelota, y tomar el lápiz para hacer rayas sin intención. (p. 17)

Yataco & Fuentes (Como se citó en Gastiaturú, 2012) El niño en la etapa pre operacional. “La etapa pre operacional, es aquel periodo donde los niños tiene un pensamiento mágico y egocéntrico”. El desarrollo psicomotor sigue siendo rápido y variado y por ello es necesario que

el niño crezca en un ambiente motivador, adecuado de estímulos de movimiento y posibilidades de mayores aprendizajes para la acción. (p. 17).

Mayorca & Lino (Como se citó en Gastiaturú, 2012) Un afán de movimientos y actividad que constituyen la base del aprendizaje. El lenguaje y la capacidad regulan las acciones motrices progresivamente ya que influye cada vez más sobre la conducta motriz. Las posibilidades del niño en esta etapa permiten su relación con el medio, y con ello el desarrollo de sensaciones, percepciones, atención, memoria y otros procesos psicológicos que formarán la base del potencial psicobiológico que sostendrán el desarrollo de sus capacidades en el futuro. En esta etapa las influencias del medio son de mucha importancia para el desarrollo de habilidades motrices para su capacidad de reacción motriz. Asimismo, el juego le permite desarrollar el lenguaje, pensamiento y motricidad además de factores sociales y emocionales. (p. 18)

Piaget (Como se citó en Gastiaturú, 2012) el niño desde en esta etapa es capaz de atribuirles a las palabras significación adquiriendo sistemáticamente el lenguaje. El niño juega y va realizando los esquemas de acción nacidos en su contexto donde va comprendiendo los signos. Por ello el juego simbólico o juego de imaginación es importante en esta etapa donde llegará a tener una inteligencia pre conceptual y que se caracteriza por los preconceptos o participaciones y razonamiento pre conceptual, luego al finalizar este estadio tendrá un pensamiento intuitivo por medio de regulaciones intuitivas, análogas en el plano de representación, a lo que son las regulaciones perceptivas en el plano sensorio motor. (p. 19)

2.2.2.6. Desarrollo psicomotor normal en el niño de 6 a 11 años.

El desarrollo normal en el niño en edad escolar (la que generalmente se extiende de los seis a los once años) tiene una serie de particularidades específicas. Por ejemplo, en este rango de

edad los niños buscan la aprobación de sus compañeros y profesores por lo que los padres pierden una parte relativa de su importancia. Valoran mucho su propia estima y buscan destacar en determinados aspectos y en ser aceptados por sus compañeros y su entorno.

(Nievas, s.f.)

Desarrollo físico.

Esta época es la de menor velocidad de crecimiento, con una media de unos 6 cm al año, que además no es regular y se frena antes de la adolescencia. La ganancia de peso es de unos 3 Kg de media al año, también de forma más o menos irregular. También se suelen perder los dientes de leche a partir de los 6 años, que es cuando empiezan a surgir los molares. Es llamativo el desarrollo muscular y la coordinación, de forma que pueden realizar actividades complejas como deportes o tocar instrumentos. Es importante que los niños hagan ejercicio a esta edad para que adquieran el hábito y disminuya el riesgo posterior de enfermedades cardiovasculares por sedentarismo. En la etapa prepuberal hay curiosidad por el sexo contrario y a veces las niñas ganan algo de peso. Es muy importante evitar las dietas sin sentido o las ideaciones extrañas en torno a la alimentación. (Nievas, s.f.)

Desarrollo intelectual.

Adquieren una importante racionalización de forma que empiezan a explicar por qué ocurren las cosas cuando las entienden. Solucionan problemas cada vez más complejos y empiezan a entender que puede haber diferentes puntos de vista de una misma situación además del suyo propio. La escolarización sobre los cinco años (antes en determinados medios, como el nuestro) es un paso fundamental que influye de forma determinante en el desarrollo cognitivo del niño. Tras aprender a leer y escribir aprenderá matemáticas, lengua y comprensión a la vez que resuelve problemas y aprende normas y reglas que aplicar en

diferentes situaciones. En esta época son importantes los éxitos porque estimulan al niño. Los fracasos pueden desmotivarle por lo que es importante seguir de cerca su evolución. (Nievas, s.f.)

Para sorpresa de los padres en este periodo muchos niños empiezan a mostrar interés por actividades específicas como pueden ser la lectura, el coleccionismo ó un tema en concreto que le atrae sobremanera. Es importante estimular estas actividades sin que les distraigan de sus quehaceres cotidianos. También se debe estimular el uso de los juegos colectivos (deporte, de mesa o con videojuegos en grupo) en detrimento de los juegos que se juegan en solitario. (Nievas, s.f.)

Desarrollo social, emocional y moral.

En esta etapa el niño se desenvuelve sobre todo en casa y en el colegio. En función de cada familia además tendrá otro u otros entornos de socialización (vecinos, amigos, familia o clubes deportivos o asociaciones). Los padres deben exigirle esfuerzo en el colegio y permitirle cierta independencia (primera noche en casa de un amigo). Es important (Nievas, s.f.)

Es importante que aprendan el valor del dinero e incluso que lo ganen en pequeñas cantidades por contribuir en ciertas tareas o esfuerzos. En el colegio adquirirá nuevas formas de socialización al juntarse con grupos de compañeros. En la calle aprenderá a usar los recursos aprendidos durante los años previos al encontrarse con situaciones hostiles como el tráfico, niños agresivos, etc. A esta edad el niño aún tiene un gran sentido de la fantasía que le ayuda a superar las dificultades del mundo real y que debe ser considerado como normal. (Nievas, s.f.)

Desarrollo moral

En esta época el niño entiende el bien y el mal y las normas sociales y tiende a buscar la aprobación de su entorno. Tiene mayor capacidad para entender lo que desean los demás y los trata en consecuencia. Desde las simples discusiones hasta los divorcios pueden influir en su comportamiento y desarrollo social y emocional. Si la familia no representa seguridad el niño la buscará en otros niños o incluso en otros niños o adolescentes que pueden a la postre influir en su actitud moral. Por eso es importante que los padres mantengan una buena estructura familiar que proporcione al niño seguridad y afecto. Se le debe permitir diversión con medios electrónicos (TV, radio, música, internet y videojuegos) pero siempre con un límite horario y con estricto control de los padres de qué ve, qué hace con el ordenador ó a qué juega con la consola. Estas actividades deben formar parte de su rutina, pero también un premio por su buena actitud. (Nievas, s.f.)

2.2.2.7. Trastornos del desarrollo psicomotor.

Bucher (Como se citó en Gastiaburú, 2012) los trastornos traducen siempre una perturbación de conjunto particular de cada sujeto y para un momento dado. Aparecen como síntomas de un disfuncionamiento de conjunto y se pueden contemplar a nivel descriptivo, donde el conflicto se ve reflejado en el cuerpo, en la actividad, en los gestos y en la postura del niño. Podemos entender que los trastornos psicomotrices son más visibles evidenciándose en la actividad del niño siendo una preocupación tanto para él como para los que están a su alrededor sobre todo la familia y maestros. (p. 19)

Cobos (Como se citó en Gastiaburú, 2012) el trastorno psicomotor es concebido: Para indicar un retraso o alteración en lo que se considera el desarrollo psicomotor normal, ya sea en su

totalidad o en uno de sus componentes que interfiere tanto en la actividad escolar como en las actividades cotidianas. Así puede existir un trastorno en la elaboración del esquema corporal en la dominación de la lateralidad, en el entorno o estructuración espacio-temporal o de un trastorno psicomotor generalizado. Se considera así también a algunos trastornos que se generan en las primeras etapas de desarrollo y que, sin que impliquen un daño neurológico, incluyen alguno o algunos de los elementos que conforman el balance psicomotor alterado, suponen una disfunción en la actividad motriz y repercuten en el aprendizaje escolar: la inestabilidad motriz, disgrafías, hábitos, descargas motrices y tics (p. 20).

Algunos tipos y características de trastornos del desarrollo psicomotriz son:

Trastornos del esquema corporal. Dificultad para la orientación y utilización del propio cuerpo. (bilbao, s.f.)

Asomatognosia. Incapacidad de reconocer o nombrar partes del cuerpo. Trastornos de lateralidad. Relacionados con la estructuración espacial. (bilbao, s.f.)

Inhibición motriz. Se caracteriza por: tensión corporal. Apenas hace movimientos para no ser visto. (bilbao, s.f.)

Sincinesias. Movimientos involuntarios que nacen mientras hacemos otras actividades. Por ejemplo, sacar la punta de la lengua mientras se escribe. (bilbao, s.f.)

Apraxias. Conocer el movimiento que se quiere realizar, pero ser incapaz de realizarlo correctamente. (bilbao, s.f.)

Disfasias. Pérdida parcial del habla (afasia es la pérdida total). (bilbao, s.f.)

Aunque el desarrollo psicomotor es distinto en cada niño, hay períodos de edad en los que se espera que haya alcanzado ya ciertas habilidades. Si existe mucho retraso o habilidades mal

desarrolladas que se mantienen a lo largo del tiempo, será preciso acudir a un experto. (bilbao, s.f.)

2.3. Definiciones conceptuales

Actitudes: Posturas del cuerpo humano, especialmente cuando es determinada por los movimientos del ánimo, o expresa algo con eficacia. (Goodrae, s.f.)

Afectiva: Permite referir a todo aquello que es propio o relativo al afecto. (Ucha, 2010)

Capacidad: Aptitud, talento, cualidad que dispone a alguien para el buen ejercicio de algo. (Goodrae, capacidad, s.f.)

Cognitiva: Aquello que pertenece o que está relacionado al conocimiento. (Pérez, 2008)

Creatividad: Capacidad o facilidad para inventar o crear. (oxforddictionaries, s.f.)

Desarrollo psicomotor: es la adquisición de habilidades que los niños adquieren de forma progresiva desde que son bebés y durante toda la infancia. Este desarrollo se manifiesta con la maduración del sistema nervioso central, que le permitirá la interacción con su entorno. (pequelia, 2008)

Destreza: Habilidad y experiencia en la realización de una actividad determinada, generalmente automática o inconsciente. (Jonathan, 2017)

Emoción: Sentimiento muy intenso de alegría o tristeza producido por un hecho, una idea, un recuerdo, etc. (oxforddictionaries, emoción, s.f.)

Estímulo: Agente capaz de estimular un órgano o una función orgánica. (oxforddictionaries, estímulo, s.f.)

Fuerza: Capacidad física para realizar un trabajo o un movimiento.

Influencia: Poder de una persona o cosa para determinar o alterar la forma de pensar o de actuar de alguien. (thefreedictionary, s.f.)

Juego: Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza. (oxforddictionaries, juego, s.f.)

Motora: Que mueve.

Motricidad: Se emplea para referirse al movimiento voluntario de una persona.

Pensamiento: Capacidad que tienen las personas de formar ideas y representaciones de la realidad en su mente, relacionando unas con otras. (Gallardo, s.f.)

Postura: Manera de tener dispuesto el cuerpo o las partes del cuerpo una persona o un animal. (thefreedictionary, postura, s.f.)

Placer: sensación o sentimiento positivo, agradable o eufórico.

Reglas: Aquello que ha de cumplirse por estar así convenido por una colectividad. (dionisio, s.f.)

Socializa: Promover las condiciones sociales que, independientemente de las relaciones con el Estado, favorezcan en los seres humanos el desarrollo integral de su persona. (Pizarro, s.f.)

Teorías: Hipótesis cuyas consecuencias se aplican a toda una ciencia o a parte muy importante de ella. (Casajús, s.f.)

Valores: convicciones profundas de los seres humanos que determinan su manera de ser y orientan su conducta. (fundaciontelevisa, s.f.)

2.4. Hipótesis de investigación

2.5.1. Hipótesis general

El juego si influye en el desarrollo psicomotor en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

2.5.2. Hipótesis específicas

El juego si influye en el desarrollo biológico en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

El juego si influye en el desarrollo psicológico en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

El juego si influye en el desarrollo social en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

3.1.1. Tipo

El tipo de investigación será descriptivo correlacional. Evaluaremos la relación que existe entre el juego y el desarrollo psicomotor en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

3.1.2. Enfoque

La investigación tiene un enfoque mixto cualitativo y cuantitativo.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población está conformada por 130 alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

3.2.2. Muestra

La muestra es de 98 alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

N= Población: 130 alumnos.

n= tamaño de la muestra: 98 alumnos.

e= margen de error 0.5

3.3. Operacionalización de variables e indicadores

Tabla N°1. Operacionalización de variables e indicadores.

VARIABLES	DEFINICIONES	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable independiente El juego	Actividad que se realiza para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza, en ocasiones también se utiliza como una herramienta educativa.	Social Motora Emocional	Socializar Compartir Cooperar Controlar postura Aumentar fuerza Desarrollar su motricidad Placer Satisfacción Motivación
Variable dependiente Desarrollo psicomotor	Designa la adquisición de habilidades que se observa en el niño de forma continua durante toda la infancia.	Cognitiva Desarrollo biológico Desarrollo psicológico Desarrollo social	Desarrolla pensamiento Desarrolla Creatividad Desarrolla imaginación Crecimiento Factores psicosociales Socialización

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas emplear

A través de la encuesta, se permitió obtener información del conocimiento de los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

Para ello se estableció una guía de encuestas dirigida que permitió una mayor objetividad en la obtención de la información.

3.4.2. Descripción de los instrumentos

- Ficha de observación
- Cuaderno de campo

3.5. Técnicas para el procesamiento de la información

3.5.1. Tratamiento estadístico

- Procesamiento de datos
- Análisis e interpretación de datos
- Comprobación de la influencia de los programas de los juegos en el desarrollo psicomotor en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Tabla N°2. El niño se socializa con sus compañeros con facilidad.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	83	85%
No	3	3%
A veces	12	12%
Total	98	100%

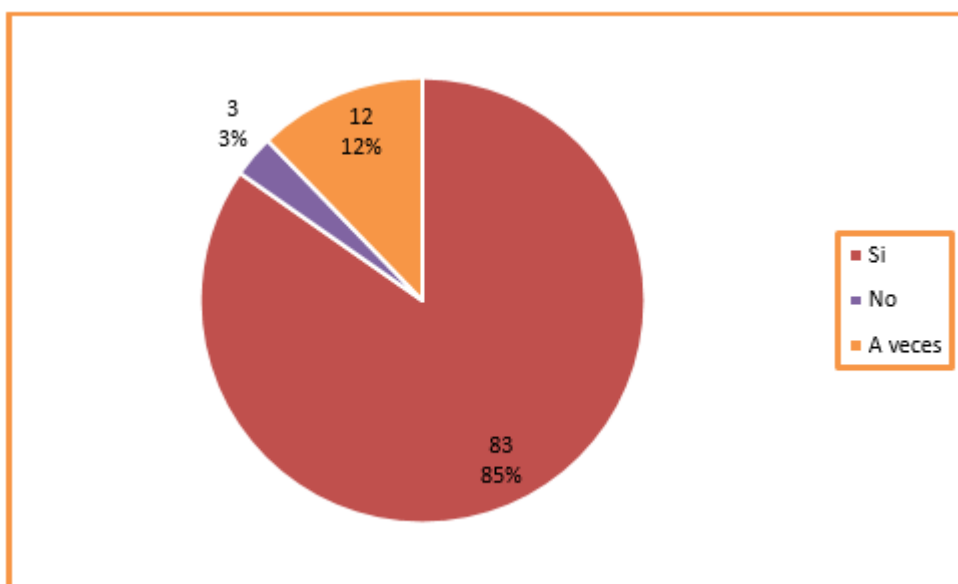


Figura N°1. El niño se socializa con sus compañeros con facilidad.

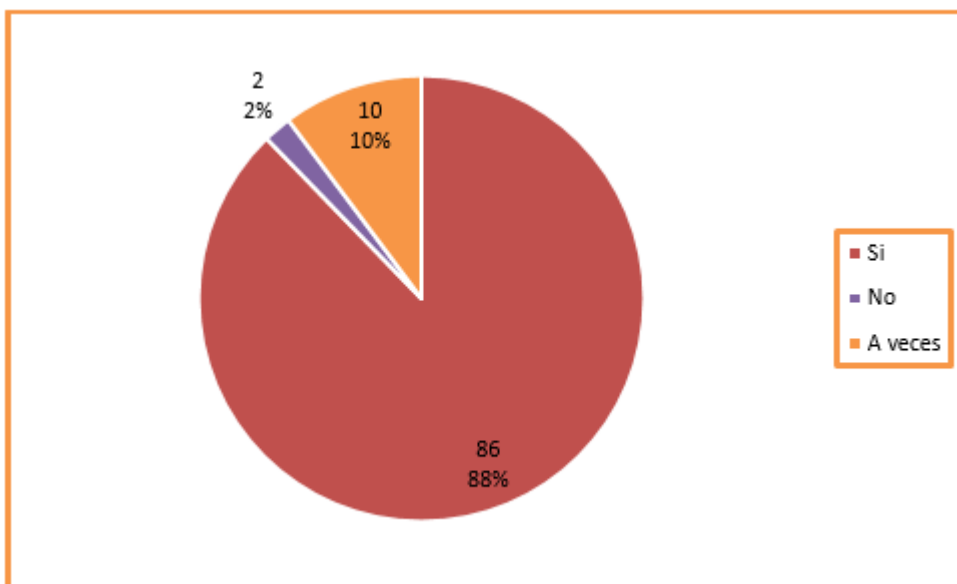
Interpretación de El niño se socializa con sus compañeros con facilidad.

A la pregunta, ¿El niño se socializa con sus compañeros con facilidad?

83 niños (85%) sí se socializa con sus compañeros con facilidad, el 3 niños (3%) no y el 12 niños (12%) a veces se socializa con sus compañeros con facilidad.

Tabla N°3. El niño desarrolló su vocabulario.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	86	88%
No	2	2%
A veces	10	10%
Total	98	100%

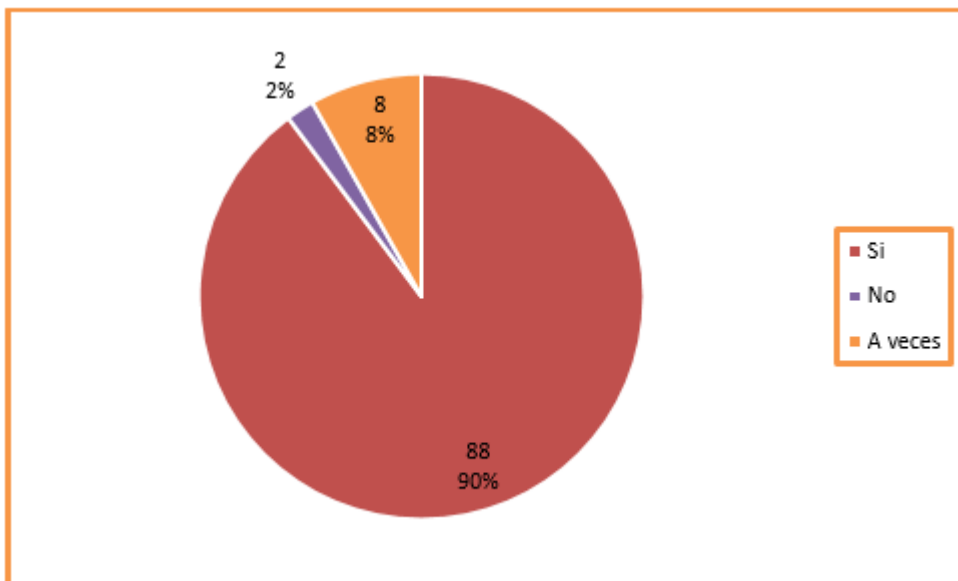
**Figura N°2.** El niño desarrolló su vocabulario.**Interpretación de El niño desarrolló su vocabulario.**

A la pregunta, ¿El niño desarrolló su vocabulario?

86 niños (88%) sí desarrolló su vocabulario, 2 niños (2%) no y 10 niños (10%) a veces desarrolló su vocabulario.

Tabla N°4. El niño explica vivencias y emociones.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	88	90%
No	2	2%
A veces	8	8%
Total	98	100%

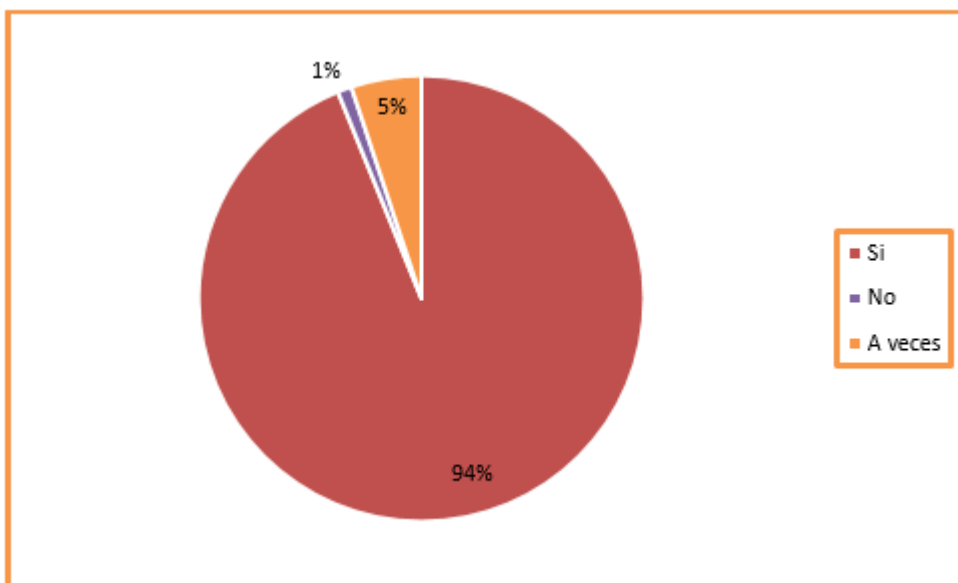
**Figura N°3.** El niño explica vivencias y emociones.**Interpretación de El niño explica vivencias y emociones.**

A la pregunta, ¿El niño explica vivencias y emociones?

88 niños (90%) sí explica vivencias y emociones, 2 niños (2%) no y 8 niños (8%) a veces explica vivencias y emociones.

Tabla N°5. El niño disfruta de los juegos en grupo.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	92	94%
No	1	1%
A veces	5	5%
Total	98	100%

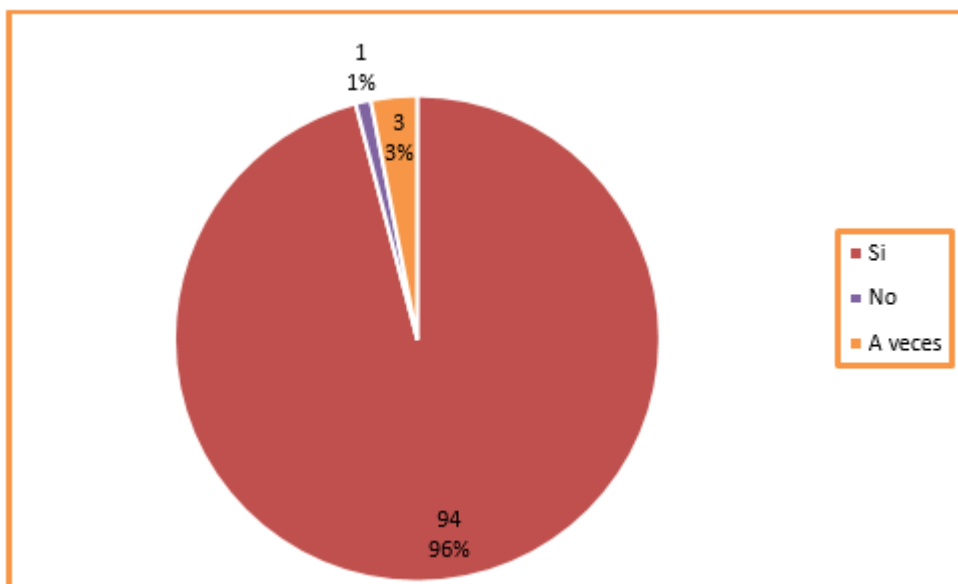
**Figura N°4.** El niño disfruta de los juegos en grupo.**Interpretación de El niño disfruta de los juegos en grupo.**

A la pregunta, ¿El niño disfruta de los juegos en grupo?

92 niños (94%) sí disfruta de los juegos en grupo, 1 niño (1%) no y 5 niños (5%) a veces disfruta de los juegos en grupo.

Tabla N°6. El niño conoce las partes de su cuerpo.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	94	96%
No	1	1%
A veces	3	3%
Total	98	100%

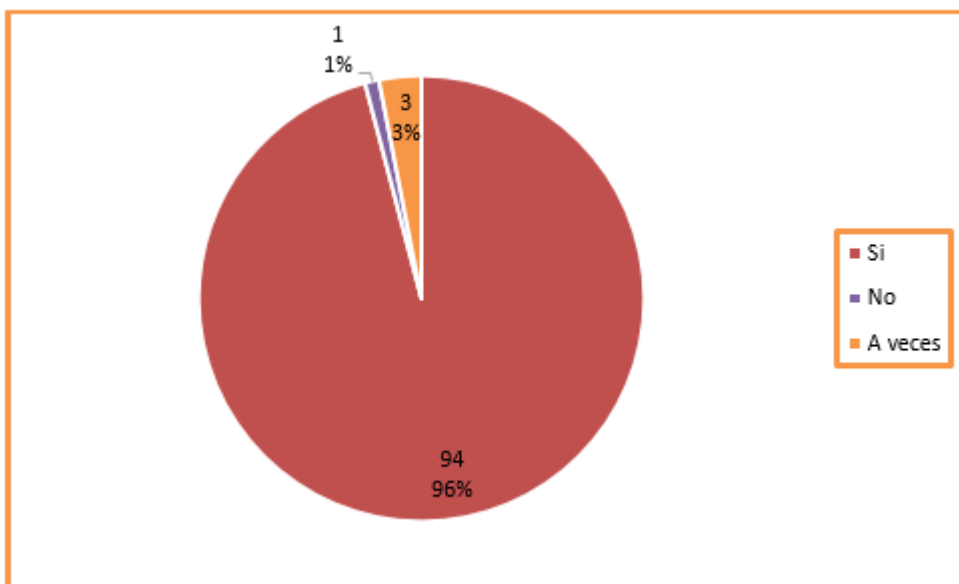
**Figura N°5.** El niño conoce las partes de su cuerpo.**Interpretación de El niño conoce las partes de su cuerpo.**

A la pregunta, ¿El niño conoce las partes de su cuerpo?

94 niños (96%) sí conocen las partes de su cuerpo, 1 niño (1%) no y 3 niños (3%) a veces conocen las partes de su cuerpo.

Tabla N°7. El niño desarrolló su lateralidad.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	94	96%
No	1	1%
A veces	3	3%
Total	98	100%

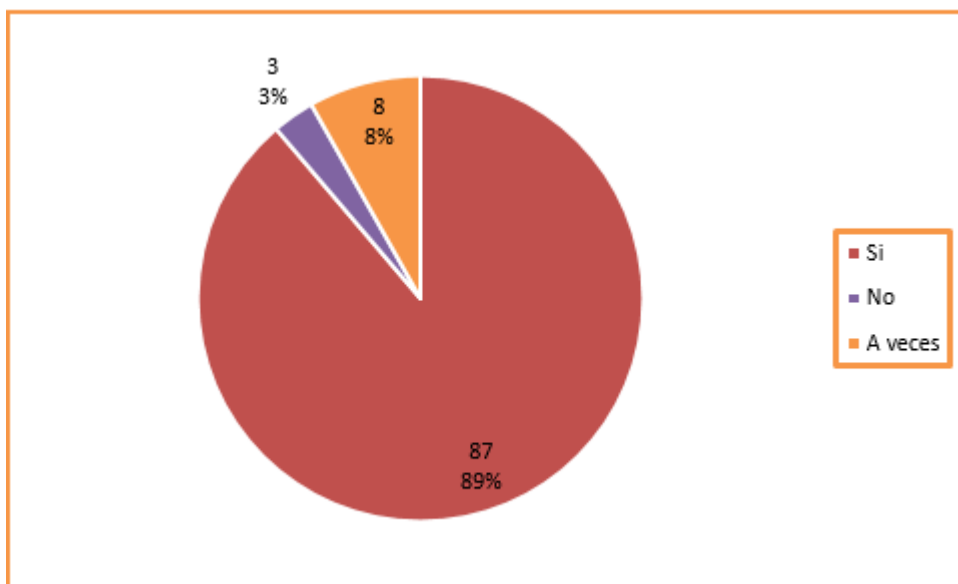
**Figura N°6.** El niño desarrolló su lateralidad.**Interpretación de El niño desarrolló su lateralidad.**

A la pregunta, ¿El niño desarrolló su lateralidad?

94 niños (96%) sí desarrolló su lateralidad, 1 niño (1%) no y 3 niños (3%) a veces muestran un desarrollo de su lateralidad.

Tabla N°8. El niño desarrolló su motricidad fina.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	87	89%
No	3	3%
A veces	8	8%
Total	98	100%

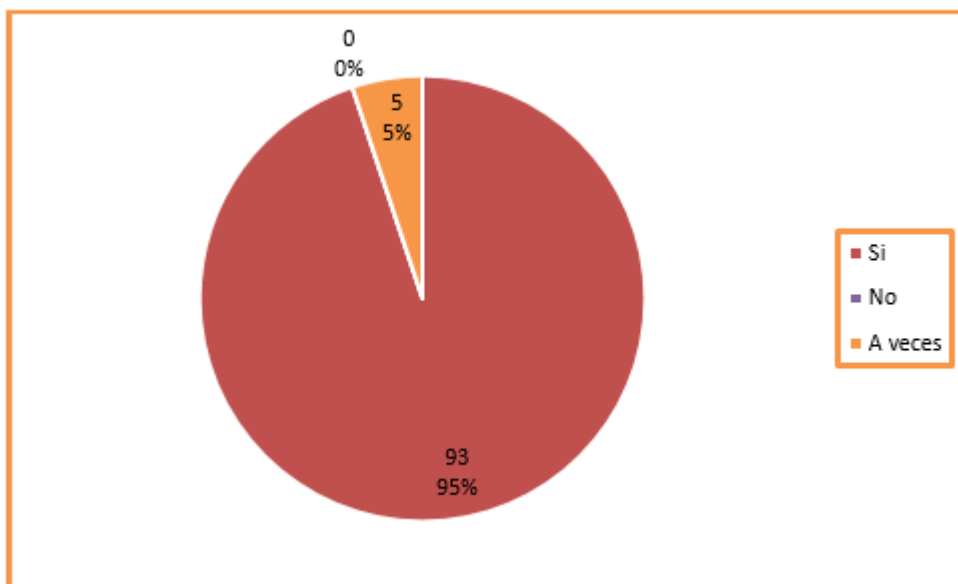
**Figura N°7.** El niño desarrolló su motricidad fina.**Interpretación de El niño desarrolló su motricidad fina.**

A la pregunta, ¿El niño desarrolló su motricidad fina?

87 niños (89%) sí desarrolló su motricidad fina, 3 niños (3%) no y 8 niños (8%) a veces muestran un desarrollo de su motricidad fina.

Tabla N°9. El niño corre en cualquier dirección, para, gira.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	93	95%
No	0	0%
A veces	5	5%
Total	98	100%

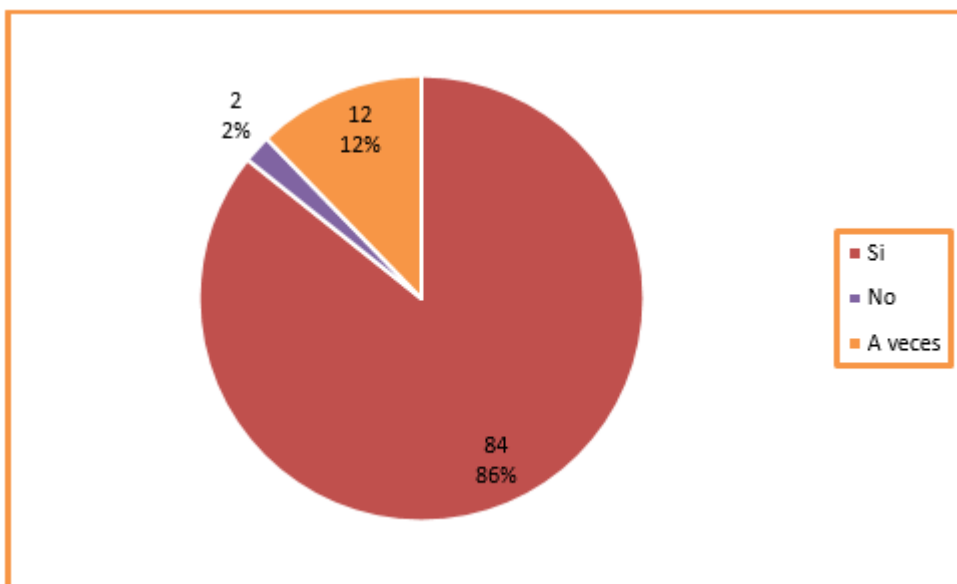
**Figura N8.** El niño corre en cualquier dirección, para, gira.**Interpretación de El niño corre en cualquier dirección, para, gira.**

A la pregunta, ¿El niño corre en cualquier dirección, para, gira?

93 niños (95%) sí corren en cualquier dirección, paran, giran y 5 niños (5%) a veces corren en cualquier dirección, paran y giran.

Tabla N° 10. Es responsable con pequeñas tareas que manda la profesora.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	84	86%
No	2	2%
A veces	12	12%
Total	98	100%

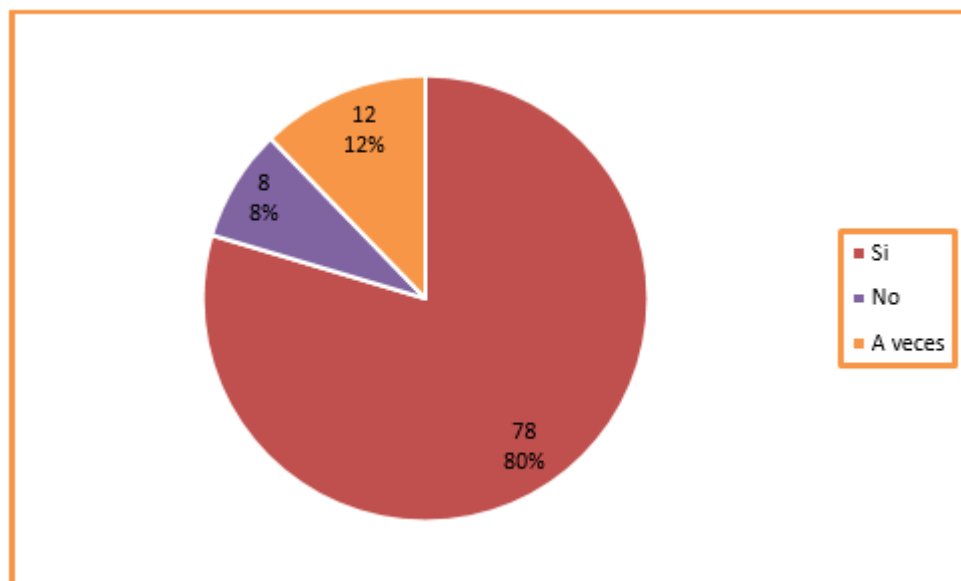
**Figura N°9.** Es responsable con pequeñas tareas que manda la profesora.**Interpretación de Es responsable con pequeñas tareas que manda la profesora.**

A la pregunta, ¿Es responsable con pequeñas tareas que manda la profesora?

84 niños (86%) sí son responsables con pequeñas tareas que manda la profesora, 2 niños (2%) no y 12 niños (12%) a veces son responsables con pequeñas tareas que manda la profesora.

Tabla N°11. Realiza juegos respetando las reglas.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	78	80%
No	8	8%
A veces	12	12%
Total	98	100%

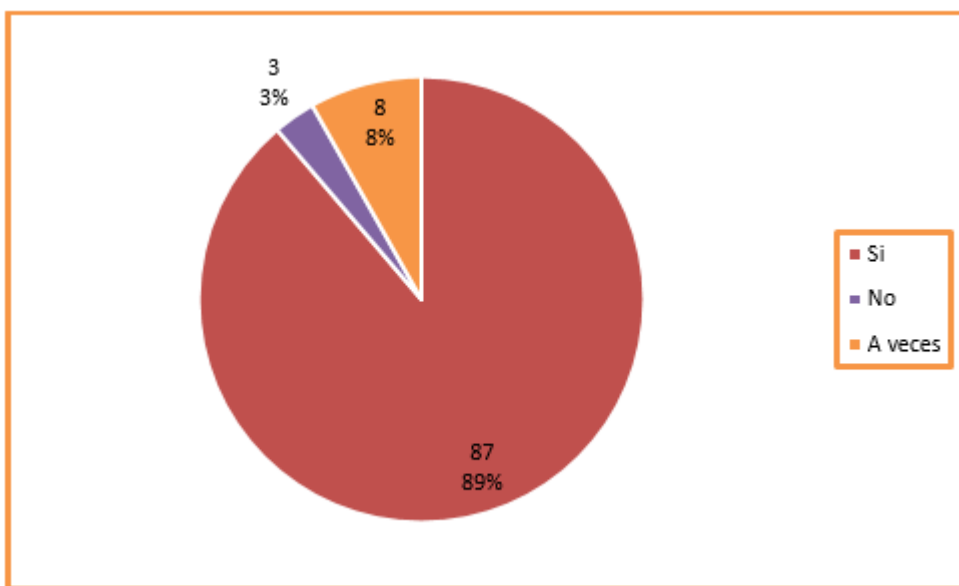
**Figura N°10.** Realiza juegos respetando las reglas.**Interpretación de Realiza juegos respetando las reglas.**

A la pregunta, ¿Realiza juegos respetando las reglas?

78 niños (80%) sí realiza juegos respetando las reglas, 8 niños (8%) no y 12 niños (12%) a veces realiza juegos respetando las reglas.

Tabla N°12. Salta con un pie alternándolos y mantiene el equilibrio.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	87	89%
No	3	3%
A veces	8	8%
Total	98	100%

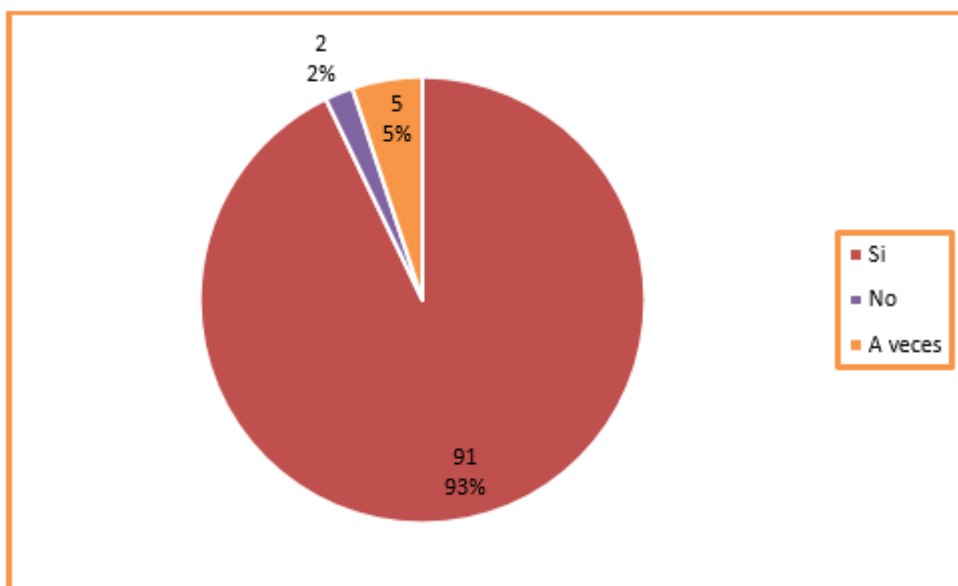
**Figura N°11.** Salta con un pie alternándolos y mantiene el equilibrio.**Interpretación de Salta con un pie alternándolos y mantiene el equilibrio.**

A la pregunta, ¿Salta con un pie alternándolos y mantiene el equilibrio?

87 niños (89%) sí saltan con un pie alternándolos y mantienen el equilibrio, 3 niños (3%) no y 8 niños (8%) a veces saltan con un pie alternándolos y mantienen el equilibrio.

Tabla N°13. El niño muestra coordinación en sus movimientos.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	91	93%
No	2	2%
A veces	5	5%
Total	98	100%

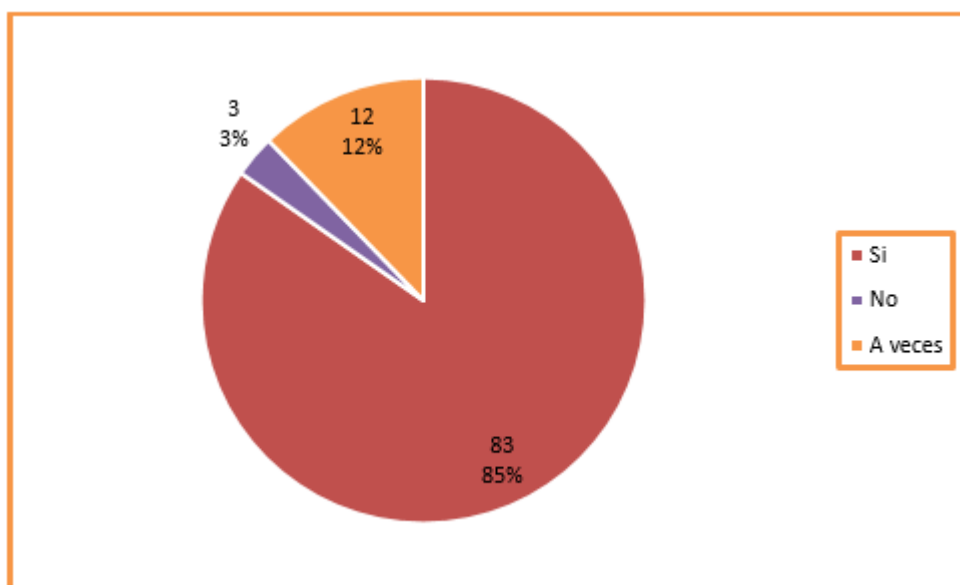
**Figura N°12.** El niño muestra coordinación en sus movimientos.

A la pregunta, ¿El niño muestra coordinación en sus movimientos?

91 niños (93%) sí muestran coordinación en sus movimientos, 2 niños (2%) no y 5 niños (5%) a veces muestran coordinación en sus movimientos.

Tabla N°14. El niño maneja el lápiz con precisión.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	83	85%
No	3	3%
A veces	12	12%
Total	98	100%

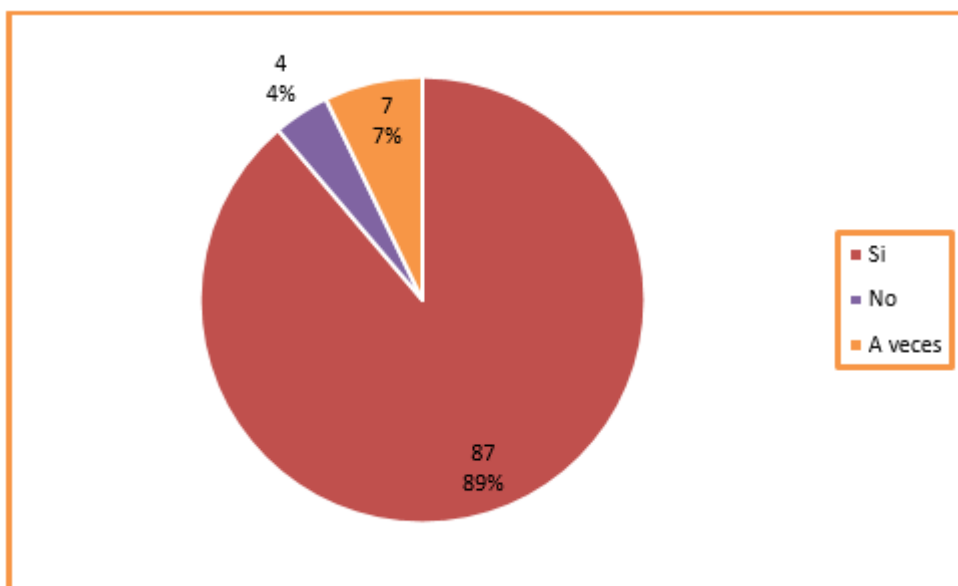
**Figura N°13.** El niño maneja el lápiz con precisión.

A la pregunta, ¿El niño maneja el lápiz con precisión?

83 niños (85%) sí maneja el lápiz con precisión, 3 niños (3%) no y 12 niños (12%) a veces maneja el lápiz con precisión.

Tabla N°15. El niño ata sus pasadores.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	87	89%
No	4	4%
A veces	7	7%
Total	98	100%

**Figura N°14.** El niño ata sus pasadores.

A la pregunta, ¿El niño ata sus pasadores?

87 niños (89%) sí atan sus pasadores, 4 niños (4%) no y 7 niños (7%) a veces atan sus pasadores.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Discusión

Sandoval, Virgilio. (2013). “*Desarrollo Motor en los niños de 5 años que ingresan a grado cero con y sin experiencias en Educación Inicial*” Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias Humanas. Bogotá, Colombia 2013.

Esta investigación busca evaluar el desarrollo motor en los niños que ingresan a grado cero o transición con y sin experiencias previas de formación en educación inicial.

Se seleccionaron dos grupos de niños y niñas provenientes de diferentes entornos; un grupo de 16 participantes provenientes de un jardín infantil o centro de desarrollo en grado transición; el requisito previo es haber tenido mínimo dos años de experiencias en educación inicial, y un segundo grupo de 17 niños y niñas provenientes de una Institución Educativa Distrital en grado cero sin experiencias en educación inicial.

En el entorno escolar de cada grupo se aplicó el CMSP (CHAMPS Motor Skills Protocol) o (protocolo de habilidades motoras CHAMPS), (Children’s Activity and Movement in Preschool Study) o (estudio de actividad y movimiento de niños en preescolar) CHAMPS, cuyo objetivo es evaluar el comportamiento motor de niños de cinco años.

Los resultados obtenidos fueron que las habilidades motoras valoradas presentaron diferencias entre los dos grupos evaluados, siendo evidente un mejor desempeño motor en los participantes provenientes del jardín infantil con dos años de formación inicial previa.

Existe correlación directa entre el ambiente de educación inicial y el desempeño motor, siendo más evidentes en las acciones de lanzar, driblar, atrapar, salto a pie junto y salto a un solo

pie lo que refleja una fuerte correlación entre el medio ambiente de la educación inicial y el desempeño motor esto es lo significativo de dicha investigación.

En la investigación se puede apreciar que los niños tienen formación en el nivel inicial y en el III ciclo de primaria que corresponde al 1 y 2 grado, sigue afianzándose el desarrollo psicomotor mediante los juegos, hay un promedio de 80% el niño conoce las partes de su cuerpo, se socializa con sus compañeros, desarrollo su lateralidad, motricidad fina, mantiene el equilibrio, tiene coordinación, evidenciando un buen desarrollo psicomotor.

Conclusiones

1. El juego si influye en el desarrollo psicomotor en los alumnos del III ciclo de educación primaria.
2. El juego es un instrumento de aprendizaje, de y para la vida, se puede utilizar para estimular la creatividad como una manera de transformar emociones negativas.
3. El juego es un vehículo que tienen los niños para aprender y asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias, es un instrumento primordial para la educación.
4. El juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal.

5. El juego es importante para los niños porque es su principal lenguaje, ya que estos se comunican con el mundo a través del juego, el cual tiene siempre sentido según las experiencias y las necesidades particulares de los niños.

6. El juego es muy importante a lo largo de toda la vida, pero sobre todo en la etapa de educación infantil, ya que es un recurso educativo fundamental para la maduración.

7. El juego tiene un papel importante en el desarrollo de la personalidad del niño, y ayuda en el desarrollo psicomotor.

8. El juego le sirve al niño para desarrollar diferentes capacidades tales como:

- Físicas: ejercitándose y desarrollando su coordinación psicomotriz, la motricidad gruesa y fina, además de todo el cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón.
- Desarrollo sensorial y mental: mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas.
- Afectivas: al experimentar emociones como sorpresas, expectación o alegría, y para la solución de conflictos emocionales.
- Creatividad e imaginación: el juego despierta y desarrolla estas características.
- Forma hábitos de cooperación, ya que en algunos juegos se precisa de un compañero o compañera para llevarlos a cabo.

Recomendaciones

1. Aplicar los juegos con materiales diversos, reglas y diferentes espacios para lograr el desarrollo psicomotor de los niños.
2. Realizar talleres de capacitación a los padres de familia sobre el desarrollo psicomotor, que representa, importancia, necesidad y como evaluarla en los niños desde su nacimiento.
3. Desarrollar el sistema psicomotriz en los niños, por medio de prácticas rutinarias orientadas al dominio de su cuerpo, manipulación de objetos.
4. Creación de una guía de actividades lúdicas para potencializar el desarrollo psicomotriz de los niños.
5. Incentivar el desarrollo de las responsabilidades del niño de una manera positiva, crear algunos compromisos y exigir un clima de participación e interacción, cumplimiento por parte del niño.
6. Dar la oportunidad al niño para tomar decisiones y resolver problemas.
7. A los docentes del III ciclo de primaria se les recomienda realizar actividades lúdicas que sirve como herramienta del desarrollo emocional. Porque está directamente relacionado con el bienestar físico y emocional de los niños.

8. Los docentes de Educación física deben desarrollar las clases con juegos por ser una actividad placentera, el contacto con los objetos permite a los niños el uso de distintas habilidades y destrezas, que exigen esfuerzo, concentración, favorece la expresión de sentimientos y el establecimiento de vínculos emocionales ya que tiene un alto componente de simulación e imitación al ser un formato interactivo entre los niños y su entorno.

9. Recomendaciones sobre un juego saludable e intervención mediante el juego
 - Evitar juegos solitarios.
 - No utilizar protagonistas que utilizan la fuerza y el poder para vencer.
 - Proporcionar menos cantidad de juguetes y más calidad de juego en familia, mediante una buena comunicación lúdica y afectiva.
 - Llevar un control sobre el uso y abuso de determinación juegos.
 - Combinar juegos de carácter meramente lúdico con juegos educativos.
 - El juego es una herramienta pedagógica irremplazable.

REFERENCIAS

7.2. Fuentes bibliográficas

- Aguinaga, H. (2012). *DESARROLLO PSICOMOTOR EN UN GRUPO DE ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA RED 06 CALLAO*. Tesis posgrado, Universidad san Ignacio de Loyola, Educación, Lima, Perú.
- Campos, M. (2006). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA: UNA SITUACIÓN DE INTERACCIÓN EDUCATIVA*. Tesis pregrado, Universidad de Chile, Educación, Santiago, Chile.
- Coqui, M. (Setiembre de 2007). Factores psicosociales y desarrollo psicomotor. *medigraphic*, 64, 267-269.
- Córdova, L. (2012). *EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD*. Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca, Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Cuenca, Ecuador.
- Gastiaburú, G. (2012). *Programa "Juego, Coopero y Aprendo" para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao*. Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola, Educación, Lima, Perú.
- Sandoval, V. (2013). *Desarrollo motor en los niños de 5 años que ingresan a grado cero con y sin experiencia en Educación Inicial*. Tesis, Universidad Nacional de Colombia, Ciencias Humanas, Bogotá, Colombia.
- Sandoval, V. (2013). *DESARROLLO MOTOR EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS QUE INGRESAN A GRADO CERO CON Y SIN EXPERIENCIAS EN EDUCACIÓN INICIAL*. Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Colombia, Ciencias Humanas, Bogotá, Colombia.

7.4. Fuentes electrónicas

americana, R. i. (s.f.). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. Obtenido de Revista ibero americana:

<https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a04.htm>

bilbao, C. d. (s.f.). *Trastornos del desarrollo psicomotor*. Obtenido de Centro de psicología

bilbao: <https://www.centro-psicologia.com/es/trastonospsicomotrices-ninos.html>

Casajús, L. (s.f.). *Teoría/s y método/s*. Obtenido de instituto de investigaciones en comunicacion:

<https://perio.unlp.edu.ar/iicom/category/lineas-de-investigaci%C3%B3n/teor%C3%AD-y-m%C3%A9todos>

citylandiapopayan. (s.f.). *IMPORTANCIA DE LA ESTIMULACION PSICOMOTRIZ EN LA INFANCIA*. Obtenido de citylandiapopayan:

<https://www.citylandiapopayan.com/importancia-de-la-estimulacion-psicomotriz-infantil/>

deljuegoentretodos. (02 de Noviembre de 2017). *Del juego y el jugar a lo largo de toda la vida*.

Obtenido de deljuegoentretodos: <http://deljuegoentretodos.blogspot.com/>

Díaz, J. (28 de Setiembre de 2011). *Importancia del juego en el desarrollo del niño*. Obtenido de

familiaysalud: <http://www.familiaysalud.es/vivimos-sanos/salud-emocional/emociones-y-familia/educando-nuestros-hijos/importancia-del-juego-en>

dionisio. (s.f.). *NORMAS, REGLAS Y PRINCIPIOS*. Obtenido de dionisio:

<http://dionisio170895.galeon.com/normas.html>

fundaciontelevisa. (s.f.). *¿que son los valores?* Obtenido de fundaciontelevisa:

<https://fundaciontelevisa.org/valores/home/que-son-los-valores>

Gallardo, S. (s.f.). *Capacidad Que Tienen Las Personas de Formar Ideas y Representaciones de La Realidad en Su Mente*. Obtenido de scribd:

<https://es.scribd.com/document/324220254/Capacidad-Que-Tienen-Las-Personas-de-Formar-Ideas-y-Representaciones-de-La-Realidad-en-Su-Mente>

Garcia, H. (20 de Junio de 2010). *CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO*. Obtenido de heidydavid.blogspot: <http://heidydavid.blogspot.com/2010/06/caracteristicas-del-juego.html>

Goodrae. (s.f.). *Actitud*. Obtenido de Goodrae: <http://recursosdidacticos.es/goodrae/definicion.php?palabra=actitud>

Goodrae. (s.f.). *capacidad*. Obtenido de Goodrae: <http://recursosdidacticos.es/goodrae/definicion.php?palabra=capacidad>

Jonathan. (12 de Mayo de 2017). *habilidades y destrezas*. Obtenido de Slideshare: <https://es.slideshare.net/Jonathan19951304/habilidades-y-destrezas-75908618>

Luis, S. (s.f.). *Historia del juego*. Obtenido de Scribd: <https://es.scribd.com/document/363031056/Historia-Del-Juego>

Mejias, A. (12 de Marzo de 2017). *La importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños*. Obtenido de Slideshare: <https://es.slideshare.net/alessjocar/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-cognitivo-de-los-nios>

Molina, R. (15 de Febrero de 2009). *El desarrollo psicomotor*. Obtenido de Recogidas: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/REMEDIOS_MOLINA_2.pdf

Monroy, A. (Febrero de 2011). *Teorías sobre el origen del juego*. Obtenido de efdeportes.com: <https://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm>

mundofutbolbase. (11 de Abril de 2017). *El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje*.

Obtenido de mundofutbolbase: <http://mundofutbolbase.es/art/2609/el-juego-como-actividad-de-ensenanza-aprendizaje>

navarra, C. u. (s.f.). *Desarrollo psicomotor del niño*. Obtenido de Clínica universidad de navarra:

<https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/desarrollo-psicomotor>

Nievas, B. (s.f.). *Desarrollo psicomotor normal en el niño de 6 a 11 años*. Obtenido de No todo

es pediatría: <https://notodoespediatria.com/2013/12/30/desarrollo-psicomotor-normal-en-el-nino-de-6-a-11-anos/>

Olalla, P. (s.f.). *¿jugamos?* Obtenido de jugamos.jindo.com: [https://jugamos.jimdo.com/juegos-](https://jugamos.jimdo.com/juegos-psicomotrices/te-toco-y-no-me-tocas/)

[psicomotrices/te-toco-y-no-me-tocas/](https://jugamos.jimdo.com/juegos-psicomotrices/te-toco-y-no-me-tocas/)

oxforddictionaries. (s.f.). *creatividad*. Obtenido de oxforddictionaries:

<https://es.oxforddictionaries.com/definicion/creatividad>

oxforddictionaries. (s.f.). *emoción*. Obtenido de oxforddictionaries:

<https://es.oxforddictionaries.com/definicion/emocion>

oxforddictionaries. (s.f.). *estímulo*. Obtenido de oxforddictionaries:

<https://es.oxforddictionaries.com/definicion/estimulo>

oxforddictionaries. (s.f.). *juego*. Obtenido de oxforddictionaries:

<https://es.oxforddictionaries.com/definicion/juego>

pequelia. (13 de Setiembre de 2008). *desarrollo psicomotor*. Obtenido de pequelia.republica:

<http://pequelia.republica.com/bebes/desarrollo-psicomotor.html>

Pérez, J. (2008). *Definición de cognitivo*. Obtenido de definición.de:

<https://definicion.de/cognitivo/>

Pizarro, K. (s.f.). *La Importancia de la Socialización de la bioética*.

Obtenido de salud.edomex:

[http://salud.edomex.gob.mx/salud/documentos/acercade/cobiem/CEB/encuentros/2014/6
Simposio-Socializacion.pdf](http://salud.edomex.gob.mx/salud/documentos/acercade/cobiem/CEB/encuentros/2014/6Simposio-Socializacion.pdf)

Sáez, G. (Abril de 2010). *Evolución del juego a lo largo de la historia*. Obtenido de efdeportes:

<https://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>

Suarez, L. (s.f.). *Función del juego en la infancia*. Obtenido de juegosligiasuarez.blogspot:

<http://juegosligiasuarez.blogspot.com/p/funcion-del-juego-en-la-infancia.html>

thefreedictionary. (s.f.). *influencia*. Obtenido de thefreedictionary:

<https://es.thefreedictionary.com/influencia>

thefreedictionary. (s.f.). *postura*. Obtenido de thefreedictionary:

<https://es.thefreedictionary.com/postura>

Ucha, F. (Noviembre de 2010). *Fefinición de efectivo*. Obtenido de definicionabc:

<https://www.definicionabc.com/social/afectivo.php>

Velarde, A. (s.f.). *Los juegos educativos en la educación primaria*. Obtenido de

monografias.com: <https://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos.shtml>

wikipedia. (03 de Noviembre de 2017). *Juego*. Obtenido de wikipedia:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

ANEXOS

Matriz de consistencia

Tabla N12. Los juegos y el desarrollo psicomotor en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución

Educativa n° 20359 en la Ugel 09, año 2017.

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Definiciones	Dimensiones	Indicadores
<p>PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera los juegos influyen en el desarrollo psicomotor en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿De qué manera los juegos influyen en el desarrollo biológico en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017?</p> <p>¿De qué manera los juegos influyen en el desarrollo psicológico en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017?</p> <p>¿De qué manera los juegos influyen en el desarrollo social en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia de los juegos en el desarrollo psicomotor en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la influencia de los juegos en el desarrollo biológico en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos en el desarrollo psicológico en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos en el desarrollo social en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL El juego si influye en el desarrollo psicomotor en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS El juego si influye en el desarrollo biológico en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.</p> <p>El juego si influye en el desarrollo psicológico en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.</p> <p>El juego si influye en el desarrollo social en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 20359 en la Ugel 09, año 2017.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE El juego</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Desarrollo psicomotor</p>	<p>Actividad que se realiza para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza, en ocasiones también se utiliza como una herramienta educativa.</p> <p>Designa la adquisición de habilidades que se observa en el niño de forma continua durante toda la infancia.</p>	<p>Social</p> <p>Motora</p> <p>Emocional</p> <p>Cognitiva</p> <p>Desarrollo biológico</p> <p>Desarrollo psicológico</p> <p>Desarrollo social</p>	<p>Socializar Compartir Cooperar</p> <p>Controlar postura Aumentar fuerza Desarrollar su motricidad</p> <p>Placer Satisfacción Motivación</p> <p>Desarrolla pensamiento Desarrolla Creatividad</p> <p>Desarrolla imaginación</p> <p>Crecimiento</p> <p>Factores psicosociales Socialización</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSE FAUSTINO SANCHEZ CARRION"

FACULTAD DE EDUCACION

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS ALUMNOS DEL III CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 20359 EN LA UGEL 09, AÑO 2017.

1. El niño se socializa con sus compañeros con facilidad.

- a) Si
- b) No
- c) A veces

2. El niño desarrolló su vocabulario.

- a) Si
- b) No
- c) A veces

3. El niño explica vivencias y emociones.

- a) Si
- b) No
- c) A veces

4. El niño disfruta de los juegos en grupo.

- a) Si
- b) No
- c) A veces

5. El niño conoce las partes de su cuerpo.

- a) Si
- b) No
- c) A veces

6. El niño desarrolló su lateralidad.

- a) Si
- b) No

c) A veces

7. El niño desarrolló su motricidad fina.

a) Si

b) No

c) A veces

8. El niño corre en cualquier dirección, para, gira.

a) Si

b) No

c) A veces

9. Es responsable con pequeñas tareas que manda la profesora.

a) Si

b) No

c) A veces

10. Realiza juegos respetando las reglas.

a) Si

b) No

c) A veces

11. Salta con un pie alternándolos y mantiene el equilibrio.

a) Si

b) No

c) A veces

12. El niño muestra coordinación en sus movimientos.

a) Si

b) No

c) A veces

13. El niño maneja el lápiz con precisión.

a) Si

b) No

c) A veces

14. El niño ata sus pasadores.

a) Si

- b) No
- c) A veces

James Paul Portas Sulca