



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial y Arte

La influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la institución educativa Divino Corazón de Jesús de la provincia de Barranca en el año 2017

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

Autor

Marlene Judith Anton Nieto

Asesor

Dra. Victoria Flor Carrillo Torres

Huacho - Perú

2023

13%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE
INTERNET

0%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.scribd.com Fuente de Internet	3%
2	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Fundacion San Pablo Andalucia CEU Trabajo del estudiante	2%
4	tucambiaraselmundo.blogspot.com Fuente de Internet	1%
5	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
6	heidydavid.blogspot.com Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.ute.edu.ec Fuente de Internet	1%

**LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
DIVINO CORAZÓN DE JESÚS DE LA PROVINCIA DE BARRANCA EN EL AÑO
2017**

Dra. Victoria Flor Carrillo Torres
ASESOR

Dra. Lidia Alanya Sacsa
PRESIDENTE

Mg. Rosa Mercedes Vilchez Jaime
SECRETARIO

Dra. Norvina Marlena Marcelo Angulo
VOCAL

INDICE

RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	xi
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	1
1.2.1. PROBLEMA GENERAL	2
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	2
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	3
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	4
CAPÍTULO II	5
MARCO TEÓRICO	5
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	5
2.2. BASES TEÓRICAS	7
2.2.1. El juego	7
2.2.2. Psicomotricidad	15
2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES	22
2.4. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	23

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL.....	23
2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	24
CAPÍTULO III.....	25
METODOLOGÍA.....	25
3.1 DISEÑO METODOLÓGICO.....	25
3.1.1 TIPO.....	25
3.1.2 ENFOQUE.....	25
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	25
3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES	26
3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	27
3.4.1. TÉCNICAS A EMPLEAR	27
3.4.2. DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.....	27
3.5. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	27
3.5.1. Tratamiento Estadístico.....	27
CAPÍTULO IV.....	28
RESULTADOS	28
CAPÍTULO V	41
DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	41
DISCUSIÓN.....	41
CONCLUSIONES	41
RECOMENDACIONES.....	42
CAPITULO VI.....	44

FUENTES DE INFORMACIÓN	44
6.1. Fuentes bibliográficas	44
6.1. Fuentes electrónicas	45

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 ¿Te gusta jugar con tus amiguitos del aula?	28
Tabla 2 ¿Realizas juegos donde imitas a los animales?.....	29
Tabla 3 ¿Juegas a pararte en un solo pie?	30
Tabla 4 ¿Juegas a Simón “Dice” tocando las partes de tu cuerpo?	31
Tabla 5 ¿Bailas canciones que te dicen: a la derecha, izquierda, arriba, abajo, adelante, atrás?	32
Tabla 6 ¿Juegas a encestar objetos en una caja?.....	33
Tabla 7 ¿Juegas a lanzar y coger pelotas de trapo?	34
Tabla 8 ¿Te gusta jugar con el ula ula?.....	35
Tabla 9 ¿Juegas a ensartar objetos en una pita?.....	36
Tabla 10 ¿Te llevas bien con tus amiguitos del aula?.....	37
Tabla 11 Cree ud. ¿Que el juego ayuda al desarrollo de la psicomotricidad?	38
Tabla 12 ¿En sus clases realiza juegos?.....	39
Tabla 13 ¿Cuenta con materiales para realizar juegos que desarrollen la psicomotricidad?...40	

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 ¿Te gusta jugar con tus amiguitos del aula?	28
Figura 2 ¿Realizas juegos donde imitas a los animales?	29
Figura 3 ¿Juegas a pararte en un solo pie?.....	30
Figura 4 ¿Juegas a Simón “Dice” tocando las partes de tu cuerpo?	31
Figura 5 ¿Bailas canciones que te dicen: a la derecha, izquierda, arriba, abajo, adelante, atrás?	32
Figura 6 ¿Juegas a encestar objetos en una caja?	33
Figura 7 ¿Juegas a lanzar y coger pelotas de trapo?	34
Figura 8 ¿Te gusta jugar con el ula ula?	35
Figura 9 ¿Juegas a ensartar objetos en una pita?	36
Figura 10 ¿Te llevas bien con tus amiguitos del aula?	37
Figura 11 Cree ud. ¿Que el juego ayuda al desarrollo de la psicomotricidad?.....	38
Figura 12 ¿En sus clases realiza juegos?	39
Figura 13 ¿Cuenta con materiales para realizar juegos que desarrollen la psicomotricidad? .	40

RESUMEN

Las investigaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad se basan en el desarrollo cognitivo, motor, afectivo de los niños, cuando juegan interactúan y se presentan situaciones donde intercambian ideas, opiniones, negocian, la convivencia social hace que todos respeten las normas que la sociedad ha establecido.

El juego es la principal ocupación de los niños, mediante el juego los niños manifiestan sus alegrías, sueños, temores, fantasías, a través de él exploran, se socializan afianzando sus capacidades, habilidades psicomotrices, cuando juegan los niños corren, saltan, agarran, trepan, se alegran, tensionan y se integran, dejan aflorar sus instintos, su lenguaje se desarrolla, aprenden a competir, contar, respetar las reglas que su grupo establece, los turnos, saborea los triunfos, mediante el juego el niño se desarrolla, integra y madura.

El juego es importante en la escuela por ser fuente de desarrollo cognitivo, social, emocional, los juegos que los docentes realicen deben tener claro los objetivos y la metodología para que se traduzca en aprendizaje.

Objetivo: Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.

Material y método: Realizado en Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.

La población estuvo conformada por 50 niños seleccionado de forma aleatoria para conformar la muestra de 45 niños.

Tipo Descriptivo correlacional.

El instrumento para medir El juego y el Desarrollo de la psicomotricidad es la encuesta.

Resultados y conclusiones: el juego es importante para lograr el aprendizaje y desarrollo integral, a través del juego los niños están activos, buscan, exploran, descubren, desarrollan sus capacidades, socializan, expresan sentimientos y emociones, el juego es una gran ayuda en la educación.

Palabras claves: juego, psicomotricidad, esquema corporal, coordinación.

ABSTRACT

The research of the game in the development of the psychomotor is based on the motor development, cognitive and affective of the children. In the game children learn to interact with their peers during the exchange of ideas, opinions, in the negotiation, social coexistence makes everyone respect the norms that society has established.

The game is the main occupation of children, through the play children manifest their joys, dreams, fears, fantasies, through it explore, socialize by strengthening their abilities, psychomotor skills, when children play run, jump, Grab, they climb, rejoice, stress and integrate, let their instincts emerge, their language develops, learn to compete, count, respect the rules that their group establishes, turns, taste the triumphs, through the play the child develops, integrates and Grow up.

The game is important in the school because it is a source of cognitive, social and emotional development, the games that the teachers carry out must be clear the objectives and the methodology to translate it into learning.

Objective: To determine the influence of the game in the development of the psychomotorism in children of 4 years of the educational institution divine heart of Jesus of the Province of Barranca in the year 2017.

Material and method: carried out in the educational institution divine heart of Jesus of the Province of Barranca in the year 2017.

The population was formed by 50 children selected randomly to form the sample of 45 children.

Correlational descriptive type.

The instrument to measure the game and the development of the psychomotor is the survey.

Results and conclusions: The game is important to achieve the integral learning and development, through the play children are active, seek, explore, discover, develop their capacities, socialize, express feelings and emotions, the game is a Great help in education.

Key Words: Game, psychomotor, body diagram, coordination.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene el propósito de demostrar que mediante el juego se desarrolla la psicomotricidad, cuando un niño juega trabaja el sistema motor grueso y fino, es una herramienta para los docentes y logren las metas, en las Instituciones Educativas las profesoras del nivel inicial, realizan actividades lúdicas con los niños, para trabajar la psicomotricidad y estén preparados física y mental para el proceso de aprendizaje.

En la Institución Educativa Corazón de Jesús de Barranca, existe trabajo de psicomotricidad con un profesor de educación física y las profesoras de aula, cuentan con materiales para el desarrollo de la psicomotricidad, además de un patio para las actividades.

En el Capítulo I del Problema se encuentra el planteamiento del problema donde se indica cual es el problema Cuál es la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017, expresando claramente el objetivo general y los objetivos específicos; también encontramos la justificación del por qué se escogió el tema para esta investigación.

El Capítulo II del Marco Teórico se detalla de forma científica que es el juego y la psicomotricidad, que sirve para sustentar la investigación, reconocemos las variables, características, que sirvió para realizar una investigación científica, completa y substancial.

El Capítulo III de la metodología, está de forma detallada la población y muestra con la que se realizó la investigación, también tenemos las técnicas o instrumentos que se emplearon para la adquisición de datos del juego y la psicomotricidad.

El Capítulo IV es de los resultados, los cuales se obtuvieron a través de la encuesta que se aplicó a los niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca, en este análisis e interpretación de resultados se utilizó gráficos, tablas de los resultados que sirve para lograr visualizar mejor estos resultados.

En el Capítulo V es de la discusión, conclusiones y recomendaciones, que se realizó después de desarrollar el análisis e interpretación de los resultados, en este capítulo tenemos una síntesis de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca.

En el Capítulo VI está la bibliografía utilizada en esta investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En el nivel inicial los niños asisten al colegio a realizar aprestamiento, en esta etapa la principal actividad del niño es el juego, desde que el niño está en el vientre de la madre realiza movimientos, giros, juega con el cordón umbilical, al nacer la enfermera evalúa sus movimientos mediante los reflejos, y así sucede al transcurrir los meses, los niños juegan con todo objeto que se les presente de esta forma experimentan texturas, colores, olores y sabores, ya que muchas veces en la experimentación los niños muerden sus juguetes, de esta manera el juego ayuda en el desarrollo de la psicomotricidad que une la parte afectiva, cognitiva y motora.

Algo importante que da el juego es la socialización del individuo con los demás y del medio donde se desenvuelve, la psicomotricidad se basa en una concepción integral del ser humano, cuando no se desarrolla la psicomotricidad el niño puede presentar problemas en la parte motora, cognitiva, afectiva, razón por la que se debe trabajar con juegos, actividades con abundantes materiales y de diversos colores para motivar al niño a participar de los juegos.

Los padres de familia deben dejar que sus hijos jueguen en la casa porque así despiertan su imaginación, creatividad, inteligencia, en vez de estar exigiendo que el niño escriba, lea, esta edad es para jugar y conocer su esquema corporal, desarrollar su lateralidad, equilibrio, ritmo, coordinación que después servirá para coordinar sus acciones, pensamiento, sentimientos, en la escritura, etc.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cuál es la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

¿Cuál es la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017?

¿Cuál es la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017?

¿Cuál es la influencia del juego en el desarrollo de la coordinación visomotora en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.

Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.

Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la coordinación visomotora en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación se justifica en el aspecto pedagógico utilizando el juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños, es fundamental porque se trabaja la dimensión cognitiva, afectiva y motora del niño, la actividad motriz es importante en el desarrollo integral, el niño va desarrollando y evolucionando, el juego es una actividad importante en los niños, forma parte de día a día, a través del juego el niño conoce su esquema corporal, socializa y forma grupo además de ir desarrollando su personalidad.

La psicomotricidad es fundamental en el niño para desarrollar el aspecto intelectual, motriz, afectivo, desde el nacimiento se tiene que armonizar los movimientos del cuerpo con las habilidades y destrezas; para el futuro, en el nivel inicial se comienza a trabajar con objetivos en los procesos en los que se utiliza el movimiento.

Esta investigación trata del interés del niño de inicial en el juego, que sirva para desarrollar su psicomotricidad desde los primeros años, la estimulación de su sistema músculo esquelético, desarrollar bien la psicomotricidad en el niño, garantiza que en su adultez serán personas seguras, tomando buenas decisiones en el momento que se requiera, la psicomotricidad mejora el pensamiento crítico que es muy importante en las acciones de las personas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2. 1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Según (Ruiz, & Navarro, 2010), en su Tesis *“Los Juegos y las Rondas Infantiles como estrategias para resaltar la importancia de la motricidad gruesa en niños de preescolar del instituto Keitty”*, Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla, en la cual plantean “que los juegos y las rondas infantiles son esenciales en el desarrollo integral del niño del nivel de preescolar específicamente en la motricidad gruesa ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo que se da en los niños y las niñas. Esta aporta elementos de gran valor para el desarrollo de la presente investigación porque se pretende demostrar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños” (p. 7).

En su Tesis (Pazmiño & Proaño, 2008 – 2009), *“Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 – 2009”*, “El presente trabajo de investigación trata sobre la “Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería Infancia Feliz del Barrio Patután en el año 2008 2009” se ha optado por este tema porque existe la necesidad de capacitar a las señoras madres comunitarias debido a que no cuentan con una guía didáctica para lograr un desarrollo integral. Durante este proceso se ha considerado aspectos teóricos desde conceptos, funciones, métodos, técnicas,

estrategias y recursos que se utilizaran en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. Para aplicar el manual de ejercicios adecuadamente se ha creído conveniente una recolección de datos utilizando la técnica de la encuesta, tomando en cuenta las necesidades de las madres comunitarias y las exigencias de la comunidad y sociedad, es primordial que las encargadas del cuidado de los niños/as estén capacitadas de todo lo referente al tema expuesto ya que esto beneficia a los niños y niñas de dos a tres años, siendo participes en forma directa en su aprendizaje por cuanto es una manera de estimular y motivar con el fin de lograr la correcta motricidad gruesa. El uso y manejo del manual de ejercicios tiene un campo más específico en el desarrollo psicomotriz de los niños/as en el aspecto interno y externo. Finalmente se considera que es indispensable la aplicación del manual propuesto porque de esta manera se lograra un desarrollo activo, dinámico y social capaz de integrarse a su entorno de una manera fácil y espontánea. Recomendando utilizar adecuadamente el manual” (p. 6).

Para (Dominguez), en su Tesis *“Guía Práctica de actividades físicas para desarrollar la Motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años del nivel inicial”*. Municipio Páez estado portuguesa, quien sostiene que “la implementación de una guía práctica de actividades físicas es necesaria para que el niño desarrolle la motricidad gruesa, es allí donde el docente se hace partícipe buscando estrategias, recursos innovadores que contribuyan en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial. Esta aporta elementos de juicio para cimentar la investigación que se desarrolla para mejorar la motricidad gruesa en niños en edades de 5 años” (p. 5).

Según (Mamani Muchica, 2018), en su tesis *“Desarrollo psicomotor en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 611 San Julián de la ciudad de*

Juliaca, 2018”, para optar la licenciatura en educación, para la Universidad Peruana Unión. En su resumen dice “La presente investigación tuvo como objetivo describir el nivel de desarrollo psicomotor en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 611 San Julián de la ciudad de Juliaca -2018. La investigación pertenece al tipo descriptivo simple transeccional, la población estuvo conformado por 77 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad, de los cuales se eligió la muestra no probabilística a 35 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 611 San Julian. Para el recojo de la información, se aplicó el Test de desarrollo psicomotor de 2-5 años TEPSI de Haeusler y Marchant donde se pueden medir el nivel de desarrollo de la coordinación, lenguaje y motricidad, el análisis de los resultados obtenidos a través del instrumento Test de desarrollo psicomotor de 2-5 años Tepsi, muestran que 27 alumnos que representan el 77 % se encuentran en un nivel de desarrollo psicomotor normal, es decir que lograron concretar satisfactoriamente los requerimientos básicos del Test de desarrollo psicomotor en su subtest coordinación, lenguaje y motricidad. Por otra parte 7 niños que equivalen al 20 % se ubican en un nivel de desarrollo psicomotor en riesgo, es decir que estos alumnos no lograron responder con efectividad a los subtest ya mencionados. Finalmente, solo 1 niño que representa a 3% se encuentra en una etapa de desarrollo psicomotor en retraso. Es decir, no ha logrado responder, en su mayoría las preguntas y actividades propuestas en los subtest de la investigación” (p. 12).

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. El juego

Según (wikipedia, 2017), en su concepto de juego dice que:

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. (parr. 2).

Para (Alvarez, 2014), en su concepto de juego manifiesta:

El juego es una actividad más espontánea del niño, este favorece que expresen y desarrollen sus necesidades e interés de comunicación establecen relaciones el niño se divierte y sobre todo aprehende a conocer su contexto social. Para el alumno de educación preescolar el juego permite mejorar la posibilidad de crear y descubrir las habilidades psicomotoras. "El juego, la actividad lúdica, más que una forma de actividad especial con características intrínsecas, puede considerarse en los niños como una actividad a la que va unido un cierto grado de elección libre y una ausencia de coacción por parte de las formas convencionales de usar objetos, materiales o ideas. es precisamente en esto en lo que reside su conexión con el arte y con las diferentes formas de creación. (parr. 17).

Respecto al juego (Alvarez, 2014) menciona que:

Al crear y descubrir ellos desarrollan su imaginación y creatividad al inventar un juego y ponerle nombre así es como ellos se identifican con sus compañeros. Asimismo, se sabe de antemano que las profesoras deben de implementar la diversidad de juegos con los niños para mejorar el desarrollo psicomotor. El niño aprende jugando. El niño asimila la realidad a través de los juegos en los que todos, profesores y niños deben conocer el papel que desempeñan, palpando la amplitud y los límites que la espontaneidad y la iniciativa les ofrece. (parr. 17).

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Según (García, 2010), en las características del juego manifiesta que:

La característica más resaltante que aparece en el juego es la libertad. Jugamos cuando queremos jugar y dejamos de hacerlo cuando no nos interesa seguir jugando. Es 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. (parr. 1,2).

El juego en los niños se produce de manera espontánea, cuando se aburren rápidamente pueden cambiar de juego y si es divertido continua sin parar, el juego es una ocupación en el niño que sirve para su desarrollo, para ello debe tener tiempo disponible y lugar adecuado según su edad.

La libertad es la característica más importante del juego, porque jugamos cuando queremos y cuando nos aburrimos paramos de jugar.

Para (García, 2010), el juego es:

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. (parr. 8).

2.2.1.1. El Juego y la escuela

Para (Atuncar & Orihuela, 2017), “Etimológicamente, juego significa “*ludus ludare*” abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar. Desde los tiempos primitivos el juego ha sido considerado como cultura propia, la cultura en la educación y la educación representaba la supervivencia” (p. 9).

Los filósofos Hegel y Nietzsche, Fink considera “como antecedentes para el desarrollo de una teoría del juego: “La eminente esencialidad del juego si ha sido reconocida siempre por la gran filosofía”. Así por ejemplo Hegel dice que el juego, en su indiferencia y mayor ligereza es la seriedad sublime y la única verdadera, Nietzsche afirma en *Ecce Homo*: “No conozco otro modo de tratar las grandes tareas que a través del juego”. Sin embargo, los antecedentes históricos del concepto de juego no son únicamente frases de afirmación de la pertinencia de dicho concepto, por ello es preciso recordar que una de las contrapartes de Heráclito, Hegel y Nietzsche es la consideración de Kant y Schiller de que el juego posee solo una significación subjetiva; esta consideración inaugurada por ellos ha prevalecido en toda la nueva antropología” (Atuncar & Orihuela, 2017, pág. 10).

Para Piaget “Los niños en las edades de 6-12 años les gustan los juegos en el que el cuerpo está en movimiento, sienten felicidad, haciendo que su crecimiento físico sea saludable y natural el correr, trepar, hablar, nadar, saltar, lanzar, son estímulos que desarrollan los músculos; enriquecer los esquemas perceptivos (visuales, auditivos, cenestésicos), operativos (memoria, imaginación, lateralidad, representación, análisis, síntesis) que combinados con las estimulaciones psicomotoras (coordinación, proceso, equilibrio, ubicación), definen algunos aspectos básicos de aprestamiento para el dominio de la lectura, la escritura y alcanzar un nivel neurológico de madurez suficiente para la coordinación de innumerables dimensiones de los

objetos que le permitan conformar nuevas estructuras” citado en (Atuncar & Orihuela, 2017, pág. 11).

2.2.1.3. Teorías del juego

Las teorías del juego son:

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: 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 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 lograrse 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).

2.2.1.4. Funciones del Juego

A través del juego, el niño aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas y sociales. Durante el juego, el niño investiga los roles de la familia, el adulto y de sexo a su propio ritmo, libre de los límites del mundo adulto. El juego enseña al niño a relacionarse con los demás, primero como observador y más tarde como participante en

tareas cooperativas o competitivas y grupales. El juego proporciona un medio por el cual el niño obtiene conocimiento de las normas de su cultura. A medida que el niño comprende lo que es aceptable y no aceptable, comienza a desarrollar un sentido de moralidad social. (Atuncar & Orihuela, 2017, pág. 12).

El juego hace que los niños se autodescubran, su confianza ayudara que tenga identidad, cuando juegan analizan la realidad del mundo externo e interno, esto le permite expresar sus sentimientos, controla sus emociones y frustraciones, el juego es diversión, emoción, nerviosismo, creativo, y hay situaciones humorísticas.

El juego es una estrategia que utilizan los docentes para enseñar a sus alumnos de manera divertida, es un apoyo para la educación, con él se consigue un mejor aprendizaje, se está utilizando en todas las áreas y con más razón en la estimulación y psicomotricidad.

2.2.1.5. Clasificación del juego

Juego motor: El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que este pueda generar en el niño. Saltar con un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacios suficientes para realizar todos los movimientos que requiera. (N°1747, 2011).

Juego social: El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas, habla cambiando tonos de voz, juegan a las escondidas, juegan a reflejar la propia imagen en el espacio, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. (N°1747, 2011).

Juego cognitivo: este juego pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. El interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo la manipulación de objetos con un fin. Por ejemplo, si tienes tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa con dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros. (N°1747, 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 curiosear. (Díaz, 2011).

2.2.2. Psicomotricidad

La psicomotricidad tuvo su origen en Francia en el año de 1905, año en el que Dupré, médico-neurólogo francés, al observar las características de niños débiles mentales, pone de manifiesto las relaciones entre las anomalías neurológicas y psíquicas con las motrices. Wallon, en 1925, subrayó la importancia de la función tónica y enfoca a la psicomotricidad como campo científico, ya que aborda el desenvolvimiento del niño desde perspectivas: médicas, psicológicas y pedagógicas. (Cevallos Quishpe , 2009-2010, pág. 9).

Wallon es el creador de la reeducación psicomotriz, estudios que se han ido profundizando y tomando seguidores como: Ajuriaguerra, Soubirán, Sazzo, Guilmain, y otros. La sustentación de la teoría de Wallon, es la relación del cuerpo y el pensamiento, mediante el cuerpo y el movimiento el niño se siente, siente a los demás y conoce su entorno. Esta concepción fue compartida por Piaget, ya que él afirmó que el aprendizaje se construye en esquemas sensorios motores y según la madurez y la experiencia llegan a estructuras más complejas mediante la asimilación y la acomodación. Ajuriaguerra elaboró prácticas científicas, aportando métodos y técnicas propias de la psicomotricidad. (Cevallos Quishpe , 2009- 2010, pág. 10).

Schilder denomina imagen del cuerpo a la representación surgida de esta vivencia integradora. Surge así una dicotomía: el esquema corporal relacionado a una realidad neurológica y la imagen del cuerpo que se refiere a un proceso psíquico. Wallon, Spitz y

Ajuriaguerra enfocaron el estudio del desarrollo del esquema corporal desde el punto de vista madurativo y afectivo. En 1969, con la publicación del libro Educación Psicomotriz y Retraso Mental de Louis Picq y Pierre Vayer la psicomotricidad logró su autonomía y se convierte en una actividad educativa original con objetivos y medios propios.

Posteriormente con el transcurso del tiempo ha ido abriéndose espacio y se ha extendido su aplicación desde la infancia hasta la vejez: aún con personas sanas. El planteamiento filosófico de Descartes, que entendía al individuo como una dualidad, dividiéndola en dos entidades: mente y cuerpo; se rompe con Da Fonseca (1996) con el uso de la palabra psicomotricidad. (Cevallos Quishpe , 2009- 2010, pág. 11).

Definición de Psicomotricidad

Según (Cevallos Quishpe , 2009- 2010), “Realizando un análisis lingüístico del término psicomotricidad, vemos que tiene dos componentes: el motriz y el psíquico. Y estos dos elementos van a ser las dos caras de un proceso único: el desarrollo integral de la persona”. Motriz: Hace referencia al movimiento y Psíquico: Designa la actividad psíquica en dos componentes social-afectivo y cognitivo, dicho, en otros términos, en la acción del niño se articula toda su afectividad, sus deseos, pero también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización. Hablar sobre el concepto de Psicomotricidad, resulta muy familiar para un gran número de personas, principalmente en los primeros años de escolaridad formal y cuando el niño ingresa al Jardín de Infantes, Pero también es cierto que es motivo de discusiones y múltiples interpretaciones que varían de acuerdo al área ya que es una disciplina muy amplia. Palabra compuesta que etimológicamente significa acción cuerpo o más elaboradamente sería pensamiento hecho acto. La psicomotricidad estudia los movimientos humanos, es decir, el movimiento

asociado a la mente, ya que los humanos no se mueven por instintos, sino que todo lo que se hace, se hace con un fin determinado. (p. 12).

2.2.2.1. Principios de la psicomotricidad

- 1. Investigar, analizar, reflexionar.** - Según (Cevallos Quishpe , 2009- 2010) “ajustar, definir como grupo y ejercitar en la intervención un conjunto de actitudes y de procedimientos de observación que lleven a potenciar las capacidades e iniciativas infantiles y que permitan caminar hacia esa pedagogía de la escucha global, el descubrimiento, el respeto y la respuesta ajustada a las necesidades infantiles” (p. 12).
- 2. Utilizar los recursos que ofrece la psicomotricidad.** – Para (Cevallos Quishpe , 2009- 2010) “como forma de mejorar la relación interpersonal, la comunicación, y el respeto” (p. 12)
- 3. Aplicar técnicas psicomotrices.** – “para favorecer y desarrollar el trabajo en equipo y la superación de las diferencias y conflictos” (Cevallos Quishpe , 2009- 2010, pág. 12).
- 4. A partir de la psicomotricidad vivenciada.**- (Cevallos Quishpe , 2009- 2010) “integrar distintas perspectivas que permiten observar y descubrir las potencialidades psicomotrices infantiles, estimular su expresividad (nivel de iniciativa, creatividad y simbolización, control, disfrute y autonomía), respetar sus formas de manifestación comunicativa y ayudarles a ajustar las posibles distorsiones (bloqueos, agresividad, inhibición, inestabilidad y desajustes) a superarlas y/o a canalizarlas simbólicamente a través de manifestaciones susceptibles de ser aceptadas en sus relaciones con los demás” (p. 13).
- 5. Integrar las diferencias culturales.** – “utilizando como vehículo el placer del movimiento y las diferentes capacidades de expresión y comunicación para apropiarse

juntos de placeres comunes, tónico emocionales, sensorio motores, perceptivo motóricos, y representaciones simbólicas” (Cevallos Quishpe , 2009- 2010, pág. 13).

2.2.2.2. *Objetivos de la Psicomotricidad.*

Según (Oihane, 2009), los objetivos generales de la psicomotricidad son:

1. Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de la relación con los demás y como recurso para organizar su tiempo libre. (parr. 2).

2. Regular y dosificar su esfuerzo llegando a un nivel de autoexigencia acorde con sus posibilidades y la naturaleza de la tarea que se realiza, utilizando como criterio fundamental de valoración dicho esfuerzo y no el resultado obtenido. (parr. 3).

3. Resolver problemas que exijan el dominio de patrones motores básicos adecuándose a los estímulos perceptivos y seleccionando los movimientos, previa evaluación de sus posibilidades. (parr. 4).

4. Utilizar sus capacidades físicas básicas, destrezas motrices, su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para la actividad física y para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación. (parr. 5).

5. Participar en juegos y actividades estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando la discriminación en razón de las características personales, sexuales y sociales, así como los comportamientos agresivos y las actitudes competitivas. (parr. 6).

6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas y deportivas y los entornos en que se desarrollan, participando en su conservación y mejora. (parr. 7).

2.2.2.3. *Psicomotricidad Educativa*

Según (MENDIARAS RIVAS, 2008), “Defino la psicomotricidad educativa como una forma de entender la educación, basada en la psicología evolutiva y la pedagogía activa (entre otras disciplinas), que pretende alcanzar la globalidad del niño (desarrollo equilibrado de lo motor, lo afectivo y lo mental) y facilitar sus relaciones con el mundo exterior (mundo de los objetos y mundo de los demás)” (p.200).

“La psicomotricidad educativa, así concebida, no pertenece a un área determinada ni excluye a ningún educador. Estoy de acuerdo con Pastor Pradillo (1994), para quien la psicomotricidad permite sustentar estrategias educativas en diferentes medios (el matemático, el sonoro, el musical, el plástico...) y que en mi caso concreto es la educación física. Y también con Berruezo (2000), para quien la psicomotricidad educativa es una línea de trabajo, en manos de los maestros, educadores o pedagogos, que contribuye a establecer adecuadamente las bases de los aprendizajes escolares y de la personalidad infantil” (MENDIARAS RIVAS, 2008, pág. 202).

2.2.2.4. *Áreas de la psicomotricidad.*

Según (Sanchez & Pimienta, s.f.) el esquema corporal es:

Esquema corporal: es la imagen corporal o representación de cada quien tiene de su propio cuerpo, sea en un estado de reposo o en movimiento. Según los especialistas, el desarrollo del esquema corporal tiene todo un proceso, depende de la maduración neurológica como también de las experiencias que el niño tenga. Alcanza su pleno desarrollo hasta los 11 o 12 años.

El esquema corporal es producto de un desarrollo progresivo ontogenético y a partir de las siguientes sensaciones: Interoceptivas, (viscerales), Exteroceptivas, fundamentales logradas por la vista y el tacto, Propioceptivas, que nos vienen de los músculos, tendones y articulaciones, y nos informan sobre la contracción o relajación del cuerpo. (Percepciones de posición y tono muscular). (parr. 3,4).

El tono muscular: “Es un estado permanente de contracción parcial, pasiva y continua en el que se encuentran los músculos. Durante el periodo de sueño el tono muscular se reduce por lo que el cuerpo está más relajado y durante las horas de vigilia se incrementa lo necesario para mantener la postura corporal adecuada para cada movimiento que se realiza” (Eras, 2013).

Lateralidad: Según (juampi, La lateralidad, 2010) nos dice que: “La lateralidad es el predominio funcional de un lado del cuerpo humano sobre el otro, determinado por la supremacía que un hemisferio cerebral ejerce sobre el otro” (parr. 1).

Equilibrio: “Es la capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio (adquirir una postura adecuada) estando en movimiento o en reposo. Es importante lograr que el niño logre un adecuado conocimiento de su cuerpo (esquema corporal) y de las nociones espaciales, las cuales se iniciarán en relación al propio cuerpo, seguidamente en relación a los objetos, finalmente reconociendo y representándolas gráficamente” (juampi e. p., 2010).

Estructuración espacial: Es la capacidad para orientarnos y organizarnos en el espacio.

Coordinación: Según Lorenzo, F (2006) la coordinación motriz es el conjunto de capacidades que organizan y regulan de forma precisa todos los procesos parciales de un acto

motor en función de un objetivo motor preestablecido. Dicha organización se ha de enfocar como un ajuste entre todas las fuerzas producidas, tanto internas como externas, considerando todos los grados de libertad del aparato motor y los cambios existentes de la situación. Citado en (Robles Mori, 2008).

Motricidad gruesa: “Tiene que ver con los movimientos que utilizan músculos de gran tamaño, como los de los brazos, las piernas o el torso. Esta es distinta de la motricidad fina, que tiene que ver con movimientos muy específicos” (Rodríguez Puerta, s.f.).

Las habilidades motoras gruesas son fundamentales para todas las acciones que realizamos en el día a día. (Rodríguez Puerta, s.f.).

Motricidad fina: “Se refieren a las actividades que requieren la coordinación ojo-mano y la coordinación de los músculos cortos. Ejemplos: Recortar figuras o agarrar el lápiz para dibujar” (RPP, 2018).

“La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más precisión” (Artes Amate, 2017).

Coordinación visomotora: Para Barruezo (2002) “la coordinación visomotriz ajustada, que supone la concordancia entre el ojo (verificador de la actividad) y la mano (ejecutora), de manera que cuando la actividad cerebral ha creado los mecanismos para el acto motor, sea preciso y económico. Lo que implica que la visión se libere de la mediación activa entre el cerebro y la mano y pase a ser una simple verificadora de la actividad” (Efdeportes, 2014).

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES

Coordinación: “control ordenado de los movimientos del cuerpo” (Wordreference.com on line language dictionaries, 2019).

Cognitivo: “Perteneiente o relativo al conocimiento” (Diccionario de la lengua española., 1992, pág. 1582).

Coordinación visomotora: Para Barruezo (2002) “la coordinación visomotriz ajustada, que supone la concordancia entre el ojo (verificador de la actividad) y la mano (ejecutora), de manera que cuando la actividad cerebral ha creado los mecanismos para el acto motor, sea preciso y económico. Lo que implica que la visión se libere de la mediación activa entre el cerebro y la mano y pase a ser una simple verificadora de la actividad” (Efdeportes, 2014).

Desarrollo motor: “se considera como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual, los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras. Este proceso se lleva a cabo mediante el progreso de los movimientos simples y desorganizados para alcanzar las habilidades motoras organizadas y complejas” (Premium madrid global health care, s.f.).

Desarrollo físico: el desarrollo físico va cambiando conforme la persona va creciendo.

Desarrollo cognitivo. “Crecimiento que tiene el intelecto en el curso del tiempo, la maduración de los procesos superiores de pensamiento desde la infancia hasta la adultez” (Psicoactiva.com, s.f.).

Equilibrio: “Situación de estabilidad del cuerpo humano” (The free dictionary, s.f.).

Esquema corporal: “Conciencia global del propio cuerpo” (Psicoactiva.com, s.f.).

Habilidad: “destreza para hacer una cosa” (The free dictionary, s.f.).

Juego: “Ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde” (The free dictionary, s.f.).

Lateralidad: “Preferencia sistemática a utilizar ciertos órganos dispuestos en pares, como las manos o los pies, ya sea a derecha o a izquierda” (The free dictionary, s.f.).

Movimiento: “Acción y resultado de mover, moverse o ser movido” (The free dictionary, s.f.).

Placer: “Sensación de gusto intensa y profunda” (The free dictionary, s.f.).

Psicomotricidad: “correcta integración de las funciones mentales y motoras” (The free dictionary, s.f.).

Reglas: “Principio o fórmula sobre la manera de hacer una cosa” (The free dictionary, s.f.).

Socializar: “Crear las condiciones sociales necesarias para favorecer el desarrollo de las personas de un colectivo” (The free dictionary, s.f.).

2.4. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

El juego influye en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

El juego influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.

El juego influye en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.

El juego influye en el desarrollo de la coordinación visomotora en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

3.1.1 TIPO

En esta investigación se aplicó el estudio descriptivo, porque describe los hechos como observados y un estudio correlacional porque estudia las relaciones entre la variable del juego desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.

3.1.2 ENFOQUE

El enfoque de la investigación es mixto cualitativo y cuantitativo.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población está constituida por 50 niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.

La Muestra es de 45 niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.

N= Población: 50 niños.

n= Tamaño de la muestra: 45 niños.

e= Margen de error 0.5

3 docentes

3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE EL JUEGO	<p>Según (Comprar juguetes, juegos , 2017), se define como la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión. (parr. 1).</p>	Juegos motrices Juegos sociales Juegos cognitivos	Tradicionales Pre deportivos Deportivos Recreativos Integración Roles Hábitos Colectivos Individuales Con y sin materiales
VARIABLE DEPENDIENTE PSICOMOTRICIDAD	<p>Según (Wikipedia, s.f.), la psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que "lo envuelve". (parr. 1).</p>	Cognitiva Motriz Afectiva	Concepto Principios Beneficios Tonicidad muscular Desarrollo de la eficiencia motriz Lateralidad. Interacción Comunicación Ayuda, apoyo

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

3.4.1. TÉCNICAS A EMPLEAR

A través de la encuesta, se permitió obtener información del conocimiento de los niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el 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

Encuesta

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 del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados

Tabla 1

¿Te gusta jugar con tus amiguitos del aula?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	44	98%
No	0	0%
A veces	1	2%
Total	45	100%

Datos obtenidos de la encuesta (Elaboración propia)

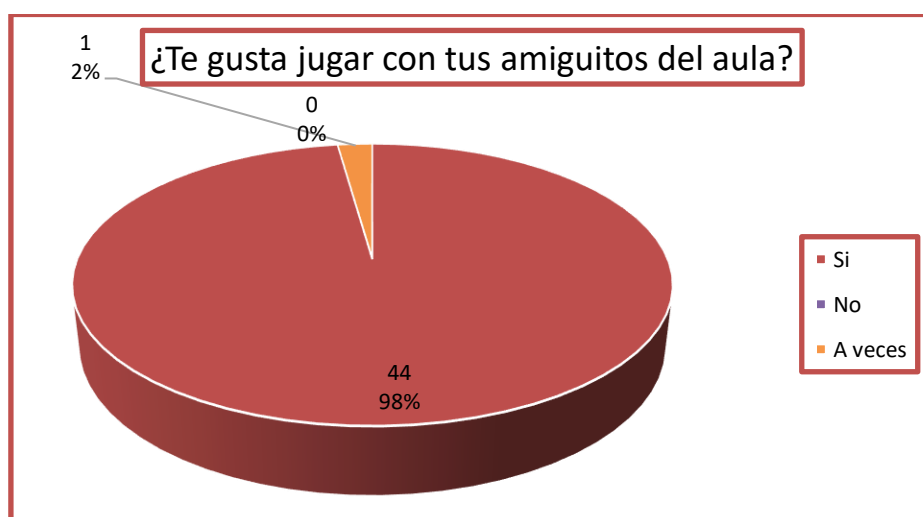


Figura 1 *¿Te gusta jugar con tus amiguitos del aula?*

Análisis e interpretación de *¿Te gusta jugar con tus amiguitos del aula?*

Los niños respondieron:

44 niños (98%) Si les gusta jugar con sus amiguitos del aula, 0 niños (0%) No le gusta jugar con sus amiguitos del aula, 1 niño (2%) A veces le gusta jugar con sus amiguitos del aula.

Tabla 2

¿Realizas juegos donde imitas a los animales?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	39	87%
No	2	4%
A veces	4	9%
Total	45	100%

Datos obtenidos de la encuesta (Elaboración propia)

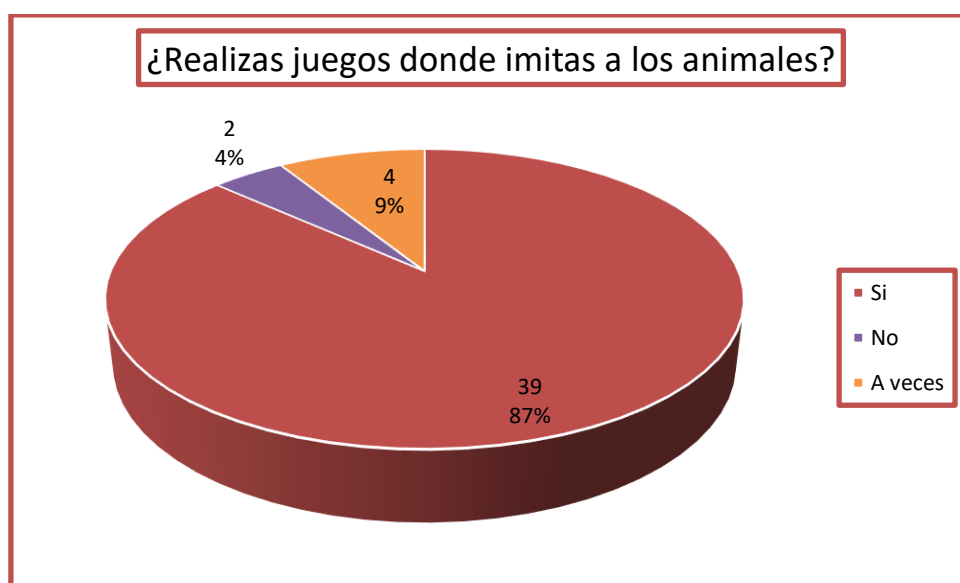


Figura 2 ¿Realizas juegos donde imitas a los animales?

Análisis e interpretación ¿Realizas juegos donde imitas a los animales?

Los niños respondieron:

39 niños (87%) Si realizan juegos donde imitan a los animales, 2 niños (4%) No realizan juegos donde imitan a los animales y 4 niños (9%) A veces realizan juegos donde imitan a los animales.

Tabla 3
¿Juegas a pararte en un solo pie?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	89%
No	0	0%
A veces	5	11%
Total	45	100%

Datos obtenidos de la encuesta (Elaboración propia)



Figura 3 ¿Juegas a pararte en un solo pie?

Análisis e interpretación de resultados ¿Juegas a pararte en un solo pie?

Los niños respondieron:

40 niños (89%) Si juegan a pararse en un solo pie, 0 niños (0%) No juegan a pararse en un solo pie, 5 niños (11%) A veces juegan a pararse en un solo pie.

Tabla 4
 ¿Juegas a Simón “Dice” tocando las partes de tu cuerpo?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	36	80%
No	4	9%
A veces	5	11%
Total	45	100%

Datos obtenidos de la encuesta (Elaboración propia)

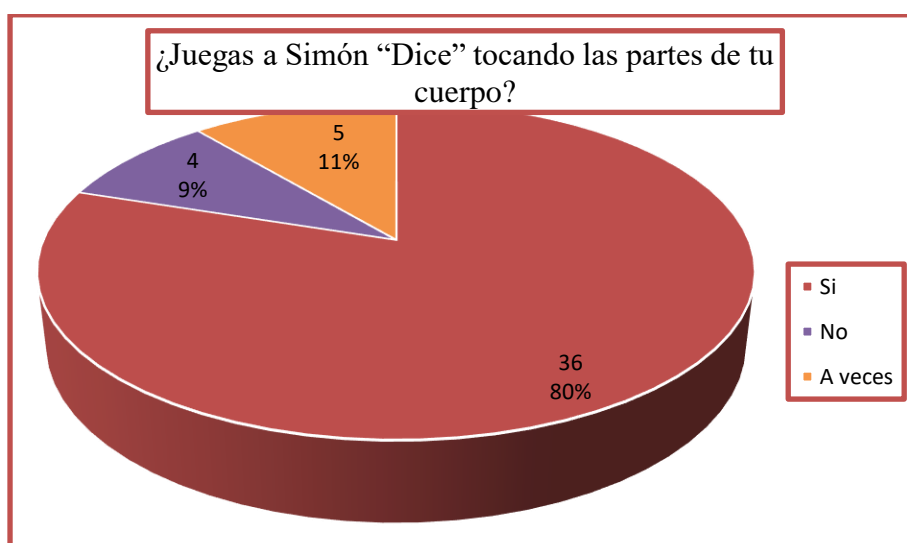


Figura 4 ¿Juegas a Simón “Dice” tocando las partes de tu cuerpo?

Analisis e interpretación de resultados ¿Juegas a Simón “Dice” tocando las partes de tu cuerpo?

Los niños respondieron:

36 niños (80%) Si juegan a Simón “Dice” tocando las partes de su cuerpo, 4 niños (9%) No juegan a Simón “Dice” tocando las partes de su cuerpo, 5 niños (11%) A veces juegan a Simón “Dice” tocando las partes de su cuerpo.

Tabla 5

¿Bailas canciones que te dicen: a la derecha, izquierda, arriba, abajo, adelante, atrás?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	42	93%
No	0	0%
A veces	3	7%
Total	45	100%

Datos obtenidos de la encuesta (Elaboración propia)



Figura 5 ¿Bailas canciones que te dicen: a la derecha, izquierda, arriba, abajo, adelante, atrás?

Análisis e interpretación de resultados ¿Bailas canciones que te dicen: a la derecha, izquierda, arriba, abajo, adelante, atrás?

Los niños respondieron:

42 niños (93%) Si bailan canciones que dicen: a la derecha, izquierda, arriba, abajo, adelante, atrás, 0 niños (0%) No bailan canciones que dicen: a la derecha, izquierda, arriba, abajo, adelante, atrás, 3 niños (7%) A veces bailan canciones que dicen: a la derecha, izquierda, arriba, abajo, adelante, atrás.

Tabla 6

¿Juegas a encestar objetos en una caja?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	37	82%
No	4	9%
A veces	4	9%
Total	45	100%

Datos obtenidos de la encuesta (Elaboración propia)

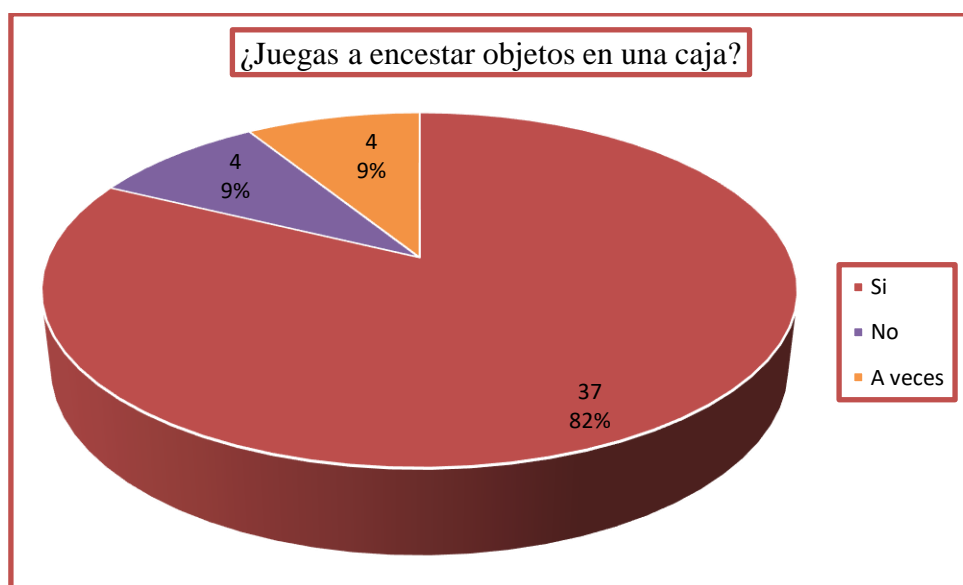


Figura 6 ¿Juegas a encestar objetos en una caja?

Análisis e interpretación de resultados ¿Juegas a encestar objetos en una caja?

Los niños respondieron:

37 niños (82%) Si juegan a encestar objetos en una caja, 4 niños (9%) No juegan a encestar objetos en una caja, 4 niños (9%) A veces juegan a encestar objetos en una caja.

Tabla 7

¿Juegas a lanzar y coger pelotas de trapo?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	41	91%
No	0	0%
A veces	4	9%
Total	45	100%

Datos obtenidos de la encuesta (Elaboración propia)

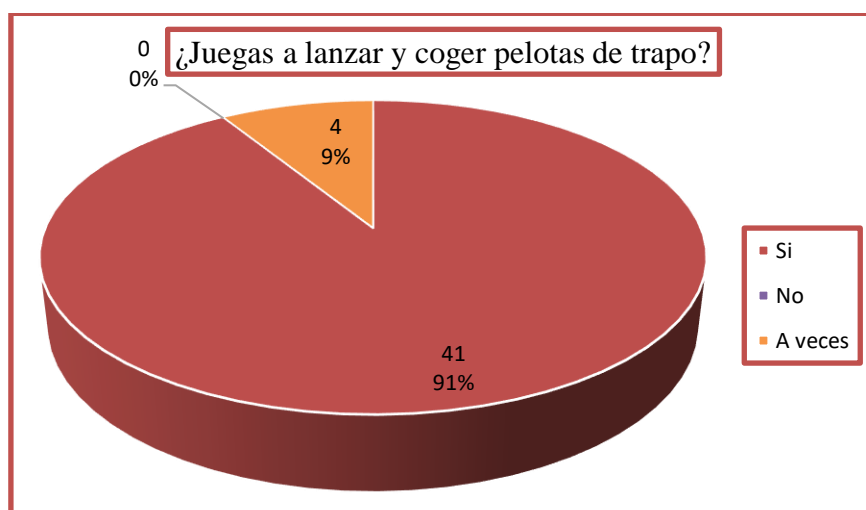


Figura 7 ¿Juegas a lanzar y coger pelotas de trapo?

Análisis e interpretación de resultados ¿Juegas a lanzar y coger pelotas de trapo?

Los niños respondieron:

41 niños (91%) Si juegan a lanzar y coger pelotas de trapo, 0 niños (0%) No juegan a lanzar y coger pelotas de trapo, 4 niños (9%) A veces juegan a lanzar y coger pelotas de trapo.

Tabla 8

¿Te gusta jugar con el ula ula?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	43	96%
No	0	0%
A veces	2	4%
Total	45	100%

Datos obtenidos de la encuesta (Elaboración propia)



Figura 8 ¿Te gusta jugar con el ula ula?

Análisis e interpretación de resultados ¿Te gusta jugar con el ula ula?

Los niños respondieron:

43 niños (96%) Si les gusta jugar con el ula ula, 0 niños (0%) No les gusta jugar con el ula ula,

2 niños (4%) A veces les gusta jugar con el ula ula.

Tabla 9

¿Juegas a ensartar objetos en una pita?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	45	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	45	100%

Datos obtenidos de la encuesta (Elaboración propia)



Figura 9 ¿Juegas a ensartar objetos en una pita?

Análisis e interpretación de resultados ¿Juegas a ensartar objetos en una pita?

Los niños respondieron:

45 niños (100%) Si juegan a ensartar objetos en una pita, 0 niños (0%) No juegan a ensartar objetos en una pita, 0 niños (0%) A veces juegan a ensartar objetos en una pita.

Tabla 10

¿Te llevas bien con tus amiguitos del aula?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	41	91%
No	1	2%
A veces	3	7%
Total	45	100%

Datos obtenidos de la encuesta (Elaboración propia)

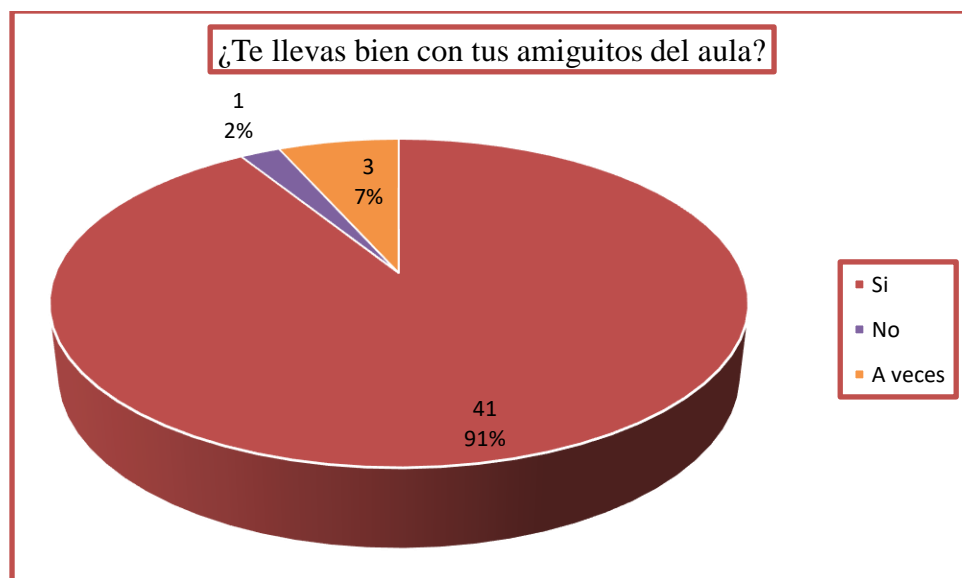


Figura 10 ¿Te llevas bien con tus amiguitos del aula?

Análisis e interpretación de resultados ¿Te llevas bien con tus amiguitos del aula?

Los niños respondieron:

41 niños (91%) Si se lleva bien con sus amiguitos del aula, 1 niño (2%) No se lleva bien con sus amiguitos del aula, 3 niños (7%) A veces se lleva bien con sus amiguitos del aula.

Encuesta a las docentes

Tabla 11

Cree ud. ¿Que el juego ayuda al desarrollo de la psicomotricidad?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	3	100%

Datos obtenidos de la encuesta (Elaboración propia)

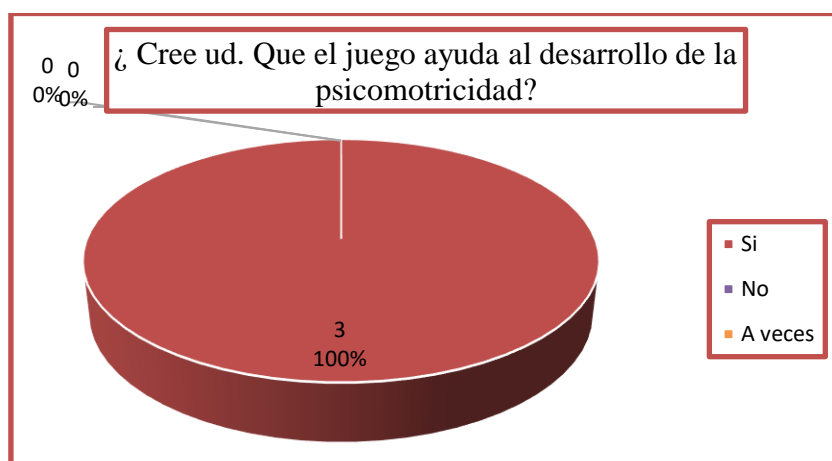


Figura 11 Cree ud. ¿Que el juego ayuda al desarrollo de la psicomotricidad?

Análisis e interpretación de resultados ¿Cree ud. Que el juego ayuda al desarrollo de la psicomotricidad?

Las docentes respondieron:

3 docentes (100%) el juego Si ayuda al desarrollo de la psicomotricidad, 0 docentes (0%) el juego No ayuda al desarrollo de la psicomotricidad, 0 docentes (0%) el juego A veces ayuda al desarrollo de la psicomotricidad.

Tabla 12

¿En sus clases realiza juegos?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	3	100%

Datos obtenidos de la encuesta (Elaboración propia)



Figura 12 ¿En sus clases realiza juegos?

Análisis e interpretación de resultados ¿En sus clases realiza juegos?

Los docentes respondieron:

3 docentes (100%) en sus clases Si realiza juegos, 0 docentes (0%) en sus clases No realiza juegos, 0 docentes (0%) en sus clases A veces realiza juegos.

Tabla 13

¿Cuenta con materiales para realizar juegos que desarrollen la psicomotricidad?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	3	100%

Datos obtenidos de la encuesta (Elaboración propia)

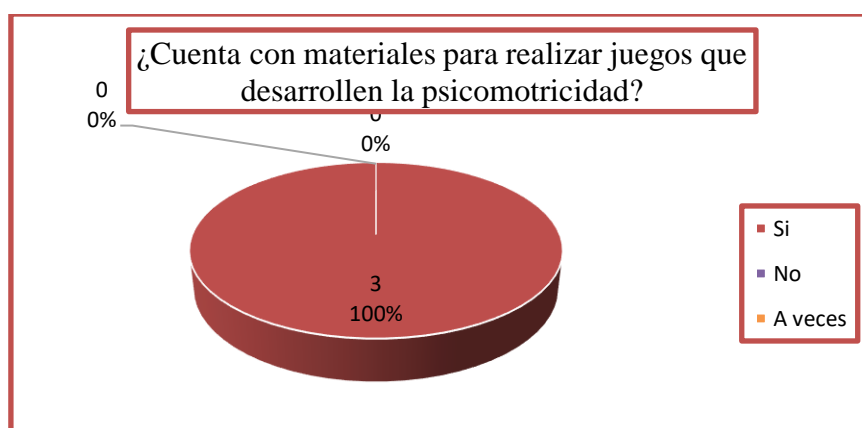


Figura 13 *¿Cuenta con materiales para realizar juegos que desarrollen la psicomotricidad?*

Analisis e interpretación de resultados ¿Cuenta con materiales para realizar juegos que desarrollen la psicomotricidad?

Los docentes respondieron:

3 docentes (100%) Si cuenta con materiales para realizar juegos que desarrollen la psicomotricidad, 0 docentes (0%) No cuenta con materiales para realizar juegos que desarrollen la psicomotricidad, 0 docentes (0%) respondieron que A veces cuenta con materiales para realizar juegos que desarrollen la psicomotricidad.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

DISCUSIÓN

Conuerdo con la autora Domínguez, es necesario realizar actividades físicas, juegos donde se desarrolle la motricidad gruesa (saltar, correr, gatear, reptar, lanzar, caminar, bailar), para desarrollar la parte cognitiva, afectiva y motora del niño, como parte de la psicomotricidad.

La autora (Dominguez) En la Tesis "*Guía Práctica de actividades físicas para desarrollar la Motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años del nivel inicial*". Municipio Páez estado portuguesa, quien sostiene que "la implementación de una guía práctica de actividades físicas es necesaria para que el niño desarrolle la motricidad gruesa, es allí donde el docente se hace partícipe buscando estrategias, recursos innovadores que contribuyan en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial. Esta aporta elementos de juicio para cimentar la investigación que se desarrolla para mejorar la motricidad gruesa en niños en edades de 5 años" (p. 5).

CONCLUSIONES

Primera: El juego es una actividad fundamental en el niño por ser divertido e importante para su desarrollo.

Segunda: a través del juego los niños están en actividad, movimiento, desarrollando habilidades y destrezas, para la formación integral y un mejor aprendizaje, el juego es un instrumento de enseñanza.

Tercera: el juego mediante las actividades diarias en los niños les enseña que aprender es fácil, divertido, desarrolla la creatividad, el deseo de participación, cumplir las reglas establecidas, respetar a sus compañeros, tener buena comunicación.

Cuarta: el juego hace que los niños desarrollen sus habilidades motrices, mediante la psicomotricidad desarrolla el control de su cuerpo y potencia sus habilidades artísticas e intelectuales, toma es consciente de sus logros y limitaciones, fomentando el trabajo en grupo, socializando y sintiéndose que puede cumplir una tarea, desarrollando de esta manera su inteligencia.

Quinta: los niños gustan de jugar con materiales de psicomotricidad, se divierten y mediante estos juegos desarrollan su lateralidad, equilibrio, esquema corporal, ritmo, motricidad gruesa y fina.

RECOMENDACIONES

Primera: realizar capacitaciones y actualizar el conocimiento de los docentes en psicomotricidad para que incorporen durante sus clases diarias a través de juegos.

Segunda: realizar monitoreo y asesoramiento continuo en psicomotricidad a los profesores de la Institución Educativa.

Tercera: utilizar materiales didácticos sensoriales para desarrollar los sentidos y mejorar la psicomotricidad.

Cuarta: utilizar adecuadamente el tiempo realizando actividades psicomotrices para favorecer un aprendizaje significativo.

Quinta: a las docentes que utilicen el juego dentro de sus clases por facilitar la adquisición de conocimientos para tener buena motricidad.

Sexta: para trabajar mediante juegos estos tienen que ser planificados y se debe utilizar materiales didácticos para tener una clase amena y divertida.

Séptima: los padres de familia deben tratar que sus hijos jueguen en espacios abiertos, y no darle aparatos tecnológicos a temprana edad.

CAPITULO VI

FUENTES DE INFORMACIÓN

6.1. Fuentes bibliográficas

- Atuncar, R., & Orihuela, V. (2017). *EL JUEGO PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 22268 DISTRITO DE SUNAMPE, AÑO 2015*. Huacho
- Cevallos Quishpe , R. M. (2009- 2010). *LA APLICACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN EL JARDÍN EXPERIMENTAL “LUCINDA TOLEDO” DE LA CIUDAD DE QUITO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009-2010*. . Quito: UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR .
- Dominguez, E. (s.f.). *Guía Práctica de actividades físicas para desarrollar la Motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años del nivel inicial*. Portuguesa.
- Gastiaburú, G. (2012). *Programa "juego, coopero y aprendo" para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao*. Tesis, Universidad San Ignacio de Loyola, Educación, Lima, Perú.
- López, V., & Aldama, B. (2002). *Una experiencia de evaluación de actividades motrices*. España.
- Mamani Muchica, s. (2018). *Tesis: Desarrollo psicomotor en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 611 San Julian de la ciudad de Juliaca, 2018*. Juliaca: Universidad Peruana Unión.
- MENDIARAS RIVAS, J. (2008). La Psicomotricidad Educativa: un enfoque natural. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 199-220.

Pazmiño, M., & Proaño, P. (2008 – 2009). *Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 – 2009.*

Robles Mori, H. (2008). LA COORDINACIÓN Y MOTRICIDAD ASOCIADA A LA MADUREZ MENTAL . *UNIFE*, 139-154.

Ruiz, , J., & Navarro, D. (2010). *Los juegos y las rondas infantiles como estrategia para resaltar la importancia de la motricidad gruesa en niños de preescolar del Instituto Keitty.* Barranquilla: Escuela normal superior.

6.2. Fuentes electrónicas

Alvarez, D. (06 de Octubre de 2014). *El desarrollo de la psicomotricidad en el nivel preescolar.* Obtenido de monografias.com: <https://www.monografias.com/trabajos101/el-desarrollo-psicomotricidad-nivel-preescolar/el-desarrollo-psicomotricidad-nivel-preescolar.shtml>

Artes Amate, M. (23 de julio de 2017). *Queaprendemoshoy.com.* Obtenido de Queaprendemoshoy.com: <http://queaprendemoshoy.com/que-es-la-motricidad-fina-etapas-i/>

JIMENEZ VILLANUEVA, M. Y. (2009). *psicomotricidadfelicidad.* Obtenido de <https://psicomotricidadfelicidad.blogspot.com>

Comprar juguetes, juegos . (diciembre de 2017). Obtenido de Comprar juguetes, juegos : <https://comprar-juguetes-espana.blogspot.com/2017/12/juego.html>

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>

Diccionario de la lengua española. (1992). Madrid.

- Efdeportes. (Junio de 2014). *La coordinación visomotora y su importancia para desarrollo integral de niños con diagnóstico de retraso mental moderado*. Obtenido de efdeportes: <https://www.efdeportes.com/efd193/coordinacion-visomotora-y-retraso-mental-moderado.htm>
- El profe juampi*. (22 de noviembre de 2010). Obtenido de El profe juampi: <https://el-profe-juampi.blogspot.com>
- Eras, P. (07 de Noviembre de 2013). *Tono muscular y autocontrol*. Obtenido de SlideShare: <https://es.slideshare.net/estefaniaeras/exposicion-grupal-por-pamela-eras>
- Garcia, H. (20 de Junio de 2010). *CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO*. Obtenido de heidy david.blogspot: <http://heidy david.blogspot.com/2010/06/caracteristicas-del-juego.html>
- juampi, e. p. (22 de Noviembre de 2010). *Equilibrio*. Obtenido de elprofejuampi: <https://el-profe-juampi.blogspot.com/search?q=equilibrio>
- juampi, E. p. (22 de Noviembre de 2010). *La lateralidad*. Obtenido de Elprofejuampi: <https://el-profe-juampi.blogspot.com/search?q=lateralidad>
- 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>
- Nº1747, I. E. (2011). *Proyecto de innovación*. Obtenido de revistas.unitru.edu: <http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/download/403/342>
- Oihane. (marzo de 2009). *PSICOMOTRICIDAD INFANTIL*. Obtenido de PSICOMOTRICIDAD INFANTIL: <https://oihane-psicomotricidadinfantil.blogspot.com>
- Premium madrid global health care*. (s.f.). Obtenido de Premium madrid global health care: <https://rehabilitacionpremiummadrid.com>
- Psicoactiva.com*. (s.f.). Obtenido de Psicoactiva.com: <https://www.psicoactiva.com>

psicomotricidadfelicidad. (06 de Agosto de 2009). *psicomotricidad*. Obtenido de psicomotricidadfelicidad: <http://psicomotricidadfelicidad.blogspot.com/>

Rodriguez Puerta, A. (s.f.). *Lifeder.com*. Obtenido de Lifeder.com: <https://www.lifeder.com/motricidad-gruesa/>

RPP. (01 de Enero de 2018). Obtenido de RPP: <https://rpp.pe/campanas/branded-content/de-que-se-trata-la-motricidad-fina-y-la-gruesa-consejos-para-estimularlas-noticia-1096751>

Rubiño, S. (17 de Marzo de 2016). *El juego en edad escolar*. Obtenido de diario de cuyo: <https://www.diariodecuyo.com.ar/columnasdeopinion/El-juego-en-edad-escolar-20160317-0160.html>

Sanchez, A., & Pimienta, S. (s.f.). *DIDACTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA*. Obtenido de DIDACTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA: <https://sarianiyadriana.blogspot.com/>

The free dictionary. (s.f.). Obtenido de The free dictionary: <https://es.thefreedictionary.com>

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. (s.f.). Obtenido de Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Psicomotricidad>

wikipedia. (03 de Noviembre de 2017). *Juego*. Obtenido de wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

Wordreference.com on line lenguaje dictionaries. (2019). Obtenido de Wordreference.com on line lenguaje dictionaries: <http://www.wordreference.com>

ANEXOS

ANEXO

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DIVINO CORAZÓN DE JESÚS DE LA PROVINCIA DE BARRANCA EN EL AÑO 2017.

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Definiciones	Dimensiones	Indicadores
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cuál es la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>El juego influye en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>EL JUEGO</p>	<p>Según (Comprar juguetes, juegos , 2017), se define como la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar</p>	<p>Juegos motrices</p> <p>Juegos sociales</p> <p>Juegos cognitivos</p>	<p>Tradicionales</p> <p>Pre deportivos</p> <p>Deportivos</p> <p>Recreativos</p> <p>Integración</p> <p>Roles</p> <p>Hábitos</p> <p>Colectivos</p> <p>Individuales</p> <p>Con y sin materiales</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cuál es la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</p> <p>El juego influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.</p>				

<p>¿Cuál es la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017?</p>	<p>de la Provincia de Barranca en el año 2017.</p> <p>Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.</p>	<p>El juego influye en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p>	<p>entretenimiento o diversión. (parr. 1).</p> <p>Según (Wikipedia, s.f.), la psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su</p>	<p>Cognitiva</p>	<p>Concepto Principios Beneficios</p>
<p>¿Cuál es la influencia del juego en el desarrollo de la coordinación visomotora en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017?</p>	<p>Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la coordinación visomotora en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.</p>	<p>El juego influye en el desarrollo de la coordinación visomotora en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.</p>	<p>PSICOMOTRICIDAD</p>	<p>entretenimiento o diversión. (parr. 1).</p> <p>Según (Wikipedia, s.f.), la psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su</p>	<p>Motriz</p> <p>Afectiva</p>	<p>Tonicidad muscular Desarrollo de la eficiencia motriz Lateralidad.</p> <p>Interacción Comunicación Ayuda, apoyo</p>

				capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que "lo envuelve". (parr. 1).		
--	--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------	--	--



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSE FAUSTINO SANCHEZ CARRION”

FACULTAD DE EDUCACION

**ENCUESTA A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
DIVINO CORAZÓN DE JESÚS DE LA PROVINCIA DE BARRANCA EN EL AÑO
2017.**

OBJETIVO: Conocer la opinión de los niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017.

INSTRUCCIÓN

La suscrita está realizando una investigación sobre Influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús de la Provincia de Barranca en el año 2017. Para el efecto solicito su pleno apoyo respondiendo a las siguientes preguntas.

1. ¿Te gusta jugar con tus amiguitos del aula?
 - a) Si
 - b) No
 - c) A veces

2. ¿Realizas juegos donde imitas a los animales?
 - a) Si
 - b) No

- c) A veces
3. ¿Juegas a pararte en un solo pie?
- a) Si
- b) No
- c) A veces
4. ¿Juegas a Simón “Dice” tocando las partes de tu cuerpo?
- a) Si
- b) No
- c) A veces
5. ¿Bailas canciones que te dicen: a la derecha, izquierda, arriba, abajo, adelante, atrás?
- a) Si
- b) No
- c) A veces
6. ¿Juegas a encestar objetos en una caja?
- a) Si
- b) No
- c) A veces
7. ¿Juegas a lanzar y coger pelotas de trapo?
- a) Si
- b) No
- c) A veces
8. ¿ Te gusta jugar con el ula ula?
- a) Si
- b) No
- c) A veces

9. ¿ Juegas a ensartar objetos en una pita?

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

10. ¿Te llevas bien con tus amiguitos del aula?

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

Encuesta a las docentes

1. ¿ Cree ud. Que el juego ayuda al desarrollo de la psicomotricidad?

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

2. ¿ En sus clases realiza juegos?

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

3. ¿ Cuenta con materiales para realizar juegos que desarrollen la psicomotricidad?

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