



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
“SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO”  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN  
Y DE LA COMUNICACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION**

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA Y  
LICENCIATURA**

**TESIS**

**“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO  
DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°  
635 MONTERRICO – LA UNIÓN, PROVINCIA DE DOS DE MAYO, REGIÓN  
HUÁNUCO 2017”**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN**

**ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL**

**RESPONSABLES**

**Bach. CAHUANA RATTO, Juliana Paulina**

**Bach. GÓMEZ PRIMO, Marleny**

**Bach. RUBINA MEJIA, Elizabeth**

**Asesora: Mag. Justa Victoria ESTRADA GARRO**

**Huaraz - Ancash - Perú**

**2019**

**FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN,  
CONDUCTENTES A OPTAR TÍTULOS PROFESIONALES Y GRADOS ACADÉMICOS EN EL  
REPOSITORIO INSTITUCIONAL.**

**1. Datos del autor:**

Apellidos y nombres: CAHUANA RATTO JULIANA PAULINA

Código de alumno: N° EI.121.007 Teléfono: 929899488

Correo electrónico: julianapaulinacahuana@gmail.com DNI o Extranjería: 40973489

(En caso haya más autores, llenar un formulario por autor)

**2. Tipo de trabajo de investigación:**

- Tesis  Trabajo de Suficiencia Profesional  
 Trabajo Académico  Trabajo de Investigación  
 Tesinas (presentadas antes de la publicación de la Nueva Ley Universitaria 30220 – 2014)

**3. Título Profesional o Grado obtenido:**

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

**4. Título del trabajo de investigación:**

"LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 635 MONTERRICO – LA UNIÓN, PROVINCIA DE DOS DE MAYO, REGIÓN HUÁNUCO 2017"

**5. Facultad de:** CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN

**6. Escuela, Carrera o Programa:** PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**7. Asesor:**

Apellidos y nombres ESTRADA GARRO JUSTA VICTORIA Correo electrónico: victoriaestradaagarrohotmail.com

Teléfono: 938791547 N° de DNI o Extranjería: \_\_\_\_\_ ORCID: \_\_\_\_\_

**8. Tipo de acceso al Documento**

- Acceso público\* al contenido completo.  
 Acceso restringido\*\* al contenido completo

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad Santiago Antúnez de Mayolo una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundirlo en el Repositorio Institucional, respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

En caso de que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

---

---

---

## 10. Originalidad del archivo digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, como parte del proceso conducente a obtener el título profesional o grado académico, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado.



Firma del autor

## 11. Otorgamiento de una licencia **CREATIVE COMMONS**

Para las investigaciones que son de acceso abierto se les otorgó una licencia *Creative Commons*, con la finalidad de que cualquier usuario pueda acceder a la obra, bajo los términos que dicha licencia implica.



*El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.*

Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales - RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Recolector Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

---

## 12. Para ser llenado por la Dirección del Repositorio Institucional

Fecha de recepción del documento por el Repositorio Institucional:

Firma:

---

**\*Acceso abierto:** uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona, para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadísticas de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizada a leerla, descargarla, reproducirla, distribuirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos (Reglamento de la Ley No 30035).

**\*\* Acceso restringido:** el documento no se visualizará en el Repositorio.

## FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN, CONDUCENTES A OPTAR TÍTULOS PROFESIONALES Y GRADOS ACADÉMICOS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL.

### 1. Datos del autor:

Apellidos y nombres: GOMEZ PRIMO MARLENY

Código de alumno: N°EI.121.019 Teléfono: 929899488

Correo electrónico: marleny\_86\_3hotmail.com DNI o Extranjería: 43598668

(En caso haya más autores, llenar un formulario por autor)

### 2. Tipo de trabajo de investigación:

- Tesis  Trabajo de Suficiencia Profesional  
 Trabajo Académico  Trabajo de Investigación  
 Tesinas (presentadas antes de la publicación de la Nueva Ley Universitaria 30220 – 2014)

### 3. Título Profesional o Grado obtenido:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

### 4. Título del trabajo de investigación:

"LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 635 MONTERRICO – LA UNIÓN, PROVINCIA DE DOS DE MAYO, REGIÓN HUÁNUCO 2017"

5. Facultad de: CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN

6. Escuela, Carrera o Programa: PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

### 7. Asesor:

Apellidos y nombres ESTRADA GARRO JUSTA VICTORIA Correo electrónico: victoriaestradaagarrohotmail.com

Teléfono: 938791547 N° de DNI o Extranjería: \_\_\_\_\_ ORCID: \_\_\_\_\_

### 8. Tipo de acceso al Documento

- Acceso público\* al contenido completo.  
 Acceso restringido\*\* al contenido completo

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad Santiago Antúnez de Mayolo una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundirlo en el Repositorio Institucional, respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

En caso de que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

---

---

---

## 10. Originalidad del archivo digital

Por el presente deajo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, como parte del proceso conducente a obtener el título profesional o grado académico, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado.



Firma del autor

## 11. Otorgamiento de una licencia *CREATIVE COMMONS*

Para las investigaciones que son de acceso abierto se les otorgó una licencia *Creative Commons*, con la finalidad de que cualquier usuario pueda acceder a la obra, bajo los términos que dicha licencia implica.



*El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.*

Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales - RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Recolector Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

---

## 12. Para ser llenado por la Dirección del Repositorio Institucional

Fecha de recepción del documento por el Repositorio Institucional:

Firma:

---

\***Acceso abierto:** uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona, para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadísticas de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizada a leerla, descargarla, reproducirla, distribuirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos (Reglamento de la Ley No 30035).

\*\* **Acceso restringido:** el documento no se visualizará en el Repositorio.

## FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN, CONDUCENTES A OPTAR TÍTULOS PROFESIONALES Y GRADOS ACADÉMICOS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL.

### 1. Datos del autor:

Apellidos y nombres: RUBINA MEJIA, ELIZABETH

Código de alumno: N°EI.121.031 Teléfono: 943184257

Correo electrónico: ely16\_03@hotmail.com DNI o Extranjería: 42383755

(En caso haya más autores, llenar un formulario por autor)

### 2. Tipo de trabajo de investigación:

- Tesis  Trabajo de Suficiencia Profesional  
 Trabajo Académico  Trabajo de Investigación  
 Tesinas (presentadas antes de la publicación de la Nueva Ley Universitaria 30220 – 2014)

### 3. Título Profesional o Grado obtenido:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

### 4. Título del trabajo de investigación:

"LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 635 MONTEERRICO – LA UNIÓN, PROVINCIA DE DOS DE MAYO, REGIÓN HUÁNUCO 2017"

5. Facultad de: CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN

6. Escuela, Carrera o Programa: PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

### 7. Asesor:

Apellidos y nombres ESTRADA GARRO JUSTA VICTORIA Correo electrónico: victoriaestradaagarrohotmail.com

Teléfono: 938791547 N° de DNI o Extranjería: \_\_\_\_\_ ORCID: \_\_\_\_\_

### 8. Tipo de acceso al Documento

- Acceso público\* al contenido completo.  
 Acceso restringido\*\* al contenido completo

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad Santiago Antúnez de Mayolo una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundirlo en el Repositorio Institucional, respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

En caso de que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

---

---

---

## 10. Originalidad del archivo digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, como parte del proceso conducente a obtener el título profesional o grado académico, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado.



Firma del autor

## 11. Otorgamiento de una licencia *CREATIVE COMMONS*

Para las investigaciones que son de acceso abierto se les otorgó una licencia *Creative Commons*, con la finalidad de que cualquier usuario pueda acceder a la obra, bajo los términos que dicha licencia implica.



*El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.*

Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales - RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Recolector Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

---

## 12. Para ser llenado por la Dirección del Repositorio Institucional

Fecha de recepción del documento por el Repositorio Institucional:

Firma:

---

**\*Acceso abierto:** uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona, para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadísticas de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizada a leerla, descargarla, reproducirla, distribuirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos (Reglamento de la Ley No 30035).

**\*\* Acceso restringido:** el documento no se visualizará en el Repositorio.



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huaraz, siendo las 9 de la mañana del jueves 8 de abril de 2021, los Miembros del Jurado de Sustentación de Tesis, que suscriben, se reunieron a través de la plataforma Microsoft Teams para evaluar la defensa de la tesis presentada por las bachilleres:

<b>Nombre(s) y apellidos</b>	<b>Carrera profesional</b> (Programa de Complementación Académica y Licenciatura)
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ JULIANA PAULINA, Cahuana Ratto</li><li>▪ MARLENY, Gómez Primo</li><li>▪ ELIZABETH, Rubina Mejía</li></ul>	<i>Educación Inicial</i>

### TÍTULO DE LA TESIS:

**“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 635 MONTERRICO – LA UNIÓN, PROVINCIA DE DOS DE MAYO REGIÓN, HUÁNUCO 2017”**

Después de haber escuchado la sustentación y las respuestas a las preguntas formuladas por el Jurado, se les declara **APTAS** para optar el Título de Licenciado en Educación.

Con el calificativo de (15) QUINCE a la Bach. **Juliana Paulina, CAHUANA RATTO**

Con el calificativo de (15) QUINCE a la Bach. **Marleny, GÓMEZ PRIMO**

Con el calificativo de (15) QUINCE a la Bach. **Elizabeth, RUBINA MEJIA**

En consecuencia, las sustentantes quedan en condición de recibir el Título de Licenciado en Educación, con mención en su especialidad, conferido por el Consejo Universitario de la UNASAM de conformidad con las Normas Estatutarias y la Ley Universitaria en vigencia.

Huaraz, 8 de abril de 2021.



Mg. Bertha Elvira López Cruz  
Presidenta



Mg. Vilma Elizabeth Huamán Julón  
Secretaria



Mg. María Rosario Mendoza Alva  
Vocal



## **Dedicatoria**

A mis profesores quienes forjaron en mí un profesional, y me motivaron en todo momento de ser útil al servicio de la sociedad.

Paulina

A mis padres quienes lucharon, se sacrificaron y estuvieron en todo momento conmigo, para poder alcanzar una vida mejor y ser útil a la sociedad.

Marleny

A mis padres por su continuo apoyo en los momentos más difíciles, para poder alcanzar mi meta trazada.

Elizabeth

## **Agradecimientos**

Nuestra profunda gratitud a todos los profesores del Programa de Complementación Académica y Licenciatura, quienes contribuyeron con sus sabias enseñanzas en nuestra formación profesional.

A nuestros padres quienes contribuyeron con grandes esfuerzos y sacrificios para lograr nuestras metas trazadas.

A nuestros colegas, amigos quienes de alguna manera brindaron siempre el apoyo moral para el logro de nuestros objetivos.

## RESUMEN

La presente investigación realizada en la Institución Educativa, Pública Inicial N° 635 “Monterrico” del barrio de Racri del distrito de La Unión, Provincia de Dos de Mayo, Región Huánuco, trata sobre la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa, en la que participaron los niños de 5 años de educación inicial; tuvo como punto de partida la detección de retrasos en el desarrollo del área de la motricidad gruesa, enfocando los cambios progresivos de la conducta motora, que tiene que ver con el estimular la capacidad sensitiva, educar la capacidad perceptiva, estimular la capacidad representativa y el desarrollo de la comunicación corporal, el objetivo de la presente investigación fue: Analizar el grado de influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 635 “Monterrico” – La Unión de la provincia de Dos de Mayo, Región Huánuco. La investigación se ha ajustado a la metodología cuasi-experimental, por ello, se siguió el diseño con dos grupos: control y experimental, para lo cual se tomó un pre test para saber el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, aplicándose la variable independiente solo al grupo experimental; por último, se aplicó el pos test en ambos grupos para observar el nivel de progreso. Los resultados obtenidos mostraron que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa, propiciando el desarrollo de la coordinación motriz, el equilibrio motor y el desarrollo físico de los niños de 5 años de la I.E.I. No. 635 “Monterrico” – La Unión.

**PALABRAS CLAVE:** estrategias lúdicas, motricidad, motricidad gruesa, niños de educación inicial.

## ABSTRACT

The present research carried out at the Educational Institution, Initial Public No. 635 "Monterrico" of the Racri district of La Unión district, Dos de Mayo Province, Huánuco Region, deals with the influence of recreational strategies on the development of co-efficiency, involving 5-year-olds of Early Education; had as a starting point the detection of delays in the development of the area of gross motor skills, focusing on progressive changes in motor behavior, which has to do with stimulating sensory capacity, educating perceptual capacity, stimulating representative capacity and the development of bodily communication, the objective of this research was to: Analyze the degree of influence of playful strategies on the development of gross motor skills in 5-year-olds of the Initial Educational Institution No. 635 "Monterrico" – The Union of the province of Dos de Mayo Huánuco Region. The research has been adjusted to the quasi-experimental methodology, so the design was followed with two groups: control and experimental, for which a pre-test was taken to know the level of development of development of the coarse motor it, applying the variable independent only of the experimental group; finally the post-test was applied in both groups to observe the level of progress. The results showed that playful strategies have a significant influence on the development of gross motor skills, leading to the development of motor coordination, motor balance and physical development of 5-year-olds from I.E.I. No. 635 "Monterrico" – The Union.

**KEYWORDS:** playful strategies, motor skills, gross motor skills, early education children.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar el grado de influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo ,Región Huánuco, considerando las estrategias lúdicas como un factor determinante para lograr que el niño se desenvuelva como un ser biopsicosocial, lo que le permitirá interactuar, manipular y desenvolverse en el entorno en el que se encuentra inmerso, es decir, haya logrado el desarrollo de su motricidad.

Considerando estos factores de un lado la educación inicial se torna una etapa imprescindible para atender el desarrollo de la psicomotricidad el niño guiado por el docente premunido metodológicamente con un conjunto de estrategias lúdicas cuya aplicación sistemática le permita que los niños adquieran habilidades y destrezas que estimulen sus capacidades motrices tanto gruesas como finas para lograr un mejor desarrollo físico, psicológico y social.

Por otro lado, atendiendo a los planteamientos teóricos de Piaget & Inhelder (2000) se conoce que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño o niña. Desde la psiquiatría infantil se destaca el papel de la función tónica, entendiendo que no es sólo la tela de fondo de la acción corporal sino un modo de relacionarse con el otro.

De ello se desprende que la motricidad es el dominio del ser humano al ser capaz de ejercer sobre su propio cuerpo, siendo integral ya que intervienen todos los sistemas del cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra

la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., es decir se vincula con la manifestación de intencionalidad y la personalidad.

Desde la perspectiva del MINEDU (2017) la atención educativa en el nivel de educación inicial se realiza desde una mirada respetuosa a los niños, reconociéndolos como sujetos de derecho, con necesidades específicas para desarrollarse; sujetos de acción, capaces de pensar, actuar, relacionarse y tomar del entorno lo que realmente necesitan para crecer y modificarlo; seres sociales que requieren de los cuidados y afectos de otros para desarrollarse dentro de una comunidad marcada por un origen, un ambiente, una lengua y una cultura particular. Así también, se tiene en cuenta las necesidades y características particulares propias de la etapa madurativa por la que atraviesan los niños, por lo que se privilegia el juego, la exploración, el descubrimiento y los diferentes momentos de cuidados que se les brinda en su cotidianidad como dinamizadores del aprendizaje.

Un diagnóstico somero nos permitió conocer algunos problemas como el desarrollo del esquema e imagen corporal, la coordinación dinámica, la lateralización, el equilibrio, la ejecución y disociación motriz, el control tónico postural, la coordinación visomotora, la orientación y estructuración espacial y el control respiratorio, en efecto y como una respuesta, se decidió desarrollar la presente investigación.

Consideramos que la actividad motriz proporciona a los niños sensaciones corporales determinantes para su evolución general, contribuye al desarrollo de su proceso de maduración, favoreciendo el conocimiento de su esquema corporal, la coordinación dinámica general y específica, las habilidades motrices, el equilibrio, la agilidad, la motricidad fina y gruesa, y las capacidades físico-motrices.

Nos reafirmamos desde la perspectiva metodológica que “el juego es un recurso metodológico propio de la educación inicial y a la luz del conocimiento de las etapas evolutivas infantiles, de los procesos de desarrollo, de cómo aprende el niño y de cómo crear ambientes propicios para la actividad lúdica; por lo que se deben plantear lineamientos generales para generar espacios de juego que propicien el desarrollo integral infantil y así alcanzar aprendizajes significativos” (Castro, 2006, p. 8). Por consiguiente, las estrategias lúdicas ayudan a desarrollar distintas capacidades físicas, emocionales y sociales. Por consiguiente, las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo motor, afectivo, intelectual y social del niño, perdiendo la timidez, el temor a equivocarse sintiéndose motivado por seguir aprendiendo cosas nuevas.

La investigación está organizada en tres capítulos:

- (1) Planteamiento del problema y metodología
- (2) Marco teórico
- (3) El trabajo de campo con los resultados y discusiones; además las conclusiones y recomendaciones y referencias bibliográficas.

# ÍNDICE

<b>CAPÍTULO I</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1. El problema de investigación</b> .....	<b>1</b>
1.1.1. Planteamiento del problema.....	1
<b>1.2. Formulación de problemas</b> .....	<b>4</b>
<b>1.3. Objetivos de la investigación:</b> .....	<b>5</b>
1.3.1. Objetivo general.....	5
1.3.2. Objetivos específicos .....	5
<b>1.4. Justificación de la investigación</b> .....	<b>6</b>
<b>1.5. Hipótesis</b> .....	<b>8</b>
1.5.1. Hipótesis general.....	8
1.5.2. Hipótesis específicas.....	8
<b>1.6. Clasificación de variables</b> .....	<b>9</b>
<b>1.7. Operacionalización de variables</b> .....	<b>10</b>
<b>1.8. Metodología de la investigación</b> .....	<b>11</b>
1.8.1. Tipo de estudio.....	11
1.8.2. El diseño de investigación .....	11
<b>1.9. Población y muestra</b> .....	<b>12</b>
<b>1.10. Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b> .....	<b>13</b>
<b>1.11. Técnicas de análisis y prueba de hipótesis</b> .....	<b>15</b>
<b>CAPÍTULO II</b> .....	<b>16</b>
<b>MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	<b>16</b>
<b>2.1. Antecedentes de la investigación</b> .....	<b>16</b>
<b>2.2. Bases teóricas</b> .....	<b>27</b>
2.2.1. Las estrategias lúdicas .....	27
2.2.2. Estrategias lúdicas y la personalidad .....	29
2.2.3. Teorías sobre el juego.....	30
2.2.4. Lúdica .....	33
2.2.5. El Juego y la didáctica .....	34
2.2.6. El Juego constructor de aprendizaje .....	36
2.2.7. El Juego infantil.....	38
2.2.8. Experiencia significativa del juego.....	40
2.2.9. Importancia del juego .....	41
2.2.10. Principios del juego .....	46
2.2.11. El Juego y el desarrollo psicomotriz.....	53



2.2.12. Motricidad gruesa.....	54
2.2.13. Psicomotricidad de Wallon.....	56
2.2.14. Teoría de la Psicomotricidad de Piaget.....	59
2.2.15. Teoría psicocinética Jean Le Boulch .....	63
2.2.16. Teoría Humanista de Carl Rogers.....	64
2.2.17. Teoría Constructivista de Vigotsky .....	65
2.2.18. Psicomotricidad .....	67
2.2.19. Importancia de la educación psicomotriz .....	72
2.2.20. Motricidad.....	74
2.2.21. Desarrollo motriz.....	75
2.2.22. Tonicidad.....	77
2.2.23. Dominio corporal.....	78
2.2.24. Motricidad y juego.....	80
2.2.25. Motricidad y motivación.....	86
<b>3.1. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.....</b>	<b>89</b>
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>91</b>
<b>RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>91</b>
<b>4.1. Descripción del trabajo de campo.....</b>	<b>91</b>
<b>4.2. Presentación resultados e interpretación de la información.....</b>	<b>92</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>111</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>113</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>114</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>127</b>

# CAPÍTULO I

## PROBLEMA Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.1. El problema de investigación

#### 1.1.1. Planteamiento del problema

Institución Educativa Inicial N° 635 “Monterrico”, se encuentra ubicada en la cuenca del valle de Aguamiro, distrito de la Unión, capital altoandina de la provincia de Dos de Mayo, Región Huánuco, fue creada con fecha 30 de enero del año 2013, gracias a la gestión emprendedora del señor alcalde de la municipalidad provincial de Dos de Mayo, por el profesor Simeón Vazquez Peña, autoridades, padres de familia y la comunidad del barrio de Racri, ubicándose en el terreno del mismo nombre. Está implementada con áreas recreativas y abundante material de juegos recreativos para su aplicación de acuerdo a las capacidades que se quiera desarrollar en los niños que estudian en esta institución educativa inicial.

En el presente año se han matriculado 32 estudiantes entre niños y niñas, que han sido distribuidos en dos aulas; la primera con 16, denominada aula “AMOR” y con 16 la segunda denominada el aula “RESPONSABILIDAD”. Esta institución educativa inicial constituye un espacio de vida, que debe caracterizar experiencias, que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo de transición.

Dice Orlick (1990) refiriéndose a las estrategias lúdicas que “jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación, y

experimentación. Sin embargo, si se deforma el juego de los niños premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, se estará deformando la vida de estos”. Los sentimientos, vivencias y aprendizajes que el niño adquiere durante estos primeros años de su vida van a marcar en gran medida la manera de ser, actuar y comportarse en su desenvolvimiento diario. Por este motivo, adquiere una especial relevancia el hecho de que en el juego se pongan de manifiesto el mayor número posible de alternativas formativas para el niño. El juego es una de las actividades humanas que está presente en toda sociedad y cultura, permite y facilita un armonioso crecimiento de la inteligencia, de la afectividad, de la creatividad y de la sociabilidad.

Los juegos constituyen una fuente de preparación para la vida adulta y posibilitando ensayar situaciones divertidas, conflictivas que quizá se vayan a experimentar en la vida. Gracias a la flexibilidad que presentan los juegos, éstos pueden ser utilizados con diferentes objetivos y de diversas formas, pero sin duda, todos ellos transmiten valores. Además, el juego es la principal actividad infantil que impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto, dichas experiencias le permitirán organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales. El proporcionarle al niño un ambiente adecuado y rico en estímulos favorecerá el desarrollo de habilidades propias de un aprendizaje. Por lo tanto, el presente trabajo se propone desarrollar de manera integral favorecer el sistema motor desde el aula de clase en los niños de educación inicial mediante la implementación de estrategias de juegos que ayuden a potencializar las diferentes

habilidades y garantizar un aprendizaje que sea más significativo a partir de las experiencias. De ahí que conviene, entonces, aprovechar la etapa en donde el niño se enfrenta al mundo que le exige una organización motora adecuada, requiriendo para ello de estrategias y estímulos como el juego que ayudan a potencializar las habilidades y conductas motrices.

Durante el trabajo de observación realizado en la Institución Educativa Inicial IEI N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo, Región Huánuco se percibió que los niños manifiestan un bajo equilibrio postural, al realizar ejercicios que implican el mantenimiento del equilibrio, del cuerpo en puntillas, con los pies juntos, levantar la pierna derecha o izquierda, en relación al muslo o apoyarse en un pie, se le dificulta en gran manera, ocasionando en los niños una respuesta de frustración ante la actividad. Prevalece además la falta de coordinación de brazo y pierna al lanzar o encestar un balón. A lo anterior se suma la inexistencia de ambientes escolares adecuados que faciliten un buen aprendizaje; además de la carencia de recursos didácticos que ayuden al desarrollo motor grueso. Es insuficiente la variedad de actividades de aprendizaje que proporcionen el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 5 años de edad; por último, es insuficiente el conocimiento por parte de los docentes respecto al uso de juegos educativos infaltables en todo proceso de aprendizaje.

Teniendo en cuenta que el movimiento es un elemento necesario e importante de la motricidad infantil, en este sentido tiene una gran importancia la actividad física a realizar en los niños que complementa la educación integral, contemplando en

su práctica cotidiana la actividad física, el juego y el ejercicio sistematizado e integrado a una rutina diaria que ayude a profundizar la importancia del manejo adecuado del cuerpo y a formarse en una cultura física imprescindible, con una práctica divertida y agradable que satisfaga las necesidades recreativas y que forme individuos sanos y fuertes, que le proporcione al niño la oportunidad de desarrollar sus habilidades motrices básicas y destrezas sin riesgo de sufrir lesiones psíquicas y físicas.

Luego de entender y reflexionar la situación problemática el presente estudio está orientado a resolver la siguiente interrogante: ¿Cuál es la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo, ¿Región Huánuco?

## **1.2. Formulación de problemas**

- **Problema general**

¿En qué medida influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo, ¿Región Huánuco 2017?

- **Problemas específicos**

1. ¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo, ¿Región Huánuco?

2. ¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo del equilibrio motor de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo, ¿Región Huánuco?
3. ¿Cuál es el efecto de las estrategias lúdicas en el desarrollo físico de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo, ¿Región Huánuco?

### **1.3. Objetivos de la investigación:**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar el grado de influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo, Región Huánuco.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

1. Explicar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo, Región Huánuco.
2. Evaluar el grado de influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del equilibrio motor de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo, Región Huánuco.

3. Aplicar las estrategias lúdicas en el desarrollo físico de los niños de 5 años de la I.E.I. N<sup>o</sup> 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo, Región Huánuco.

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

Teniendo en cuenta a Sierra Bravo (2003) se tiene en cuenta los siguientes criterios para la justificación de toda investigación:

- a) **Conveniencia:** la presente investigación es conveniente porque permitirá conocer la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades motrices de los niños 5 años.
- b) **Relevancia social:** conocer el grado de influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas. Será de gran utilidad para la comunidad educativa no solo de la institución en estudio sino también de la localidad, región y nación.
- c) **Valor teórico:** la información de la investigación incrementará el bagaje de conocimientos de quienes la analicen, pues el valor teórico será de calidad ya que se construirá de forma comprensible el desarrollo temático de cada variable.
- d) **Utilidad metodológica:** el conocer y utilizar un instrumento para conocer la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de estudiantes, será de gran utilidad a los docentes quienes pueden aprovechar, para establecer nuevas estrategias metodológicas o mejorar las que aplican con estudiantes que requieren el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y el desarrollo del esquema corporal en general.

Su finalidad es contribuir al mejoramiento de la calidad de educación y detectar y prevenir casos de dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa.

La investigación favorecerá a los niños y niñas de la I.E.I., docentes que desean conocer más sobre los problemas que presentan los niños y niñas en las zonas alejadas y padres de familia, para poder comprometerse con la educación integral de sus hijos.

A nivel teórico podemos afirmar que las estrategias lúdicas son un conjunto de actividades eficaces el desarrollo motriz y en las relaciones interpersonales. Estas conductas son aprendidas. El poseer estas habilidades motrices evita la ansiedad en situaciones difíciles o novedosas. Además, facilitan la comunicación emocional y la resolución de problemas. Además, el conocimiento de estas habilidades permite saber cuan insertados estamos sociablemente en nuestro entorno y aprender a ser mejores personas. Puesto que las habilidades motoras gruesas son destrezas que permiten a las personas hacer cosas que involucran el uso de los músculos largos del torso, los brazos y las piernas para realizar movimientos con todo el cuerpo. Eso incluye actividades como escalar y hacer saltos de tijeras. Los estudiantes dependen de estas destrezas para tener experiencias exitosas en la escuela, el parque y la comunidad.

La práctica docente nos ha llevado establecer que, en la escuela, los niños y niñas interaccionan entre sí y en esa interacción se ponen en juego muchas habilidades, que por darse a nivel colectivo son denominadas sociales. A menudo se encuentra con la dificultad de dar respuesta a los niños que tienen problemas de habilidades de motricidad gruesa afectando por ende el factor emocional por defecto o excesos conductuales, manifestándose en comportamientos pasivos o agresivos y en una baja autoestima. Todo ello produce una inadecuada adaptación al centro además de problemas de disciplina.



La consecuencia de todo esto es un bajo rendimiento en competencias curriculares o un rendimiento no acorde con sus capacidades intelectuales.

A través de las estrategias lúdicas se pretende mejorar las habilidades de motricidad gruesa de los niños y niñas, reducir las conductas pasivas, agresivas y mejorar la autoestima, y favorecer el comportamiento asertivo. En este sentido se trabajó una metodología participativa y activa para favorecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas.

Por los considerandos anotados anteriormente, según los resultados obtenidos en la realidad problemática existente, se superó significativamente al desarrollar las habilidades motrices de los niños y niñas de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión.

## **1.5. Hipótesis**

### **1.5.1. Hipótesis general**

Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo, Región Huánuco, 2017.

### **1.5.2. Hipótesis específicas**

1. El empleo de estrategias lúdicas influye positivamente en el desarrollo de la coordinación motriz de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo, Región Huánuco.

2. La aplicación adecuada de las estrategias lúdicas influye positivamente en el desarrollo del equilibrio motor de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo, Región Huánuco.
3. La adecuada aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo físico de los niños de 5 años de la I.E.I. No. 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo, Región Huánuco.

#### **1.6. Clasificación de Variables**

VARIABLE INDEPENDIENTE : las estrategias lúdicas

VARIABLE DEPENDIENTE : motricidad gruesa

## 1.7. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTUMENTOS
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> •Estrategias lúdicas	Estrategia lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialogica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores. (Tanya 2008)	Emocional	1.Favorecer el autoconocimiento. 2.Favorecer el desarrollo de la autonomía. 3.Promover actitudes de responsabilidad.	Ficha de observación
		Física motriz	1.Adecuado manejo de espacio 2.Desarrollo de musculatura gruesa 3.Desarrollar lateralidad	
		Pedagogica	1.Desarrollo de capacidades perceptivas. 2.Adquisición de conceptos- 3.Resolución de problemas.	
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> •Motricidad gruesa.	Conjunto de las funciones desempeñadas por el esqueleto, los músculos y el sistema nervioso que permiten los movimientos y el desplazamiento. La motricidad es controlada por el sistema locomotor, que es coordinado por la corteza cerebral y estructuras secundarias que lo modulan la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc. Sus primeros indicios en el desarrollo andar, subir escaleras, alternar las piernas al andar o subir escaleras, etc (Rodríguez del Risco, s/f)	Coordinación motriz	1.Flexibilidad muscular. 2.Dominio corporal dinámico. 3.Coordinación visomotora 4.Tonicidad 5.Ritmo	Pre-test
		Equilibrio motor	1.Realizar posturas. 2.Equilibrio 3.Lateralidad 4.Estatismo	Post-test
		Desarrollo físico	1.Correr. 2.Saltar, 3.Trepar 4.Lanzar	Lista de cotejo

## **1.8. Metodología de la investigación**

### **1.8.1. Tipo de estudio**

Según De la Orden (2007), el tipo de estudio que se ajusta la presente investigación fue Aplicada; causal explicativa porque permitió manipular la variable independiente *las estrategias lúdicas*, para conocer sus consecuencias sobre la variable dependiente *la motricidad gruesa* la cual será medida mediante una prueba de entrada y salida (Pre test y Pos test).

El espacio donde se desarrolló la investigación se delimitó a nivel de educación inicial N° 635 “Monterrico” – La Unión de la provincia de Dos de Mayo Región Huánuco, por haberse detectado ciertas dificultades en el desarrollo y manejo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad. Por su naturaleza la investigación, manejó información cuantitativa cuyos resultados se sistematizaron con la finalidad de mejorar la calidad del servicio para la formación integral de los niños y niñas.

### **1.8.2. El diseño de investigación**

La investigación educativa fue de carácter cuasi experimental, porque se demostró la propuesta que se establece o determina como solución de un problema educativo y dentro de esta clase de investigación, el trabajo que se realiza con grupos ya formados, esto significa que se trabajó en una I.E.I. donde las secciones y los grados estuvieron establecidos, además las 2 secciones del mismo grado, una de ellas constituyó el grupo experimental y la otra se tomó como grupo control,

conformando la muestra de la investigación. Además, los docentes utilizaron y manipularon la variable independiente a través de sus indicadores.

G .E. I: O1 X O3

-----

G .C. I: O2 \_ O4

Donde:

G<sub>E</sub>: Grupo Experimental

G<sub>C</sub>: Grupo Control

O<sub>1</sub> y O<sub>2</sub>: Observaciones en el pre test

O<sub>3</sub> y O<sub>4</sub>: Observaciones en el post test

La aplicación de la estrategia participativa, de las estrategias lúdicas se desarrolló en las actividades de aprendizaje con el grupo Experimental (X).

## **1.9. Población y muestra**

### **1.9.1. Población**

Legoas Pérez (2009:250) sostiene que “La población es el conjunto de individuos que presentan por lo menos una característica, sea una ciudadanía común, la calidad de ser miembros de una asociación voluntaria o de una raza, la matrícula en una misma universidad, o similares”.

En el caso de la presente investigación, la población estuvo conformado por los 32 niños y niñas de 5 años de edad I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión de la provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.

### **1.9.2. Muestra**

Legoas Pérez (2009:250) menciona que “la muestra es una parte pequeña de la población o un subconjunto de ésta, que sin embargo posee las principales características de aquella. Esta es la principal propiedad de la muestra (poseer las principales características de la población) la que hace posible que el investigador, que trabaja con la muestra, generalice sus resultados a la población”.

En la muestra de estudio se utilizó el total de la población por ser pequeña es decir se aplicó un muestreo censal no probabilístico, porque las secciones elegidas ya estaban conformadas, de manera que la muestra de estudio estaba constituida por 16 niños de la sección “A”, de 5 años, la misma que conformaron el grupo experimental, y los 16 niños 5 años sección “B” que conformaron el grupo control, haciendo un total de 32 niños.

### **1.10. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

- **Lista de cotejo**

Es un instrumento que nos permitió registrar, con un (si) o con un (no) el progreso o el logro de los indicadores de las capacidades que iban mostrando los niños y niñas. Para el uso de este instrumento, se requirió definir previamente los indicadores de logro correspondientes al desarrollo de la inteligencia kinestésica que fue evaluada.

- **Escala de estimación**

La escala de estimación estuvo conformada por 3 dimensiones cada una con sus reactivos, que constituyó el pre test y el post test y sirvió para medir y evidenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. Inicial N° 635 “Monterrico”, utilizando la valoración de la escala de Likert.

Donde:

3= A      Logro previsto

2 = B      En proceso

1 = C      En inicio

Cuyos ítems fueron validados con el Alfa de Cronbach para medir la confiabilidad y validado el instrumento en una prueba piloto aplicada en un grupo de niños de 5 años de otra institución educativa inicial.

- **Fichaje**

El mismo Hernández, Fernández & Baptista (2014) sostienen que el fichaje “consiste en registrar los datos que se van obteniendo en los instrumentos llamados fichas, las cuales debidamente elaboradas y ordenadas contienen la mayor parte de la información que se recopila en una investigación”.

### **1.11. Técnicas de análisis y prueba de hipótesis**

Para la prueba de hipótesis se aplicó la prueba T de Student con la finalidad de evaluar si los grupos de la muestra difieren entre sí de manera significativa, respecto a los medios que posee la variable y a esta prueba se le conoce con el nombre de T de Student, que se identifica por los grados de libertad calculados con la fórmula:

$$gl = n_1 + n_2 - 2$$

En la que  $n_1$  y  $n_2$  son el tamaño de los grupos que se comparan.

La prueba T se utilizó para comparar los resultados de los test que se aplican a los alumnos, es decir los resultados del Pre Test o Post Test a través del contenido experimental del que se ha desarrollado la investigación. Se comparan los promedios y la varianza de los grupos experimental y de control en 2 momentos diferentes; es decir comparar al inicio de la evaluación efectuada y al final de la labor académica, en los grupos de la muestra que participan de la investigación.



## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

##### INTERNACIONALES

Entre los antecedentes encontrados para nuestro estudio se pudo detectar las siguientes tesis:

Durán y Costes (2018) en la investigación, efecto de los juegos motores sobre la toma de conciencia emocional, que se desarrolló en Cataluña, se estudió la toma de conciencia de emociones positivas, negativas y ambiguas con el alumnado universitario de ciencias de la educación y de ciencias de la actividad física y del deporte (universidades de Lleida y de Barcelona), a través de juegos de cuatro dominios de acción motriz (psicomotores, cooperativos, de oposición y de cooperación-oposición), tanto en situaciones reales como ficticias y a través de juegos con presencia o ausencia de competición. El estudio se realizó con 284 estudiantes de las universidades de Lleida y de Barcelona. Los resultados mostraron diferencias significativas ( $p < .001$ ) al estudiar los dos colectivos de estudiantes, los tres tipos de emociones, los cuatro dominios de acción motriz, los juegos ficticios y reales, y los juegos con o sin competición. también se encontró que la cooperación, los juegos reales y, en general, los juegos competitivos registraron los valores más intensos de emociones positivas.

Gallego Valencia y Rios (2015) en su estudio, el juego es la mejor herramienta para desarrollar la motricidad en la educación inicial. Esta investigación tuvo como objetivo, potenciar la motricidad gruesa de los niños de jardín, a través del

juego, utilizándolo como herramienta pedagógica, para contribuir al desarrollo de sus funciones perceptivo- motrices y de esta manera puedan conocer y adaptarse al medio físico y social. Se hizo bajo el diseño de investigación, acción participación; donde la primera fase se ejecutó con la observación de las prácticas y discursos que circulan en torno a los niños, pudiendo detectarse entre las problemáticas más relevantes, el poco desarrollo presente en algunos niños en aspectos de la motricidad gruesa, todo lo anterior reflexionado a la luz de los pensamientos de algunos teóricos. Por otro lado, se continuó con la segunda fase donde se creó un Proyecto Pedagógico de Aula llamado “Exploremos el cuerpo con la magia del juego” atendiendo a la necesidad observada en cuanto a la motricidad gruesa de los infantes; por último, se realizó el proceso de intervención, involucrando a toda la comunidad educativa, con un alto nivel de participación. La relevancia del proyecto se vio reflejada, en la creación de redes de apoyo de especialistas en diferentes áreas, quienes con su profesionalismo aportaron sus saberes y experiencias, dando pie a que se considerara en la institución, la necesidad de posibles cambios en su Proyecto Educativo Institucional, para dar un giro de innovación a las prácticas pedagógicas y dejar de lado el asistencialismo; ahondando en el aprendizaje significativo para que los niños tuvieran mayor contacto con nuevas estrategias, didácticas flexibles y con actividades apropiadas para el desarrollo de su motricidad gruesa.

Con esta misma orientación Luarte, Poblete y Flores (2014) en su investigación nivel de Desarrollo Motor Grueso en preescolares sin Intervención de Profesores de Educación Física, Concepción, Chile. La investigación tuvo como objetivo

conocer sí los pre-escolares de la comuna de Chiguayante que no han recibido intervención de profesores de educación física presentan un nivel de desarrollo motor grueso de acuerdo a su edad. Se utilizó un enfoque cuantitativo, con alcance descriptivo con un diseño no experimental de corte transeccional. La muestra fue no probabilística con un total de 173 escolares. Fueron sometidos al test de desarrollo motor grueso de ULRICH (2000). El nivel de desarrollo motor grueso de los estudiantes encuestados se ubicó en un 11,7% muy pobre, 7,5% pobre, 32,9% bajo la edad, 41% en la edad, 4,6% sobre la edad, 1,7% superior y en la categoría de muy superior solo un 0,6%. Se concluye que, el nivel de desarrollo motor grueso esperado para la edad se encuentra mayoritariamente en las categorías bajo la edad, pobre, y muy pobre, lo que invita a replantear la presencia de profesionales de la actividad física en este grupo etario.

Baque (2013) *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa Fiscomisional Santa María del Fiat, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014*. El propósito del trabajo investigativo frente a la problemática planteada, es el de establecer un conjunto de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa para los niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Santa María del Fiat en el período 2013-2014, mediante el cual se busca el desarrollo motor de los niños y niñas. Para la caracterización del nivel de conocimiento acerca de actividades lúdicas de los docentes y niños se cree conveniente utilizar los métodos de investigación aplicados en este trabajo: histórico lógico, inducción-deducción, análisis síntesis,

empírico, encuesta, estadístico-matemático y la estadística descriptiva. Se realizó movimientos comunes propios de su edad, los niños y niñas de la Unidad Educativa Santa María del Fiat, presentan problemas en la coordinación, equilibrio y lateralidad, lo cual permitió que se desarrollara este tipo de trabajo. Los investigadores creen que los problemas de motricidad gruesa son causados por la no estimulación a través de actividades lúdicas y la forma de no llevar un proceso adecuado en las instituciones educativas. Los niños y niñas con problemas de motricidad gruesa, realizan generalmente movimientos incontrolables, lo cual permite observar, de manera sencilla, la falta de los tres aspectos fundamentales: coordinación, equilibrio y lateralidad. Por medio del presente trabajo se identifican los inconvenientes de cada niño y niña de primer grado a través un trabajo tripartito; estudiante, profesor y padres de familia para realizar una estimulación correcta de la motricidad gruesa. En el hogar se tienden a no seguir instrucciones de los padres, dedicándose a actividades de carácter sedentario que poco ayudan al movimiento general del cuerpo. Debe ser el docente la primera persona en detectar la falta de coordinación, equilibrio y lateralidad; y direccionar un buen trabajo a través de las actividades lúdicas.

Consejo C. (2013) *La psicomotricidad y educación psicomotriz en la educación preescolar*. La acción educativa desarrollada por la educación psicomotriz está basada en el principio general de que el desarrollo de las complejas capacidades mentales análisis, síntesis y abstracción, simbolización, etc., se logran solamente, a partir del conocimiento y control de la propia actividad corporal, es decir, a

partir de la correcta construcción y asimilación por parte del niño de su esquema corporal.

## **NACIONALES**

A nivel nacional destacan los trabajos de:

En esta sección encontramos los estudios de Aguedo y Hurtado (2019) pertenecientes a la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, en la investigación las Estrategias lúdicas para potenciar y desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre, arriban a la conclusión que el juego es la parte esencial de la metodología lúdica representada por un conjunto de actividades agradables y espontáneas que llevan a la recreación de los menores vinculando sus experiencias con la diversidad natural, asociándolo, al movimiento y acciones de su cuerpo en medio del proceso de aprendizajes y desarrollo de los niños. Igualmente, en este contexto es tan importante la motricidad, que integran la dinamicidad del cuerpo en su conjunto y las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriales fundamentales en el desenvolvimiento social ya que la motricidad gruesa integra los músculos del cuerpo para realizar diferentes actividades y movimientos. La metodología utilizada fue de enfoque cuantitativo de tipo experimental en la que se aplicaron los Pre test y Pos test a una población de niños de 4 años. Llegaron a la conclusión que utilizar estrategias lúdicas con diversas actividades del juego, permiten a los niños la capacidad de manejar la motricidad gruesa con coordinación, equilibrio y espontaneidad ayudando a los niños logros significativos y el conocimiento de su cuerpo y su dinamicidad del mismo.

Lupuche Paiva, Kimberly (2017) *Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra-2017*. La investigación tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. Augusto B. Leguía, Puente Piedra. El estudio fue de tipo descriptivo de nivel correlacional con diseño no experimental. Del mismo modo la población estuvo conformada por 137 niños y niñas de la I.E. La población muestral estuvo constituida por 100 niños. La validez de dicho instrumento se llevó a cabo a través de un juicio de expertos y se determinó la confiabilidad a través del alfa de Cronbach. Al finalizar la investigación en la unidad de análisis de la Institución Educativa 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra se procesaron los datos en el programa SPSS para así poder concluir que la mayoría de niños y niñas de 4 años se encuentran en un nivel de logro y no presenta grandes dificultades respecto a la relación positiva de las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa. No obstante, se debe reforzar y trabajar tomando en cuenta al porcentaje de niños en el nivel de inicio, puesto que se debe orientar y mejorar las propuestas de actividades que logren el desarrollo de su motricidad gruesa.

Abanto (2016) *Los Juegos Didácticos en el Desarrollo de la Motricidad Gruesas*, trabajo de investigación que estuvo dirigido a determinar si los juegos didácticos basados en el aprendizaje significativo desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 1554 en el distrito de Santa – Áncash en el año 2015. El estudio es de tipo

cuantitativo con un diseño de investigación pre-experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se utilizó la prueba estadística de wilcoxon para comprobar la hipótesis. Los resultados demostraron en el pre test que los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de motricidad gruesa, es decir dificultad en el control adecuado de sus movimientos corporales, el 52% de los niños y niñas se encuentran en un nivel C y un 48% de los estudiantes se encuentran en un nivel B. A partir de estos resultados se aplicó los juegos didácticos a través de 15 sesiones de aprendizajes. Finalizada la sesión se aplicó un pos test, cuyos resultados demostraron que el 66% de los niños obtuvieron un logro de aprendizaje A. Con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los Juegos didácticos basados en el aprendizaje significativo mejorar la motricidad gruesa.

Ruitón (2015) *Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa* El trabajo de investigación se realizó con el objetivo de determinar si los juegos lúdicos, bajo el enfoque colaborativo y la utilización de material concreto, mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET Caritas Felices, ubicado en el pueblo joven El Acero en el distrito de Chimbote, en el año 2014. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. La muestra estuvo constituida de 12 estudiantes de 2 años de edad de Educación Inicial. Asimismo, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Por otro lado, se aplicó a la

población muestral un pre test para medir la habilidad motriz gruesa de los estudiantes. Este mostró que los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, pues el 25% de los niños y niñas obtuvieron B y el 67% obtuvieron C. Luego de conocer los resultados, se utilizó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Finalmente, se aplicó un pos test, cuyos resultados fueron los siguientes: el 42% logró una calificación de B y el 58 % obtuvo A. En función de los últimos resultados, se demuestra la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basados en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa.

Flores (2013) *Efectividad del programa de estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de niños de 0 a 3 años*. En el trabajo de investigación se ha aplicado y evaluado la efectividad del programa de estimulación temprana (PET) de la institución privada “Vida’s Centro de la Familia”, para el desarrollo psicomotor de niños de 0 a 3 años. Se trabajó con un grupo experimental (GE) y un grupo control (GC) de 50 niños cada uno. Las sesiones del PET consistieron de: a) masajes (técnica Shantala), b) técnicas de lenguaje, c) dinámicas de juegos con material didáctico, d) musicoterapia, e) danza vivencial y, f) la estimulación acuática. Para la evaluación del PET se utilizó la Escala de Evaluación del Proyecto Memphis (EPPM), citado por Alegría (2008) que contempla las áreas de: a) desarrollo motor grueso, b) desarrollo motor fino, c) desarrollo perceptual-cognitivo, d) desarrollo del lenguaje y, e) desarrollo de habilidades de adaptación personal-social. La evaluación reveló



en el GE un incremento significativo del desarrollo psicomotor de aproximadamente 4 meses, lo que sugiere la utilidad actual del programa y su necesaria permanencia en el tiempo. El GC también incrementó su desarrollo psicomotor, pero en menor porcentaje que el GE, lo que confirma que la falta de estimulación conduce a un estancamiento en su desarrollo psicomotor. La aplicación del PET de la institución “Vidas” es altamente efectivo ( $p < 0.001$ ) al incrementar la adquisición de conductas psicomotoras en niños estimulados en comparación con sus pares sin estimulación temprana.

Gastiaburú, (2012), presentó la investigación titulada *Programa, juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E del Callao*, en la Universidad San Ignacio de Loyola (Perú). Su objetivo general fue constatar la efectividad del programa: “Juego, coopero y aprendo” en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I.E. del Callao. Su investigación fue de tipo experimental y el diseño pre experimental. El instrumento que utilizó fue el test de desarrollo psicomotor (TEPSI) de Haeussler y Marchant (2009), que se aplicó a la muestra antes y después de aplicar el programa de intervención. La muestra estuvo conformada por 16 niños. Dentro de los resultados de la investigación, se determinó un incremento del desarrollo psicomotor de los niños al aumentar el porcentaje de categoría normal de un 56,3% a un 93,8%, disminuyendo la categoría de riesgo de un 31,35% a un 6,2%; asimismo disminuyó la categoría de retraso de un 12,5% a un 0%. También se comprobó que los niños de 3 años incrementaron su coordinación, como dimensión del desarrollo psicomotor,

después de la aplicación del programa ya que esta dimensión aumentó el porcentaje de categoría normal de un 62,50% a un 93,80%. Asimismo, se determinó que los niños de 3 años incrementaron su motricidad como dimensión del desarrollo psicomotor, después de la aplicación del programa “Juego, coopero y aprendo”, al aumentar el porcentaje de categoría normal de un 18.8% a un 100%. Por lo tanto concluye que la aplicación del programa fue eficaz, ya que se incrementaron significativamente los niveles de desarrollo psicomotor en todas las dimensiones evaluadas.

## **REGIONALES**

Ramírez (2014) *Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años de edad en el programa no escolarizado de Educación Inicial Set Pequeños Angelitos Pueblo Joven Miraflores Bajo en el Distrito DE Chimbote en el año 2014*. El trabajo de investigación estuvo dirigido a determinar si los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 12 estudiantes de 2 años de edad de educación inicial. Así mismo, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Para mejorar la habilidad motriz gruesa de los estudiantes, se le aplicó a la población muestral un pre test el cual mostró que los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, es así que el 25% de niños y niñas obtuvieron C, y el 50 % obtuvieron B,

y el 25% obtuvieron A. En cuanto a estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados fueron los siguientes: el 17% obtuvo una calificación de B, el 75% obtuvo A, y el 8% obtuvo C. Como resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basadas en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa.

CASTILLEJO Y PANTOJA (2014), *El juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial No 230 de la Provincia de Huari, Región Ancash - 2014*. El propósito de investigación fue demostrar en qué medida el juego influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años. La metodología empleada fue aplicada, de nivel descriptivo y el diseño que se adoptó fue el cuasi experimental, y transaccional por los datos que fueron tomados en un determinado tiempo. Se consideró como población de estudio finito y pequeño de 25 estudiantes entre niños y niñas de 5 años del nivel inicial, cuyo tratamiento fue una población muestral y de tipo censal. Para la recolección de la información se emplearon los instrumentos de medición de la Guía de Observación a los niños y niñas y la Guía de entrevista a la profesora de aula y para la contrastación de las hipótesis de emplearon la prueba estadística del T student y chi -cuadrado. Luego del análisis de los resultados obtenidos se llegó a la conclusión que el uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la

Institución Educativa Inicial N° 230 de la provincia de Huari, región Ancash-2014, con una confianza del 95%.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Las estrategias lúdicas**

Es una metodología de enseñanza aprendizaje de carácter participativa y dialógica, impulsada por el docente de acuerdo a los niveles y modalidades de la educación básica caracterizada por el uso creativo de técnicas, ejercicios y juegos didácticos planificados específicamente para generar aprendizajes significativos, en las capacidades del saber, del saber hacer y el ser de los niños, involucrando habilidades y competencias sociales, como incorporación de valores (Chimbo A. 2011). En este sentido el reconocido y prolífico autor latinoamericano Jimenez, Carlos Alberto, estudioso de la dimensión lúdica, explica que la lúdica, es una categoría transversal que esta presente en toda la vida, inherente al desarrollo humano en las dimensiones psíquica, social, cultural y biológica ; la lúdica está ligada a la cotidianidad, a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana, y en el aula las estrategias lúdicas constituyen una herramienta fundamental del que hacer docente (Chimbo A. 2011).

Según Huerta y Pérez (2006), las estrategias en general: son aquellas que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas que el sujeto tiene del objeto y el objeto es la configuración física de

la materia viva o animada, donde la materia viva está representada por el hombre. (pág.28)

Las estrategias son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de las secuencias, pauta y formación de equipo que se sigan.

Las estrategias pedagógicas deben estar dirigidas, específicamente a la organización mental y a los esquemas intelectuales de los estudiantes. Por tal razón se enfatiza que:

- a) el niño y la niña debe ser animado a conducir su propio aprendizaje
- b) la experiencia adquirida por este debe facilitar el aprendizaje
- c) las prácticas del aprendizaje deben ocuparse más de los procedimientos y competencia que de los conocimientos estrictos.

Es decir, las estrategias deben planificarse tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes apuntando a la motivación del estudiante por aprender y que este sea participativo en su proceso, que los conocimientos previos sirvan de enlace para ayudar al que el aprendizaje sea fluido. Y por consiguiente las actividades deben estar dirigidas a alcanzar las competencias.

### **2.2.2. Estrategias lúdicas y la personalidad**

Se deben aplicar estrategias lúdicas apropiadas que formen la personalidad como dice Jiménez, C. (2007) “Las tensiones psicológicas producto de las emociones negativas como la ansiedad, la depresión y el miedo, producen barreras u obstáculos en el aprendizaje. De hecho, podría afirmarse que si el sistema emocional (límbico), se encuentra invadido por estos sentimientos o impulsos, el sistema cognitivo – cognoscitivo no funcionará correctamente. Es por esto que el docente debe relajar a los estudiantes antes y durante el proceso de aprendizaje. También es necesario el desarrollo de estrategias lúdicas recreativas apropiadas”. (pág. 67)

Desde esta perspectiva la educación inicial posibilita un espacio idóneo por medio del cual, el niño y la niña exteriorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva. Construyendo en forma dinámica creadora y recreativa de su personalidad. En este sentido el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica en estrategias innovadoras y creativas. De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas.

### **2.2.3. Teorías sobre el juego**

Existen diferentes teorías sobre el juego, que a continuación se explicarán las 4 principales teorías dispuestas por Antonio Moreno (2002: 66).

#### **a. Teoría del excedente energético**

Herbert Spencer (1855), mencionando que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego.

Spencer apoya su tesis con la idea de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo para sobre vivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad. Spencer comenta que el niño consume su excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial frente a sus tiempos libres.

#### **b. Teoría del pre ejercicio**

En 1898, cuando Karl Groos propone que la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas. Agrega Ortega (1992: 123) el juego tiene un carácter fundamental ya que influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño. Además, Groos (2004) agrega hay un gran interés de los demás seres humanos al observar el inicio de los primeros juegos del niño, los cuales demuestran la interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es

el niño el que sorprende al adulto participando en un momento, ya sea con objetos o con seres humanos, el juego en este período discurre en el aquí y ahora.

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

Propuesta por Hall (1904), la cual adopta una postura biogenética, proponiendo que el juego es producto de un comportamiento ontogenético que recoge aspectos fundamentales del desarrollo genético.

#### **d. Teoría de la relajación**

Esta teoría está respaldada mediante la tesis de Lazarus. (2001) reflejada en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños mostrasen signos de cansancio. Para Lazarus, el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga, propuso la teoría del descanso promoviendo el juego como una actividad dedicada al descanso, el cual se caracteriza por ser activo, donde la alternancia del trabajo serio e intensivo con el juego, puede favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del sistema nervioso central (el juego aplicado a los adultos), porque el juego no produce gasto de energía sino al contrario, aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades.



#### **e. Teoría Piagetiana:**

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

#### **f. Teoría Vygotskyana:**

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

#### **2.2.4. Lúdica**

**Russel, A. (1970)** La lúdica es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí mismo. Agrega Bruner (1986) El factor lúdico ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso a ser él mismo. Desde el punto de vista competitivo Jacquin (1958) dice que el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer. Por el contrario Huizinga (1972) manifiesta que el juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente,

pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio a disfrazarse para destacarse del mundo real.

Buhler, K. (1934) menciona que la lúdica es una actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de lo que haga, además, y de la relación de finalidad que tenga.

Spencer, H. (1938) Lúdica es una actividad que realizan los seres vivos sin un fin aparentemente utilitario como un medio para eliminar su exceso de energía.

Elkonin, D. B. (1985) Variedad de práctica social consistente en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito real.

### **2.2.5. El Juego y la Didáctica**

Torres (2002), dice que: “La didáctica considera lúdica a todo lo relacionado con el juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo” (p. 290).

Un buen docente de nivel inicial, debe ser estratégico, generar aprendizajes significativos en los niños y niñas, y debe reflexionar en el quehacer pedagógico para lograr ambientes agradables y adecuados frente a las

exigencias del niño implementado el juego dentro del aula, pero muchos docentes no le dan el reconocimiento que se merece; sólo realizan como una necesidad más del niño, y el profesor simplemente lo ve como un espacio que le permite completar sus compromisos académicos, o en el peor de los casos, el docente implementa el juego sin objetivos claros o sin una finalidad; en este aspecto se sabe que el conocimiento o la base de éste se desaprovecha. Por lo consignado anteriormente, se puede decir que el juego es una de las pocas estrategias pedagógicas que despiertan la motivación en el niño, Uribe (2009) afirma que “en el juego se develan acciones en las cuales se desarrollan objetos y sentidos relacionados con el aprendizaje, la educación, las costumbres, tradiciones, la imaginación, la fantasía, las comunicaciones, el desarrollo físico, los afectos y las emociones, entre otros” (p. 23) Es así, como el niño al recibir las imágenes o sensaciones percibidas a través de los sentidos y resultantes de la gran variedad de estímulos provenientes del medio, transforma su pensamiento y lo organiza dándole sentido al aprendizaje. Piaget, quien habla acerca del desarrollo del niño en edad preescolar; ahí se enuncia que los niños y las niñas adquieren el lenguaje y aprenden que pueden manipular los símbolos que representan el ambiente. Cuando se manifiesta que el juego es una conducta, cabe aclarar, que Piaget al respecto dice, que el niño puede manejar el mundo simbólico, imitando conductas que asumen los adultos, especialmente las personas allegadas al niño, como familiares o docentes. Pero todavía no están preparados para realizar operaciones

mentales. Es por ello, que Piaget (1975), denominó a este estadio la etapa pre operacional del pensamiento.

#### **2.2.6. El juego constructor de aprendizaje**

El juego tiene una estrecha relación con el trabajo, porque permite dinamizar los diferentes procesos de aprendizaje.

Por consiguiente, los modelos de enseñanza tradicional que exigen a los niños y a las niñas de esta edad que permanezcan pasivos físicamente durante clases prolongadas, requieren un control impuesto por el adulto. Aunque muchos niños y niñas aceptan las normas, la mayor parte de la energía de aprendizaje tal vez se invierta en el hecho de mantener una postura sedentaria, mientras que la lección del maestro es incomprendida o muy pronto olvidada. En realidad, las reiteradas peticiones para que los pequeños y pequeñas guarden orden y silencio, tienden a ser contrarias a la naturaleza sana, bulliciosa y activa de los niños y niñas en esta edad de preescolar.

En este sentido, una de las capacidades que acostumbran a ignorar los adultos y que se aprende en el juego, es la expansión de la persistencia del niño y la niña. Observe a un niño mientras busca una pieza correcta de un rompecabezas, coge una marioneta o modela una jarra de arcilla, el juego para el niño y la niña de edad preescolar es un asunto serio; es como el trabajo para el adulto, ya que le permite descubrirse a sí mismo y a los demás; aprenden a manejar las situaciones cotidianas de su vida y a resolver sus problemas y conflictos de adaptación, así como también luchan por sobrevivir y por ser ellos mismos. Además, como lo dice Monedero (2004) El juego es un medio

excelente para lograr que niños y adultos experimenten el respeto en todas sus manifestaciones, la igualdad, la equidad, la tolerancia, la libertad, la responsabilidad, la cooperación. La solidaridad, la amistad, el amor, y otro como la sinceridad, la honestidad... siempre y cuándo se sepa para qué se juega (p. 101). El juego brinda al niño y a la niña el placer de los sentidos; al jugar saborea, toca, escucha, huele, mira, siente diversas texturas y temperaturas, experimentando el movimiento libre, los sonidos del mundo externo y aquellos que él emite.

Cuando el niño y la niña juegan, entran en un mundo de fantasía y ficción que les permiten ensayar y practicar un sin fin de habilidades y destrezas; así, Miras (2013) expresa que “se trata de un proceso individual, donde el niño adquiere total libertad para representar cualquier situación de ficción, decidir qué representa cada objeto, representar una personalidad elegida, etc.”. Asimismo, pueden interpretar y manejar situaciones nuevas que les permiten una adaptación más fácil a la realidad. Siempre que juegan papeles diferentes y, por medio de ellos, aprenden las costumbres sociales de su ambiente; con el juego el niño y la niña en su fantasía llegan a ser el hombre fuerte, el personaje que puede volar, aquel que se enfrenta a serios peligros y sale triunfante; en la palabra ensayan conductas que les ofrecen la seguridad que necesitan para enfrentarse; igualmente, cuando juegan al doctor, este rol se constituye en un medio de conocimiento del cuerpo humano, a la vez que reduce el miedo que el médico puede representar para ellos. Los adultos con los deseos de “educar”, muchas veces reprimen los juegos infantiles por

considerarlos molestos o por no querer acompañar a los niños y a las niñas en este proceso tan importante para su desarrollo; prefieren ofrecerles los medios que son mucho más cómodos, como la televisión, para tenerlos toda la tarde sentados, juguetes que los mantengan “tranquilos” y tratan de evitar los juegos ruidosos o con mucho movimiento.

### **2.2.7. El juego infantil**

Moreno y Rodríguez (s.f.), en su artículo: El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil citan a Garaigordobil (1992), quien presenta algunas de las características generales del juego infantil:

- a) Actividad fuente de placer: es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y hasta carcajadas.
- b) Experiencia que proporciona libertad y arbitrariedad, pues la característica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección (Amonachvilli, 1986).
- c) La ficción es su elemento constitutivo: se puede afirmar que jugar es hacer el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier cosa puede ser convertida en un juego y cuanto más pequeño es el niño o la niña, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza el juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.

- d) Actividad que implica acción y participación, pues jugar es hacer, y siempre implica participación activa del jugador y de la jugadora, movilizándose a la acción.
- e) Actividad seria: el juego es tomado por el niño y la niña con gran seriedad, porque en ellos, el juego es el equivalente al trabajo del adulto, ya que en él afirma su personalidad, y por sus aciertos se crece lo mismo que el adulto lo hace a través de su trabajo. Pero si la seriedad del trabajo del adulto tiene su origen en sus resultados, la seriedad del juego infantil tiene su origen en afirmar su ser, proclamar su autonomía y su poder (Chateau, 1973).
- f) Puede implicar un gran esfuerzo; en ocasiones el juego puede llevar a provocar que se emplee cantidades de energía superiores a las requeridas para una tarea obligatoria.
- g) Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo: el niño y la niña a través del juego expresan su personalidad integral, su sí mismo.
- h) Interacción y comunicación: el juego promueve la relación y comunicación con los “otros”, empujando al niño y la niña a buscar frecuentemente compañeros, pero también, el juego en solitario es comunicativo, y es un diálogo que el niño y la niña establecen consigo mismo y con su entorno.
- i) Espacio de experiencia peculiar: el juego, como indica Elkonin (1985), es una reconstrucción sin fines utilitarios de la realidad hecha por el



niño y la niña en la que plasman papeles de los adultos y las relaciones que observan entre ellos; en este sentido, el niño y la niña observan e imitan reproduce en sus juegos la realidad social que les circunda.

#### **2.2.8. Experiencia significativa del juego**

Si como docentes de preescolar nos preguntan ¿cuál es el principal posibilitador de aprendizaje en la primera infancia?, sin dudarlo se respondería que el juego, entendido como el impulso, el motor, la actividad innata que todos tenemos y que moviliza a crear, a fantasear e imaginar mundos posibles de sueños y utopías.

En la educación inicial el juego es fundamental, ya que permite a los niños, niñas y docente acceder al conocimiento de manera significativa. Por lo tanto, se debe hacer de la lúdica, la puerta que abre al conocimiento del mundo que lo rodea y el mejor medio para desarrollar el pensamiento creativo.

El juego es además, el puente que los lleva a relacionarse con los otros. Las rondas y juegos infantiles

no sólo dan alegría, sino que fortalecen destrezas, habilidades, valores y actitudes necesarias para el desarrollo integral de los niños y niñas.

Es así como al cantar, reír, divertirse en las rondas y juegos, los niños y las niñas expresan de modo espontáneo sus emociones, vivencias, sentimientos e ideas, a la vez que se familiarizan con los juegos tradicionales de su cultura.

Por lo tanto, el docente de preescolar que juega con sus alumnos fortalece la relación con ellos, los conoce de mejor manera y tiene a su favor, su confianza y amor.

Teniendo en cuenta que el juego es para el niño y la niña como el trabajo para los adultos, cabe resaltar la importancia de éste en la vida actual, donde predominan contenidos curriculares que las escuelas deben cumplir, y con éstos, las tareas interminables y totalmente descontextualizadas que los pequeños deben realizar, y que día a día los alejan de experiencias lúdicas esenciales en su sano desarrollo.

Para Malaguzzi, (2001 citado por Osoro & González, 2008) los niños “son personas competentes porque son capaces de enseñarnos lo que necesitamos aprender, porque nos dan las claves que nos permiten recuperar nuestra competencia perdida y nos ayudan a descartar aquellos modelos educativos que no son útiles, sino que son autodestructivos”.

Basta poner en práctica lo que Malaguzzi denomina una “escucha visible”. Escuchar significa adquirir el compromiso ético de llevar a cabo las ideas culturales de la infancia sin traicionar su imaginario, sus formas de ver, amar, experimentar y sentir.

### **2.2.9. Importancia del juego**

El juego, según Dinello (2007, p. 22), es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. Es, además, una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia.

Para Johan Huizinga, citado por Dinello (2007, p. 21), los juegos son formas sociales del impulso lúdico, donde lo lúdico es una ideación que modifica las perspectivas y, sobre todo, la forma de proyectar las articulaciones de una propuesta pedagógica. Entonces, si el juego es una de las actividades más lúdicas con las que la humanidad cuenta, ¿por qué el futuro maestro en educación especial desestima la fiabilidad del juego como instrumento de enseñanza?

La pedagogía es un concepto en evolución lenta pero sostenida. Si bien para 1985 se utilizaba para designar el quehacer educativo dirigido exclusivamente a los niños, actualmente se le concibe como una ciencia multidisciplinaria, que se encarga de estudiar y analizar los fenómenos educativos en todos sus aspectos para el perfeccionamiento del ser humano en general.

Una tendencia moderna en el ámbito pedagógico que surge a partir de 1948, según Dinello (2007), es la pedagogía de expresión o lo que actualmente ubicamos como “metodologías en pedagogía lúdica”, cuyo objetivo es apoyar los procesos de aprendizaje y de enseñanza.

La pedagogía lúdica es mucho más que jugar: implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los sujetos (aprendientes, enseñantes) y los objetos y contenidos de aprendizaje. La metodología de la pedagogía lúdica orienta las acciones educativas y de formación en pro del establecimiento de un “clima lúdico” (interrelaciones

entre los ámbitos social, físico y contextual, que condicionan toda situación de enseñanza-aprendizaje).

La pedagogía lúdica contempla las variables involucradas en el acto educativo como mediadores en el proceso de aprendizaje y prepondera de todas ellas, la promoción de la interacción comunicativa en las relaciones dinámicas entre los actuantes, así como en las experiencias realizadas bajo un ambiente de creatividad, alegría y libertad, donde cualquier contenido conceptual, procedimental y/o actitudinal, se puede transferir por medio de estrategias lúdicas.

El término fiabilidad es descrito en el Diccionario de la Real Academia Española como “probabilidad de buen funcionamiento de algo”, el cual ha sido importado del área de la ingeniería, donde se aplica en relación con reducir la incidencia negativa de las fallas. Así, pues, un plan de fiabilidad implica un proceso secuencial de acciones encaminadas a identificar los problemas y tomar las medidas necesarias para evitar que lo planeado no funcione; genera una menor necesidad de intervención y, a su vez, una mayor probabilidad de que el desarrollo de la estrategia dé un buen funcionamiento.

La aplicación del término fiabilidad en el ámbito académico implica que el docente debe de tener la visión de identificar las áreas de oportunidad de cada una de las situaciones de enseñanza que se plantee, así como preponderar estrategias fiables, es decir, acciones que le permitan al discente asumir un rol cada vez más activo, participativo y responsable de su proceso de aprendizaje.

La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego.

El juego como instrumento potencializador del aprendizaje cognitivo, afectivo y social presenta cinco principios fundamentales:

- a) Significatividad;
- b) Funcionalidad;
- c) Utilidad;
- d) Globalidad; y
- e) Culturalidad, que le permiten a la persona vincular adecuadamente la relación que existe entre pensamiento y experiencia para lograr la conexión de manera significativa con su contexto real, al favorecer la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo.

La capacidad lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantiles, la cual contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del hombre en cualquier etapa de su vida. De igual manera, se ve desarrollada a partir de la articulación de las estructuras psicológicas globales, tales como cognitivas, afectivas y emocionales, provocando así

contribuir al desarrollo de habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje; desbloquear aquellos conflictos que pudieran estar limitando su pensamiento, al crear nuevas rutas mneóticas hacia una solución adaptativa, es decir, provocar conexiones neuronales atípicas; y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos para convertirse en instrumentos más eficientes en el desarrollo de los procesos de aprendizaje, así como en la creación de un entorno gratificante.

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica. A través del juego las emociones se potencializan, siendo el estado emocional de la persona un factor importante que determina el potencial del desarrollo humano; pues si bien la cognición ha aportado una gran plasticidad adaptativa al ser humano, que le ha permitido sobrevivir prácticamente en cualquier ambiente, la vida emocional sigue siendo el cimiento sobre el cual se sustenta el psiquismo, por lo que actualmente resulta incuestionable que la emotividad sea un factor fundamental en la toma de decisiones adecuadas.

A partir de ello, resulta imprescindible que la educación actual se apoye en la evolución psicológica del juego infantil, siguiendo las fases de su desarrollo, incluyendo el aspecto lúdico como parte de la formación integral, posibilitando, así, la adquisición libre de conocimientos que le permitan a la persona la elección de oportunidades, para poder elegir aquellos factores que

le produzcan el disfrute de un mejor nivel de vida, el cual consiste en la libertad que los individuos gozan para elegir entre distintas opciones y formas de vida.

#### **2.2.10. Principios del juego**

- 1) Principio de significatividad.** El juego está lleno de significado, porque surge por motivo de procesos internos, que es necesario provocar, inclusive propiciar de manera intencionada (Eisen, 1994, pp. 251-259), debido a que, en los individuos con bajo aprovechamiento académico, su nivel de desarrollo lúdico se encuentra carente, inclusive ausente, por lo que el juego llega a desarrollar el conocimiento que necesitan para que se conecten de manera significativa con los retos que se encuentran.

La actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo (Bruner, 1984, p. 219), logrando aumentar la capacidad de su pensamiento. Así, el juego se presenta como uno de los primeros lenguajes naturales en el ser humano, mediante el cual éste proyecta sus deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos, necesidades y emociones, que no puede expresar con palabras, reflejando con ello formas y mapas de la organización de su personalidad.

El juego promueve la adquisición del concepto de la regla (en sus aspectos cognitivo y afectivo), que tanto tiene que ver con el nacimiento del juicio ético y la autonomía social en el infante, dado que por medio del juego éste empieza a comprender cómo funcionan las cosas, lo que se puede o no se puede hacer con ellas, descubriendo que existen reglas

de causalidad, de probabilidad y de conducta que se deben de acatar (Vygotsky [1982]; citado por: López y Montero [2000], p. 4).

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, afectiva y social del niño y es necesario para un desarrollo integral, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica, al ser la actividad lúdica una función simbólica, cuya meta es la manifestación creativa de la representación común (Lee, 1977).

El juego simbólico es la aparición o surgimiento de un yo modificable a las necesidades del individuo. Por lo tanto, al fallar la adquisición y utilización de la función simbólica, ya sea por causa de una discapacidad o deficiencia, o bien como consecuencia de la no cobertura en las etapas del juego, esa nulidad de experiencias emocionales producidas en cada una de las etapas lúdicas repercute de manera negativa desfasando su competencia social y académica. Por lo que se advierte la importancia en su maduración personal, así como la necesidad de potencializar en la infancia la práctica del juego espontáneo, para que se puedan lograr los niveles adecuados en cada etapa evolutiva.

**2) Principio de funcionalidad.** El juego, al ser el primer contexto para el desarrollo de la inteligencia, la curiosidad y la iniciativa del infante (López y Montero, 2000, p. 4), permite eliminar de manera inconsciente aquellos bloqueos que le impiden un cambio de actitud mental, lográndose durante el juego la innovación efectiva en los rastros mnemónicos del cerebro.



El juego es un instrumento facilitador del desarrollo afectivo, al poseer una triple dimensionalidad de habituación lúdica: negativa, positiva y catártica. La condición del estado psicológico que provoca el juego en las personas influye de manera importante en sus emociones, al potencializarlas de manera natural y espontánea.

La cognición y la emoción son procesos mentales superiores, a través de los cuales los seres humanos interactúan adecuadamente con el mundo memorizando, resolviendo problemas, discerniendo sobre una situación, comunicando y reflexionando. Ambos tienen que ver con la percepción, la atención y la memoria, sin embargo, tanto el proceso de cognición como el de la emoción son entidades diferenciables entre sí, aunque estrechamente relacionadas en las personas.

El proceso cognitivo se lleva a cabo en el sistema nervioso central, exclusivamente en el neocórtex, que es el área pensante del cerebro, y presenta diversas posibilidades de bloqueos o interrupciones; es decir, diferentes obstáculos que entorpecen la conectividad neuronal para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se dé de manera eficaz.

El proceso de la emoción se desarrolla en el sistema límbico, específicamente en la amígdala, localizada en el área frontal del cerebro, y condiciona de forma fundamental la respuesta a estímulos temerosos y estímulos agradables; es decir, elabora la memoria emocional, y cuando ésta es afectada por las emociones del sujeto y éstas resultan negativas, se produce una pérdida de control de las emociones, al desencadenar en

el sistema límbico una reacción antes de que la información llegue al área del cerebro pensante; perturbando así la capacidad de retener en la mente datos esenciales para el desempeño eficaz de tareas, y si a ello se le suma la tensión de elegir entre dos o más opciones, la motivación por la toma de esa decisión disminuye la capacidad creativa de la persona para provocar pensamientos inteligentes.

Filogenéticamente el sistema nervioso se ha estructurado de manera que permite a la especie responder en forma más compleja y adaptativa a las exigencias del medio. Así, al contrastarse la neuroanatomía de la emoción y la neuroanatomía de la cognición, es posible observar que en la equidistancia entre el sentir y el pensar, la emoción guía el comportamiento y esta conexión es básica para la toma de decisiones adecuadas e inteligentes en la vida (elemento fundamental para la supervivencia), debido a que cuando se produce una pérdida de control de las emociones, se desencadena en el sistema límbico una reacción antes de que la información llegue al área del cerebro pensante.

**3) Principio de utilidad.** El juego refuerza la motivación (soporte entre una actitud activa y el conocimiento) hacia un final satisfactorio: ganar. En ese sentido, el binomio juego aprendizaje alcanza un estatus holístico que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende y si aprendes, ganas (Andreu y García, 2000, p. 124).

La estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica es confirmada en la evolución del juego que se va dando en la

persona, al cubrir desde los más elementales juegos sensomotrices hasta complejos de reglas y competencias.

La relación adecuada que existe entre pensamiento y experiencia, se da a través del juego creativo en la mente. De ahí que la psicología cognitiva insista en el papel del juego en el desarrollo personal como mediador en la enseñanza para fijar con mayor facilidad los contenidos enseñados, al permitir al alumno captar la atención y motivación para que se involucre de manera autónoma, dinámica y creativa en su propio proceso de aprendizaje (Bronfenbrenner [1979]; citado por: Martínez [2010], p. 107).

**4) Principio de globalidad.** El juego permite en el individuo facilitar la organización global de contenidos, procedimientos y experiencias diversas, a través de la asimilación, la comprensión con significado y la adaptación de la realidad externa, pues surge como consecuencia de la imitación diferida (es en ese imitar, que se produce la asimilación de las situaciones y relaciones que se observan al partir de los modelos concretos datos) impulsando la creación de campos de acción, para que el niño organice sus conocimientos sobre el mundo y acerca de los otros, al permitir desarrollar el conocimiento que necesita para conectarse de manera significativa con los retos que se encontrará; al lograr experimentar el sentido de poder, que surge de tener control y facilitar el desarrollo de una actitud positiva hacia el aprendizaje; al descubrir que es competente para solucionar de manera creativa los diversos problemas

que se presenten por medio del establecimiento de metas y de experimentar el sentido del éxito y la asociación a través del placer (Piaget e Inhelder, 2007, pp. 65-70).

**5) Principio de culturalidad.** El juego es para el ser humano una importante herramienta culturizante, un vínculo generacional, pues en los primeros años es desarrollado en compañía de un adulto, estableciéndose una relación con éste que conlleva a la formación de vínculos afectivos, adquiriendo de este modo una significación social (Hall [1904]; citado por: García y Llull [2009], p. 16).

El juego presenta un gran poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo; a comprender, aceptar, respetar y, algunas veces, hasta transformar las reglas que hacen posible una convivencia armónica y pacífica (Bruner, 1984, pp. 251-259).

El juego constituye un verdadero ejercicio de preparación para la vida y es importante, porque enseña alegría cuando se practica y para quienes lo practican; porque arranca de la pasividad y coloca a la persona en una situación de compartir con otros, brindando un buen clima de encuentro, una actitud distendida (Sutton-Smith y Roberts, 1981). Asimismo, revela torpezas de una manera en que no duele descubrirlas, cambia los roles fijos en un grupo y es un constante mensaje de vitalidad que se graba en quienes lo realizan.

En este sentido, Huizinga (1957) expuso en su concepción antropológica del ser como “Homo Ludens”, interesantes e imprescindibles teorías

sobre el juego “enraizado con lo estético”, define el juego como “una ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de tensión y alegría y de la conciencia de ser otro modo que en la vida corriente” En sus teorías, se nos muestra el juego como revelador de la presencia de elementos inmateriales que ofrecen este sentido a nuestras acciones y relaciones, ya que todo juego significa algo. Su objeto de estudio es, pues, el juego como una forma de actividad llena de significados y como función social, donde se expresa la idea de la vida porque “entrar en juego” significa salirse de lo cotidiano. La esencia de lo humano opina, además, es ciertamente el juego identificado a través de la creatividad y las manifestaciones del arte. En este sentido concuerda con las ideas de Schiller (1943), en las que expresa el elemento estético (juego Schilleriano) como factor y valor de cambio en esa concepción dinámica de la vida. El arte, identificado con el juego, es concebido como el “mejor educador del hombre y como el factor de su liberación a través de una concepción educativa y universal del arte”

Según Giraigordobil (2003) “El juego potencia el desarrollo del cuerpo y los sentidos: desarrolla la coordinación motriz y la estructuración perceptiva”.

### **2.2.11. El Juego y el desarrollo psicomotriz**

Garaigordobil, (2003). Los juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros que realiza el niño a lo largo de la infancia fomentan el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. En estos juegos:

- Descubre sensaciones nuevas.
- Coordina los movimientos de su cuerpo (coordinación dinámica global, equilibrio.).
- Desarrolla su capacidad perceptiva (percepción viso espacial, auditiva, rítmico temporal...).
- Estructura la representación mental del esquema corporal.
- Explora sus posibilidades sensoriales y motoras, ampliándolas.
- Se descubre a sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provoca.
- Va conquistando su cuerpo y el mundo exterior
- Obtiene intenso placer...

Se ha confirmado que el juego es una actividad por excelencia de la infancia, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo psicomotriz, intelectual, afectivo-emocional y social porque le permite al niño desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, explorar y descubrir, el goce de crear, elaborar experiencias, expresar y controlar emociones, ampliar los horizontes de sí mismo, aprender a cooperar... por lo que se puede afirmar que estimular la

actividad lúdica positiva, simbólica, constructiva y cooperativa en contextos escolares es sinónimo de potenciar el desarrollo infantil.

### **2.2.12. Motricidad gruesa**

Según las destacadas estudiosas Pazmiño y Proaño (2009) definen motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo caudal es decir primero cuello, continúa con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

Consideran dentro de los parámetros naturales:

- El control cefálico a los 2 meses.
- Sed estacion a los 6 meses.
- Gateo a los 9 meses, aunque no siempre se gatea antes de andar.
- Bipedestación a los 10 meses.
- De ambulación a los 12 meses.

La motricidad gruesa está íntimamente relacionada con el desarrollo cronológico del niño especialmente con el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices, es decir se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, girar, patear.

La motricidad gruesa es la facultad que permite realizar movimientos amplios como coordinación general y viso motora, tono muscular, equilibrio etc. Es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar las extremidades: brazos o piernas, requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de músculos, huesos y nervios. Es la capacidad de una parte corporal o su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras que son los músculos.

En este mismo sentido corroboran Conde y Viciano (1997) dice “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies.”

Las investigadoras concluyen que la motricidad gruesa abarca el progresivo control de nuestro cuerpo. Por ejemplo: el control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, caminar, subir y bajar escaleras, saltar.

A partir de los reflejos, un bebe inicia su proceso motriz grueso y aunque no puede manejar adecuadamente sus brazos, intenta agarrar objetos a mano llena e introducir por sí mismo el alimento a la boca. Así, poco a poco su nivel motor se integrará para desarrollar patrones como el control de la cabeza, giros en la cama, arrodillarse o alcanzar una posición bípeda.

Lo más importante para evitar complicaciones a nivel neurológico es el ambiente en el que se desarrolle naturalmente el pequeño. La recomendación



que se podría hacer es que los padres sepan las necesidades del bebe. Eviten se permisivos o restrictivos al extremo y les den una adecuada estimulación.

### **2.2.13. Psicomotricidad de Wallon**

Henry Wallon, se refiere al esquema corporal no como una unidad biológica o psíquica sino como una construcción, elemento base para el desarrollo del niño. Es necesario hacer referencia a la clasificación de los componentes según Luria (1973) en su modelo psiconeurológico, primeramente, se encuentran la *tonicidad* y *el equilibrio*, los cuales están comprendidos en la primera unidad funcional del modelo Luriano. Wallon, citado por Cuenca (2003), habla sobre:

"*La tonicidad* que se considera el sostén fundamental en el ámbito de la psicomotricidad, pues garantiza, por consiguiente, las actividades, las posturas, las mímicas, las emociones, etc., de donde convergen todas las actividades motoras humanas" (p.64). La tonicidad tiene un papel fundamental en el desarrollo motor e igualmente en el desarrollo psicológico como aseguraron los trabajos de Wallon. Por consiguiente, toda la motricidad necesita del soporte de la tonicidad, es decir de un estado de tensión activa y permanente; según Yañes (2007). El estudio del tono supone múltiples problemas, en la medida en que es extremadamente difícil distinguir a partir de qué movimiento el desplazamiento de un segmento corporal, sobre el que actúan los músculos, corresponde a una simple variación tónica o a un movimiento real (p. 75). *El equilibrio*: como la capacidad de asumir y

sostener cualquier posición del cuerpo contra la ley de gravedad; es uno de los componentes perceptivos específicos de la motricidad y se va desarrollando a medida que evolucionamos. Se puede decir que, de acuerdo a Da Fonseca, citado por Béquer (2002). El equilibrio constituye un paso esencial del desarrollo psiconeurológico del niño, luego un paso clave para todas las acciones coordinadas e intencionadas, que en el fondo son los apoyos de los procesos humanos del aprendizaje. Por tanto las actividades posturales y motoras preceden a las actividades mentales, después actúan conjuntamente, hasta que más tarde la actividad motora se subordina a la actividad mental. De la motricidad a la psicomotricidad y finalmente de la psicomotricidad a la motricidad. (p173). Entonces cabe destacar que es muy importante que el niño desarrolle su equilibrio, para que pueda coordinar su cuerpo a través de acciones que envíe el sistema cerebral.

Por otro lado, *la lateralidad*: analizada por Le Boulch (1983) "es el predominio motriz de los segmentos derecho o izquierdo del cuerpo, preferencia espontánea en el uso de los órganos situados al lado derecho o izquierdo del cuerpo, como los brazos, las piernas, etc." (p. 25); nosotros somos los que le indicamos a nuestro cuerpo que realice las acciones de movimiento y todos los demás actos seguidos de movimiento: hablar, reír, cantar...etc. Según Da Fonseca citado por Béquer (2002), La lateralidad es por consecuencia sinónimo de diferenciación y de organización. El hemisferio izquierdo controla el lado derecho del cuerpo y viceversa. Primero en términos sensorio motores, posteriormente en términos perceptivos y

simbólicos. En cuanto a la especialización hemisférica de las funciones es efectivamente necesaria para la eficacia de los procesos cerebrales. Una buena lateralidad es el producto final de una buena maduración (p.45). Entonces la lateralidad es encargada de otorgar el primer parámetro referencial para tener conciencia de nuestro cuerpo en el espacio. La misma va a estar determinada por la dominancia hemisférica del cerebro. Es necesario tener en cuenta el concepto de Cratty (1982) como "el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo, oído) para realizar actividades concretas" (p. 67) En consecuencia, cuando existe desintegración bilateral del cuerpo, esto provoca que se afecte el control del equilibrio y consecuentemente también de las praxias; paralelamente la organización perceptiva espacial, de donde pueden surgir varias dificultades de orientación, discriminación y exploración. Esto trae consigo además que, se instale la descoordinación, los movimientos globales pierden la precisión y la eficacia, la orientación espacial se vuelve confusa, principalmente en la manipulación de instrumentos. Otro de los factores integrado en la segunda unidad funcional de Luria citado por Béquer, (2002) es la noción del cuerpo "Constituye el alfabeto y el atlas del cuerpo; como mapa resulta indispensable para "navegar" en el espacio y como alfabeto es indispensable para comunicar y aprender. Constituye además el punto de referencia espacial", etc." (p.193).

La praxia global: las praxias se encuentran ubicadas en la Tercera Unidad funcional del cerebro, según modelo de Luria, concebida como la coordinación global, es decir, praxia global no es solo el objeto visible de los diferentes segmentos corporales que se accionan con una finalidad concreta, sino que lleva implícitos diferentes niveles jerárquicos de la psicomotricidad, desde la tonicidad hasta la estructuración espacio-temporal.

La praxia fina: La misma implica precisión, eficacia, economía, armonía, y por supuesto también acción. Es una forma compleja de actividad, que exige la participación de muchas áreas corticales. Esta, constituye un aspecto relevante e imprescindible en la psicomotricidad y en la evolución de la especie. La praxia fina es la responsable de que las acciones más precisas sean realizadas de manera efectiva. La respiración y la relajación: Cratty (1982) las ha englobado dentro de la primera unidad funcional del cerebro la cual es la encargada de regular el tono cortical y la función de vigilancia. Tanto la respiración como la relajación no se encuentran como capacidades independientes, Luria insiste en que las tres unidades trabajan de forma fusionada; es decir, estrechamente relacionadas con la tonicidad y la noción corpórea o esquema corporal.

#### **2.2.14. Teoría de la psicomotricidad de Piaget.**

Las investigaciones de Piaget citado por Cuenca (2003), repercuten en los estudios de psicomotricidad desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso del acceso al conocimiento.

Periodo sensoriomotor: relaciones topológicas (tener en cuenta las relaciones entre los objetos vecindad, separación, orden) y organización del esquema corporal (conocimiento inmediato y continuo que tenemos de nuestro cuerpo, tanto en estado estático como en movimiento de 0-2 años). Con respecto al esquema corporal, va diferenciando mejor las partes del cuerpo y de la cara y las relaciones que guardan entre sí. Aparece la imitación generalizada inmediata, por la que el niño busca el equivalente de las partes de su cuerpo sobre otra persona.

Por consiguiente, la invención de medios nuevos se produce por el grado de conciencia de las relaciones lo suficientemente profundo como para permitirle hacer previsiones razonadas e invenciones por mera combinación mental. Tras adquirirla, los esquemas de acción son mayores y no se limitan al descubrimiento. Aparece también la representación como consecuencia de la interiorización de las conductas, superándose el tanteo sensoriomotor.

Periodo preoperativo: desarrollo del pensamiento simbólico y preconceptual (2-7 años).

Cabe señalar que las investigaciones de Piaget citado por Cuenca (2003), por la aparición de la función simbólica y de la interiorización de los esquemas de acción en representaciones, el niño empieza a traducir la percepción del objeto a una imagen mental. Pero la noción de cuerpo todavía está muy subordinada a la percepción. Este periodo se divide en dos estadios:

1º Estadio: la aparición de la función simbólica. Esta función desarrolla la capacidad de que una palabra o un objeto reemplaza lo que no está presente. La adquisición de esta capacidad permite que el niño opere sobre niveles nuevos y no solo actúe sobre las cosas que están a su alcance. Hace posible el juego simbólico, el lenguaje y la representación gráfica.

Por lo tanto, la imitación y la aparición de símbolos mentales: la imagen mental nace en la actividad sensoriomotriz y la imitación es el acto por el que se reproduce un modelo. El uso de los símbolos mentales exige una imitación diferida en la que el niño no se limitará a copiar un modelo, sino que deberá usar un símbolo mental a partir del cual será capaz de reproducir la acción. La reproducción correcta y total de la imitación es difícil por el carácter precategórico del pensamiento del niño. El juego simbólico: el juego simbólico, en contraste con el ejercicio, permite al niño de este periodo representar mediante gestos diferentes formas, direcciones y acciones cada vez más complejas de su cuerpo.

Sin embargo, es una necesidad para recuperar su estabilidad emocional y para su ajuste a la realidad. El lenguaje: es el tercer aspecto de la función simbólica y viene determinado por el uso de las palabras. En el estadio sensoriomotor las palabras estaban relacionadas con las acciones y los deseos del niño. Con la aparición de la función simbólica, el niño empieza a utilizar palabras que representan cosas o acontecimientos ausentes. El lenguaje del niño del periodo sensoriomotor estaba ligado a la acción tiempo y espacio próximo.

Por otra parte, el del periodo preoperativo permite introducir al pensamiento relaciones espacio temporales más amplias, librándose de la pura acción inmediata. A los 3 años, el niño puede además de percibir, representar las partes de su cuerpo. El dibujo: la primera forma del dibujo aparece entre los 2 y los 2 años y medio. Es la época del grafismo en la que el dibujo no es imitativo, sino un juego de ejercicio. El dibujo permite que el niño represente todo lo que sabe de su esquema corporal y de las relaciones espaciales. Una característica importante de este periodo es el egocentrismo. Es una tendencia a centrar la atención en un solo rasgo llamativo de su razonamiento, lo que produce que no pueda proyectar las relaciones espaciales ni aceptar el punto de vista de los demás.

Entonces, aparece en el lenguaje, razonamiento, juicios y explicaciones del niño, porque es esencialmente de orden intelectual y sirve para ordenar la actividad psíquica del niño. Durante el periodo preoperatorio se desarrolla en el niño la lateralidad, que consiste en el conocimiento del lado derecho e izquierdo del cuerpo. Este conocimiento hace posible la orientación del cuerpo en el espacio. Del mismo modo, las nociones de derecha e izquierda no son más que el nombre de una mano o una pierna para el niño, porque no puede instrumentarlas como relaciones espaciales. Las referencias en su orientación espacial serán las de su cuerpo: arriba-abajo, delante-detrás, derecha-izquierda.

Estas relaciones las posee a nivel perceptivo (no representativo) y por eso las establece como ejes referenciales. Periodo de operaciones concretas (7-11

años). Es el momento de la adquisición de conceptos tales como conservación y reversibilidad, realización de operaciones lógicas elementales y agrupamientos elementales de clases y relaciones. Esto es posible gracias a la descentración (ponerse en el lugar del otro, tener diferentes perspectivas además de la tuya propia).

A lo largo de este periodo llegan a la estructuración o representación mental de las relaciones espaciales y del esquema corporal. El sujeto ya no considera su cuerpo punto absoluto de referencia. Accede a estructurar el esquema corporal, que supone la representación mental de las medidas, distancia, orden..., por la combinación que se produce entre todos los elementos de su cuerpo y sus relaciones espaciales consideradas como un todo, desde su perspectiva y desde otras. La relación espacial de orden tiene gran importancia en la adquisición del espacio proyectivo porque supone el logro de la noción de eje que referirá a su cuerpo. A partir de esta noción se estructuran los movimientos, direcciones, desplazamientos, orientaciones, el niño es capaz de realizar actividades deportivas regladas.

#### **2.2.15. Teoría Psicocinética Jean Le Boulch**

Para Jean le Boulch citado por Fernández (2005) la psicocinética es "un método general de educación que, como medio pedagógico, utiliza el movimiento humano en todas sus formas " (p. 85). El objetivo de este método es el de favorecer el desarrollo y lograr un hombre capaz de situarse y actuar en un mundo que está en constante transformación. Para este método todo lo que un niño puede aprender está determinado por sus experiencias vitales, ya que el niño establece relaciones



entre ellas. Además, la psicocinética recurre a la dinámica de grupo en cada actividad, puesto que los expertos opinan que una persona solo puede conseguir su desarrollo integral mediante su relación con los demás.

Como dice Le Boulch, (1983) En el plano de la vida profesional, si una persona no tiene una capacidad motriz bien desarrollada no será capaz de aprender los gestos propios de cualquier oficio. Como propuesta de solución a este problema, se crearon métodos de Educación física especializada. En el plano recreativo, la práctica de algún deporte o actividades al aire libre nos sirve para alejarnos de la vida sedentaria y también es un modo de que la persona se autoafirme. En el plano social, la psicocinética asegura la educación de las actitudes sociales de organización, comunicación y cooperación (p. 90).

El método psicocinético se propone mejorar la conducta del hombre en el ámbito laboral, de las actividades recreativas y en sus relaciones con los demás, para lograr una buena adquisición de los objetivos asignados a la educación.

#### **2.2.16. Teoría Humanista de Carl Rogers**

Con respecto a Rena (2005), muchos de los seguidores del Psicoanálisis modificaron sus teorías, uno de ellos fue, Alfred Adler, quien apreciaba una perspectiva muy distinta de la naturaleza humana de la que tenía Freud. Adler, escribió sobre las fuerzas que contribuyen a estimular un crecimiento positivo y a motivar el perfeccionamiento personal. Es por eso que en ocasiones se considera a Adler como el primer teórico humanista de la personalidad. La teoría humanista de la personalidad, hace hincapié en el hecho de que los humanos están motivados positivamente y progresan hacia niveles más elevados de funcionamiento.

Entonces, se dice que la existencia humana es algo más que luchar por conflictos internos y crisis existenciales. La más conocida es la representada por Abraham Maslow. Posteriormente aparece la de la tendencia a la autorealización, que según Rogers (1986), es el impulso del ser humano a realizar sus autoconceptos o las imágenes que se ha formado de sí mismo, la cual es importante y promueve el desarrollo de la personalidad. Prontamente surgieron dentro de esta corriente enfoques teóricos y terapéuticos tan diversos que no es posible plantear un modelo teórico único. Lo que sí se puede extrapolar de estas diversas teorías y enfoques es una serie de principios y énfasis: el que más resalta con la investigación es el siguiente; Superación de la escisión mente/cuerpo:

La psicología humanista parte desde un reconocimiento del cuerpo como una fuente válida de mensajes acerca de lo que se es, se hace y se siente, así como medio de expresión de las intenciones y pensamientos. Funciona como un organismo total, en que mente y cuerpo son distinciones hechas sólo para facilitar la comprensión teórica.

### **2.2.17. Teoría Constructivista de Vigotsky**

El aprendizaje constructivista según Vigotsky citado por Rodríguez (2009), constituye la superación de los modelos de aprendizaje cognitivos. Intenta explicar cómo el ser humano es capaz de construir conceptos y cómo sus estructuras conceptuales le llevan a convertirse en los entes perceptivos que guían sus aprendizajes. La base de la teoría del aprendizaje constructivista se establece en la teoría de la percepción, sobre todo en la explicación de los fenómenos de ilusión óptica. Por otra parte, en los modelos del procesamiento de la información

propuestos por la psicología cognitiva para explicar la actividad o proceso constructivo interno del aprendizaje.

El aprendizaje constructivista subraya el papel esencialmente activo de quien aprende. Este papel activo está basado en las siguientes características de la visión constructivista:

- a. La importancia de los conocimientos previos, de las creencias y de las motivaciones de los alumnos.
- b. El establecimiento de relaciones entre los conocimientos para la construcción de mapas conceptuales y la ordenación semántica de los contenidos de memoria (construcción de redes de significado).
- c. La capacidad de construir significados a base de reestructurar los conocimientos que se adquieren de acuerdo con las concepciones básicas previas del sujeto.
- d. Los alumnos autoaprenden dirigiendo sus capacidades a ciertos contenidos y construyendo ellos mismos el significado de esos contenidos que han de procesar.

El aprendizaje constructivista ha sido definido como un producto natural de las experiencias encontradas en los contextos o ambientes de aprendizaje en los cuales el conocimiento que ha de ser aprendido es clasificado y ordenado de una manera natural. El aprendizaje constructivo se produce en las aulas a partir de tres supuestos: la experiencia física, a partir de la cual construye los conceptos inductivamente; la experiencia afectiva, que ante la realidad previa impulsa el aprendizaje; los conceptos, que condicionan un planteamiento deductivo del aprendizaje.

### **2.2.18. Psicomotricidad**

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

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

Partiendo de estas concepciones se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico.

Los avances en la comprensión de la psicomotricidad, han sido retomados en el campo de la educación dando origen a la Educación Psicomotriz la misma que es un medio para contribuir al desarrollo integral de los niños/as no tiene la finalidad de hacer grandes atletas ni destacados deportistas, pero su práctica está orientada a formar mentes sanas y cuerpos fuertes, ágiles y capaces de emplear sus posibilidades motrices plenamente.

Pic y Vayer (1977), La educación psicomotriz utiliza los medios de la educación física con el fin de normalizar o mejorar el comportamiento de los niños, pretende educar de manera sistemática las conductas motrices y psicomotrices del niño, facilitando así la acción educativa y la integración escolar y social (p. 18).

En este sentido, la psicomotricidad es importante en la formación integral del niño y se debe estimular a partir del cuerpo y el movimiento desarrollando la capacidad de relacionarse mejor consigo mismo y con las demás personas.

### **Elementos que constituyen la psicomotricidad.**

Según Franco (2009), los elementos que constituyen la psicomotricidad son los siguientes:

1. **Percepción sensoriomotriz:** El movimiento está altamente relacionado con el desarrollo del pensamiento, por esto es importante permitirle al niño que tenga experiencias que favorezcan su agudeza perceptual, específicamente la percepción visual, táctil y auditiva.
2. **Esquema corporal:** Esta noción es indispensable para la estructuración de la personalidad. El niño vive su cuerpo en el momento en que se pueda identificar con él, expresarse a través de éste y utilizarlo como medio de contacto y expresión. Esta noción se trabaja a través de:
  - Imitación.
  - Exploración.
  - Nociones corporales.
  - Utilización del cuerpo.

#### **a). Lateralidad**

Para Conde y Viciano (1997) la lateralidad “es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo, oído) para realizar actividades concretas”, (p. 61). La lateralidad es por

consecuencia sinónimo de diferenciación y organización global corporal, donde están inmersos por lo tanto la coordinación y el espacio y tiempo. Es el conjunto de predominancias laterales a nivel de los ojos, manos y pies. En esta se trabaja:

- Diferenciación global.
- Orientación del propio cuerpo.
- Orientación corporal proyectada.

### **b). Espacio**

La espacialidad según Wallon (como se cita en Conde & Viciano, 1997) será “el conocimiento o toma de consciencia del medio y de sus alrededores; es decir la toma de consciencia del sujeto, de su situación y de sus posibles situaciones en el espacio que lo rodea (mide su espacio con su cuerpo), su entorno y los objetos que en él se encuentran”, (p. 150). Por su parte Conde y Viciano (1997) a la organización espacial la clasifican en: 1) orientación espacial y 2) estructuración espacial. La estructuración de la noción de espacio en el niño tiene su punto de partida en el movimiento, esto implica desarrollar:

- La adaptación espacial.
- Nociones espaciales.
- Orientación espacial.
- Estructuración espacial.
- Espacio gráfico.

### **c). Tiempo y ritmo**

Esta noción también se elabora a través del movimiento, ya que por su automatización introduce cierto orden temporal debido a la contracción muscular. Según Lora Risco (como se cita en Conde & Viciano, 1997) para entender el fenómeno temporal, debemos diferenciar entre tiempo subjetivo y tiempo objetivo. El tiempo subjetivo es el vivido por cada sujeto, característico de cada ser viviente, se organiza progresivamente y determina una ritmación temporal de actitudes, expectativas, deseos y experiencias, por lo que varía con cada individuo y con el trabajo o la actividad de cada momento. Por su parte el tiempo objetivo se limita al periodo de duración en que se lleva a cabo una acción cualquiera. Es un tiempo matemático, rígido, inalterable.

Según Rigal (como se cita en Conde & Viciano, 1997) se llega al concepto de tiempo a través de la siguiente idea “percibimos el transcurso del tiempo a partir de los cambios que se producen durante un periodo dado y de su sucesión, que transforma progresivamente el futuro en presente y después en pasado”. Por lo que Conde y Viciano (1997) definen “percibir el tiempo es tomar consciencia de los cambios que se producen durante un periodo determinado”, (p. 159). La temporalidad según este autor se puede clasificar en tres apartados con el objeto de conocer los elementos que la conforman en su conjunto; 1) orientación temporal, 2) estructuración temporal, con sus dos

componentes: orden y duración y 3) organización temporal con su componente: ritmo.

**d). El ritmo** Willems,1979, como se cita en Conde & Viciano, 1997) es “el acto perceptivo del tiempo. Es el movimiento ordenado”. Platón definió el ritmo como “el orden del movimiento”. Otros autores como Castañeda y Camerino señalan que el ritmo es “la estructura temporal de varias secuencias de movimiento”, (p. 160). A su vez el ritmo contiene elementos que Conde y Viciano (1997) clasifican en dos bloques: 1) Pulso y Acento y 2) La métrica del ritmo: compás. Esta incluye:

- Regularización.
- Adaptación a un ritmo.
- Repetición de un ritmo.
- Nociones temporales.
- Orientación temporal.

**e). Motricidad**

Es otro de los componentes de la psicomotricidad y es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos; se refiere al dominio del cuerpo, el cual es el intermediario entre el sujeto y el medio que le rodea; por lo que necesita lograr cierto control y flexibilidad para realizarlos movimientos necesarios.

La motricidad puede clasificarse en motricidad fina y motricidad gruesa. La motricidad fina son los movimientos finos, precisos, con



destreza que necesitan de coordinación óculo-manual, fonética etc. Y la motricidad gruesa hace referencia a movimientos amplios que necesitan de coordinación general y coordinación visomotora, tono muscular, equilibrio etc.

La motricidad gruesa es el interés particular de este estudio y por ello será profundizada a continuación, pero los demás elementos que conforman la organización psicomotriz como percepción sensoriomotriz, esquema corporal, lateralidad, espacio, tiempo y ritmo, no serán ampliados porque no son objeto de esta investigación.

#### **2.2.19. Importancia de la educación psicomotriz**

Para Pamiño y Proaño (2009), “la educación psicomotriz es importante porque contribuye al desarrollo integral de los niños/a, ya que, desde una perspectiva psicológica y biológica, los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo” (p. 22).

Pamiño y Proaño (2009) la educación psicomotriz proporciona los siguientes beneficios:

- 1.- Proporciona la salud, al estimular la circulación y la respiración, favoreciendo una mejor nutrición de las células y la eliminación de los desechos. También fortalece los huesos y los músculos.
- 2.- Fomenta la salud mental, el desarrollo y control de habilidades motrices permite que los niños/as se sientan capaces; proporciona satisfacción y libera tensiones o emociones fuertes. La confianza en sí mismo o misma, contribuye al auto concepto y autoestima.

- 3.- Favorece la independencia, logrando que los niños/as puedan lograr sus propias actividades y así explorar el mundo que lo rodea.
- 4.- Contribuye a la socialización, al desarrollar las habilidades y destrezas necesarias ayuda a que los niños/as se integren, compartan y jueguen con los demás niños.

El objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto.

Para García y Fernández (1996) la psicomotricidad “Indica interacción entre las funciones neuromotrices y las funciones psíquicas en el ser humano, por lo que el movimiento no es solo una actividad motriz, sino también una actividad psíquica consiente provocada por determinadas situaciones motorices” (p. 62).

Es decir, puede ser entendida como una mirada globalizadora que percibe las interacciones tanto entre la motricidad y el psiquismo como entre el individuo global y el mundo exterior. Así el niño a través del desarrollo de la psicomotricidad sintetiza su entorno adaptándose de una manera flexible descubriendo el mundo de los objetos mediante el movimiento

En síntesis, de la psicomotricidad es una resultante compleja que implica no solamente las estructuras sensoriales, motrices e intelectuales, sino también los procesos que coordinan y ordena progresivamente los resultados de esta estructura

### **2.2.20. Motricidad**

Los músculos esqueléticos, que están bajo el control del sistema nervioso, garantizan la motricidad (locomoción, postura, mímica, etc.)

El sistema nervioso central (cerebro, cerebelo, medula espinal) es una auténtica torre de control del organismo y constituye el lugar en el que se integra la información y la orden motora gracias a la que se realizan los movimientos voluntarios.

El sistema nervioso periférico (raíces nerviosas y nervios periféricos) lleva esta información hasta el musculo por medio de la unión neuromuscular. Cada musculo esquelético está conectado a la medula espinal por un nervio periférico.

La transmisión del impulso nervioso al musculo desencadena la contracción muscular. Al contraerse, el musculo produce fuerza y movimiento.

La motricidad es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por si mismo tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento las cuales son: sistema nervioso, órgano de los sentidos, sistema musculo esquelético.

#### **1. Coordinación motora gruesa**

La capacidad motriz gruesa consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales. Para que sea eficaz la coordinación psicomotriz se requiere de una buena integración del esquema corporal, así como de un conocimiento y control del cuerpo. Esta coordinación dinámica exige la capacidad de sincronizar los movimientos

de diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo, salta, brincar en un pie, sobre llantas etc.

## **2. Importancia del movimiento y motricidad**

El movimiento representa “un auténtico medio de expresión y comunicación en él se exterioriza todas la potencialidades orgánicas, motrices, intelectuales y afectivas”. Por eso es tan importante el movimiento en la vida de todas las personas y es una razón valedera para recomendar que las actividades de aprendizaje de los niños y las niñas en edad temprana, deban estar cargadas de movimiento y libertad. Por su naturaleza, los movimientos se clasifican en dos clases: motricidad fina y gruesa.

### **2.2.21. Desarrollo motriz**

Brito (2009) dice “Es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado, una habilidad supone un acto consciente e implica la edificación de una competencia motriz”

Es preciso señalar que en este aspecto se agrupan contenidos cuyo objetivo es estimular el desarrollo de la percepción y la coordinación motriz. Ubicación en el espacio y en el tiempo, equilibrio, lateralidad coordinación viso motriz y psicomotriz estos contenidos se enfatizan en los tres primeros grados de educación primaria y continúan en los grados superiores para estimular las capacidades físicas coordinativas.

El desarrollo motriz sigue dos patrones para el alcance de dominio de destrezas: El patrón céfalo caudal. - establece que en la conquista de las habilidades motrices, primero se adquiere el dominio de la cabeza luego del tronco y los brazos mas

delante de las piernas y finalmente de los pies y dedos, es decir este dominio va de arriba abajo.

El patrón próximo distal. - establece que el dominio de las destrezas motrices se inicia desde el centro hacia los costados primero se gana el dominio sobre la cabeza y el tronco, luego los brazos, posteriormente las manos y finalmente los dedos.

Estos dos patrones de adquisición de destrezas son importantes de considerar para entender el desarrollo evolutivo de los niños/as, y para programar las experiencias de aprendizaje.

Desde esta perspectiva, Schilling (1976), citado por Ruiz Pérez (1987), considera que el desarrollo motor es un proceso de adaptación que determina el dominio de sí mismo y del ambiente, pudiendo ser capaz de utilizar sus capacidades motrices como medio de comunicación, proceso en el que se manifiesta una progresiva integración motriz que comporta diversos niveles de intervención y aprendizaje.

Para García & Fernández (1996) el tratamiento pedagógico es fundamental para el desarrollo adecuado de las habilidades motrices, y las estrategias didácticas basadas en juegos, son recomendadas como elemento educativo de vital importancia. Incluso, Trigo (citado por García & Fernández 1996) esgrime que el juego tradicional, ante todo es juego y por esa sencilla razón hay que utilizarlo siguiendo las orientaciones generales de este gran ámbito de la conducta humana: la conducta lúdica.

En esta dimensión, cobran especial relevancia las estrategias de enseñanza utilizadas por el profesor. En el caso de este estudio, existe una aproximación a la

enseñanza activa y el aprendizaje cooperativo que, como Siedentop (1998) plantea, es el profesor quien elige el contenido y organiza las tareas según una progresión ordenada en pequeñas etapas. Los feedbacks y la evaluación están bajo la responsabilidad de él, ya que estos constituyen los elementos esenciales de la supervisión activa. El aprendizaje cooperativo, intenta producir adquisiciones en aprendizaje en los dominios social y afectivo, a la vez que favorece el dominio de los contenidos escolares. Esto último, es fundamental para estimular una enseñanza integral.

#### **2.2.22. Tonicidad**

“La actividad tónica consiste en un estado permanente de ligera contracción en el cual se encuentran los músculos estriados. La finalidad de esta situación es la de servir de telón de fondo a las actividades motrices y posturales” (stamback, 1979) Para la realización de cualquier movimiento o acción corporal, es precisa la participación de los músculos del cuerpo, hace falta que unos se activen o aumenten su tensión y otros se inhiban o relajen su tensión. La ejecución de un acto motor voluntario, es imposible si no se tiene control sobre la tensión de los músculos que intervienen en los movimientos.

La actividad tónica es necesaria para realizar cualquier movimiento y está regulada por el sistema nervioso. Se necesita un aprendizaje para adaptar los movimientos voluntarios al objetivo que se pretende. Sin esta adaptación no podríamos actuar sobre el mundo exterior y el desarrollo psíquico se vería seriamente afectado, debido a que, en gran medida, depende de nuestra actividad

sobre el entorno y la manipulación de los objetos como punto de partida para la aparición de procesos superiores

La actividad tónica está estrechamente unida con los procesos de atención, de tal manera que existe una estrecha interrelación entre la actividad tónica muscular y la actividad tónica cerebral. Por tanto, al intervenir sobre el control de la tonicidad interviene también sobre el control de los procesos de atención, imprescindibles para cualquier aprendizaje. Asimismo, a través de la formación reticular y dada la relación entre ésta y los sistemas de reactividad emocional la tonicidad muscular está muy relacionada con el campo de las emociones y de la personalidad con la forma característica de reaccionar el individuo. Existe una relación recíproca en el campo tónico emocional y afectivo situacional por ello las tensiones psíquicas se expresan siempre en tensiones musculares para la psicomotricidad resulta interesante resulta interesante la posibilidad de hacer reversible la equivalencia y poder trabajar con la tensión relajación muscular para provocar aumento disminución de la tensión emocional de las personas.

### **2.2.23. Dominio corporal**

La mayoría de autores sobre libros de expresión corporal define de manera semejante al Dominio Corporal, tal es el caso de MOTOR que le define como “la necesidad de dominar el cuerpo para poder expresarnos corporalmente con una finalidad estética es necesario que el instrumento (el cuerpo) este globalmente considerado, y que cada uno de los músculos en concreto, esté al servicio de la voluntad.”

El dominio corporal trata de hacer más expresivo al cuerpo, de perfeccionar el instrumento y de que cada musculo o grupo de músculos puedan actuar con independencia de los otros.

### **1. Dominio corporal dinámico**

Suarez (2008) dice que es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco, etc.) y de moverlas siguiendo la propia voluntad o realizando una consigna determinada.

Es decir que este dominio permite no solo el desplazamiento sino, especialmente, la sincronización de los movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusquedad.

Los postulantes concluyen en lo siguiente que el dominio dará a los niños/as confianza y seguridad en sí mismo, puesto que lo hace consciente del dominio que tiene de su cuerpo en situaciones diferentes. Para lograrlo hay que tener en cuenta diversos aspectos. La madurez neurológica, que solo se adquiere con la edad, evitar temores o inhibiciones, una estimulación y ambiente propicios, favorecer la comprensión de lo que se está haciendo, de que parte se debe mover, de cómo tiene que hacerlo buscando diferentes cursos a fin de posibilitar la representación del movimiento y el análisis del entorno para adquirir unas competencias que han de favorecer habilidades y dominio corporal; por lo tanto adquirir el dominio segmentario del cuerpo que permita moverse sincronizadamente.



## **2. Dominio corporal estático**

Suarez (2008) opina “La vivencia de los movimientos segmentarios, su unión armoniosa y la adquisición de la madurez necesaria del sistema nervioso, permiten al niño realizar una acción previamente representada mentalmente (coordinación general)”

Los postulantes argumentan que con la práctica de los movimientos ira forjándose y profundizando poco a poco la imagen y la utilización del cuerpo, hasta organizar su esquema corporal, para que esto sea posible los niños/as ha de tener el control de su cuerpo cuando no está en movimiento. Se denomina dominio corporal estático a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal: además del equilibrio estático, se integra la respiración y la relajación porque son dos actividades que ayudan a profundizar toda la globalidad del propio yo.

### **2.2.24. Motricidad y juego**

Según Rigal (2006), las actividades motrices se prestan fácilmente a situaciones muy variadas y próximas al juego, que aumentan considerablemente la participación activa del niño. Será quizás por ello, por lo que Le Boulch (1971), como se ha dicho ya anteriormente, defiende que la motricidad en Educación Infantil debe ser una experiencia activa de confrontación con el medio, siendo el juego como ayuda educativa, el medio que permite al niño ejercer una función de ajuste individualmente o con otros niños.

De hecho, Gil (2006) afirma que la educación motriz en Educación Infantil, considera al niño en su integridad, desde sus respuestas motrices, las cuales

desvelan los conocimientos cognitivos, la socialización, los hábitos adquiridos, los aspectos emocionales y la capacidad de aprendizaje, conformándose así la personalidad del niño, y todo ello de la forma más lúdica posible.

Casolo y Albetazzi (2013) creen que el movimiento es un elemento vital para el ser humano de cualquier edad, pues a través de él, el niño sano permanecerá continuamente activo y permitirá que poco a poco, mediante la actividad-lúdico motora, se apodere del mundo que lo envuelve. Según Llorca (2002), será el juego el mecanismo que asegura la actividad motriz que el niño necesita, en los comienzos del comportamiento infantil, para conseguir una mejor adaptación a la vida. De hecho, será su uso en las actividades de movimiento, lo que ofrecerá al niño un aprendizaje sin cansancio, el cual es considerado por el autor como enemigo de este (Nista-Piccolo, 2015).

En Educación Infantil, Hernández-Martínez y González-Martí (2013), afirman que el docente considera el juego como el mejor medio facilitador y favorecedor del aprendizaje, por lo que creen que este debe actuar como eje organizador del trabajo escolar debido a su capacidad motivadora y placentera, la seguridad de activación (movimiento) que ofrece y su flexibilidad de organización. Es decir, se considera al juego como “una actividad física y mental fundamental, que favorece el desarrollo de la persona de forma integral, ya que constituye un medio que emplea los niños con el fin de reproducir sus vivencias relacionales con el entorno” (p. 99).

En palabras de Conde y Viciano (1997) podríamos decir que: ... el juego se considerara como un instrumento de aprendizaje no aislado, que sirve como

vehículo para la adquisición de contenidos de cada área, evitando las formas de transmisión de los aprendizajes no adecuados a los intereses y motivaciones de los niños. (p.22).

Otro autor que defiende que el juego debe ser el eje central de toda actividad educativa en Educación Infantil, es Zapata (1989). Para este autor el juego es la vida del mismo niño, un elemento básico en la evolución del infante al estar relacionado con el desarrollo del conocimiento, de la afectividad, motricidad y socialización del pequeño.

El autor considera que todo juego es la expresión de varios aspectos motrices. Interpretaciones similares son compartidas por Lavega (2007) al afirmar que el juego, ante todo, es actuar, sentir, etc., fluir mediante una participación activa o lo que es lo mismo, a través de la acción motriz, por Karl Gross (citado en Zapata, 1989), quien comprendía el concepto de juego como: "La más pura expresión de la experiencia motora" (p. 53) y por Llorca (2002), quien señala en su trabajo que no pueden separar la explicación del juego infantil de su relación con el desarrollo ni de la actividad motriz.

También, cuando Bolaños (1986), como se ha escrito con anterioridad, cita en su libro a autores como Platón, quien aconsejaba el uso del juego como apoyo a la educación y a Montessori, quien, en sus experimentos educativos, utilizó actividades motrices y empleó juegos de contenidos educativo, todo ello para justificar la idea de que lograr una relación entre las materias, los contenidos y el movimiento no es algo reciente, podemos interpretar que el autor establece una estrecha relación entre movimiento y juego, pero también nos lleva a considerar

que el aprendizaje de los contenidos a través del movimiento o de la actividad motriz, no podría entenderse sin este; es decir que el juego es considerado el mejor instrumento para el aprendizaje a través del movimiento.

De hecho, la educación del movimiento en Educación Infantil, según Ruiz García, Gutiérrez, Marques, Román y Samper, (2008 citado en Hernández-Martínez y González-Martí, 2013) es llevada a cabo mediante un método de trabajo basado en la experimentación, la creatividad y el juego. Dicho de otra manera, es llevado a cabo a través de una metodología lúdica y globalizadora que se vale de una intervención didáctica basada en el juego y el movimiento.

Teniendo en cuenta este planteamiento, se considera que la motricidad es imprescindible para que se produzca el juego y así lo demuestra Lavega (2007) cuando señala que el juego es el escenario ideal para una educación (física) motriz, la cual define como una pedagogía activa, interesada en hacer un uso pedagógico de las situaciones motrices.

El juego que se caracteriza por la motricidad y la actividad motriz recibe el nombre de juego motor, por lo que la motricidad será el denominador común presente en todos los tipos de juegos motores: perceptivo-motores, simbólicos, de reglas, deportivos, etc. (Navarro, 2002).

Navarro (2002) define, textualmente, este tipo de juego como: Organización que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrían cumplir distintos objetivos (pedagógicos recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos). Lo que nos permite concretar que juego motor es una actividad lúdica

significativa que se conforma como una situación motriz y medida por un objetivo motor. (p.142).

Queda bastante claro que el juego motor es una organización lúdica caracterizada por el uso significativo de la motricidad, pero reconocer el grado de esta significación es algo problemático (Navarro, 2002). Por ello para identificarlo presta atención a la intensidad física, a la dificultad de las habilidades y al contexto donde se desarrolle la motricidad.

Zapata (1989), señala que los aprendizajes escolares bien orientados por medio de los juegos motores logran aprendizajes significativos que ayudarán y contribuirán en el desarrollo cognitivo, afectivo y social, pero para ello será necesario tener en cuenta que el juego es la actividad vital de la vida del niño. En palabras de Ponce de León, Alonso Ruiz y Valdemoros (2009): ...el juego motor se constituye en el principal instrumento de la intervención educativa por su carácter motivador, creativo y placentero, por las situaciones en que se desarrolla, por su capacidad globalizadora e integradora y por las posibilidades de participación e interacción que propicia. (p.127) Otones y López Pastor (2014) comprueban la eficacia de este tipo de juegos mediante la realización de un programa de motricidad en el segundo ciclo de Educación Infantil basado en la aplicación de 7 cuentos motores en los que los resultados obtenidos parecen indicar que el desarrollo de este programa contribuye positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje; fomenta la motivación, la atención del alumnado, la participación activa y el trabajo en valores. Además, permite trabajar diferentes contenidos motrices,

adaptar las sesiones a los diferentes ritmos de aprendizaje y la aproximación del adulto al mundo de los niños.

En la misma línea, Serrabona (2008), utiliza, en el segundo ciclo de Educación Infantil, como juego motor los cuentos vivenciados, para a través del cuerpo y el movimiento trabajar las diversas dimensiones de la persona: cognitiva, afectiva, conativa, fantasmática, ética, relacional, etc., y favorecer con ello su desarrollo integral.

Atendiendo a la lógica interna de Parlebas (1981 citado en Lavega, 2007) se establece la siguiente clasificación de los juegos o situaciones motrices: juegos motores o en solitario que no conlleva la interacción con otras personas y juegos sociomotores que sí implican esa interacción. En este último tipo de juegos el autor identifica los juegos de cooperación, de oposición y de cooperación y oposición, siendo los juegos de cooperación, según Sáez de Ocáriz, Lavega, Mateu y Rovira (2014), generadores de emociones positivas.

Lavega y otros (2011 citado en Sáez de Ocáriz, Lavega, Mateu y Rovira, 2014), defiende esta idea al dar por hecho que las prácticas motrices manifiestan altos niveles de emociones positivas a través de situaciones motrices de cooperación en las cuales no existen competición, es decir, ni ganadores ni perdedores.

Llegados a este punto se llega a la conclusión de que el trabajo de la motricidad, la actividad motriz, el juego motor o como lo queramos denominar, generan o producen en el niño una serie de emociones, en este sentido agradables, que lo implican en el aprendizaje de los contenidos que se imparte, siendo la motivación,

como se ha mencionado brevemente con anterioridad o como se explicará a continuación, un factor determinante

#### **2.2.25. Motricidad y motivación**

Rigal (2006) señala que uno de los principios de la sesión de motricidad es aprovechar la motivación que proporciona la práctica de actividades motrices para que todos los niños y niñas participen, y presentar las actividades de manera motivadora. Pues, según Pérez Mariscal (2009), el alumno manifiesta su motivación cuando está activo, cuando atiende, cuando cuestiona, cuando ayuda y cuando siente deseo y placer por analizar alguna actividad.

Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez (2009) y Pérez Mariscal (2009) defienden que la motivación, del latín *motivus*, relativo al movimiento, es aquello que mueve, provoca o suscita, es el motor de la conducta humana. Según estos autores, el interés por la actividad es despertado por una necesidad, mecanismo que incita a la persona a la acción, y que puede ser de origen fisiológico o psicológico. Explican que cuando surge una necesidad, se produce un estado de tensión, insatisfacción e inconformismo que lleva al niño a desarrollar un comportamiento o acción capaz de descargar dicho estado, de manera que se puede decir que la motivación surge del deseo de satisfacer dicha necesidad.

Pérez Mariscal (2009) afirma que el ser humano tiene gran variedad y cantidad de necesidades que van apareciendo a medida que el niño se va desarrollando, destacando entre ellas la necesidad de diversión, de juego, de descubrimiento, de ensayo, de experimentación, superación y movimiento, constituyéndose esta última según Latorre (2007 citado en Ponce de León y Alonso Ruiz, 2009), como

se ha dicho ya anteriormente, en una necesidad o motivación primaria en niños con un desarrollo y crecimiento adecuado.

La relación que se establece entre motivación y necesidad en los planteamientos anteriores, lleva a concluir lo siguiente:

- a. Tener una necesidad y estar motivado es tener interés hacia algo, siendo esta necesidad o motivación la que lleva al niño a la acción. De manera que podemos decir que cuando el niño se encuentra en continuo movimiento y se implica en todo aquello que le lleva a la participación activa (explorar experimentar) en una actividad, es debido a su estado motivacional.
- b. Si el movimiento es considerado una necesidad el niño va a hacer todo lo posible por implicarse en la acción que lo lleve a satisfacer esta necesidad (motivación).
- c. De tal manera, podemos afirmar que movimiento y motivación, como se ha dicho al principio, están estrechamente relacionados, no solo por ser el movimiento una necesidad básica en el desarrollo evolutivo del niño, sino también por ser fruto de la motivación.

La motivación, según Pérez Mariscal (2009) puede ser influida por factores inherentes al alumno, como son los factores afectivos (emociones, sentimientos y las tareas), de personalidad (autoestima, autoconcepto) y cognitivos (inteligencia, habilidades, expectativas de éxito o fracaso) y/o factores relacionados con el medio, como son los factores ligados al alumno, a la personalidad del docente; al método de enseñanza-aprendizaje utilizado y a las condiciones de los materiales.



Teniendo en cuenta estos factores externos e internos, Morón (2011) establece la siguiente clasificación de la motivación:

- Motivación intrínseca, relacionada con la tarea.
- Motivación relacionada con el “yo”, con el autoconcepto y la autoestima.
- Motivación centrada en la valoración social, relacionada con la aceptación y la aprobación que se recibe por parte de las personas que el alumno/a considera superiores a él.
- Motivación relacionada con la consecución de recompensas externas (premios y regalos).

La motivación relacionada con el “yo”, con el autoconcepto y la autoestima, es uno de los tipos de motivación al que hemos hecho referencia a lo largo del trabajo cuando decíamos que el movimiento jugaba un papel importante en el desarrollo de las emociones del niño, pues a partir de la interacción con el medio, este obtenía una serie de experiencias agradables y/o desagradables que influirían en la construcción de su autoestima, la cual era defendida por Gil (2003) como un factor importante e influyente en la motivación.

De hecho, Bolaños (1986) indica que uno de los grupos de investigadores que han propuesto en la actualidad algunas teorías relacionadas con el movimiento señala que las actividades motrices, así como las satisfacciones que resultan del éxito logrado en ellas, acrecientan la valoración de sí mismo que tiene el niño, logrando que este se esfuerce en

tareas intelectuales y motrices. Ante ello, podemos considerar que este éxito del niño no solo incrementa su autoestima, sino que lo motiva para emprender el próximo reto. Por lo tanto, se puede considerar al movimiento como un factor motivador del aprendizaje.

En cualquier caso, queda bastante claro, como dice Morón (2011), que la motivación, además de estar compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas, constituye un paso previo al aprendizaje y es considerado como motor del mismo.

En palabras de Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez (2009): ...la motivación es aquella actitud interna y positiva frente al nuevo aprendizaje, es lo que mueve al sujeto a aprender, es por tanto un proceso endógeno. Es indudable que en este proceso en que el cerebro humano adquiere nuevos aprendizajes, la motivación juega un papel fundamental. (p.24).

### **3.1.DEFINICIÓN DE TÉRMINOS**

- **La lúdica**

Según Jiménez (2002) “es una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos” (p. 42).

- **Estrategias lúdicas**

Son procesos que favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en actividades recreativas y educativas primordiales y precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad como lo señala Sheines (1981) Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica.

- **Motricidad gruesa**

Conde y Viciano (2007 pág., 2) dice “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies.”

## **CAPITULO III**

### **RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **4.1. Descripción del trabajo de campo**

Al grupo experimental y control se le tomo un pre test luego se estableció la estructura básica de los talleres, orientado hacia los objetivos planteados, las actividades correspondientes a realizar con cada uno de los participantes del grupo experimental aplicando las estrategias lúdicas. Durante 03 meses se desarrollaron las actividades 2 veces por semana. Las actividades realizadas con los estudiantes se ejecutaron dentro del horario de clases y en varias oportunidades en las horas de receso de los mismos, durante este proceso se realizó una evaluación continua para implementar en el momento oportuno las respectivas modificaciones y correcciones necesarias para su retroalimentación y enriquecimiento de las acciones programadas.

También se estableció la acción, la autogestión participativa, la cogestión grupal, tomando en cuenta la aplicación, generalización y transferencia del aprendizaje sobre el desarrollo de la motricidad gruesa de los agentes participantes, al finalizar esta etapa se tomó luego el post test para evaluar los resultados y establecer los progresos en cuanto a al desarrollo de la motricidad gruesa del grupo experimental y el grupo control.

## 4.2. Presentación resultados e interpretación de la información

Para una mejor comprensión de los resultados obtenidos se ha considerado tres momentos:

- **Primero**, referido al análisis comparativo del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños en el pre test,
- **segundo**, al análisis comparativo del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños en el post test y
- **tercero**, referido al análisis comparativo entre el pre test y post test del grupo experimental.

➤ **Análisis comparativo del desarrollo de la motricidad gruesa en el pre test**

**Tabla 1**

**Matriz de puntuaciones por dimensiones de la variable desarrollo de la motricidad gruesa en el Grupo Experimental (GE) y Grupo Control (GC) en el pre test**

Nº	DIMENSIONES DEL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN EL PRE TEST															
	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
	Coordinación Motriz		Equilibrio Motor		Desarrollo Físico		Total		Coordinación Motriz		Equilibrio Motor		Desarrollo Físico		Total	
	P	N	P	N	P	N	P	N	P	N	P	N	P	N	P	N
1	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
2	1	En inicio	1	En inicio	2	En proceso	1	En inicio	1	En inicio	1	En inicio	2	En proceso	1	En inicio
3	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
4	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
5	1	En inicio	2	En proceso	2	En proceso	1	En inicio	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
6	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
7	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
8	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
9	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	1	En inicio	2	En proceso	2	En proceso
10	1	En inicio	2	En proceso	2	En proceso	1	En inicio	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
11	1	En inicio	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	1	En inicio	1	En inicio	1	En inicio	1	En inicio
12	1	En inicio	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	1	En inicio	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
13	2	En proceso	2	En proceso	1	En inicio	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
14	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	1	En inicio	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
15	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
16	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	1	En inicio	2	En proceso	2	En proceso

Fuente: Resultados del pre test de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 Monterrico – La Unión de la provincia de Dos de Mayo Región Huánuco 2017

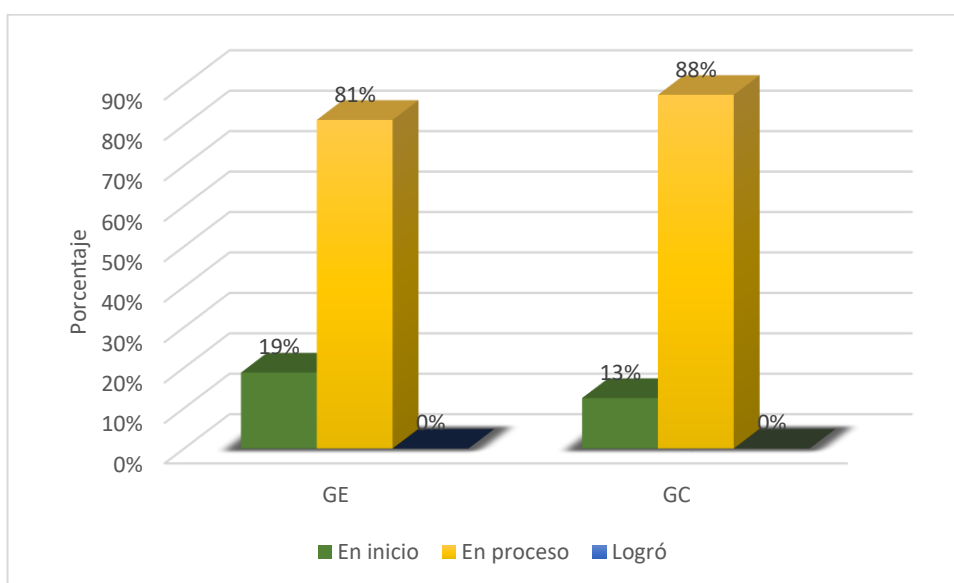
**Legenda:**

Niveles de logro	Escala de calificación	
En inicio	C	1
En proceso	B	2
Logro previsto	A	3

**Tabla 2**

**Niveles de logro del desarrollo de la motricidad gruesa obtenidos en el Pre Test del GE y GC**

Niveles de logro	GE		GC	
	Fi	%	fi	%
En inicio	3	18.8	2	12.5
En proceso	13	81.2	14	87.5
Logro previsto	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>



**Figura 1. Niveles de logro del desarrollo de la motricidad gruesa obtenidos en el Pre Test del GE y GC**

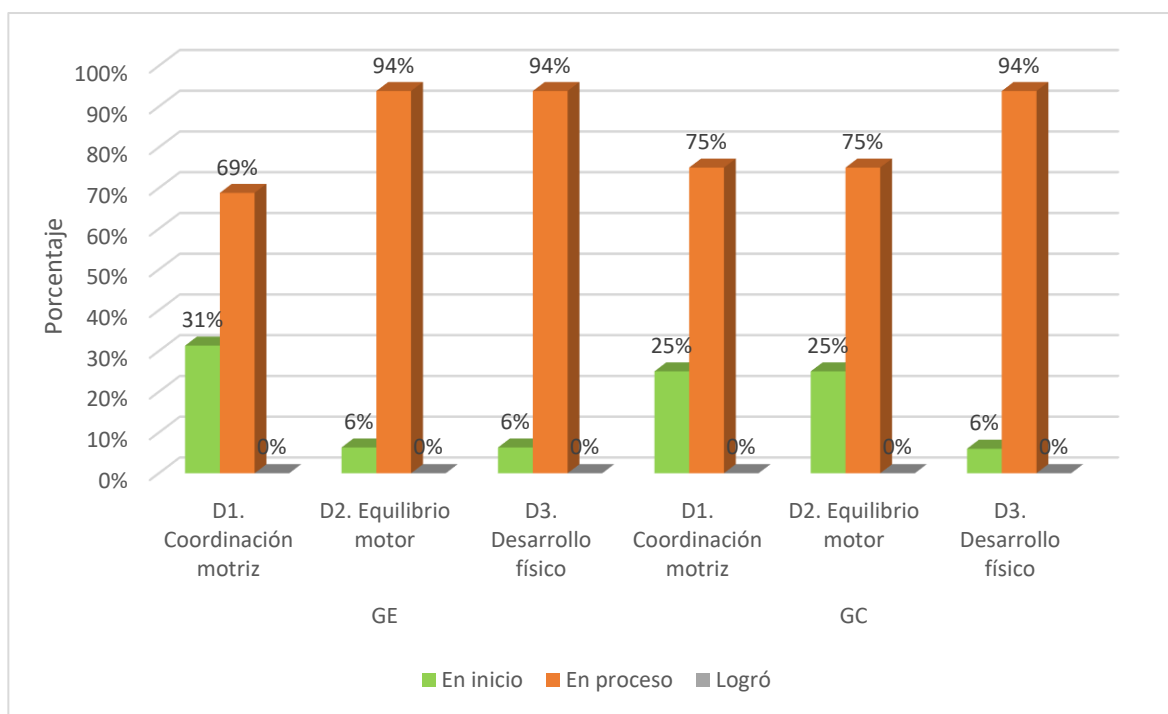
**Descripción:**

En la tabla 1 y figura 1, se observa que en el pre test: en el grupo control el 88% de niños de 5 años, se encontraban en el nivel en proceso y el 13% se encontraban en el nivel en inicio; mientras que en el grupo experimental el 81% de niños de 5 años se encontraban en el nivel en proceso y el 19% se encontraban en el nivel en inicio. Estas cifras demuestran que en el pre test el grupo control tenía ventaja sobre el grupo experimental, ya que un mayor porcentaje de los niños de este grupo se encontraban en proceso a comparación del grupo experimental.

**Tabla 3**

**Niveles de logro por dimensiones del desarrollo de la motricidad gruesa obtenidos en el Pre Test del GE y GC**

Niveles de logro	GE						GC					
	D1. Coordinación motriz		D2. Equilibrio motor		D3. Desarrollo físico		D1. Coordinación motriz		D2. Equilibrio motor		D3. Desarrollo físico	
	fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	fi	%	Fi	%
<b>En inicio</b>	5	31.2	1	6.2	1	6.2	4	25	4	25	1	6.2
<b>En proceso</b>	11	68.8	15	93.8	15	93.8	12	75	12	75	15	93.8
<b>Logro previsto</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>



**Figura 2. Niveles de logro por dimensiones del desarrollo de la motricidad gruesa obtenidos en el Pre Test del GE y GC**

**Descripción:** En la tabla 3 y figura 2, se observa que en el pre test:



- El grupo experimental en la dimensión coordinación motriz, tenían más porcentaje de niños en inicio (31%), y las dimensiones equilibrio motor y desarrollo físico tenían los mayores porcentajes de niños en proceso (un 94% cada uno).
- El grupo control en las dimensiones coordinación motriz y equilibrio motor tenían un 25% de niños en inicio, cada uno; y en la dimensión desarrollo físico el 94% de niños se encontraban en proceso.

## RESULTADOS OBTENIDOS EN EL POST TEST

**Tabla 4**

**Matriz de puntuaciones por dimensiones de la variable Desarrollo de la motricidad gruesa en el Grupo Experimental (GE) y Grupo Control (GC) en el pos test**

DIMENSIONES DEL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN EL POS TEST																
N°	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
	Coordinación Motriz		Equilibrio Motor		Desarrollo Físico		Total		Coordinación Motriz		Equilibrio Motor		Desarrollo Físico		Total	
	P	N	P	N	P	N	P	N	P	N	P	N	P	N	P	N
	1	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2
2	3	Logro previsto	2	En proceso	3	Logro previsto	3	Logro previsto	2	En proceso	3	Logro previsto	2	En proceso	2	En proceso
3	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	2	En proceso	2	En proceso	3	Logro previsto	2	En proceso
4	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
5	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
6	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	2	En proceso	3	Logro previsto	2	En proceso	2	En proceso
7	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
8	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
9	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
10	3	Logro previsto	3	Logro previsto	2	En proceso	3	Logro previsto	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
11	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
12	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
13	3	Logro previsto	2	En proceso	3	Logro previsto	3	Logro previsto	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
14	3	Logro previsto	3	Logro previsto	2	En proceso	3	Logro previsto	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
15	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso
16	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso	2	En proceso

**Fuente:** Resultados del pos test de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 Monterrico – La Unión de la provincia de Dos de Mayo Región Huánuco 2017

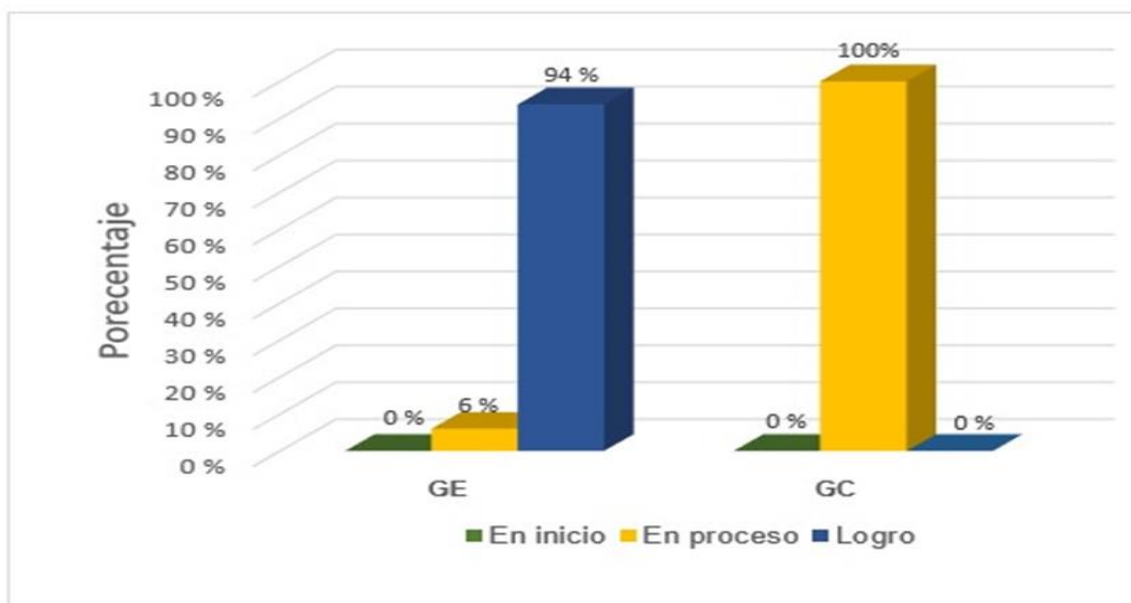
**Leyenda:**

Niveles de logro	Escala de calificación	
En inicio	C	1
En proceso	B	2
Logro previsto	A	3

**Tabla 5**

**Niveles de logro del desarrollo de la motricidad gruesa obtenidos en el Pos del GE y GC**

Niveles de logro	GE		GC	
	Fi	%	fi	%
En inicio	0	0	0	0
En proceso	1	6.2	16	100
Logro previsto	15	93.8	0	0
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>



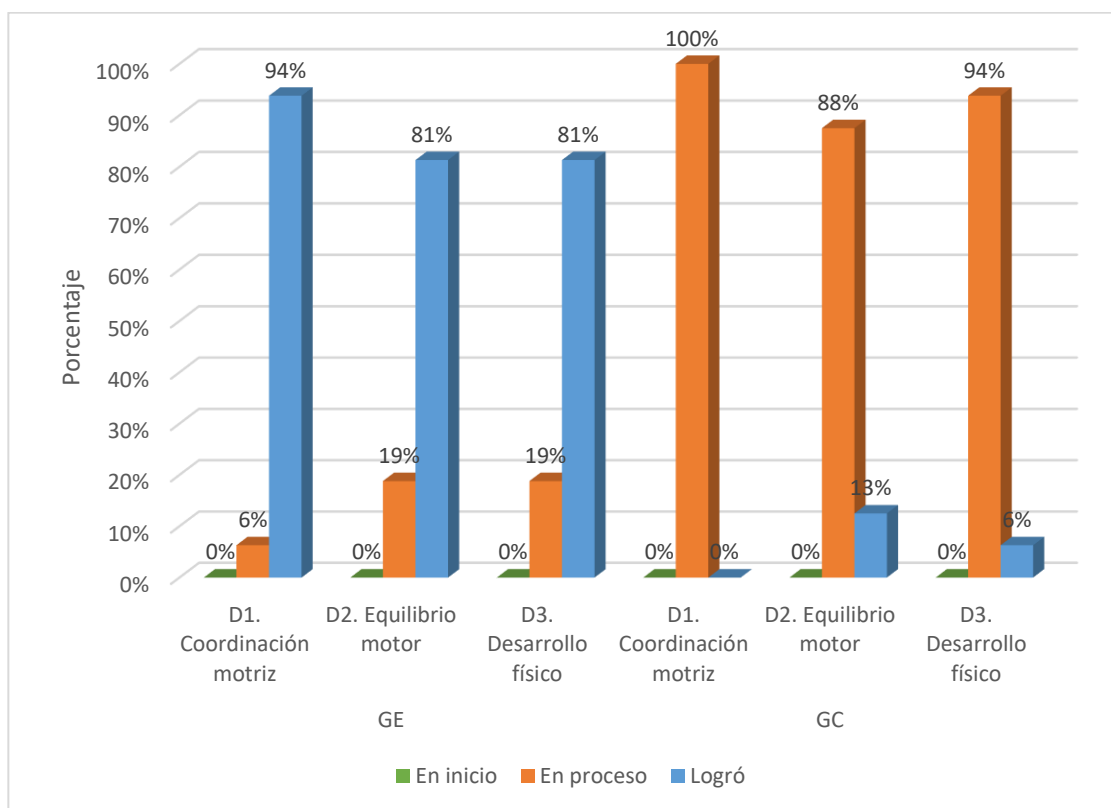
**Figura 3. Niveles de logro del desarrollo de la motricidad gruesa obtenidos en el Pos Test del GE y GC**

**Descripción:** En la tabla 5 y figura 3, se observa que en el pos test: en el grupo experimental el 94% de niños de 5 años, se encuentran en el nivel logro previsto y solo el 6% se encuentran en el nivel en proceso; en el grupo control el 100% de los estudiantes se encuentran en el nivel en proceso. Estas cifras indican la efectividad de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años.

**Tabla 6**

**Niveles de logro por dimensiones del desarrollo de la motricidad gruesa obtenidos en el Pos Test del GE y GC**

Niveles de logro	GE						GC					
	D1. Coordinación motriz		D2. Equilibrio motor		D3. Desarrollo físico		D1. Coordinación motriz		D2. Equilibrio motor		D3. Desarrollo físico	
	fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	fi	%	Fi	%
<b>En inicio</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>En proceso</b>	1	6.2	3	18.8	3	18.2	16	100	14	87.5	15	93.8
<b>Logro previsto</b>	15	93.8	13	81.2	13	81.2	0	0	2	12.5	1	6.2
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>



**Figura 4. Niveles de logro por dimensiones del desarrollo de la motricidad gruesa obtenidos en el Pos Test del GE y GC**

**Descripción:** En la tabla 6 y figura 4, en el pos test, se observa que en:

- El grupo experimental en la dimensión coordinación motriz, el 94% de niños se encuentran en el nivel logro previsto; similarmente con altos porcentajes en las dimensiones equilibrio motor y desarrollo físico el 81% de niños alcanzaron el nivel logro previsto.
- El grupo control en la dimensión coordinación motriz el 100% de los estudiantes se encuentra en el nivel en proceso, similarmente en un mayor porcentaje en la dimensión equilibrio motor el 88% de niños se encuentra en el nivel en proceso y en la dimensión desarrollo físico el 94% se encuentra en el nivel en proceso. En contraste al grupo experimental solo el 13% de niños se encuentran en el nivel logro previsto en la dimensión equilibrio motor y un 6% en la dimensión desarrollo físico.

Estos resultados destacan la efectividad de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa especialmente en la dimensión coordinación motriz, que mejoró considerablemente en el pos test a comparación del pre test, esto en el grupo experimental.

➤ **Pruebas de hipótesis**

Para aplicar una prueba estadística analizamos el comportamiento de los datos con la prueba Shapiro-Wilk.

**Tabla 7: Prueba de normalidad con Shapiro-Wilk**

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
D1PPREGE	,591	16	,000
D2PPREGE	,273	16	,000
D3PPREGE	,273	16	,000
PTPREGE	,484	16	,000
D1PPOSGE	,273	16	,000
D2PPOSGE	,484	16	,000
D3PPOSGE	,484	16	,000
PTPOSGE	,273	16	,000
D1PPREGC	,546	16	,000
D2PPREGC	,546	16	,000
D3PPREGC	,273	16	,000
PTPREGC	,398	16	,000
D2PPOSGC	,398	16	,000
D3PPOSGC	,273	16	,000

**Descripción:** En la tabla 7 se observa que la prueba de shapiro-wilk resultó significativa, es decir la probabilidad asociada a cada una de las variables estadísticas intervinientes es menor al nivel de significación 0.05 asumido para la prueba. Lo cual indica que los datos no tienen distribución normal, por lo cual para la prueba de hipótesis se aplicará la prueba no paramétrica de Willcoxon.

• **Hipótesis general de la investigación:**

Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.

## Prueba de hipótesis para muestras correlacionadas del grupo experimental

### 1. Hipótesis estadística:

$H_0$ : No hay diferencia en las calificaciones obtenidas en el pre y pos test del grupo experimental.

$H_1$ : Las calificaciones obtenidas en el pos test son mayores que las obtenidas en el pre test del grupo experimental.

2. Nivel de significancia: Nivel de Significancia: 5% (0.05).

### 3. Prueba estadística

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	PTPOSGE – PTPREGE
Z	-3,626 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

4. **Análisis e Interpretación:** En la tabla se observa la fila Sig. asintótica (biateral) y su valor de 0.000 que es mucho menor al nivel de significación adoptado de 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencias suficientes para plantear que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.

- **Hipótesis específica 1:**

El empleo de estrategias lúdicas influye positivamente en el desarrollo de la coordinación motriz de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.

## Prueba de hipótesis para muestras correlacionadas del grupo experimental

### 1. Hipótesis estadística:

$H_0$ : No hay diferencia en las calificaciones obtenidas en el pre y pos test del grupo experimental.

$H_1$ : Las calificaciones obtenidas en el pos test son mayores que las obtenidas en el pre test del grupo experimental.

2. Nivel de significancia: Nivel de Significancia: 5% (0.05).

### 3. Prueba estadística

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	D1PPOSGE - D1PPREGE
Z	-3,542 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

4. **Análisis e Interpretación:** En la tabla se observa la fila Sig. asintótica (biateral) y su valor de 0.000 que es mucho menor al nivel de significación adoptado de 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencias suficientes para plantear que el empleo de estrategias lúdicas influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación motriz de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.



- **Hipótesis específica 2:**

La aplicación adecuada de las estrategias lúdicas influirá positivamente en el desarrollo del equilibrio motor de los niños de 5 años de la I.E.I. N<sup>a</sup> 635 “Monterrico – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.

**Prueba de hipótesis para muestras correlacionadas del grupo experimental**

**1. Hipótesis estadística:**

H<sub>0</sub>: No hay diferencia en las calificaciones obtenidas en el pre y pos test del grupo experimental.

H<sub>1</sub>: Las calificaciones obtenidas en el pos test son mayores que las obtenidas en el pre test del grupo experimental.

**2. Nivel de significancia:** Nivel de Significancia: 5% (0.05).

**3. Prueba estadística**

**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	D2PPOSGE - D2PPREGE
Z	-3,742 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

**4. Análisis e interpretación:** En la tabla se observa la fila Sig. asintótica (biateral) y su valor de 0.000 que es mucho menor al nivel de significación adoptado de 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencias suficientes para plantear que la aplicación adecuada de las estrategias lúdicas

influyen positivamente en el desarrollo del equilibrio motor de los niños de 5 años de la I.E.I. N<sup>o</sup> 635 “Monterrico – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.

- **Hipótesis específica 3:**

La apropiada aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo físico de los niños de 5 años de la I.E.I. N<sup>o</sup> 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.

**Prueba de hipótesis para muestras correlacionadas del grupo experimental**

**1. Hipótesis estadística:**

H<sub>0</sub>: No hay diferencia en las calificaciones obtenidas en el pre y pos test del grupo experimental.

H<sub>1</sub>: Las calificaciones obtenidas en el pos test son mayores que las obtenidas en el pre test del grupo experimental.

**2. Nivel de significancia:** nivel de significancia: 5% (0.05).

**3. Prueba estadística**

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
	D2PPOSGE - D2PPREGE
Z	-3,742 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

4. **Análisis e interpretación:** En la tabla se observa la fila Sig. asintótica (bilateral) y su valor de 0.000 que es mucho menor al nivel de significación adoptado de 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencias suficientes para plantear que la apropiada aplicación de las estrategias lúdicas influirá significativamente en el desarrollo físico de los niños de 5 años de la I.E.I. N<sup>a</sup> 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.

#### 5. **Discusión de resultados**

- Según los resultados obtenidos en el **pre test** tanto en el Grupo Control y el Grupo Experimental en la tabla N<sup>o</sup> 1 y tabla N<sup>o</sup> 2, se observa que en el GE (Grupo experimental) el 81% de los niños de cinco años se encuentran en nivel proceso y el 19% se encontraban en el nivel en inicio de desarrollo de la motricidad gruesa. Mientras que en el GC (grupo control) se observa que en el grupo control el 88% de niños de 5 años, se encontraban en el nivel en proceso y el 13% se encontraban en el nivel en inicio de desarrollo de la motricidad gruesa. Además, se aprecia que en el grupo control los niños tienen una ligera ventaja respecto al grupo experimental, ya que se encuentran en mayor porcentaje en el nivel proceso y menor porcentaje en nivel inicio. Estos resultados demuestran que la mayor parte de los niños en cuanto coordinación motriz, equilibrio motor y desarrollo físico, se encuentran en proceso; ya que en la práctica escolar se olvida constantemente los planteamientos de Garaigordobil, M. (2003) quien sostiene que el movimiento de los niños con su cuerpo, con objetos y con los compañeros que realiza a lo largo de la infancia fomentan el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva planteamiento que ayudó mucho en el desarrollo de la presente investigación; incluso al tener en cuenta el método psicocinético de Le Boulch (1983) en el que se considera a la persona como un todo unitario y no como una dualidad (cuerpo-espíritu), así los ejercicios que propone este método, se relacionan con las necesidades de los alumnos, teniendo en cuenta su edad y capacidad de comprensión. Entendiéndose la psicocinética como un método de pedagogía activa, porque utiliza ejercicios

progresivos para alcanzar un desarrollo significativo de las capacidades del niño garantizando el desarrollo de habilidades motrices. Por tanto, era necesario plantear a las estrategias lúdicas como alternativa para desarrollar la motricidad gruesa, considerando como dimensiones a la coordinación motriz, el equilibrio motor y el desarrollo físico. Al respecto “el sentido de saberes y procedimientos específicos, o incluso formas de ejecutar una habilidad determinada, pero para la cual se tiene que saber el qué, cómo y cuándo de su empleo” (Díaz Barriga, F., 2001) en este sentido los procedimientos específicos, para desarrollar las habilidades motoras elegido fue a la lúdica aplicada al grupo experimental quienes obtuvieron los siguientes valores en el pretest en la dimensión coordinación motriz, tenían más porcentaje de niños en inicio (31%), y las dimensiones equilibrio motor y desarrollo físico tenían los mayores porcentajes de niños en proceso (un 94% cada uno). En cambio, en el grupo control las dimensiones coordinación motriz y equilibrio motor tenían un 25% de niños en inicio, cada uno; y en la dimensión desarrollo físico el 94% de niños se encontraban en proceso. En la tabla 5 y figura 3, se observa que en el pos test: en el grupo experimental el 94% de niños de 5 años, se encuentran en el nivel logro previsto y solo el 6% se encuentran en el nivel en proceso; en el grupo control el 100% de los estudiantes se encuentran en el nivel en proceso. Estas cifras indican la efectividad de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años resultados similares obtenidos por Castillejo y Pantoja (2014) quienes arribaron a la conclusión de que el uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 230 de la provincia de Huari; similares conclusiones arriba Ramírez (2014) al señalar que la aplicación de los juegos lúdicos basadas en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa. Al aplicar la variable independiente se obtuvo los siguientes resultados según dimensiones: coordinación motriz, el 94% de niños se encuentran en el nivel logro previsto; similarmente con altos porcentajes en las dimensiones equilibrio motor y desarrollo físico el 81% de niños alcanzaron el nivel logro previsto. Resultados

que corroboran las afirmaciones de Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo en todo nivel. Corrobora lo planteado Pazmiño y Proaño (2009) quienes dicen que el término psicomotricidad basado en una visión global, integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. En este sentido, la psicomotricidad es importante en la formación integral del niño y se debe estimular a partir del cuerpo y el movimiento desarrollando la capacidad de relacionarse mejor consigo mismo y con las demás personas. En este sentido, a partir de los resultados obtenidos subraya la importancia del desarrollo psicomotriz grueso en la formación integral del niño ya que se debe estimular a partir del cuerpo y el movimiento desarrollando la capacidad de relacionarse mejor consigo mismo y con las demás personas.

## **6. Adopción de decisiones**

Los resultados asimismo nos indican que los niños y niñas alcanzaron un alto grado de desarrollo psicomotriz grueso dentro y fuera del aula. De acuerdo a la prueba de hipótesis se demostró la hipótesis general. En la tabla 7 se observa la fila Sig. asintótica (bilateral) y su valor de 0.000 que es mucho menor al nivel de significación adoptado de 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencias suficientes para plantear que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 635 “Monterrico. En cuanto a la hipótesis específica 1 En la tabla se observa la fila Sig. asintótica (bilateral) y su valor de

0.000 que es mucho menor al nivel de significación adoptado de 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencias suficientes para plantear que el empleo de estrategias lúdicas influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación motriz de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico”

Por lo tanto, existe diferencia significativa de los promedios obtenidos por el grupo experimental entre el pre test y el post test en la dimensión conocimiento del entorno, por lo que se afirma que el empleo de estrategias lúdicas influye positivamente en el desarrollo de la coordinación motriz de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico”. Con respecto a la hipótesis específica 02: La aplicación adecuada de las estrategias lúdicas influyen positivamente en el desarrollo del equilibrio motor de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco. En la tabla se observa la fila Sig. asintótica (bilateral) y su valor de 0.000 que es mucho menor al nivel de significación adoptado de 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencias suficientes para plantear que la aplicación adecuada de las estrategias lúdicas influyen positivamente en el desarrollo del equilibrio motor de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico

La hipótesis específica 03: La apropiada aplicación de las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo físico de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco. Se observa la fila Sig. Asintótica (bilateral) y su valor de 0.000 que es mucho menor al nivel de significación adoptado de 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencias suficientes para plantear que la apropiada aplicación

de las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo físico de los niños de 5 años de la I.E.I. N<sup>a</sup> 635 “Monterrico”.

Por lo tanto, existe diferencia significativa de los promedios obtenidos por el grupo experimental entre el pre test y el post test en las 3 dimensiones.

## CONCLUSIONES

1. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos y que la motricidad gruesa es la capacidad del hombre de generar movimiento por sí mismos; refiriéndose al dominio del cuerpo, el cual es el intermediario entre el sujeto y el medio que le rodea; por lo que necesita lograr cierto control y flexibilidad para realizarlos movimientos necesarios; en consecuencia las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.
2. El empleo de estrategias lúdicas influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación motriz de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco; debido al desarrollo de la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales y para que sea eficaz la coordinación psicomotriz se requiere de una buena integración del esquema corporal así como de un conocimiento y control del cuerpo.
3. La aplicación adecuada de las estrategias lúdicas influyen positivamente en el desarrollo del equilibrio motor de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco, el desarrollo del equilibrio incide en el aumento considerable de la habilidad y destreza de actividades motoras que suponen un desplazamiento corporal y el mantenimiento de una posición durante diversos espacios y tiempos



4. Por último, la apropiada aplicación de las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo físico de los niños de 5 años de la I.E.I. N<sup>a</sup> 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco, considerándose al desarrollo físico motor 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. Ya que posiblemente la omisión de estos componentes contribuya a una mayor apatía de los estudiantes a la realización de actividades físicas.

## RECOMENDACIONES

1. Promover en las Instituciones Educativas el tratamiento estrategias lúdicas en todas las áreas curriculares como una forma de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes, permitiendo el desarrollo de aspectos fundamentales que tienen que ver con la inteligencia, la parte emocional y actitudinal de nuestros niños.
2. A los docentes, asumir una práctica responsable de la pedagogía interesándose en el desarrollo integral de los niños y no solo asumir la responsabilidad de la parte cognitiva curricular.
3. A los docentes, sería necesario diseñar un programa innovador a fin de ser aplicado por los padres de familia para que refuercen el desarrollo de la motricidad gruesa de sus menores hijos, aspecto a considerar objeto de otra investigación.
4. A la directora de la institución educativa promover un taller para capacitar al profesorado de la institución educativa en el reconocimiento y tratamiento de la motricidad gruesa a fin de que puedan brindar tutoría y atender los problemas de los niños.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

- Abanto C. (2016) *Los Juegos Didácticos en el Desarrollo de la Motricidad Gruesas*. In Crescendo Educación y Humanidades, [S.l.], v. 3, n. 2, p. 183-190, ISSN 2410-0099. Recuperado de:  
<<http://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo-educacion/article/view/1387>>.  
doi: [http://dx.doi.org/10.21895/in\\_cres\\_e.v3i2.1387](http://dx.doi.org/10.21895/in_cres_e.v3i2.1387).
- Adams, J. A. (1971) A Closed-Loop Theory Of Motor Learning. United states: Journal of Motor Behavior.
- Andreu, M. y García, M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza del juego didáctico. i Congreso Internacional de español. Universidad Politécnica de Valencia.  
Recuperado de:  
[www.ciefe.com/index.php?option=com\\_rokdownloads...id...](http://www.ciefe.com/index.php?option=com_rokdownloads...id...)
- Amonachvilli, C. (1986). El juego en la actividad de aprendizaje de los escolares. La Habana: Perspectivas, 6, 1, 87-97.
- Ausubel, D. (1973) Teoría del aprendizaje significativo. Recuperado en <http://www.educar.org/articulo/freinet.asp.bibliotecavirtual.es.com>.  
(Consultado el 10 de Julio de 2008).
- Baque, J. (2013). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niña de la unidad educativa Fiscomisional Santa María del Fiat, parroquia Manglar Alto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014. (Tesis de Licenciatura en Educación Física, deportes y recreación, Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador). Recuperado de:  
[http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/123456789/1051/1/TESIS\\_JULIO\\_BAQUE.pdf](http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/123456789/1051/1/TESIS_JULIO_BAQUE.pdf)

- Batalla, A. (2005) Retroalimentación y aprendizaje motor: influencia de las acciones realizadas de forma previa a la recepción del conocimiento de los resultados en el aprendizaje y la retención de habilidades motrices. Universidad de Barcelona.
- Béquer, D. (2002). El comportamiento del desarrollo motor de los niños /as en el primer año de vida. Tesis en opción al grado científico de Doctora en ciencias de la Cultura Física. Ciudad de la Habana.
- Brito L. (2009). La educación física y el conocimiento que ésta promueve. Presentación 5 La necesidad de la educación física escolar México D.F.: Secretaría de Educación Pública.
- Bruner, J. (1984) Acción, pensamiento y lenguaje. (Vol. 1). Madrid: Alianza.
- Bühler, K. (1934). El desarrollo espiritual del niño. Madrid: Espasa-Calpe.
- Casolo, F. y Albetazzi, S. (2013) ¿Cuál didáctica para la Motricidad Infantil? Revista motricidad y persona, 13, 31-38. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4735580> Casolo, F. y Albetazzi, S. (2013) ¿Cuál didáctica para la Motricidad Infantil? Revista motricidad y persona, 13, 31-38. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4735580>.
- Carrillo, M.; Padilla, J.; Rosero, T. y Villagómez, M. (2009). La motivación y el aprendizaje. Alteridad Revista de Educación, 2(4), 20-32 Recuperado de: <http://revistas.ups.edu.ec/index.php/alteridad/article/view/941>.
- Castillejo, E. Y Pantoja, R. (2014) El juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial No 230 de la

Provincia de Huari, Región Ancash. Universidad Nacional “Santiago Antúnez de Mayolo”.

Chacón, P. (2008) El Juego didáctico como enseñanza Aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad Pedagógica Experimental Libertador, (Venezuela). Revista Nueva Aula Abierta n° 16, Año 5 julio- diciembre.

Chateau, J. (1973) Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires: Kapeluz.

Chimbo A. (2011) las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños (as) de primer año de educación básica de los jardines fiscales, de la zona UTE 4, del distrito metropolitano de Quito.  
file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/T-UCE-0010-112.pdf

Conde, C. & Viciano, G. V. (1997) Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas. Granada, España: Aljibe.

Cooper L. (2001) Estrategias para dirigir el ambiente del aprendizaje. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, (Venezuela).

Corraze, Jacques (1988). Las bases neuropsicológicas del movimiento, Barcelona: Paidotribo.

Cratty, B. (1982). El desarrollo perceptivo y motor en los niños. Barcelona. Paidós.

Cuenca, M. (2003) La modelación espacial: un procedimiento para estimular el desarrollo del monólogo narrativo en los niños del 6to. Año de vida. Tesis en opción al Título de Doctora en ciencias pedagógicas. Cuba: Camagüey.

Deval, J. (2006). El desarrollo humano. 7ma. Ed. Madrid: Siglo XXI Editores.

Díaz, F. (1999) Una aproximación al análisis de la obra piagetiana en la educación. Piaget en la educación. Debate en torno a sus aportaciones. México: Paidós.

- Díaz, J. (1999). *La Enseñanza y Aprendizaje de las Habilidades y Destrezas Motrices Básicas*. España: Panapo.
- Dinello, R. (2007) *Tratado de educación. Propuesta pedagógica del nuevo siglo*. España: Editorial Grupo Magro.
- Duran, C y Costes, A. (2018) Efecto de los juegos motores sobre la toma de conciencia emocional. *Revista Internacional De Medicina Y Ciencias De La Actividad Física Y Del Deporte*, 18(70).  
<https://doi.org/10.15366/rimcafd2018.70.003>DOI: <https://doi.org/10.15366/rimcafd2018.70.003>
- Eisen, G. (1994). “Brain Chemistry, the Endocrine System and the Question of Play”. *Communication and Cognition*, núm. 3, vol. 27, pp. 251-259.
- Elkonin, D. (1985) *Psicología del juego*. Madrid: Visor.
- Fernández, J. (2005). *La importancia de la psicocinética en educación física*. Venezuela: RENA (2005). Red Escolar Nacional. Cuarta Etapa. Psicología. Recuperado de:  
<http://www.rena.edu.ve/cuartaEtapa/psicologia/Tema9.html>. Consultado: 10/05/2010.
- Flores, J. (2013). Efectividad del programa de estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de niños de 0 a 3 años. *Revista CIENCIA Y TECNOLOGÍA*, 9(4), 101-117.
- Franco, S. (2009) *Aspectos que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal: preescolar el Arca*. Colombia: Corporación Universitaria Lasallista.
- Franco, A. & Ayala, J. (2011) Aportes de la motricidad en la enseñanza. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 7(2).

- Gallego, A., Valencia M. y Rios, V. (2015) El juego la mejor herramienta para desarrollar la motricidad en la educación inicial. Colombia: Universidad Del Tolima.
- García, A. Gutiérrez, F. Marqués, J. Román, R. Ruiz, F. Samper M. (2000). Los Juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años. Barcelona: Inde.
- García, J. y Fernández, V. (1996) Juego y psicomotricidad. España: CEPE.
- Garaigordobil, M. (2005). Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia (Vol. 160). España: Ministerio de Educación.
- Garaigordobil, M. (2003) Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta prosocial y creatividad. Madrid: Pirámide.
- García, A. y J. Llull (2009). El juego infantil y su metodología. Madrid: Ed. Editex.
- Garcia, M. (1996). Desarrollo de las Habilidades Motoras. Barcelona, España: Océano
- Gran Enciclopedia de los Deportes. Madrid, España: Cultural.
- Gastiaburú, A. (2012). Programa, juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E del Callao. Universidad San Ignacio de Loyola (Perú) Recuperado de:
- [http://repositorio.usil.edu.pe/wpcontent/uploads/2014/07/2012\\_Gastiabur%C3%BA\\_ProgramaJuego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo](http://repositorio.usil.edu.pe/wpcontent/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_ProgramaJuego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo).
- Gil, P. (2006). Abordar y ofrecer la motricidad en programas de alta calidad para los niños pequeños: propuesta global de la Educación Física en Infantil. Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales, 22(6), 37-68.
- Recuperado de:
- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3734859>.

- Gómez M. (2004) Problemas Evolutivos de Coordinación Motriz y Percepción de Competencia en el Alumnado de Primer Curso de Educación Secundaria Obligatoria en la Clase de Educación Física. España: Universidad Complutense de Madrid.
- Gómez, R. (2000). El aprendizaje de las habilidades y esquemas motrices en el niño y el joven. Significación, estructura, psicogénesis, Buenos Aires: Stadium.
- Hernández, A. y González, I. (2013). Estrategias metodológicas de la Educación Física en Educación Infantil. Desarrollo curricular de la educación física en la educación infantil. (pp. 93-104). Madrid: Pirámide.
- Huerta, J. y Pérez, I. (2000) Guía y ejemplo para elaborar programas de estudio por competencias profesionales integradas. Revista de Investigación en Salud, II, 1, 28-34.
- Huizinga, J. (1957) Homo Ludens. Emecé, Buenos Aires.
- Ilbay M. (2012) La importancia de la aplicación de técnicas psicomotrices en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños-as de 3 a 4 años de la Comunidad la Florida en el período noviembre del 2009-abril del 2010. Ecuador: Universidad Técnica De Ambato. Recuperado de:  
<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/976/1/4033MAR%C3%8DA%20ILBAY.pdf>.
- Jacquin, G. (1958). La educación por el juego. Madrid: Atenas.
- Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.



- Lavega, P. (2007). El juego motor y la pedagogía de las conductas motrices. *Revista Conexões*, 5(1), 27-41. Recuperado de:  
<http://fefnet178.fef.unicamp.br/ojs/index.php/fef/article/view/37>.
- Lawther, J. (1968). *El aprendizaje de las habilidades motrices*. Barcelona Paidós.
- Lázaro, A.; Arnaiz, P. y Berruezo, P. P. (2006) *De la emoción de girar al placer de aprender. Implicaciones educativas de la estimulación vestibular*. Zaragoza: Mira.
- Le Boulch, J. (1991) *La Psicokinética utiliza el movimiento humano para educar*. Buenos Aires: Paidós.
- Le Boulch J. (1971) *Hacia una ciencia del movimiento humano. Introducción a la psicokinética*. Buenos Aires: Paidós.
- Le Boulch, J. (1983) "El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los .6 años". Madrid: Donate.
- Lee, C. (1977). *The Growth and Development of Children*. Londres: Logman. (Trad.: *Crecimiento y madurez del niño*. Madrid: Narcea, 1984).
- Llorca, M. (2002). *La Psicomotricidad como propuesta de intervención educativa*. *La Práctica Psicomotriz: una propuesta educativa mediante el cuerpo y el movimiento*. Málaga: Aljibe, 181-194.
- López, V. y Montero, F. (2000). *Virtual-Prismaker: ayudando en el proceso de aprendizaje. Juego físico vs. virtual: un solo juego dos modos de interacción*. Universidad de Castilla-La Mancha. Recuperado de:  
<http://www.dsi.uclm.es/personal/antoniofdez/download/papers/conference/sii e2000- virtualprismaker.pdf>.

- Luarte, C.; Poblete, F. y Flores, C. (2014). Nivel de desarrollo motor grueso en preescolares sin intervención de profesores de Educación Física, Concepción, Chile. *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*, N° 15 (1), 7-16.
- Luria, A. (1973) *The Working Brain: an introduction to Neuropsychology*. New York: Penguin Press.
- Malaguzzi, L. (2001): *La educación infantil en Reggio Emilia*. Barcelona: Octaedro-Rosa Sensat. P 25-40
- Manno, R. (1990). *Capacidades Motoras*. Barcelona, España: Padiotribo.
- Marteniuk R. (1976) *Information and skill*, London: Methuen and Co., Ltd.
- Martínez, M. (2010). “El juego como método de aprendizaje”. *Revista digital Enfoques Educativos*. Editorial Enfoques Educativos. Recuperado de:  
[http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques\\_71.pdf#page=102](http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques_71.pdf#page=102).
- Meinel, Kurt y Schnabel, Günter (1988). *Teoría del Movimiento. Síntesis de una teoría de la motricidad deportiva bajo el aspecto pedagógico*, Argentina: Stadium.
- Miras, T. (2013). *El juego simbólico en el aprendizaje infantil*. Trabajo de grado para optar el título de Maestro en Educación Infantil. Facultad de Educación, Universidad Internacional de la Rioja.
- Monedero, J. (2004). *Juego y educación ciudadana*. *Revista prospectiva*, (9), 95-102.
- Monereo, C. (2000). *Estrategias de enseñanza aprendizaje. Formación de profesores y aplicación en la escuela*. Barcelona: Grao.
- Moreno, J. y Rodríguez, P. (2010) *El Aprendizaje por el Juego Motriz en la Etapa Infantil*. España: Facultad de Educación. Universidad de Murcia.

- Morón, M. C. (2011). La importancia de la motivación en educación infantil. Temas para la Educación. Revista digital para los profesionales de la enseñanza, 12, 1-5.  
Recuperado de:  
<http://www.feandalucia.ccoo.es/indcontei.aspx?d=5740&s=5&ind=247>.
- Navarro, V. (2002). El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona: Inde.
- Nista-Piccolo, V. (2015) Movimiento y expresión corporal en educación infantil. Madrid: Narcea  
Narcea Nista-Piccolo, V. (2015) Movimiento y expresión corporal en educación infantil. Madrid: Narcea.
- Otones, R. y López, V. (2014). Un programa de cuentos motores para trabajar la motricidad en educación infantil. La Peonza: Revista de Educación Física para la paz, 9, 27-44. Recuperado de:  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4746783>.
- Ozolin (1989) Sistema contemporáneo de entrenamiento deportivo. La habana: Científico Técnico.
- Pazmiño, M. y Proaño, P. (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, período 2008 - 2009. Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Pérez, A. (2009). La motivación. Revista Digital CSI•F Andalucía, 14, 1-9. Recuperado de:  
[http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_14/ANATONIOJ\\_PEREZ\\_2.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/ANATONIOJ_PEREZ_2.pdf).
- Petrosk, V. (1991). Capacidades y Cualidades Físicas. Moscu, Rusia: Padiotribo.

- Piaget, J. y Inhelder, B. (2007) La psicología del niño. 17. a edición. Madrid: Morata.
- Piaget, J. (1975). Seis estudios de Psicología. Barcelona, España: Seix Barral Editorial.
- Piek, J. P.; Barrett, N. C.; Smith, L. M.; Rigoli, D. & Gasson, N. (2010) Do motor skills in infancy and early childhood predict anxious and depressive symptomatology at school age? *Human Movement Science*, Vol. 29, pp. 777-786.
- Pic, R. y Vayer, P. (1977) El diálogo corporal. Barcelona: Científico-Médica.
- Ponce de León, A. y Alonso, R. (2009). Análisis de los elementos curriculares básicos de la educación motriz. La educación motriz para niños de 0 a 6 años. (pp. 15-35). Madrid: Biblioteca Nueva.
- Pradet, L. (2000). Cualidades y Capacidades Físicas. Barcelona, España: Océano.
- Ragsdale, K. (1989) The psychology of motor learning. Ann Arbor: Edward Bros.
- Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria. España: INDE
- Rodríguez del Risco (s/f) Motricidad. Psicomotricidad fina y gruesa <http://www.psico-vida.com/2014/11/motricidad-psicomotricidad-fina-y-gruesa/>
- Rodríguez, W. (2009). Lectura y Vida. Enfoque socio histórico-cultural. México: Paradigma.
- Rogers, Carl (1988). El Proceso de Convertirse en Persona. México: Paidós.
- Rudik, P. (1989). Habilidades Motoras. Moscu, Rusia: Padiotribo.
- Ruitón, M. y Tamayo, C. (2015) Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa. In *Crescendo Educación y Humanidades*, [S.l.], v. 2, n. 2, p. 20-29, nov. 2015. ISSN 2410-0099. Recuperado de: <<http://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo->

educacion/article/view/1041      doi:[http://dx.doi.org/10.21895/in\\_cres\\_e.v2i2.1041](http://dx.doi.org/10.21895/in_cres_e.v2i2.1041).

Ruitón, M. y Tamayo, C. (2015) Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa.

In *Crescendo Educación y Humanidades*, [S.l.], v. 2, n. 2, p. 20-29, nov. 2015.

ISSN 2410-0099. Recuperado de:

<<http://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo-educacion/article/view/1041>.

doi:[http://dx.doi.org/10.21895/in\\_cres\\_e.v2i2.1041](http://dx.doi.org/10.21895/in_cres_e.v2i2.1041).

Ruiz, A. (1987). *Capacidades Físicas*. Santa Fe, Argentina: Padiotribo.

Ruiz, L. (1997). *Deporte y Aprendizaje. Proceso de adquisición y desarrollo de habilidades*, Madrid: Visor Dis S.A.

Ruiz, L. (1994). *Desarrollo Motor y Actividades Físicas*. Madrid: Gimnos.

Ruiz, L. (1987) *Desarrollo Motor y actividades Físicas II*, Madrid: Gymnos.

Rushall, B. S., & Siedentop, D. (1972). *The development and control of behavior in sport and physical education*. Philadelphia: Lea and Febiger.

Sáez de Ocáriz, U.; Lavega, P.; Mateu, M. y Rovira, G. (2014). Emociones positivas y educación de la convivencia escolar. Contribución de la expresión motriz cooperativa. *Revista de Investigación Educativa*, 2 (32), 309-326. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4795663>.

Sánchez, F. (1986). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*, Madrid: Gymnos.

Schiller, F. (1943) *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, París: Aubier, éditions.

Schmidt, R. (1991). *Motor Learning and Performance: From principles to practice*. Champaign, Illinois: Human Kinetic Books.

- Schmidt, R. (1982) The schema concept». A: KELSO, J. A. S. (ed.). Human motor behavior: an introduction. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 219-238.
- Serrabona, J. (2008). Los cuentos vivenciados: imaginación y movimiento. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 62(2), 61-78. Recuperado de: <http://www.aufop.com/aufop/revistas/arta/impresa/41/328>.
- Sheines, G. (1981): Juguetes y jugadores, Buenos Aires, Editorial de Bel-grano.
- Siedentop, D. (1998). Aprender a Enseñar la Educación Física. Barcelona: INDE.
- Stambak, M. (1979): Tono y psicomotricidad. Madrid: Pablo del Río.
- Suarez, C. (2008) La Poética del Cuerpo. Bogotá: La Serpiente Emplumada.
- Sutton-Smith, B. y Roberts, J. (1981). Play, Games and Sport. En: H. C. Triandis y A. Herron: Handbook of Cross-Cultural Psychology, vol. 4. Boston: Allyn & Bacon, Inc.
- Tanya C. (2008) estrategias lúdicas para la integración social de alumnos con problemas de aprendizajes de 3º grado. República Bolivariana de Venezuela. Instituto de Mejoramiento Profesional del Magisterio <https://www.monografias.com/trabajos65/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje2.shtml>
- Torrents M. (2005). La teoría de los sistemas dinámicos y el entrenamiento deportivo. Tesis doctoral. INEFC-Barcelona: Lleida.
- Torres, C. (2002). El juego una estrategia importante. España: Educere, 6 (19), 289-296.

- Uribe, I. (2009). El juego: sentidos y significados en la educación física. Juego y deporte: reflexiones conceptuales hacia la inclusión (pp. 23-34). Medellín, Colombia: Funámbulos Editores.
- Valdivia, A., Cartagena, L., Sarria, N., Távara, I., Seabra, A., Silva, R., & Maia, J. (2008). Coordinación motora: influencia de la edad, sexo, estatus socioeconómico y niveles de adiposidad en niños peruanos. *Rev Bras Cineantropom Desempenho Hum*, 10(1), 25-34.
- Viñaspre, P. (2004) Manual de Educación Física y Deportes. Barcelona, España: Océano.
- Vygotsky, L. S. (1982) El papel del juego en el desarrollo. Barcelona: Crítica.
- Williams, R. (1999). The behavioral perspective in contemporary education. *The teacher educator* Vol. 35 (2), pp.44-60.
- Welford, A. (1976) Skilled performance: perceptual and motor skill. Glenview, Scott: Foreman and Company.
- Yañes, Q. (2007). Fundamentación teórica de la expresión corporal en ritmo y educación física. De la Condición física de la expresión corporal. . Madrid: Gymnos.
- Zapata, O. (1989). El aprendizaje por el juego en la escuela primaria. México: Pax México.
- Zatsiorki, V. (1988) Biomecánica de los ejercicios físicos. Moscú: Reduga.

## **ANEXOS**



## MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS Y VARIABLE:	METODOLOGÍA
<p><b>PROBLEMA GENERAL:</b></p> <p>¿En qué medida influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, ¿provincia de Dos de Mayo Región Huánuco?</li> <li>2. ¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo del equilibrio motor de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco?</li> <li>3. ¿Cuál es el efecto de las estrategias lúdicas en el desarrollo físico de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco?</li> </ol>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b></p> <p>Determinar el grado de influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 635 “Monterrico” – La Unión de la provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.</li> <li>2. Evaluar el grado de influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del equilibrio motor de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.</li> <li>3. Analizar el efecto de las estrategias lúdicas en el desarrollo físico de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.</li> </ol>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL:</b></p> <p>Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El empleo de estrategias lúdicas influirá positivamente en el desarrollo de la coordinación motriz de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.</li> <li>2. La aplicación adecuada de las estrategias lúdicas influirá positivamente en el desarrollo del equilibrio motor de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.</li> <li>3. La adecuada aplicación de las estrategias lúdicas influirá significativamente en el desarrollo físico de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión, provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.</li> </ol> <p>3.6. VARIABLES:</p> <p>3.6.1. Definición conceptual:</p> <p>a. VARIABLE INDEPENDIENTE.</p> <p>Las estrategias lúdicas.</p> <p>b. VARIABLE DEPENDIENTE:</p> <p>Motricidad gruesa.</p>	<p><b>TIPO DE ESTUDIO</b> Aplicada;</p> <p><b>MÉTODOS A UTILIZAR</b> Cuasi experimental.</p> <p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b> DE de tipo Cuasi Experimental con dos grupos no equivalentes, tomados intencionalmente con juicio de expertos cuyo diagrama es el siguiente:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;"><b>G. E. I: O1 X O3</b></p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;"><b>G. C. I: O2 O4</b></p> </div> <p><b>Donde:</b> GE : Grupo Experimental. GC : Grupo de Control O<sub>1</sub> y O<sub>2</sub> : Pre Test. X : Juegos motrices O<sub>3</sub> y O<sub>4</sub> : Post Test.</p> <p><b>Población</b> En el caso de la presente investigación, la población es un grupo conformado por los 32 niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 635 “Monterrico” – La Unión de la provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.</p> <p><b>Muestra:</b> Se aplico un muestreo censal no Probabilístico – intencional, y estará conformado por 32 niños y niñas de 5 años de edad de educación inicial secciones “A” y “B” Distribuidos en dos grupos: 16 del Grupo experimental 5 años sección “A” y 16 del grupo control 5 años sección “B” de la I.E.I. N° 635 “Monterrico” – La Unión de la provincia de Dos de Mayo Región Huánuco.</p>

**Instrumentos de recolección de datos: escala de estimación**

**EL PRE TEST Y POST TEST DEL REGISTRO DE DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 635 “MONTERRICO” – LA UNIÓN DE LA PROVINCIA DE DOS DE MAYO REGIÓN HUÁNUCO**

Fecha de aplicación.....

Nombre del evaluador.....

Escala de estimación		
Al realizar el ejercicio, comete tres errores técnicos	Logro esperado	A
A realizar el ejercicio y comete cuatro errores técnicos	En proceso	B
A realizar el ejercicio, comete más de cuatro errores técnicos	En inicio	C

	ITEM	NIVEL			
		A	B	C	
Habilidad Sensorio-motriz	Flexibilidad muscular	Se acuestan boca arriba y con los ojitos cerrados e identifica sonidos			
		Acostados boca arriba con los ojitos cerrados escuchan una canción			
		La educadora nombra partes del cuerpo, los niños repiten el nombre.			
	Dominio corporal	Solo pisa los bloques de colores para cruzar			
		Se mantiene detrás de la línea señalada al hacer el ejercicio			
		Comienza el trayecto con el pie derecho			
	Coordinación	Seguir una luz con la mirada sin mover la cabeza			
		Desarrolla juegos mímicos de agarrar, soltar, acariciar.			
		Escala una pequeña escalera			
	Tonicidad	Lanzar una pelota sobre su cabeza			
		Empuja cajas			
		Se cuelga de una barra por 10 segundos, mientras se balancea.			
	Estatismo	Salta con los pies juntos, en el mismo lugar			
		Se mantiene inmóvil cuando se lo dicen.			
		Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua			

	ITEM	NIVEL			
		A	B	C	
Desarrollo motor grueso	Control postural	Entra y sale de un aro dando un salto en el suelo.			
		Sabe sortear conos			
		Marcha entre los peldaños de una escalera dibujada en el suelo			
	Ritmo	Trota por 05 segundos en un mismo lugar manteniendo el ritmo estable			
		Al sonido del pandero sube y baja de un bloque de madera despacio o rápido.			
		Camina en el jardín sobre llantas al sonido de un silbato.			
	Equilibrio	Camina por tablas estrechas en el piso hacia adelante.			
		Camina por vigas estrechas en el piso lateralmente.			
		Se desplaza hacia atrás cuando caminan por tablas en el piso. .			
	Lateralidad	Patea un balón con el pie derecho			
		Eleva una pierna con el pie derecho			
		Sube un escalón con el pie derecho			

	ITEM	NIVEL			
		A	B	C	
Desarrollo físico	Correr.	Lleva las rodillas al frente y arriba			
		Coordina el movimiento entre brazos y piernas			
		Oscila los brazos al frente y atrás			
	Saltar	Realiza el movimiento con los ojos abiertos y vista al frente.			
		Realiza la toma de impulso con las piernas semiflexionadas.			
		Llega al piso con los pies paralelos			
	Tregar	Muestra coordinación entre brazos y piernas al trepar.			
		Se impulsa con las piernas cuando trepa			
		Trepa planos inclinados de escasa altura			
	Lanzar	Lanza objetos con las dos manos desde el pecho a distintos lugares.			
		Captura objetos con la ayuda de todo el cuerpo			
		Manipula el objeto antes de lanzar			



## TALLER PSICOMOTRICIDAD

### I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 UGEL** : Dos de mayo 303.  
**1.2 I.E N°** : N° 635 “Monterrico” – La Unión **1.3 AREA** : PSICOMOTRICIDAD  
**1.4 EDAD** : 5 AÑITOS **1.5 FECHA:** 30 – 08 -2018  
**1.6.DOCENTES:** CAHUANA RATTO, Juliana Paulina  
 GÓMEZ PRIMO, Marleny  
 RUBINA MEJIA, Elizabeth  
**1.7.NOMBRE DEL TALLER:** nos divertimos jugando en el circuito.  
**1.8.APRENDIZAJES ESPERADOS:**

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
			5 años
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo.</li> <li>➤ Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie, y los objetos, en las acciones muestra predominio y a mayor control de un lado su cuerpo.

### SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<b>INICIO</b>	<b>Asamblea</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Invitamos a los niños y niñas al patio para empezar nuestro taller de psicomotricidad</li> <li>* Se les menciona las principales reglas del aula: cuidarse uno mismo, cuidar a los compañeros y cuidar el material, no empujarnos, etc.</li> <li>* Luego de manera breve se les cuenta la secuencia de la sesión del taller. Entonces, se da inicio al siguiente momento: “¿Listos para empezar a jugar?”.</li> </ul>	
<b>DESARROLLO</b>	<b>Juego motriz</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Se explica las reglas del juego: formados de uno en uno salen y realizan el circuito armado.</li> <li>* Comienzan uno a uno y ordenadamente a pasar por el circuito hasta que todos terminen de realizarlo.</li> </ul> <p>El circuito inicia pasando los aros saltando con los pies juntos, luego pasar por la colchoneta rodando, después pararse y pasar saltando el camino de pies de colores, luego pasar sigsageando los conos y finalmente pasar por el camino trazado por la sogá.</p> <b>Relajación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Después del juego motriz se les da a los niños algunos minutos para pasar del movimiento a la calma. Se pide que hagan un respiro profundo y que se sienten un momento en el suelo para estirarse y finalmente pasamos al aula</li> </ul> <b>Expresión grafica</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Los niños dibujan libremente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Colchonetas</li> <li>* aros</li> <li>* Conos</li> <li>* Soga</li> <li>* Pies de papel</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<b>Verbalización</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>* ¿Que jugamos hoy? ¿Qué materiales habían ¿se han divertido?</li> </ul>	

## TALLER PSICOMOTRICIDAD

**NOMBRE DEL TALLER: EL BAILE DE LAS CINTAS.**

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
			5 años
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo.</li> <li>➤ Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie, y los objetos, en las acciones muestra predominio y a mayor control de un lado su cuerpo.

<b>ANTES DEL TALLER</b>	Organizamos el espacio y prevemos los materiales que vamos a utilizar para el taller.
<b>MATERIALES Y RECURSO</b>	Cintas de papel recortadas de algunos metros (de 2 a 4 metros) por 10 cm de ancho. Deben ser cintas de diferentes colores. También se necesitará música y alguien que detenga la misma cuando se le indique
<b>INICIO</b>	Nos reunimos y formamos un círculo, realizamos ejercicios de calentamiento moviendo todo nuestro cuerpo, y dialogamos sobre la actividad que vamos a realizar y recordamos las reglas a seguir para realizar las actividades
<b>DESARROLLO</b>	Se entrega a cada niño una cinta. Ellos deberán enrollarla sobre sí misma hasta formar un bollito de cinta. Una vez que comience la música, los niños deberán desplegar esa cinta hacia arriba y hacia los costados, haciendo dibujos con las cintas al compás de sus movimientos, pero deben estar atentos pues al momento de que la música se detenga, ellos deberán permanecer inmóviles (como estatuas) hasta que la música vuelva a escucharse. Pierde el niño que, por falta de atención, se mueva sin la música.
<b>CIERRE</b>	Para finalizar nos reunimos en asamblea y dialogamos sobre nuestra actividad y lo que más les gustó realizar el día de hoy.

**TALLER PSICOMOTRICIDAD**  
**NOMBRE DEL TALLER:** carrera de balones.  
**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
			5 años
<b>PSICOMOTRICIDAD.</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo.</li> <li>➤ Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie, y los objetos, en las acciones muestra predominio y a mayor control de un lado su cuerpo.

ANTES DEL TALLER	Organizamos el espacio y prevemos los materiales que vamos a utilizar para el taller.
MATERIALES Y RECURSO	Pelotas
INICIO	Nos reunimos y formamos un círculo, realizamos ejercicios de calentamiento moviendo todo nuestro cuerpo, y dialogamos sobre la actividad que vamos a realizar y recordamos las reglas a seguir para realizar las actividades
DESARROLLO	<p>Hay que llevar un balón por el suelo con la mano a lo largo de unos 15 o 20 metros. Gana el primero que llega y lo ha hecho bien.</p> <p>Para que se cumpla el objetivo deseado se puede introducir la norma de que el que no ejecute correctamente la acción quedará eliminado del juego.</p> <p>Es conveniente para evitar choques, que los niños salgan por oleadas en vez de todos a la vez.</p> <p>Será necesario dejar muy claro en qué consiste la conducción del balón: llevarlo durante todo el recorrido controlado, y no lanzada adelante y correr tras él.</p>
CIERRE	Para finalizar nos reunimos en asamblea y dialogamos sobre nuestra actividad y lo que más les gustó realizar el día de hoy.

**TALLER PSICOMOTRICIDAD**  
**NOMBRE DEL TALLER:** lluvia de pelotas.  
**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
			5 años
<b>PSICOMOTRICIDAD.</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo.</li> <li>➤ Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie, y los objetos, en las acciones muestra predominio y a mayor control de un lado su cuerpo.

ANTES DEL TALLER	Organizamos el espacio y prevemos los materiales que vamos a utilizar para el taller.
MATERIALES Y RECURSO	Varias pelotas de plástico.
INICIO	Nos reunimos y formamos un círculo, realizamos ejercicios de calentamiento moviendo todo nuestro cuerpo, y dialogamos sobre la actividad que vamos a realizar y recordamos las reglas a seguir para realizar las actividades
DESARROLLO	Se divide a los niños en dos equipos. Un equipo estará de un lado del aula o lugar de juego. El otro estará del otro lado. Al momento que demos la orden, los niños comenzarán a arrojar las pelotas que están de su lado hacia el lado contrario. Gana el primer equipo que se haya quedado sin pelotas del color inicial en su espacio
CIERRE	Para finalizar nos reunimos en asamblea y dialogamos sobre nuestra actividad y lo que más les gustó realizar el día de hoy.



## TALLER PSICOMOTRICIDAD

**NOMBRE DEL TALLER:** te toco y no me tocas

### APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
			5 años
<b>PSICOMOTRICIDAD.</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo.</li> <li>➤ Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie, y los objetos, en las acciones muestra predominio y a mayor control de un lado su cuerpo.

ANTES DEL TALLER	Organizamos el espacio y prevemos los materiales que vamos a utilizar para el taller.
MATERIALES Y RECURSO	Ningún material
INICIO	Nos reunimos y formamos un círculo, realizamos ejercicios de calentamiento moviendo todo nuestro cuerpo, y dialogamos sobre la actividad que vamos a realizar y recordamos las reglas a seguir para realizar las actividades
DESARROLLO	Todos corriendo por la pista hay que intentar tocar la parte del cuerpo que mencionamos, en el cuerpo de los compañeros, intentando que no te lo toquen a ti. Debido a que es un juego de gran actividad en el que los niños corren mucho, hay que insistir en recordar las normas para que los niños no se hagan daño unos con los otros, con el fin de evitarlo.
CIERRE	Para finalizar nos reunimos en asamblea y dialogamos sobre nuestra actividad y lo que más les gustó realizar el día de hoy.

## GALERÍA DE FOTOS

### DESARROLLANDO LA MOTRICIDAD GRUESA

**1. PARA CADA FOTOGRAFÍA POR EL NOMBRE DEL JUEGO Y LA FUNCIÓN MOTRIZ GRUESA QUE MEJORA. (EXPLICAR EN 2 LÍNEAS)**

**2. ELIMINAR LAS QUE SE DUPLICAN.**



































