

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCABELICA



FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TESIS

**LOS JUEGOS INFANTILES CONCRETOS EN EL
DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 5 AÑOS
DE LA I.E. 108 "MIGUEL GRAU" SAN JUAN DE
LURIGANCHO - LIMA**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención al niño y adolescente

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL**

PRESENTADO POR:

Milagro Elizabet Guidotti Camarena

Miriam Jannette Granados Aquino

HUANCAVELICA – 2019

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
(CREADA POR LEY N° 25265)
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

ACTA DE SUSTENTACION DE TESIS

En la ciudad de Paturpampa, auditorio de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica

a los 16 días del mes de febrero del año 2019, siendo las 13:00 horas

se reunieron; los miembros de jurado calificador, que está conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE: Dr. Humberto Guillermo Coarayar Tadayco

SECRETARIO: Dra. Maria Dolores Aguilar Córdova

VOCAL: Mg. Ubaldo Cayllahua Yarasca

Designado con la resolución N° 0054-2019-D-PEO-UNH del proyecto

de investigación titulado Los juegos infantiles concretos, en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho-Lima.

Siendo los autores (es)

Milagro Elizabet Guidotti Camarena

Miriam Jannette Granados Aguiño

A fin de proceder con la calificación de la sustentación del proyecto de investigación antes citado.

Finalizado la sustentación; se invitó al público presente y a los sustentantes abandonar el recinto y luego de una amplia deliberación por parte del jurado, se llegó al siguiente resultado:

Egresado: Milagro Elizabet Guidotti Camarena

APROBADO POR Mayoría

DESAPROBADO POR _____

Egresado: Miriam Jannette Granados Aguiño

APROBADO POR Mayoría

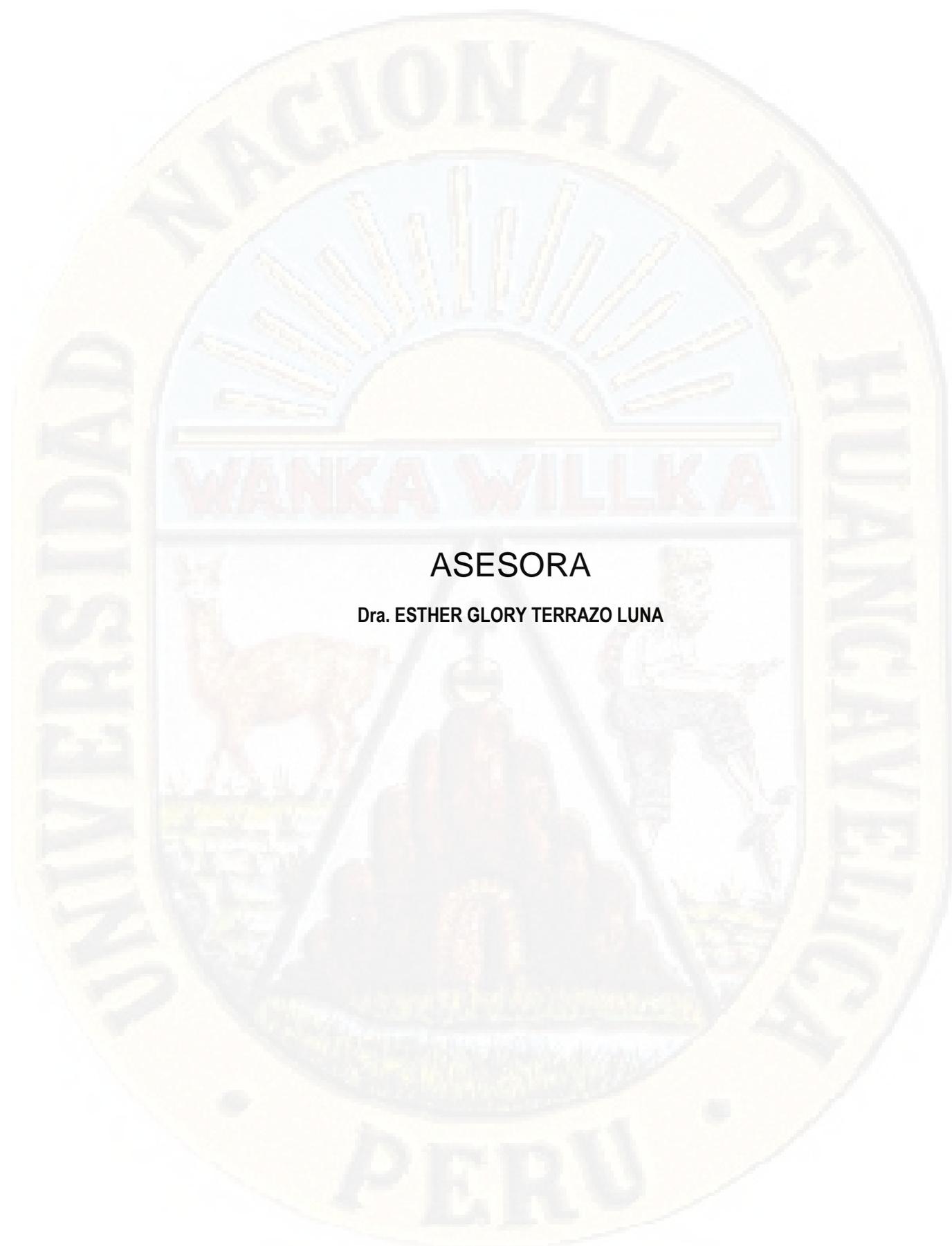
DESAPROBADO POR _____

En conformidad a lo actuado firmamos al pie del presente

[Firma]
PRESIDENTE

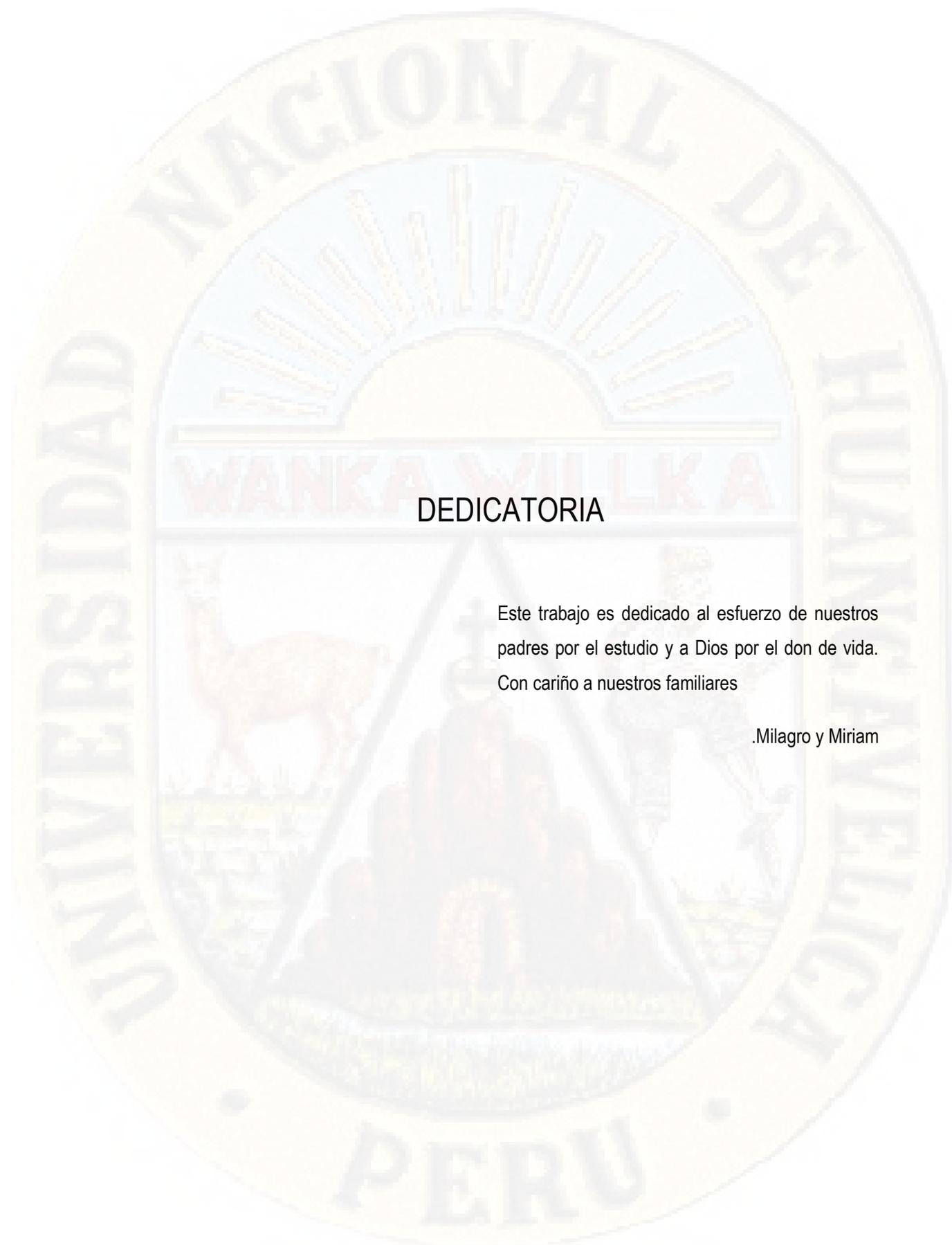
[Firma]
SECRETARIO

[Firma]
VOCAL



ASESORA

Dra. ESTHER GLORY TERRAZO LUNA



DEDICATORIA

Este trabajo es dedicado al esfuerzo de nuestros
padres por el estudio y a Dios por el don de vida.
Con cariño a nuestros familiares

.Milagro y Miriam

ÍNDICE

Portada	i
Acta de sustentación	ii
Asesor	iii
Dedicatoria	iv
Índice	v
Resumen	viii
Abstract	ix
Introducción	x
CAPÍTULO	
PROBLEMA	
1.1. Planteamiento del problema	11
1.2. Formulación del problema	13
1.2.1. Problema general	13
1.2.2. Problemas específicos	13
1.3. Objetivos de investigación	13
13.1. Objetivo general	13
1.3.2. Objetivos específicos	13
1.4. Justificación del estudio	14
1.5. Limitaciones	15
CAPITULO II	
MARCO TEORICO	
2.1 Antecedentes de la investigación	16
2.1.1. Antecedentes internacionales	16
2.1.2. A nivel nacional	17
2.1.3. A nivel regional	19
2.2 Bases teóricas	20
2.2.1. Teoría del juego	20

2.2.2.	El juego	23
2.2.3.	Definición del juego	23
2.2.4.	Características del juego	26
2.2.5.	Clasificación del juego	29
2.2.6.	importancia y valor del juego infantil	31
2.2.7.	Desarrollo motor	38
2.3.	Formulación de la hipótesis	43
2.3.1.	Hipótesis general	43
2.3.2.	Hipótesis específicas	43
2.4.	Variable de estudio	44
2.5.	Definición de termino	44

CAPITULO III

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

3.1.	Ámbito de estudio	45
3.2.	Tipo de investigación	45
3.3.	Nivel de investigación	45
3.4	Método de investigación	46
3.4.1.	Método general	46
3.4.2.	Método específico	46
3.5.	Diseño de investigación	47
3.6.	Población muestra y muestreo	47
3.6.1.	Población-muestra	47
3.7.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	47
3.7.1.	Técnicas	47
3.7.2.	Instrumentos	48
3.8.	Procedimiento de recolección de datos	48
3.9.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	48

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados	50
4.2. Contratación de hipótesis	58
4.3. Discusión	64
Conclusiones	68
Recomendaciones	69
Referencias bibliográficas	70
Anexos	72

RESÚMEN

El presente trabajo de investigación tiene como propósito determinar la influencia de Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho- Lima, para ello se formuló el problema ¿En qué medida la aplicación de los juegos infantiles concretos influye en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho- Lima? y de igual modo se planteó la hipótesis: La aplicación de Los juegos infantiles concretos influye en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho- Lima. Se ubica en el tipo de investigación aplicada, con diseño pre experimental con pre y post test. El tipo de muestreo fue el no probabilístico con una muestra de 20 niños y niñas de 5 años. Los instrumentos fueron el test de desarrollo psicomotor la misma que se sometió a juicio de expertos y nivel de confiabilidad de alfa de cronbach. En los resultados obtenidos se tiene una mejora significativa en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años Por lo que se llega a la conclusión Se determinar la influencia los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho - Lima. Por lo que luego de la aplicación de los instrumentos de investigación se tiene los siguientes resultados: en el pre test ningún niño se ubica en el nivel bueno, Mientras que en el post test se tiene a 13 niños que representa el 52% de la muestra. . Además aplicando la prueba de Wilcoxon por tener la escala ordinal y en función al p valor se tiene ($0,000 < 0,05$) lo que corrobora la influencia.

Palabra clave: Los juegos infantiles, desarrollo psicomotor y juegos concretos

ABSTRAC

The present research work has like purpose to determine the I.E's influence of The infantile concrete games in the psychomotor development in children of 5 years. 108 Miguel Grau San Juan of Lurigancho Lima, for it the problem was formulated Once in what the application software of the infantile concrete games was measured you influence the psychomotor development in children of 5 years of the I.E. 108 Michael Grau does San Juan of Lurigancho File? And likewise the hypothesis came into question: The application software of The infantile concrete games influences the psychomotor development in children of 5 years of the I.E. 108 Michael Grau San Juan of Lurigancho Files. He positions himself in the kind of applied research, with design experimental pre with pre and after test. The kind of sampling was the probabilistic no with 20 boys and girls's sample of 5 years. Instruments were the test of psychomotor development the same that submitted to experts' judgment and cronbach's level of reliability of alpha. A significant improvement in the psychomotor development in children of 5 years has For what it takes place for to the conclusion influence To Determine the infantile concrete games itself in the obtained results they influence the psychomotor development in children of 5 years of the I.E. 108 Michael Grau San Juan of Lurigancho - File. For that right after the application software of the fact-finding instruments has the following results itself: In the pre test no little boy positions himself in the good level, Mientras than in the 13 children that you represent 52 % of the sample are had after test. . Besides applying Wilcoxon's sample to have the ordinal scale and in show to the p cheer up influence has (0.000 0.05) what you corroborate itself.

Key word: The infantile games, psychomotor development and concrete games.

INTRODUCCIÓN

Es importante abordar el tema desde el punto de vista pedagógico, propiciando experiencias de aprendizaje que permitan una interacción adecuada y variada para la estimulación, el desarrollo de la inteligencia interpersonal y el mejoramiento del rendimiento académico de los niños, ya que justamente en la etapa de educación inicial se trata de estimular el aprendizaje integral, el cual es importante para el desarrollo personal y social de los niños.

Dado que los Juegos infantiles concretos tiende a mejorar la psicomotricidad; sus objetivos se encuentran centrados en el protagonismo del niño, con la puesta en práctica de la motricidad que se debe desarrollar en el niño. Considerando estos elementos que configuran la estructura de la investigación, se articulan en cuatro capítulos, que son:

El Capítulo I, trata sobre el problema de investigación y dentro de ello el planteamiento y formulación del problema, la justificación, los respectivos objetivos de la investigación.

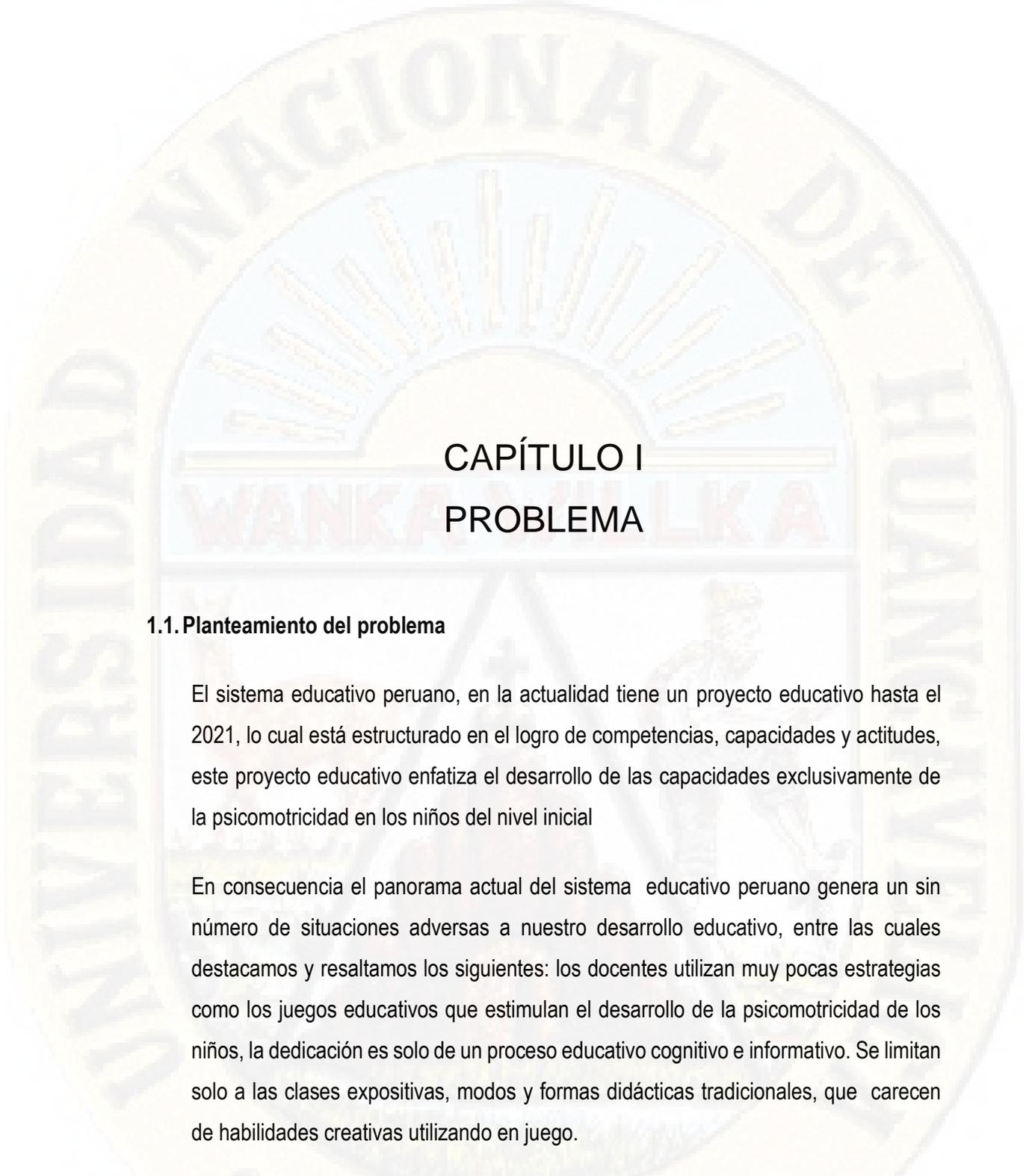
El Capítulo II, referentes a los antecedentes contiene el marco teórico conceptual de la investigación, las hipótesis: aquí se precisa la información teórica relevante sobre las variables de estudio, es decir sobre el clima institucional y el desgaste emocional docente, sustentado en teorías y bibliografía actualizada.

El Capítulo III. Referida al marco metodológico, trata sobre las variables de investigación y las precisiones metodológicas: tipo, nivel, diseño y carácter. Además las técnicas e instrumentos para la recolección de datos y métodos estadísticos para el procesamiento de la información.

El Capítulo IV. De los resultados, aquí se detalla los pormenores del análisis, la aplicación de los instrumentos y procesamiento de la información de las dos variables de estudio, conjuntamente con la prueba de hipótesis, la discusión de resultados; sustentados en cuadros y gráficos debidamente interpretados.

Finalmente las conclusiones y recomendaciones, con la finalidad que puedan ser tomados en cuenta en posteriores investigaciones. Y las referencias bibliográficas.

Las investigadoras.



CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

El sistema educativo peruano, en la actualidad tiene un proyecto educativo hasta el 2021, lo cual está estructurado en el logro de competencias, capacidades y actitudes, este proyecto educativo enfatiza el desarrollo de las capacidades exclusivamente de la psicomotricidad en los niños del nivel inicial

En consecuencia el panorama actual del sistema educativo peruano genera un sin número de situaciones adversas a nuestro desarrollo educativo, entre las cuales destacamos y resaltamos los siguientes: los docentes utilizan muy pocas estrategias como los juegos educativos que estimulan el desarrollo de la psicomotricidad de los niños, la dedicación es solo de un proceso educativo cognitivo e informativo. Se limitan solo a las clases expositivas, modos y formas didácticas tradicionales, que carecen de habilidades creativas utilizando en juego.

Pero también, se utiliza muy poco los juegos concretos a pesar de saber que los juegos son parte importante en el desarrollo del niño, porque a través de esta actividad el niño explora el medio donde se desarrolla y los docentes estamos llamados utilizar esta actividad del niño para generar aprendizajes y desarrollar la psicomotricidad fina.

Por otro lado, el desarrollo de las potencialidades humanas, la influencia, la creatividad y el talento constituyen uno de los grandes problemas globales relacionados con la educación, siendo uno de los retos más importantes generar hombres capaces de enfrentar desafíos y de ser originales e imaginativos, en tal sentido es preciso que el desarrollo de la psicomotricidad fina se debe iniciar desde la etapa pre escolar donde el niño está predispuesto a asumir estas acciones y fortalecer su pre escolar.

Por otro lado se está perdiendo el juego de los ancestros, se está remplazando por otros que en algunos casos degeneran el pensamiento del niño por ello entiendo que tradición es todo aquello que se transmite de una generación a otra, es decir los elementos y hechos folklóricos que van dejando los ancianos o adultos a los niños de una determinada comunidad, como tal los juegos tradicionales son entendidos como los “juegos y juguetes populares practicados por niños el cual son en esencia, sobrevivencias de formas de recreación de épocas pasadas, siendo hallados generalmente (con algunas modificaciones locales de nombre o de desarrollo en las diferentes regiones geográficas), se pretende observar los efectos que generan en el desarrollo de la motricidad.

Bajo esta perspectiva es que realizamos indagaciones en el PEI de la institución encontrándose entre las problemáticas: “Los niños ingresan al nivel inicial con deficiencias en su desarrollo psicomotor fino. Con poca estimulación en el hogar, los niños presentan poco desarrollo de la psicomotricidad.

De igual modo se dialogó con las profesoras de aula encontrándose los aspectos señalados anteriormente, finalmente se realizó observaciones directas a los niños encontrándose que efectivamente tienen poco desarrollo de su desarrollo de la psicomotricidad.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho- Lima?

1.2.2. Problemas específicos

¿De qué manera los juegos infantiles concretos influyen en la percepción psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho- Lima?

¿De qué manera los juegos infantiles concretos influyen en la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho- Lima?

¿De qué manera los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo de la eficacia motriz en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho- Lima?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar que los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho- Lima.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar que los juegos infantiles concretos influyen en la percepción psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho- Lima.

Determinar que los juegos infantiles concretos influyen en la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho- Lima.

Determinar que los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo de la eficacia motriz en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho- Lima

1.4. Justificación del estudio

La realización del presente trabajo de investigación se justifica por las siguientes razones:

Justificación teórica. Las teorías que fundamentan el juego como una estrategia didáctica permite a la investigación poner en evidencia la importancia del juego en el desarrollo escolar, por lo que todos los docentes en especial de los primeros grados deben de utilizar esta estrategia para poder mejorar el desarrollo de sus aprendizajes y también desarrollo de la psicomotricidad.

Justificación práctica. En una educación para y por la recreación, el juego en el nivel de educación en la escuela se contribuye a despertar en el niño la verdadera conciencia individual y colectiva, y este convencimiento debe ser considerado por los docentes para desempeñar un rol decisivo en el proceso enseñanza-aprendizaje que incluya esta actividad como herramienta didáctica pedagógica en los diferentes espacios de aprendizaje que conforman el aula.

Los juegos tradicionales propuestos se justifican por cuanto a través de éstos se pretende rescatar gran cantidad de juegos tales como: cañicas, cometas, stop, la candelita, carreras de sacos, trompos, la chapada entre otros; los cuales son significativos en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños.

En el presente trabajo de investigación se pretende promover el desarrollo de la psicomotricidad; a través de la práctica de los juegos tradicionales y su adaptación como herramienta de enseñanza en espacios de aprendizajes del aula ya que el juego es la clave fundamental en la infancia, por cuanto éste, facilita que el individuo aprenda a desenvolverse en el entorno, internalice normas y costumbres de la sociedad a la que pertenece, para de esta forma, iniciar su proceso de socialización e interacción con el medio.

1.5. Limitaciones

Las limitaciones encontradas durante el trabajo de investigación fueron los espacios educativos que fueron muy pocas para la aplicación experimental con los niños de la muestra, por lo que nos adecuamos al horario y la temática programada por el grupo de estudio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Mosquera (2009). Realizada en la universidad de Málaga para optar el grado de doctor con la tesis titulada *“Influencia de una intervención psicomotriz en el proyecto de aprendizaje de la lectoescritura en la edad de cinco años”*. Llegó a la conclusión que la educación psicomotriz constituye el medio más adecuado para el desarrollo del esquema corporal. Ello es debido a que su elemento esencial de intervención es el cuerpo, ya que desarrolla todo un sistema de estrategias que favorecen el conocimiento de sí mismo, sus posibilidades motrices, sus límites y la interacción con el medio, desde una dinámica afectiva y globalizadora

Espejo y Salas. (2008). Realizada la investigación en la universidad de Chile para optar el grado de magister la tesis titulada *“Correlación entre el desarrollo psicomotor y el rendimiento escolar, en niños de primer grado de educación básica, pertenecientes a establecimientos municipales de dos comunas urbanas de la región metropolitana de Chile”*. Llegó a la conclusión que el desarrollo Psicomotor se correlaciona significativamente con el rendimiento

escolar en niños de primero básico, pertenecientes a colegios municipalizados en la región metropolitana.

Espinoza (2011). De la universidad de Ecuador para optar el grado de magister con la tesis titulada *“Importancia de la psicomotricidad en el nivel preescolar”*. Llegando a la conclusión que la etapa preescolar es donde el niño adquiere seguridad para desplazarse en un espacio con ritmo y armonía; juega dando rienda suelta a sus impulsos exterioriza sus pensamientos, imita a los demás explora y descubre aspectos del mundo que le rodea etc. Por lo que es importante aprovechar al máximo la vida del niño en todos sus aspectos para favorecer su socialización, percepción, coordinación motriz, atención, concentración, memoria, sentido de colaboración, etc., siendo la psicomotricidad el marco perfecto para potenciar todos estos elementos

Obesso, (2012). Realiza la investigación titulada *“Programa de Juegos Sociales para fortalecer la autoestima de los alumnos del Quinto Grado de Educación Primaria del Centro Educativo N° 88102 ‘República de Chile’ de Casma”*, concluyó en lo siguiente: La aplicación de un programa de juegos sociales convenientemente estructurado y de acuerdo a las necesidades específicas de los niños, fortalece significativamente la autoestima de los alumnos. Sí es posible estimular el fortalecimiento de la autoestima utilizando un programa de juegos sociales estructurado convenientemente y de acuerdo a las necesidades específicas de los niños. Es importante, para el desarrollo personal del ser humano, fortalecer su autoestima como base de un conjunto de habilidades sociales.

2.1.2. A nivel nacional

Bravo (2012). Realiza la investigación en la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle en su tesis: *“La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años en la una Institución Educativa Privada Porvenir del distrito de San Borja”* llegaron

a la conclusión que la aplicación del programa de actividades de psicomotricidad global ha influido significativamente en el desarrollo de conceptos básicos en los niños siendo el nivel de conceptos básicos en los niños de cuatro años, antes de la aplicación del programa de psicomotricidad global fue Medio; la psicomotricidad es fuente integradora del conocimiento del niño, pues es el movimiento corporal en el medio que colabora a que el niño relacione los objetos y genere sus propias estructuras mentales

Ritter (2012). En su tesis titulado: *“Los Juegos en las aulas de matemática: relacionando con la actitud del docente”*. Investigación presentada en la universidad nacional Enrique Guzmán Y Valle La Cantuta, plantea el problema ¿De qué manera los Juegos en las aulas de matemática relacionan la actitud del docente? En esta investigación concluyo que los juegos son considerados como actividades lúdicas, diferentes a las diversiones ya que estos representan solo un pasatiempo, mientras que los juegos se mostraron como actividades superiores que representan un desafío para los niños. Y es una actividad donde los niños se desenvuelven libremente, buscando superar desafíos de diferentes órdenes o sobre reglas definidas. Manifiesta que se hace necesario también concientizar a la sociedad y a los padres de familia que los juegos no son sinónimos de irresponsabilidad por parte del profesor. Que los juegos son un trabajo serio que exige concentración, empeño y dedicación,

Lezana (2013). Realizó su investigación: *Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática*, tesis para obtener el grado académico de Magíster, Investigación presentada en la Universidad Los ángeles de Chimbote. El tipo de investigación realizada fue cuantitativo, con un nivel explicativo y diseños pre. Experimental. El muestreo fue el no probabilístico, con una muestra de 12 estudiantes.

La técnica e instrumento usado fue la encuesta y el cuestionario, los resultados de la *investigación* demostraron que el 100% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir un logro previsto; da a entender que los estudiantes lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 0% de los estudiantes tienen como nivel de logro de aprendizaje C, es decir, en inicio; La conclusión fue : La aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el logro de aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes del tercer grado sección única de Educación Primaria, de la Institución Educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia”, de Nuevo Chimbote, en el año 2011.

2.1.3. A nivel regional

Campos y Navarro, (2012). De la Universidad Peruana Los Andes en su investigación para optar el grado de magister con la tesis titulada “*Programa de desarrollo motor y su influencia en el aprestamiento en los niños de 5 años de C.E.I. 387 de San Fernando Kirinaki - Chanchamayo*” ha llegado a la conclusión que la aplicación del programa de desarrollo motor demuestra su valor pedagógico mejorando significativamente el reconocimiento del esquema corporal, equilibrio postural, lateralidad, coordinación óculo manual, organización espacio temporal en los niños de 5 años de edad.

Orllana, (2012). Realizada su investigación en la Universidad del Centro del Perú presentó la tesis para optar el grado de magister en educación con el título “*Aplicación del aprendizaje significativo de la lectoescritura de los niños del 3° grado “C” de la Escuela Estatal N° 31425 “La Libertad” Chupaca*”. Llegando a la conclusión que el problema de investigación surgió debido a la ineficacia de las estrategias metodológicas en el aula que promovían un aprendizaje pasivo, individualista y mecánico el cual ocasionó el bajo rendimiento escolar de los alumnos del 3° grado “C” de la E. E. N° 31425 de Chupaca. Siendo el aprendizaje significativo es muy importante y trascendente en el nivel escolar, ya que involucra las diferentes situaciones de aprendizaje

que promueven las experiencias de los educandos y que le permiten el logro de los objetivos y/o competencias correspondientes al grado y/o ciclo de estudios. Por su parte esta problemática también la encontramos en la Institución Educativa en la cual la psicomotricidad relaciona el desarrollo psíquico y el desarrollo motor que hace coincidente la maduración de las funciones neuromotrices y de las capacidades psíquicas del individuo, de manera que ambas cosas no son más que dos formas, hasta ahora desvinculadas, de ver lo que en realidad es un único proceso. Es por ello que mediante el presente trabajo se motiva la reflexión sobre la relación que existe entre la psicomotricidad y la escritura en el III ciclo de la educación básica regular ya que es uno de los puntos de partida para el desarrollo del estudiante en el futuro. Para la psicomotricidad el desarrollo del cuerpo y la mente no son cosas aisladas. Más aún, se parten del principio general, ya sobradamente experimentado, de que el desarrollo de las capacidades mentales se logra a partir del conocimiento y control de la propia actividad corporal, es decir de la correcta construcción y asimilación de lo que se denomina el esquema corporal. Con lo cual podemos tomar como punto de partida ante nuestro problema la ineficacia de la psicomotricidad frente a la forma y nivel de escritura que se evidencia en los niños del III ciclo del nivel primario, en nuestra labor educativa. La problemática nos lleva a proponer alternativas de solución ante la dificultad presentada y optimizar los procesos de la enseñanza aprendizaje diseñando estrategias orientadas hacia el logro de alternativas que permitan mejorar el proceso educativo. Por otro lado la psicomotricidad.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Teoría del Juego

Teorías Clásicas

Teoría del Exceso de Energía: Según *Schiller* y *Spencer*, jugar ayuda a eliminar la energía sobrante del cuerpo, además de otorgar beneficios físicos.

Teoría de la Recreación: Según *Lazarus*, jugar permite reponer la energía gastada en el trabajo.

Teoría de la Recapitulación: Según *Hall*, jugar facilita la eliminación de viejos instintos.

Teoría de la Práctica: Según *Groos*, jugar perfecciona los instintos y permite desarrollar los conocimientos y habilidades necesarias para la vida adulta. Ofrece además de beneficios físicos y beneficios cognitivos.

Teorías Modernas

a. Teoría Psicoanalítica:

Según *Freud* y *Ericsson*, el juego permite reducir la ansiedad dando al niño sentido de control sobre el mundo, además de ser una forma aceptable de expresar los impulsos inconscientes. También brinda beneficios emocionales y sociales.

b. Teoría Cognitiva:

Según *Jean Piaget*, el juego pone en práctica y consolida las habilidades y conceptos que han sido aprendidos por el niño previamente, facilitándose en el desarrollo cognitivo.

Según *Vigotsky*, el juego promueve el pensamiento abstracto del niño así como su aprendizaje dentro de la Zona de Desarrollo Próximo.

Según *Bruner*, el juego consolida el aprendizaje mientras se permite la posibilidad de llevar a cabo nuevos aprendizajes en una atmósfera relajada.

c. Otras Teorías:

Según *Huisinga*, (2000, p. 45), el juego es algo que se hace completamente por placer, con un valor intrínseco, es elegido libremente por los jugadores y exige que éstos participen activamente en él. Así mismo sostiene que el juego favorece el desarrollo social y la creatividad.

Según Calero, (1988, p.42), el juego se basa en las siguientes teorías:

Teoría Biológica: Es donde nos dice que el juego es un reflejo de las fuerzas vitales que operan en nuestra estructura orgánica de la persona. Es decir, el ser humano es una estructuración compleja. Dentro de esta teoría destacaron las siguientes sub teorías:

Teoría del Ejercicio Preparatorio: Sostiene que el juego es el agente empleado para desarrollar las diferentes posibilidades congénitas, es decir, el juego resulta una función que logra que los instintos que mayormente están en un estado insipiente, se motiven, se activen y se perfeccionen.

Teoría Catártica: Expone que el juego es un estimulante que sirve al organismo para impulsar el crecimiento de los instintos nocivos que tiene la persona, desde el momento que llegan al mundo.

Teoría Fisiológica: El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energía que propugna por evadirse del organismo infantil, las que se desplazan por los centros nerviosos. Dentro de esta teoría destacó la siguiente sub teoría:

Teoría del Descanso Recreo: Nos dice que el juego es el cambio de actividad u ocupación que proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso.

Teoría Psicológica: Dentro de esta teoría destacaron las siguientes sub teorías:

Teoría del Placer Funcional: El juego se deriva en el “placer”, esto se debe a que la imaginación podría desenvolverse libremente, sin trabas, fuera de las restricciones de la realidad.

Teoría de la Sublimación: Su mayor representante fue *Sigmund Freud* en donde define al juego como una corrección de la realidad insatisfactoria. Esta

teoría se basa en las referencias del pasado, es decir, a lo que el niño trae consigo mismo (conciencia), mas no a lo que recibirá en el futuro.

2.2.2. El Juego

Sigmund Freud considera el juego del niño como una acción que le permite elaborar sucesos. Es decir, el juego es un medio de salida en relación con previas frustraciones. El juego es el puente entre las experiencias concretas y el pensamiento abstracto; constituye, para *Freud*, una expresión fundamental de la manera del ser humano, es decir, autoafirmarse.

Jean Piaget nos dice que el juego es el acto principal que realiza el niño durante los primeros meses de existencia excepto en los momentos de nutrirse de miedo o de rabia. *Piaget* clasificó el juego del niño en tres categorías que corresponden con las etapas del desarrollo, las cuales se dividen a su vez en sub etapas; estas categorías son el ejercicio, el símbolo y la regla; de ello resulta los juegos de ejercicio simple, los juegos simbólicos y los juegos con reglas.

El juego, por lo tanto, será para el niño un soporte de cultura, será una ficción y será una creación al mismo tiempo, y aún más así ayudando a niños con problemas de atención-concentración.

2.2.3. Definición de juego

Etimológicamente la palabra “*juego*” deriva del latín “*jous*”, que significa *diversión o ejercicios recreativos*.

Llamamos “*juego*” a toda actividad que no produce bienes materiales, sino que se realiza como distracción o pasatiempo.

Hilarión Tobar Narrea cita a *Montaigne* en donde dice que los juegos de los niños deberían considerarse como sus actos más serios, porque el juego espontáneo está lleno de significado ya que surge con motivo de procesos internos que aunque nosotros no entendamos debemos respetar. Si se desea conocer el mundo consciente e inconsciente de los niños, es necesario comprender sus juegos; observando éstos descubrimos sus adquisiciones

evolutivas, sus inquietudes, sus miedos, aquellas necesidades y deseos que no pueden expresar con palabras y que encuentran salida a través del juego. *Schneersohn*, gran investigador del juego infantil, ha descubierto un tipo de neurosis que surge como consecuencia de la falta de juegos en los niños que viven solos o en aquellos que no tienen suficientes oportunidades de esparcimiento. *“Los niños indisciplinados, pleitistas o de trato difícil, generalmente son aquellos que no juegan suficientemente”*.

El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual), y afectivo (emocional) del niño en base a las tres funciones básicas de la maduración psíquica como son la asimilación, la comprensión y la adaptación de la realidad externa.

En síntesis, el juego es una actividad imprescindible para el niño. El juego es necesario para el desarrollo intelectual, emocional y social. Permite tres funciones básicas de la maduración psíquica: la asimilación, la mejor comprensión y la adaptación de la realidad externa. Exige ofrecer al niño el tiempo y los medios favorables para que lo pueda realizar a su modo. Favorece las adquisiciones sociales tempranas, las habilidades de comunicación social. Es una preparación para la vida adulta. Como conducta exploratoria, impulsa la creación de campo o campos de acción y creatividad. Tiene un sentido para el niño. Cuando se le interrumpe cualquier juego, se le priva del desenlace de un argumento creado por el mismo con una finalidad que no siempre alcanzamos a comprender.

Calero, (1988) manifiesta: que el juego es una actividad que guarda una relación con el desarrollo psíquico de las personas, en donde intervienen todos los aspectos del ser humano. En este sentido, el juego es aplicable en todas las personas.

El juego es uno de los medios que tienen que aprender y demostrar que están aprendiendo; es probable que sea la forma de aprendizaje de mucho más creadora que tiene el niño.

En el juego, el individuo siempre actúa en aquellas actividades que

posiblemente desempeñará cuando sea adulto.

Tipos de Juego:

Placer Sensorial: La finalidad de esta clase de juego es la experiencia de lo sensorial por sí misma. Enseña a los niños hechos importantes sobre su cuerpo, sus sentidos y las cualidades de las cosas del ambiente.

Jugar a las Peleas: Por lo general, es un intento para reducir la cantidad de agresión entre los niños. El niño aprende a manejar sus instintos, sentimientos e impulsos y a desahogar sus conductas negativas que son inapropiadas en su grupo

Juego Social: Refleja el alcance de su interacción con otros pequeños. Se divide en:

Juego Asociativo: La conversación se centra en la actualidad común, se presta y se pide prestado material de juego. Los niños no subordinan sus intereses individuales a los del grupo, en lugar de eso, cada niño actúa como lo desea.

Juego Cooperador o Adicional Organizado: El niño juega con un grupo organizado con el propósito de hacer algún producto material. Hay una sensación marcada de pertenecer o no al grupo. El control de la situación del grupo está en manos de uno o dos de los miembros que dirigen la actividad de los otros.

Juego Imaginario: También se le conoce como Juego de Fantasía, Dramático o Fingido. Surge durante el segundo año de vida cuando el juego funcional o sensorio-motor decae. Es una forma importante de juego en la primera infancia. Aumenta durante los siguientes tres o cuatro años y luego desciende a medida que los niños empiezan a estar más interesados en los juegos con reglas formales.

Juego Cognoscitivo: Muestra el nivel de desarrollo cognoscitivo del niño. De

acuerdo con *Piaget* y *Smilansky*, el desarrollo cognoscitivo de los niños durante la niñez temprana les permite avanzar del simple juego funcional al juego constructivo, después al juego imaginario y luego a juegos formales con reglas.

- a. **Juego Funcional:** Llamado también Juego Sensorio-Motor. Consiste en cualquier movimiento muscular simple y repetitivo con objetos o sin ellos, tales como rodar una pelota o tirar de un juguete que tenga cuerda.
- b. **Juego Constructivo:** Consiste en la manipulación de objetos para construir o “crear” algo.
- c. **Juego Imaginario:** Consiste en la sustitución de una situación imaginaria para satisfacer los deseos y las necesidades personales del niño: fingir ser alguien o algo comenzando con actividades muy sencillas pero avanzando para lograr representaciones más elaboradas.
- d. **Juegos con Reglas:** Consiste en cualquier actividad con reglas, estructura y una meta, y con la aceptación de las reglas previamente establecidas.

Jugar con Movimiento: Correr, saltar y brincar son algunas de las infinitas variedades del juego con movimiento que tienen un valor intrínseco. El juego con movimiento frecuente lo inicia el adulto y da al niño algunas de sus primeras experiencias sociales.

2.2.4. Características de los Juegos

Entre las principales características tenemos:

- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior.
- El juego transforma la realidad externa en un mundo de fantasía.
- El juego es una actividad libre.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio.
- Es la facilidad con que se rodea, para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto.
- El juego libera, arrebatada, oprime, hechiza. Está lleno de las dos cualidades

más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

Categoría del Juego:

Tenemos las siguientes categorías según *Hurlock* (2008)

Juegos Activos:

En los juegos activos, la diversión procede de lo que hace el individuo, tanto si corre por gusto, como si construye algo con arcilla y pintura.

Los niños se dedican menos a los juegos activos al acercarse a la adolescencia y cuando tienen más responsabilidad en el hogar, así como en la escuela, y un nivel más bajo de energía debido a su crecimiento rápido y a los cambios corporales.

a. Juegos Libres y Espontáneos: Son una forma libre y espontánea en la que los niños hacen lo que desean cuando quieren hacerlo y del modo que prefieren. No hay reglas ni reglamentos. Los niños siguen jugando en tanto que la actividad les resulta agradable y luego dejan de hacerlo cuando se desvanecen sus intereses y junto con él, el gozo que obtiene en la actividad.

b. Juego de Dramatización: Según (Moreno, 2009) Son una forma activa en la que los niños mediante el juego y la conducta abierta, se ocupan de materiales o situaciones como si tuvieran atributos distintos a los que poseen en realidad (p.45) . Este tipo de juego puede ser reproductivo o productivo, lo que se conoce a veces como creativo.

En los juegos de dramatización reproductiva, los niños tratan de reproducir una situación que han observado en la vida real.

Por el contrario, en los juegos productivos de dramatización, los niños usan situaciones, acciones y lenguajes de situaciones de la vida real en formas nuevas y diferentes.

Los juegos de dramatización suelen comenzar hacia el segundo año de

vida, cuando los niños juegan con sus juguetes como si se trataran de animales o personas reales.

- c. **Fantasía:** Es una especie de juego activo en la que la actividad es mental en lugar de física. En los sueños se producen experiencias de la vida cotidiana en la misma forma que se produjeron en sus experiencias diarias. Para cuando los niños entran en la escuela, las fantasías empiezan a remplazar los juegos de dramatización.
- d. **Juego Constructivo:** Son aquellos en que los niños usan materiales para hacer cosas, no con fines utilitarios, sino por el gozo que obtienen en su construcción. Al principio, la mayoría de los juegos constructivos son de índole reproductivos; los niños producen en sus construcciones objetos que ven en la vida diaria, tales como pasteles de barro, luego son construcciones productivas donde ponen de manifiesto su creatividad.
- e. **Música:** La música puede ser un juego activo o pasivo, dependiendo de cómo se utilice. Si los niños producen música cantando o tocando un instrumento tan sólo para divertirse, o si los usa como suplemento para alguna otra forma de juego activo como el baile, se tratará de un juego activo. Por otra parte, cuando el gozo obtenido procede del hecho de escuchar música producida por otro, ya sea por instrumentos musicales o mediante el canto, será una forma de diversión.

La música puede ser también reproductiva o productiva. Si los niños reproducen las palabras y las tonadas de otras, o bailan con la música en la forma que se les ha enseñado, entonces será reproductivo.

- f. **Exploración:** En la misma forma que los bebés gozan mucho al explorar todo lo que es nuevo o diferente, lo hacen también los niños mayores. Sin embargo, los juegos de exploración de los niños mayores difieren de las actividades de juego libre y espontáneo.

Juegos Pasivos:

En los juegos pasivos o las “diversiones”, la alegría se deriva de las actividades

de otros. En este tipo de juegos, el jugador consume un mínimo de energía. A los niños que les gusta ver como juegan otros pequeños, observar personas o animales de la televisión, leer las tiras cómicas o libros, están jugando con un mínimo de consumo de energía. Sin embargo, su gozo puede ser igual al de un niño que consume grandes cantidades de energía en el gimnasio o terreno de juego.

2.2.5. Clasificación del Juego

Calero M. (2000) propone la siguiente clasificación:

De Acuerdo a su Función Educativa:

Los juegos que interesan a la movilidad (motores) mayormente tienden al desarrollo muscular mediante ejercicios de músculos, de brazos, piernas. Estos juegos son propios para la educación de los sentidos sensitivos, además de desarrollar la inteligencia. En conclusión, estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil y así cultiva la sensibilidad y la voluntad.

Teniendo en cuenta al Individuo o Individuos que realizan los Juegos:

Gross, (1902) manifiesta: Los juegos son tan variados que no se podrían clasificar completamente, por ello, tomando en cuenta la cantidad de individuos que participan en los juegos, pueden ser:

a. Juegos Individuales: Tenemos los siguientes: *los juegos con los propios miembros*, se refiere cuando el niño se complace en el movimiento de su cuerpo, sus brazos, sus manos, sus dedos; *los juegos con las cosas*, es el objeto de una intensa manipulación que se efectúa con las manos pero bajo la dirección de la vista; *juegos de imitación*, cuando trata de imitar los movimientos y actitudes de las personas mayores que tienen alguna ocupación como sus padres o familiares más cercanos; *juego de ficción*, se refiere cuando el niño se vale de una cosa para figurar otra.

La imaginación infantil cambia la personalidad de los seres poniendo

creatividad en las cosas. De esta manera da vida a sus juguetes.

- b. Juegos Sociales:** Se manifiestan desde los 6 años, es decir, cuando el niño concurre a la escuela, y así comienza la socialización en estos juegos. Cada niño representa un papel o ejecuta una tarea determinada y éstos a su vez se dividen en dos grupos: *los juegos sociales de participación individualizada*, donde cada uno participa como una unidad en el juego del monopolio en donde los puntos se obtienen de modo personal; y *los juegos sociales de participación colectiva*, donde se participa en parejas o grupos más grandes.

Factores que influyen en los Juegos de los Niños:

Según *Elizabeth Hurlock*, tenemos los siguientes factores que influyen en los juegos de los niños:

Salud:

Cuando más sanos están los niños, poseerán más energías para los juegos activos.

El Juego como Recurso Pedagógico del Docente:

Ávila Petrovsky nos dice que es importante jugar estas actividades organizadas y orientadas porque para el docente puede significar enseñar o compartir experiencias, colaboración, aprender o compartir, tratar con honestidad y obedecer a las reglas o a los niños con diversos problemas.

En el juego, el niño asimila cualquier acción externa a un esquema de conocimiento que en este instante necesita de él.

En esta perspectiva sostenemos de conformidad, con los diversos teóricos, que el juego si bien es un proceso natural que vivencia al niño, también se puede aprovechar como un recurso pedagógico valiosísimo, especialmente en los niños y niñas de los niveles de inicial y primaria.

El trabajo pedagógico que realiza un docente basado en el juego puede operativizarse indudablemente en todas las áreas curriculares del nivel de educación.

2.2.6. Importancia y Valor del Juego infantil

Según Moreno, (2009) manifiesta: Los juegos son valiosos, no sólo por el interés que universalmente despiertan en los niños o por la alegría que se siente al experimentar su ejecución, sino porque, además, ofrece excelentes oportunidades para el desarrollo físico, intelectual y socioemocional.

Los juegos permiten una libertad de acción, una naturalidad y un placer que raramente se encuentra en otras actividades escolares, debiendo ser proporcionado por los educadores.

También es importante que jugar con otros, en actividad organizada y orientada, puede significar compartir experiencias, practicar colaboración y caballerosidad; aprender la necesidad de dar a todos y tantas otras virtudes sociales.

Piaget, durante el juego espontáneo, no se acomoda a una tarea dada, sino que utiliza simbólicamente la situación al servicio del conocimiento que tiene sobre una cosa u objeto.

Psicólogos rusos, tras numerosas investigaciones, han demostrado que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él, porque al introducirse en su rol, aumenta su actitud de atención y esmero. Si la educación ha de responder a las necesidades e intereses de los niños para mejorar su actuación, el juego se considerará el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje.

Según Machado, (1992) El juego ayuda al:

- **Desarrollo Físico y Psicomotor:** Muchos juegos son potenciadores de músculos gruesos y finos.
- **Desarrollo Intelectual:** El niño se ve obligado a pensar en algunos juegos

colectivos de enfrentamiento.

- **Desarrollo Social:** El niño juega aprendiendo a ejercer derechos y deberes conforme al grupo.
- **Desarrollo Afectivo:** Sirve de moderador de conflictos y expresión de los sentimientos.

A. El Juego infantil como Medio de Aprendizaje:

Para Carrillo, (2000) Cada juego con el que se enfrenta exige al niño haber aprendido unas conductas. Éstas las utilizará para transferirlas a otras más complicadas.

Está demostrado que aquello que el niño aprende mediante el juego, se transfiere a conductas no lúdicas.

B. El Juego como Recurso Didáctico:

Si el profesor utiliza el juego con ciertas características que quiere que el niño aprenda, logrará que éste se divierta y, a la vez, que aprenda ciertas conductas. El niño no sentirá el aprendizaje como tal.

El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa.

Muchos educadores y padres de familia tienen la idea de que “jugar” es que los niños sigan las consignas de un adulto que los invita a realizar una actividad divertida. Por ejemplo, los adultos proponen a los niños “jugar a hacer palmaditas y zapatear”, la mayoría de veces, con fines didácticos o recreativos. Sin embargo, es esta guía, es importante distinguir que las actividades recreativas propuestas por el adulto no deben ser entendidas como “juego” propiamente dicho. Al menos no como “juego libre”. El juego

libre en los sectores es una actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades.

Tipos de juego Existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudara a distinguir que área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

Juegos tradicionales. Para (Granada, 2011) los juegos tradicionales son juegos infantiles que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (árboles, hojas, flores, ramas, piedras, cuerdas, papeles, tablas, tejas, telas, hilos, botones, dedales, entre otros elementos más). También tienen la consideración de los juegos que se realizan con juguetes más antiguos o simples muñecos de trapo, cometas, pelotas, canicas, dados, etc. Se puede considerar como una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida diaria.

Terrones, (2000) Los juegos tradicionales son fruto de la actividad, en la que el hombre transforma la realidad y modifica el mundo, su carácter radica en la actividad de transformar la realidad reproduciéndola, ellos responden a cada sociedad humana, a las diversas agrupaciones que han ido apareciendo a lo largo de los años donde se refleja el extraordinario valor que tiene en la formación de la personalidad, de las convicciones morales, de las cualidades que contribuyan a dotar al individuo de lo necesario para su mejor desenvolvimiento de la sociedad. Completamente de acuerdo con esta idea puedo añadir que la inventiva o creación de este tipo de juegos responde a la idea del aprovechamiento del tiempo de ocio en las diversas sociedades de épocas pasadas.

Ofele, (1998, p.28) sostiene que los juegos tradicionales son aquellos que

desde hace muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir.

Para Carrillo, (2000), define los juegos tradicionales bajo una perspectiva folklórica como "expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones... son distintivos de nuestro país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos". Quiere decir que estos juegos son un conjunto de actividades recreativas y de esparcimiento muy particular y autóctono, que se practican en los pueblos, los cuales son producto de expresiones tradicionales y culturales y los mismos son transmitidos de generación en generación.

Machado, (1992), realizó una extraordinaria compilación de 25 juegos tradicionales entre los cuales se destacan las siguientes: juegos de trompo, la pájara pinta, la barca, arroz con leche, el gato y el ratón, la candelita, carreras de saco, saltar la cuerda, la perinola, juegos de metras, la zaranda, la cojita, a la víbora de la mar, la cadena, carreras de saco, doña, y otros más. Los juegos tradicionales al igual que los folklóricos, son manifestaciones recreativas y costumbres espontáneas que realizan los niños al reunirse para divertirse, sin darse cuenta que éstos son un legado de sus antepasados y que forman parte de su cultura tradicional. Los juegos tradicionales constituyen una técnica idónea para la enseñanza. Al respecto Carrillo (1993, p. 47), refiere "estos juegos son de gran importancia en el niño en tanto que incentiva su imaginación y le promueve situaciones psicológicas que pueden ser aprovechados".

Importancia de los juegos tradicionales. Los juegos tradicionales permiten

el desarrollo de la motricidad fina, gruesa y la expresión corporal de los niños. Aplicar los juegos tradicionales infantiles en el campo educativo es sumamente importante porque se convierte en un material didáctico que al utilizar puede aplicarse en diferentes áreas del aprendizaje de los niños.

Para Ofele (1998, p. 42) estos juegos tiene importancia en el ámbito pedagógico. Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones. Los juegos tradicionales en esta época contribuyen al reconocimiento de los valores personales de cada niño, afianzan su mundo natural con sus vivencias, experiencias entre los padres, además fortalecer las habilidades y destrezas psicomotoras y enriquecen sus conocimientos de su realidad y el aprovechamiento de la esencia de los elementos de la naturaleza y se practican acorde a sus necesidades, su imaginación y curiosidad. Todos los juegos tradicionales son divertidos, creativos, educativos, desinteresados, repetibles, reglas aceptadas, gratificantes, liberador, entretenido, simple, voluntario, función catártica, fin en sí mismo, placentero y con normas aceptadas.

El juego forma y dispone para expresiones y funciones superiores, educa para estar consigo mismo; enseña a observar, a inventar, a sentir, a sacar conclusiones personales; estimula el coloquio interior y el juicio crítico.

El juego infantil

Es la acción que realiza el niño en el proceso de descubrimiento del mundo donde vive, esto se relaciona con el medio ambiente donde se desarrolla y las influencias familiares y sociales en donde se desenvuelve.

La infancia tiene como fin el adiestramiento por el juego de las funciones tanto fisiológicas como físicas. En el mundo de la experiencia infantil, el niño descubre sus sentimientos, se entiende a sí mismo, siente y entiende a los demás; no es una actividad imitada de los adultos, sino descubrimiento de la

vida adulta. Sin juego la infancia no tendría historia.

El niño, mediante distintos tipos de juegos, utiliza primero su propio cuerpo, luego la capacidad de éste de emitir sonidos, más tarde con actitud de exploración y manipulación, desarrolla su capacidad de construcción, destrucción, desorden e imitación para introducirse en el mundo ilusorio de la fábula y la fantasía. Entonces ya no juega solo, o al lado de otro niño sino que lo hace con un par. Al relacionarse e intercambiar gestos, los niños forman una sociedad en la que efectuarán el aprendizaje de los adultos, a la que después se incorporarán. En la base de la sociedad infantil subyace un factor puramente instintivo: la necesidad del otro, que se enriquece con la capacidad de imitación.

Los niños juegan cerca de 15 000 horas hasta los 6 años; Carrillo, (2000) el juego es una actividad humana libre y espontánea que se lleva a cabo sin perseguir un mayor fin que el concedido por la persona que lo pone en práctica.

El juego encierra todas aquellas actividades que reportan placer, regocijo, poder y un sentimiento de iniciativa propia, además es un instrumento fundamental de crecimiento y no solo una forma de pasar el tiempo, en donde el niño no solo se muestra tal y como es, sino que también se conoce a sí mismo en sus capacidades. El juego no es sólo la experiencia en la cual el niño rehace su conocimiento, sino también su vida afectiva y social. Como afirma Schiller que “el hombre no está completo sino cuando juega”. Se puede decir que un niño que no juegue es un pequeño que no vive su infancia y deja sin cimiento su vida adulta.

Como medio de Integración Social, el juego resulta de un comportamiento básicamente social que tiene su origen en la acción espontánea pero orientada culturalmente. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño a través de él llega a conocerse a sí mismo y a los demás. El juego actúa favorablemente en el crecimiento de algunos órganos. El juego es una actividad natural importante y decisiva en el desarrollo del niño; si el niño no

juega está enfermo.

El juego es un instinto que como todos los demás provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfactorio. El ser humano juega por dos razones; el juego es una motivación de competencia y es la búsqueda de movimiento. Es la necesidad de generar interacciones con el medio ambiente o consigo mismo, que eleven la inquietud hacia lo más óptimo del individuo. El juego tiene una triple finalidad: Satisfacción de los instintos, defensa contra la ansiedad y aportación a la síntesis del Yo. Juego y educación. No puede haber educación sin juego ni juego sin educación.

Según Jimenez, (2001), nos dice que el juego en el proceso social pasa por tres etapas:

- a) Etapa del rechazo: para el niño sólo existe su mundo y su yo, incluso considera a sus compañeros como objetos y le trata como una simple cosa, es decir no se involucra en el proceso de juego.
- b) Etapa de aceptación y utilización: el niño utiliza a sus compañeros y los trata como una simple cosa, este utiliza a sus compañeros condicionándoles que complazcan a sus motivaciones, logrando hacerlos amigos y compartir alegrías.
- c) Etapa de cooperación: es cuando aparece la necesidad de que dos o más niños puedan realizar una actividad común, donde todo el grupo interactúe en el desarrollo de juegos, en donde todos ayuden y participen de manera autónoma y entusiasta.

Finalidad del Juego infantil

Según Gross, (1902), la finalidad del juego va desde el juego simple, como es la imitación de un personaje, de un animal o de un oficio, hasta llegar a la representación colectiva. Existe una gran variedad de actividades en la que los niños habrán de enfrentarse con problemas muy complejos de ritmo, de observación, de expresión de individualismo y de disciplina que tendrán que aprender a resolver. Por eso los juegos son, ante todo, juegos de acción cuya

finalidad es hacer profundizar en el análisis del niño, intentando orientar esa fuerza inmensamente individualista que es la imaginación infantil hacia causas comunes a todos, para enseñarle a comunicar a los demás sus sentimientos o los objetos transmutados o inventados que maneja, sólo así el juego será un juego de comunicación.

Orientaciones sobre la Metodología del Juego:

Según Gross, (1902) Todo juego debe dar lugar a la participación activa de la totalidad del grupo, evitando en todo momento eliminar a los participantes aun si el reglamento así lo determina.

El docente buscará la manera de que ese niño siga participando de alguna manera; por lo tanto quedará terminantemente prohibido los juegos de tipo competitivo, porque el niño no tiene la suficiente madurez emocional como para desarrollar una derrota; y desde un punto de vista social, no nos interesa educar niños competitivos.

Aquí la actitud del docente juega un rol preponderante para saber llevar las acciones sin que lesione la personalidad del niño al aplaudir a los pocos ganadores ignorando a la mayoría que no tiene las mismas habilidades.

2.2.7. Desarrollo Motor

Forero & Loiza, (2013) dice: "la psicomotricidad se ocupa de estudiar y determinar la interacción que se establece entre el conocimiento, las emociones, el cuerpo y el movimiento de esa persona y como estas resultan ser muy importantes para su desarrollo como individuo, para desarrollar su capacidad de expresión y de relacionarse positiva y efectivamente con el mundo que lo rodea y en el cual está inserto". (p. 58)

Por lo tanto la psicomotricidad favorece la preparación pre escolar creando situaciones que el niño tiene que enfrentar, presentando juegos que le

permitan conocer su cuerpo, ejercitarlo en diversas configuraciones espaciales y temporales, y así integrar nuevas experiencias. La psicomotricidad es una técnica que tiende a favorecer por el dominio del movimiento corporal la relación y la comunicación que el niño va a establecer con el mundo que le rodea a través; en muchos casos de los objetos.

Entre tanto Carrillo, (2000) dice: “La psicomotricidad hace referencia al campo de conocimiento que pretende estudiar los elementos que intervienen en cualquier vivencia y movimiento, desde los procesos perceptivo motores hasta la representación simbólica, pasando por la organización corporal y la integración sucesiva de las coordenadas espaciotemporales de la actividad” (p.9).

De manera general podemos percibir que a lo largo del tiempo la psicomotricidad ha establecido unos indicadores para entender el proceso del desarrollo humano, que son básicamente, la coordinación (expresión y control de la motricidad voluntaria), la función tónica, la postura y el equilibrio, el control emocional, la lateralidad, la orientación espacio temporal, el esquema corporal, la organización rítmica, las praxis, la grafo motricidad, la relación con los objetos y la comunicación. Por otro lado una de las dimensiones de la psicomotricidad es la percepción la cual nos dice que “Permite al niño la idea de percepción del mundo en su totalidad, a partir de la referencia de su propio cuerpo.

El espacio se construye paralelamente a la elaboración de la percepción y conciencia corporal” Anccasi, (2008) En tal sentido podemos comprender que la percepción es la capacidad por la cual comprendemos todo lo que nos rodea diferenciando sus formas, tamaños, colores, ente otras características, las cuales nos sirven para discriminar lo que nos rodea y por el cual podemos desenvolvernos adecuadamente.

Por lo tanto la percepción espacial: es la toma de conciencia del sujeto de su situación y de sus posibles situaciones en el espacio que le rodea, su entorno y los objetos que en él se encuentran. Podemos referirnos al espacio y a su percepción en otro sentido más amplio que el de la propia definición y abarcar el espacio como aquello que nos rodea: los objetos, los elementos, las personas. Tener una buena percepción del espacio es ser capaz de situarse, de moverse en este espacio, de orientarse, de tomar direcciones múltiples, de analizar las situaciones y de representarlas.

La educación de la percepción del espacio es capital para el niño en lo referente a su motricidad, desarrollo intelectual o afectivo y, sobre todo, en su relación con los aprendizajes escolares. En tal sentido podemos afirmar que la percepción nos permite apreciar y percibir los tamaños, formas, colores y texturas de objetos. En el espacio en el cual nos movemos y transcurre el movimiento. Pudiendo percibirlo siempre que haya elementos. La segunda dimensión es la ubicación espacial que según Jimenez, (2001) dice: " Se entiende la ubicación espacial la estructuración del mundo externo, teniendo como punto de referencia inicial el propio cuerpo, y más adelante en relación con los demás y con los objetos, tanto en posición estática como en movimiento.

Se trata por consiguiente del conocimiento de los otros y de las cosas que nos rodean" Mientras tanto "La orientación espacial hace referencia a la estructuración del mundo externo, relacionado primero con el propio individuo y después con sus semejantes y los objetos que utiliza y le rodean, la orientación espacial es el conocimiento de los otros y de los elementos del entorno a través del referente del yo.

Por lo tanto podemos comprender que la orientación espacial juega un papel sumamente importante en el desarrollo de la lectura y la escritura, a primera vista nos puede parecer que esta relación no pueda ser tan importante, no obstante, resulta clave. La importancia reside en el hecho de que tanto las

actividades de lectura como las de escritura se encuentran insertas en una direccionalidad muy específica.

Tanto la lectura como la escritura, en nuestro sistema, siguen una direccionalidad clara de izquierda a derecha, es decir, empezamos a leer desde la izquierda y terminamos en la derecha. Esta direccionalidad es claramente favorable a los diestros, puesto que para los zurdos en las tareas de escritura suele conllevar ciertas incomodidades. La tercera dimensión eficacia motriz nos dice Blazquez, (2006): “Por eficacia entendemos el grado de consecución de los objetos propuestos es decir la relación que se da entre lo que se ha hecho y lo que se pretendía hacer de una manera precisa y con rapidez” (Pg. 128)

Por lo tanto podemos observar como la eficacia motriz está ligada al desarrollo de las actividades del ser humano desde una edad temprana, la cual influye en el desarrollo de la lacto - escritura desde los primeros años de vida, lo que permite que las habilidades de los niños mejoren paulatinamente generando nuevas y mejores capacidades en la escritura.

En tal sentido según la eficacia motriz mejora también con la repetición del movimiento una preparación y un control mejores; la adquisición de una habilidad va unida a su práctica. Podemos entender que se refiere al desarrollo de la rapidez y precisión y en nuestro caso a nivel de la motricidad fina que nos permite desarrollar la escritura. Las técnicas destinadas al desarrollo de la eficiencia motriz a nivel de la motricidad fina, en función de la madurez para el aprendizaje de la escritura, se clasifican en técnicas no gráficas: recortar con la mano, tijeras, trenzas con tiras de papel, hacer figuras, barquitos, rellenar con papel picado, confeccionar animales con papas, jabón, jugar a las bolitas, modelar plastilina, ensartar perlas, abrochar botones, atar y desatar nudos, tejer, golpear la mesa, mover los dedos aisladamente.

Mientras en la variable de escritura según Blazquez, (2006) “La escritura moviliza esencialmente los miembros superiores y requiere la coordinación motriz fina y la óculo-manual. Durante los años preescolares, las capacidades motrices están en plena evolución y, como sabemos los movimientos son todavía globales. Uno de los objetivos pedagógicos será preparar el acto de escribir a través de ejercicios de coordinación óculo-motriz, (dibujos, modelado y ritmo) para favorecer la maduración y el control tónico necesario”. (Pg. 191) Por lo tanto para iniciar la escritura en los estudiantes primero debemos tener en cuenta una serie de capacidades que deben de ser desarrollada por medio de ejercicios de coordinación entre la motora final del estudiante y su reconocimiento espacial que posee para el correcto desarrollo de sus aprendizajes.

Dice: “Es el descubrimiento de los significantes del sistema lingüístico y actividad constante de apropiación de los mismos mediante realización de esquemas y reproducción de palabras desde el analizador visual” Ante ello debemos de comprender que la primera forma de que el niño empiece la decodificación de la escritura es por medio del copiado, ante lo cual debe de estar en la capacidad de reproducir grafías iguales a las presentadas así como distinguirlas de otras presentes en el texto.

Por su parte es una actividad acomodaría en la que el saber es depositado en el texto ya escrito por otro. Aquella escritura no es producción sino reproducción de un modelo” Ante ello debemos tener en cuenta identificar aquellos estudiantes que poseen dificultades para el correcto copiado en el momento que se inician en la escritura, puesto que los niños que no han sido aprestados correctamente no van a poder desarrollar sus habilidades correctamente si no se les orienta en la correcta utilización de su motora fina y gruesa. Por lo que la motricidad fina genera mejor desarrollo de las principales habilidades y la psicomotricidad gruesa orientado al movimiento del cuerpo.

Entre tanto el aprendizaje del lector-escritura debe pretender ser significativa, así como funcional. Esto significa que los contenidos o saberes asimilados deben ser puestos en práctica en diferentes situaciones y oportunidades de la vida. Nuestro rol como docente dentro del nuevo enfoque pedagógico deben estar orientados a actuar como mediador, iniciador, organizador y comunicador reflexivo. La enseñanza debe ser una actividad generadora de un proceso eminentemente interactivo donde los niños construyen sus aprendizajes en torno a sus compañeros, profesores y materiales de trabajo con que cuentan. Por ello cabe resaltar que el propósito del desarrollo de la escritura es para que el niño pueda comunicarse de una manera espontánea y sobre todo coherente ante la cual su comunicación escrita sea enriquecedora y sobre todo útil en su quehacer cotidiano en interrelación con los demás miembros de su comunidad. Así mismo (Moreno, 2009) dice: “Las condiciones Preparatorias para el inicio de la Lecto escritura. ¿Nuestro niño (a) está preparado para iniciar el primer grado? El profesor responsable de la conducción del Primer grado, tiene ahora la gran oportunidad de poder conocer anticipadamente si el niño está preparado para iniciarse en el aprendizaje de la lecto escritura”

2.3. Formulación de la hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

La aplicación de los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho -Lima

2.3.2. Hipótesis específicas

H 1: La aplicación de los juegos infantiles concretos influyen en la percepción lo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho -Lima

H2: La aplicación de los juegos infantiles concretos influyen en la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho -Lima

H3: La aplicación de los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo de la eficacia motriz en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho –Lima

2.4. Variables de estudio

Las variables de estudio son:

Variable independiente: Juegos infantiles concretos

Variable dependiente: Desarrollo psicomotor

2.5. Definición de términos

Juegos infantiles concretos

Carrillo, (2000) dice: "Es una acción que realiza el niño y permite elaborar sucesos.

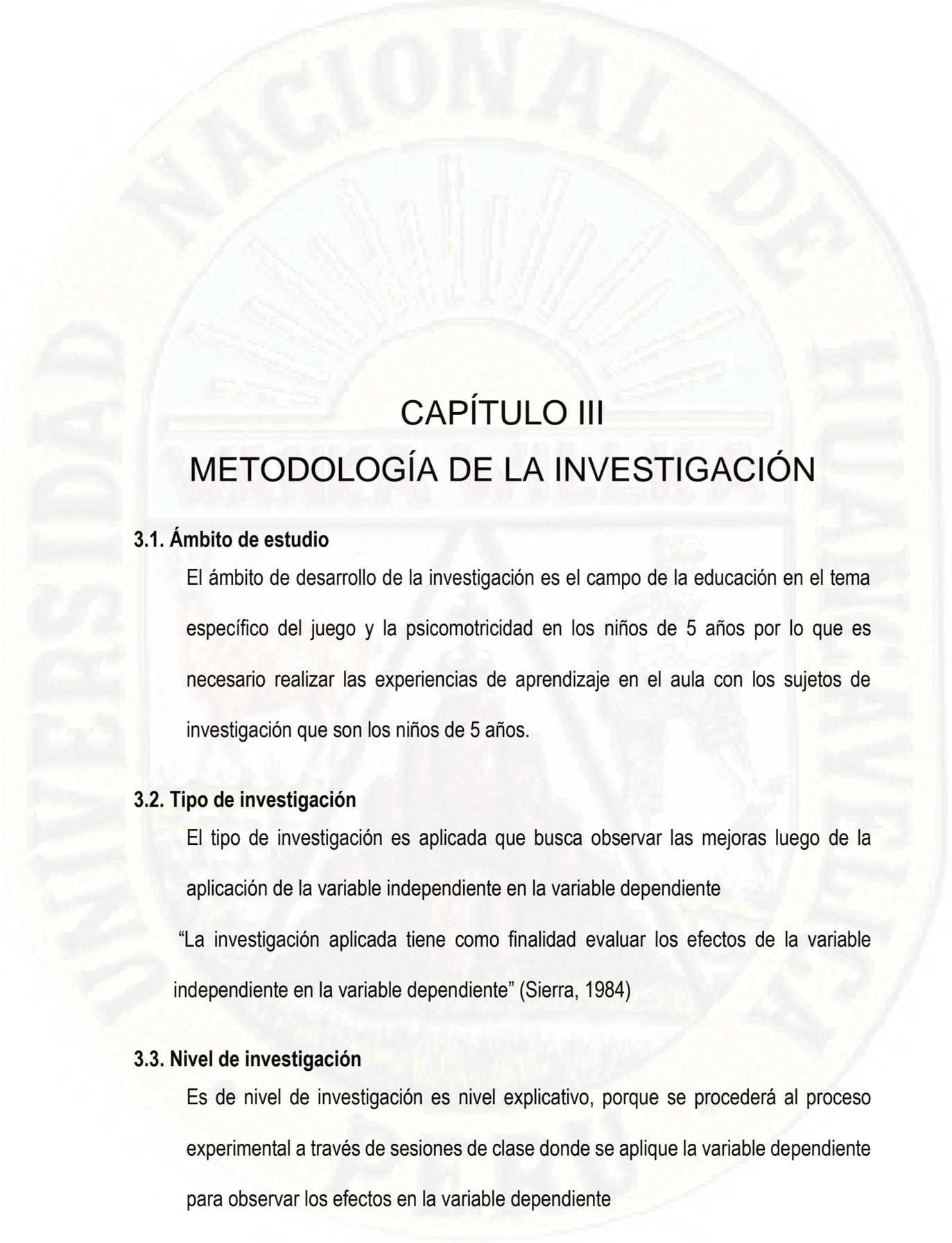
Es decir, el juego es un medio de salida en relación con previas frustraciones" p.65.

El juego es el puente entre las experiencias concretas y el pensamiento abstracto.

Psicomotor

Blazquez, (2006) manifiesta: "La psicomotricidad se ocupa de estudiar y determinar la interacción que se establece entre el conocimiento, las emociones, el cuerpo y el movimiento" (p.78) por lo que el movimiento de esa persona y como estas resultan ser muy importantes para su desarrollo como individuo, para desarrollar su capacidad de expresión y de relacionarse positiva y efectivamente con el mundo que lo rodea y en el cual está inserto

Motricidad: Según (Blazquez, 2006) "Es el conjunto de movimientos que realiza el niño durante una actividad específica, estos movimientos fortalecen las diferentes habilidades básicas de los niños durante la escuela." (p.89)



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Ámbito de estudio

El ámbito de desarrollo de la investigación es el campo de la educación en el tema específico del juego y la psicomotricidad en los niños de 5 años por lo que es necesario realizar las experiencias de aprendizaje en el aula con los sujetos de investigación que son los niños de 5 años.

3.2. Tipo de investigación

El tipo de investigación es aplicada que busca observar las mejoras luego de la aplicación de la variable independiente en la variable dependiente

“La investigación aplicada tiene como finalidad evaluar los efectos de la variable independiente en la variable dependiente” (Sierra, 1984)

3.3. Nivel de investigación

Es de nivel de investigación es nivel explicativo, porque se procederá al proceso experimental a través de sesiones de clase donde se aplique la variable dependiente para observar los efectos en la variable dependiente

3.4. Métodos de Investigación

3.4.1. Método general

Como método general se utilizará el científico, ya que es un procedimiento de actuación general seguido en el conocimiento científico, pues bien se concreta en conjunto de trámites, fases o etapas

Para Asimov, citado por Sierra, (1984) menciona que el método científico, en su versión ideal, consiste en:

1. Detectar la existencia de un problema.
2. Separar luego y desechar los aspectos no esenciales.
3. Reunir todos los datos posibles que incidan sobre el problema, mediante la observación simple y experimental.
4. Elaborar una generalización provisional que los describa de la manera más simple posible: un enunciado breve o una formulación matemática. Esto es una hipótesis.
5. Con la hipótesis se pueden predecir los resultados de experimentos no realizados aún y ver en ellos si la hipótesis es válida.
6. Si los experimentos funcionan, la hipótesis sale reforzada y puede convertirse en una teoría o una ley natural. (p. 19)

3.4.2. Método específico

El método experimental

El método estadístico es el conjunto de procedimientos que permitió analizar el conjunto de datos logrados con respecto a las variables de estudio, lo cual permitió generalizar los resultados a toda la población motivo de estudio.

Según (Pujay & Cuevas, 2008) "Los métodos estadísticos describen los datos y características de la población o fenómeno en estudio. Este nivel de investigación responde a las preguntas: quién, qué, dónde, cuándo y cómo".

3.5. Diseño de Investigación

Según Huamancaja, (2017) Los diseños son representaciones simbólicas, esquemáticas del proceso de investigación, cada simbología representa una determinada especificación de la muestra, el instrumento o de la variable.

En el presente trabajo de investigación se utilizó el diseño pre experimental con pre y post test

GE: O1 x O2

Donde:

GE: grupo de estudio

O1: pre test

X proceso experimental

O2 : pos test

3.6. Población, muestra y muestreo

3.6.1. Población - Muestra

Según Huamancaja (2017) La población es el conjunto mayor de sujetos donde se pretende estudiar, estas deben de tener las mismas características.

La población de esta investigación está constituida por un total de 25 niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho - Lima.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Los métodos, procedimientos, técnicas e instrumentos son elementos funcionales que se articulan entre sí para viabilizar la investigación.

3.7.1. Técnicas

Pontificia Universidad Católica del Perú, PUCP (2000) Las técnicas de evaluación están referidas a aquellos conjuntos sistemáticos de regulaciones para realizar determinadas operaciones que nos procuren información que necesitamos para juzgar, en la práctica, los técnicos fundamentan los

instrumentos que utilizamos, de allí que toda técnica está constituida por un conjunto de prescripciones que garantizan una certidumbre en la eficacia del procedimiento y de los instrumentos que empleamos en la evaluación (p. 58).

3.7.2. Instrumentos

“Los instrumentos, son situaciones reactivas o estímulos que se presentan al sujeto evaluado para que evidencien, muestre y explicita el aprendizaje adquirido” (PUCP, 2000, p. 63).

En la presente investigación se utilizó las siguientes:

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Evaluación	Ficha de observación de inicio y ficha de observación de salida

3.8. Procedimiento de recolección de datos

Se utilizará el programa SPSS v.21 para calcular los siguientes estadígrafos:

De manera menos formal, podemos definir el Wilcoxon

3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se utilizaron los siguientes:

Análisis descriptivo

- Las tablas de distribución de frecuencias (absoluta y la porcentual) con los que se procesaron los ítems
- Se tuvo en cuenta el gráfico estadístico de barras, que sirvió para visualizar e interpretar los resultados.

CAPÍTULO IV RESULTADOS

En la presente investigación se aplicó dos instrumentos uno antes del proceso experimental llamado pre test y otro después del proceso experimental llamado post test
Para el análisis de resultados se elaboró el baremo en función del desarrollo psicomotor de los niños.

Baremo de la variable

Nivel	Valores
Buena	34 -45
Regular	25 -34
Deficiente	15 -24

Baremo de la dimensión

Nivel	Valores
Buena	12 - 15
Regular	9 – 12
Deficiente	5 – 8

4.1. Presentación de resultados

Tabla 1: Resultado de la aplicación de los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho – Lima

Nivel	f	%
Buena	0	0
Regular	15	60
Deficiente	10	40
Total	25	100

Fuente: cuestionario

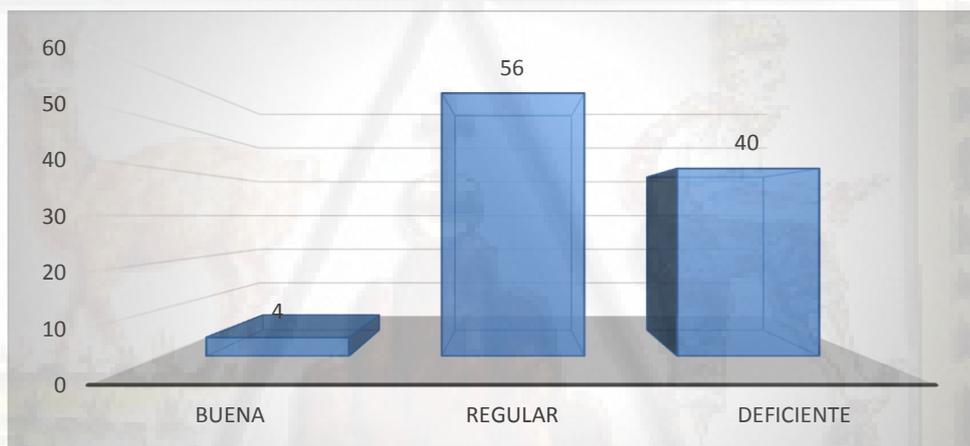


Figura 1: Resultado de la aplicación de los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho – Lima

Fuente de tabla N° 1
Interpretación

En el cuadro y el gráfico se observa que los resultado en el pre test es de ningún niño se ubica en el nivel bueno, 15 niños que representa el 60% se ubica en el nivel regular y 10 niños que representa el 40% se ubica en el nivel deficiente del desarrollo de psicomotor.

Tabla 2: Resultado antes de la aplicación de los juegos infantiles concretos influyen en la percepción psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima

Nivel	f	%
Buena	1	4
Regular	14	56
Deficiente	10	40
Total	25	100

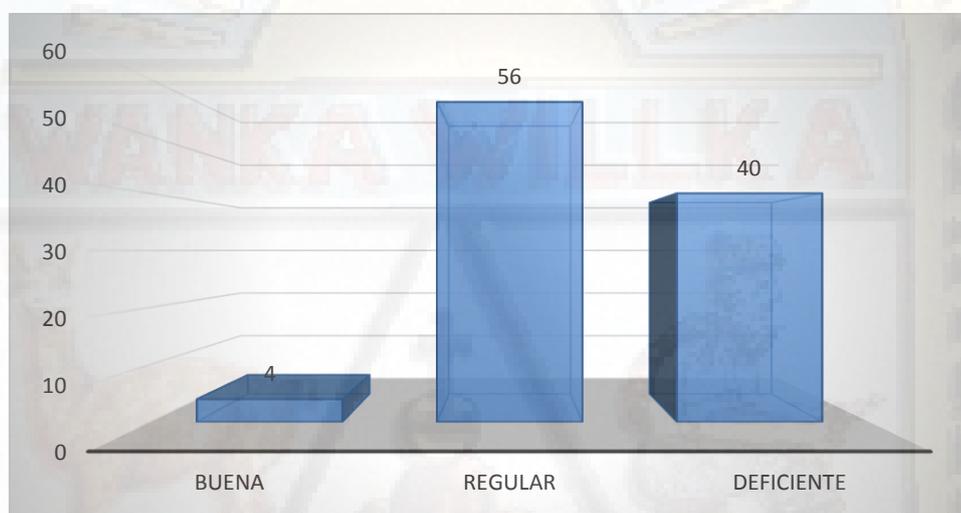


Figura 2: Resultado antes de la aplicación de los juegos infantiles concretos influyen en la percepción psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima

Fuente de la tabla N° 2

Interpretación

En el cuadro y el gráfico se observa que los resultado en el pre test es de 1 niño que representa el 4% de la muestra se ubica en nivel bueno del desarrollo de la percepción psicomotor, 14 niños que representa el 56% se ubica en el nivel regular y 10 niños que representa el 40% se ubica en el nivel deficiente del desarrollo de la percepción psicomotor.

Tabla 3: Resultado antes de la aplicación de los juegos infantiles concretos influyen en la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho – Lima

Nivel	f	%
Buena	4	16
Regular	12	48
Deficiente	9	36
Total	25	100

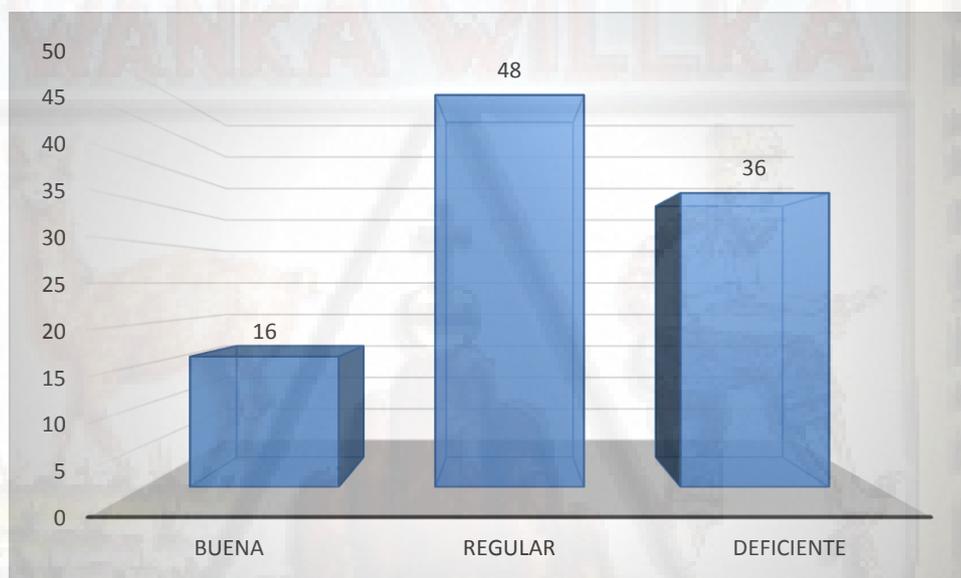


Figura 3: Resultado antes de la aplicación de los juegos infantiles concretos influyen en la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho – Lima

Fuente de la tabla 3

Interpretación

En el cuadro y el gráfico se observa que los resultado en el pre test es de 4 niños que representa el 16% de la muestra se ubica en nivel bueno del desarrollo de la ubicación espacial, 12 niños que representa el 48% se ubica en el nivel regular y 9 niños que representa el 36% se ubica en el nivel deficiente del desarrollo de la ubicación espacial.

Tabla 4: Resultado antes de la aplicación de juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo de la eficacia motriz en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima

Nivel	f	%
Buena	1	4
Regular	12	48
Deficiente	12	48
Total	25	100

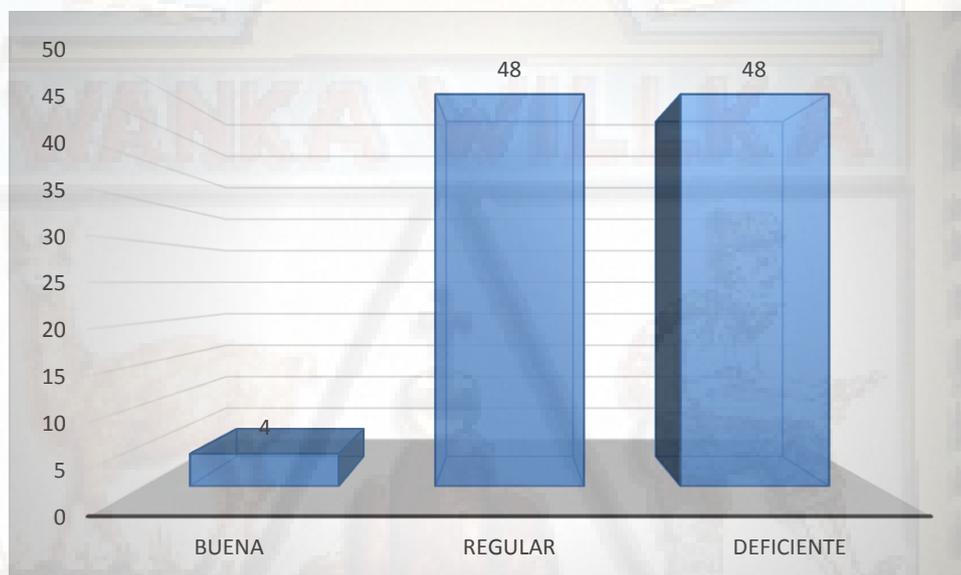


Figura 4: Gráfico 4: Resultado antes de la aplicación de juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo de la eficacia motriz en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima

Fuente de la tabla 4

Interpretación

En el cuadro y el gráfico se observa que los resultado en el pre test es de 1 niño que representa el 4% de la muestra se ubica en nivel bueno del desarrollo de la eficacia motriz, 12 niños que representa el 48% se ubica en el nivel regular y 12 niños que representa el 48% se ubica en el nivel deficiente del desarrollo de la eficacia motriz.

Tabla 5: Resultado después de la aplicación de los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima

Nivel	f	%
Buena	13	52
Regular	11	44
Deficiente	1	4
Total	25	100

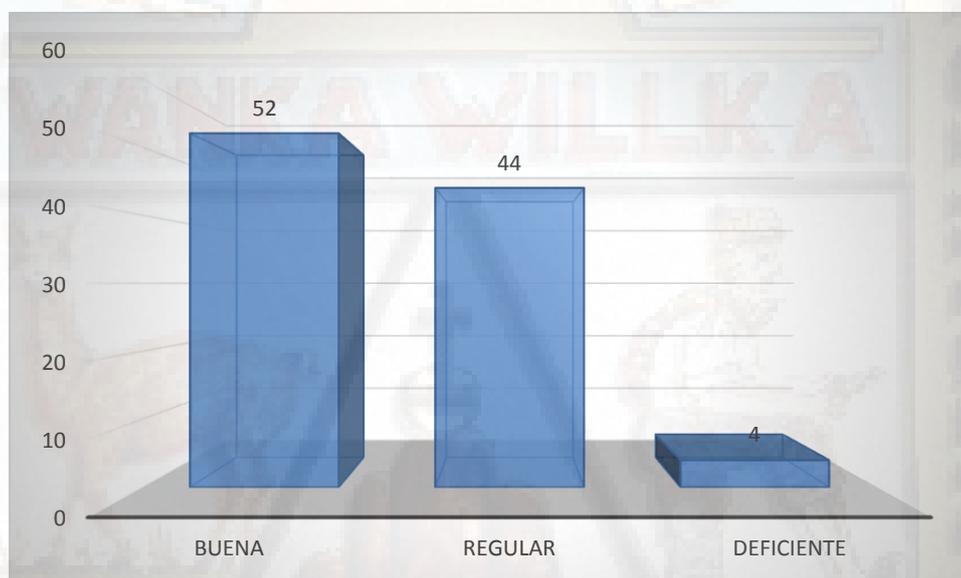


Figura 5: Resultado después de la aplicación de los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima

Fuente de la tabla 5

Interpretación

En el cuadro y el gráfico se observa que los resultado en el pre test es de 13 niño que representa el 52% de la muestra se ubica en nivel bueno del desarrollo psicomotor, 11 niños que representa el 44% se ubica en el nivel regular y 1 niño que representa el 4% se ubica en el nivel deficiente del desarrollo psicomotor.

Tabla 6: Resultado después de la aplicación de los juegos infantiles concretos en la percepción psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima

Nivel	f	%
Buena	11	44
Regular	13	52
Deficiente	1	4
Total	25	100

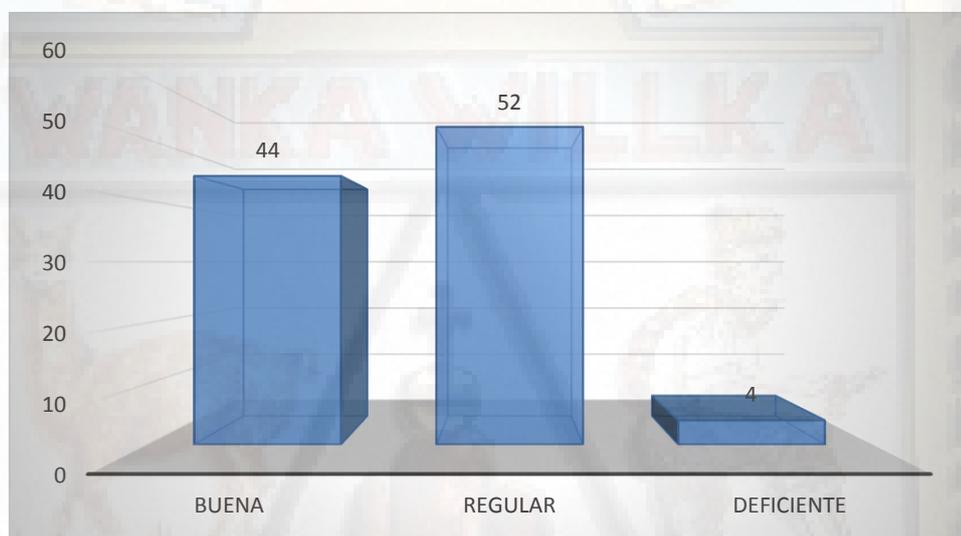


Figura 6: Resultado después de la aplicación de los juegos infantiles concretos en la percepción psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima

Fuente de la tabla 6

Interpretación

En el cuadro y el gráfico se observa que los resultado en el post test es de 11 niño que representa el 44% de la muestra se ubica en nivel bueno del desarrollo de la percepción psicomotor, 13 niños que representa el 52% se ubica en el nivel regular y 1 niño que representa el 4% se ubica en el nivel deficiente del desarrollo de la percepción psicomotor.

Tabla 7; Resultado después de la aplicación de juegos infantiles concretos en la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho – Lima

Nivel	f	%
Buena	14	56
Regular	8	32
Deficiente	3	12
Total	25	100

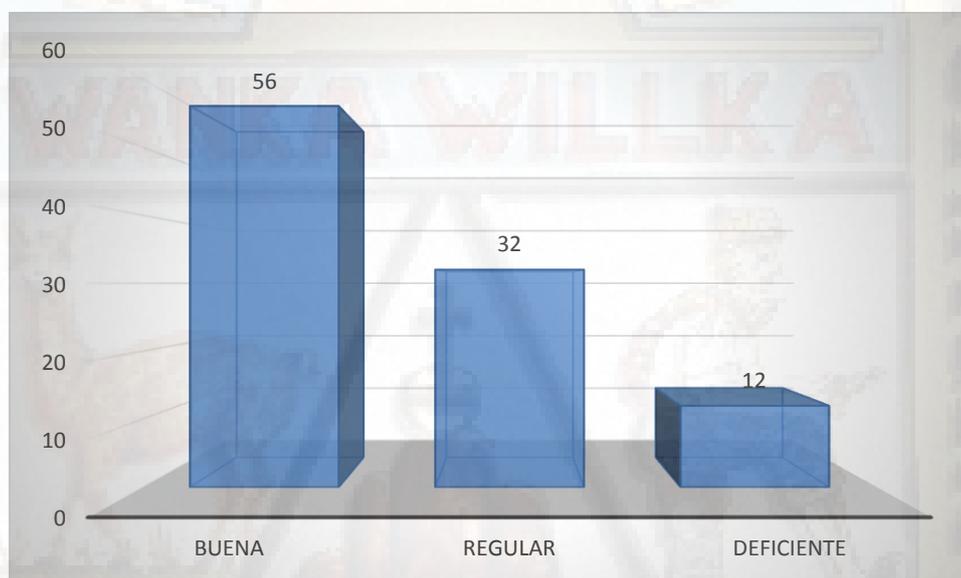


Figura 7: Resultado después de la aplicación de juegos infantiles concretos en la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho – Lima

Fuente de la tabla 7

Interpretación

En el cuadro y el gráfico se observa que los resultado en el pre test es de 14 niños que representa el 56% de la muestra se ubica en nivel bueno del desarrollo de la ubicación espacial, 8 niños que representa el 32% se ubica en el nivel regular y 3 niños que representa el 12 se ubica en el nivel deficiente del desarrollo de la ubicación espacial

Tabla 8; Resultado después de la aplicación de los juegos infantiles concretos en el desarrollo de la eficacia motriz en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima

Nivel	f	%
Buena	16	64
Regular	7	28
Deficiente	2	8
Total	25	100

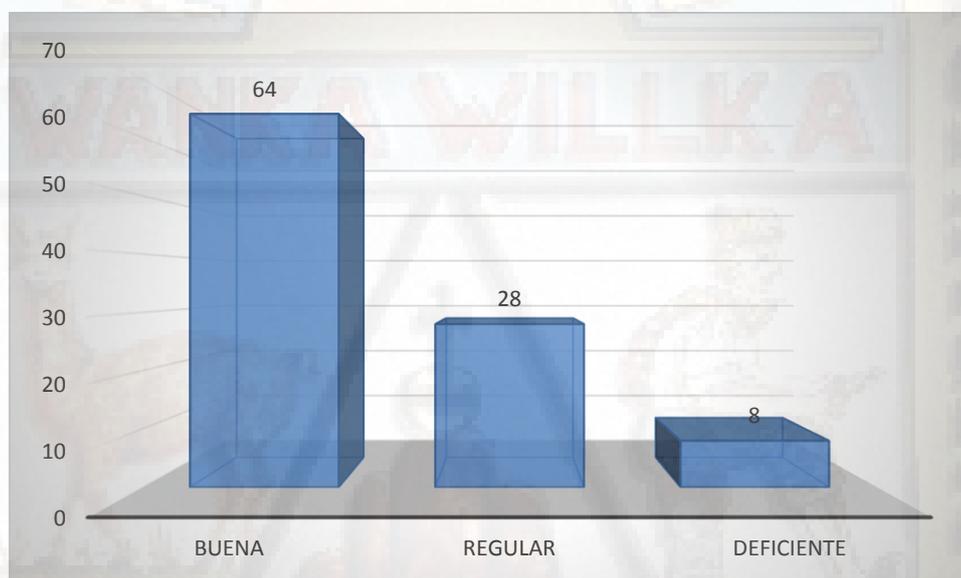


Figura 8: Resultado después de la aplicación de los juegos infantiles concretos en el desarrollo de la eficacia motriz en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima

Fuente de la tabla 8

Interpretación

En el cuadro y el gráfico se observa que los resultados en el pre test es de 16 niños que representa el 64% de la muestra se ubica en nivel bueno del desarrollo de la eficacia motriz, 7 niños que representa el 28% se ubica en el nivel regular y 2 niños que representa el 8% se ubica en el nivel deficiente del desarrollo de la eficacia motriz

4.2 Contrastación de hipótesis

Contrastación de la hipótesis general

Hipótesis nula H_0

La aplicación de los juegos infantiles concretos no influyen en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho – Lima.

$$H_0: u_{pre.} = u_{pos.}$$

Hipótesis alterna H_a

La aplicación de los juegos infantiles concretos si influyen en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho – Lima.

$$H_a: u_{pre.} \neq u_{pos.}$$

a) Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ es decir (5%)

b) Prueba estadística

Se escoge la prueba de signos de Wilcoxon por ser experimental y tener el instrumento en la escala ordinal

Estadísticos de prueba^a

	Motricidad pos test - Motricidad pre test
Z	-4,049 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Criterios de decisión

Se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_a si (p valor) $p <$ nivel de significancia α

Acepta la hipótesis nula H_0 , y se rechaza la hipótesis alterna H_a si (p valor) $p <$ nivel de significancia α

Decisión estadística

Como:

$$p = 0,000$$

$$\alpha = 0,05$$

Remplazando los valores se tiene; ($0,000 < 0,05$) entonces $p < 0,05$, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Conclusión estadística

Por lo tanto La aplicación de los juegos infantiles concretos si influyen en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho – Lima

Hipótesis específica 1

Hipótesis nula H_0

La aplicación de los juegos infantiles concretos no influyen en la percepción lo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho – Lima.

$$H_0: u_{pre.} = u_{pos.}$$

Hipótesis alterna H_a

La aplicación de los juegos infantiles concretos si influyen en la percepción lo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho – Lima.

$$H_a: u_{pre.} \neq u_{pos.}$$

a) Nivel de significación

$$\alpha = 0,05 \text{ es decir (5\%)}$$

b) Prueba estadística

Se escoge la prueba de signos de Wilcoxon por ser experimental y tener el instrumento en la escala ordinal

Estadísticos de prueba^a

	Percepción psicomotor pos - Percepción motor pre
Z	-3,731 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Criterios de decisión

Se rechaza la hipótesis nula H_0 , y se acepta la hipótesis alterna H_a si (p valor) $p <$ nivel de significancia α

Acepta la hipótesis nula H_0 , y se rechaza la hipótesis alterna H_a si (p valor) $p <$ nivel de significancia α

Decisión estadística

Como:

$$p = 0,000$$

$$\alpha = 0,05$$

Reemplazando los valores se tiene; $(0,000 < 0,05)$ entonces $p < 0,05$, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Conclusión estadística

Por lo tanto La aplicación de los juegos infantiles concretos si influyen en la percepción lo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho – Lima

Hipótesis específica 2

Hipótesis nula H_0

La aplicación de los juegos infantiles concretos no influyen en la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho – Lima

$$H_0: u_{pre.} = u_{pos.}$$

Hipótesis alterna H_a

La aplicación de los juegos infantiles concretos si influyen en la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima

$$H_a: u_{pre.} \neq u_{pos.}$$

a) Nivel de significación

$$\alpha = 0,05 \text{ es decir (5\%)}$$

b) Prueba estadística

Se escoge la prueba de signos de Wilcoxon por ser experimental y tener el instrumento en la escala ordinal

Estadísticos de prueba^a

	Ubicación espacial pos - Ubicación espacial pre
Z	-2,510 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,012

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Criterios de decisión

Se rechaza la hipótesis nula H_0 , y se acepta la hipótesis alterna H_a si (p valor) $p <$ nivel de significancia α

Acepta la hipótesis nula H_0 , y se rechaza la hipótesis alterna H_a si (p valor) $p <$ nivel de significancia α

Decisión estadística

Como:

$$p = 0,012$$

$$\alpha = 0,05$$

Remplazando los valores se tiene; ($0,012 < 0,05$) entonces $p < 0,05$, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Conclusión estadística

Por lo tanto La aplicación de los juegos infantiles concretos si influyen en la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho – Lima

Hipótesis especifica 3

Hipótesis nula H_0

La aplicación de los juegos infantiles concretos no influyen en el desarrollo de la eficacia motriz en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho – Lima

$$H_0: u_{pre.} = u_{pos.}$$

Hipótesis alterna H_a

La aplicación de los juegos infantiles concretos si influyen en el desarrollo de la eficacia motriz en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho – Lima

$$H_a: u_{pre.} \neq u_{pos.}$$

a) Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ es decir (5%)

b) Prueba estadística

Se escoge la prueba de signos de Wilcoxon por ser experimental y tener el instrumento en la escala ordinal

Estadísticos de prueba^a

	Eficacia motriz pos - Eficacia motriz pre
--	--

Z	-3,474 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos positivos.

Criterios de decisión

Se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_a si (p valor) $p <$ nivel de significancia α

Acepta la hipótesis nula H_0 y se rechaza la hipótesis alterna H_a si (p valor) $p <$ nivel de significancia α

Decisión estadística

Como:

$$p = 0,001$$

$$\alpha = 0,05$$

Remplazando los valores se tiene ; (0,001 < 0,05) entonces $p < 0,05$, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Conclusión estadística

Por lo tanto La aplicación de los juegos infantiles concretos si influyen en el desarrollo de la eficacia motriz en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho

– Lima

4.3 DISCUSIÓN

Al inicio de la investigación se formuló el siguiente objetivo general: Determinar que los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima. Por lo que luego de la aplicación de los instrumentos de investigación se tiene los siguientes resultados: en el pre test ningún niño se ubica en el nivel bueno, 15 niños que representa el 60% se ubica en el nivel regular y 10 niños que representa el 40% se ubica en el nivel deficiente del desarrollo psicomotor. Mientras que en el post test se tiene a 13 niños que representa el 52% de la muestra se ubica en nivel bueno del desarrollo psicomotor, 11 niños que representa el 44% se ubica en el nivel regular y 1 niño que representa el 4% se ubica en el nivel deficiente del desarrollo psicomotor. Además aplicando la prueba estadística de Wolcoxon por tener la escala ordinal y en función al p valor se ($0,000 < 0,05$) entonces $p < 0,05$, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, Por lo que aceptamos la hipótesis alterna diciendo: la aplicación de los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima.

Este resultado se comparó con el trabajo realizado por Bravo, (2012) realiza la investigación en la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle en su tesis: “La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años en la una Institución Educativa Privada Porvenir del distrito de San Borja” llegaron a la conclusión que la aplicación del programa de actividades de psicomotricidad global ha influido significativamente en el desarrollo de conceptos básicos en los niños siendo el nivel de conceptos básicos en los niños de cuatro años, antes de la aplicación del programa de psicomotricidad global fue Medio; la psicomotricidad es fuente integradora del conocimiento del niño, pues es el movimiento corporal en el medio que colabora a que el niño relacione los objetos y genere sus propias estructuras mentales

Al inicio de la investigación se formuló el siguiente objetivo específico¹: Determinar que los juegos infantiles concretos influyen en la percepción psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima, Por lo que luego

de la aplicación de los instrumentos de investigación se tiene los siguientes resultados: en el pre test se tiene a 1 niño que representa el 45 de la muestra se ubica en nivel bueno del desarrollo de la percepción psicomotor, 14 niños que representa el 56% se ubica en el nivel regular y 10 niños que representa el 40% se ubica en el nivel deficiente del desarrollo de la percepción psicomotor. Mientras en el post test se tiene a 11 niños que representa el 44% de la muestra se ubica en nivel bueno del desarrollo de la percepción psicomotor, 13 niños que representa el 52% se ubica en el nivel regular y 1 niño que representa el 4% se ubica en el nivel deficiente del desarrollo de la percepción psicomotor, Además aplicando la prueba de de Wilcoxon por tener la escala ordinal y en función al p valor se ($0,000 < 0,05$) entonces $p < 0,05$, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo que aceptamos la hipótesis alterna diciendo: La aplicación de los juegos infantiles concretos influyen en la percepción psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima

Estos resultados se compara con la tesis elaborada por Ritter, (2012) en su tesis I: titulado: “los Juegos en las aulas de matemática: relacionando con la actitud del docente”. Tesis Presentada en la universidad nacional Enrique Guzmán Y Valle La Cantuta, plantea el problema ¿De qué manera los Juegos en las aulas de matemática relacionan la actitud del docente En esta investigación concluyo que los juegos son considerados como actividades lúdicas, diferentes a las diversiones ya que estos representan solo un pasatiempo, mientras que los juegos se mostraron como actividades superiores que representan un desafío para los niños. Y es una actividad donde los niños se desenvuelven libremente, buscando superar desafíos de diferentes órdenes o sobre reglas definidas. Manifiesta que se hace necesario también concientizar a la sociedad y a los padres de familia que los juegos no son sinónimos de irresponsabilidad por parte del profesor. Que los juegos son un trabajo serio que exige concentración, empeño y dedicación,

Al inicio de la investigación se formuló el siguiente objetivo específico2: Determinar que los juegos infantiles concretos influyen en la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima. Por lo que luego

de la aplicación de los instrumentos de investigación se tiene los siguientes resultados: en el pre test se tiene a 4 niños que representa el 16% de la muestra se ubica en nivel bueno del desarrollo de la ubicación espacial, 12 niños que representa el 48% se ubica en el nivel regular y 9 niños que representa el 36% se ubica en el nivel deficiente del desarrollo de la ubicación espacial, mientras en el post test se tiene a 14 niños que representa el 56% de la muestra se ubica en nivel bueno de la ubicación espacial, 8 niños que representa el 32% se ubica en el nivel regular y 3 niños que representa el 12 se ubica en el nivel deficiente del desarrollo de la ubicación espacial. Además aplicando la prueba de Wilcoxon por tener la escala ordinal y en función al p valor se ($0,012 < 0,05$) entonces $p < 0,05$, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Diciendo que la aplicación de los juegos infantiles concretos influyen en la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima

Este resultado se compara con la investigación de Lezana, (2013) realizó su investigación: Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, tesis para obtener el grado académico de Magíster, Investigación presentada en la Universidad Los ángeles de Chimote. el tipo de investigación realizada fue cuantitativo, con un nivel explicativo y diseños pre. Experimental. El muestreo fue el no probabilístico, con una muestra de 12 estudiantes.

La técnica e instrumento usado fue la encuesta y el cuestionario, los resultados de la *investigación* demostraron que el 100% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir un logro previsto; da a entender que los estudiantes lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 0% de los estudiantes tienen como nivel de logro de aprendizaje C, es decir, en inicio; La conclusión fue : La aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el logro de aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes del tercer grado sección única de Educación Primaria, de la Institución Educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia”, de Nuevo Chimote, en el año 2011.

Al inicio de la investigación se formuló el siguiente objetivo específico 3: Determinar que los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo de la eficacia motriz en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima, Por lo que luego de la aplicación de los instrumentos de investigación se tiene los siguientes resultados: En el pre test se tiene a 1 niño que representa el 4% de la muestra se ubica en nivel bueno del desarrollo de la eficacia motriz, 12 niños que representa el 48% se ubica en el nivel regular y 12 niños que representa el 48% se ubica en el nivel deficiente del desarrollo de la eficacia motriz . Mientras en el post test es de 16 niños que representa el 64% de la muestra se ubica en nivel bueno del desarrollo de la eficacia motriz, 7 niños que representa el 28% se ubica en el nivel regular y 2 niños que representa el 8% se ubica en el nivel deficiente del desarrollo de la eficacia motriz. Además aplicando la prueba de Wilcoxon por tener la escala ordinal y en función al p valor se ($0,001 < 0,05$) entonces $p < 0,05$, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna Por lo que aceptamos la hipótesis alterna diciendo: Determinar que los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo de la eficacia motriz en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima

Esta investigación se comparó con la tesis elaborado por Campos & César Navarro, (2012) de la Universidad Peruana Los Andes en su investigación para optar el grado de magister con la tesis titulada “Programa de desarrollo motor y su influencia en el aprestamiento en los niños de 5 años de C.E.I. 387 de San Fernando Kirinaki - Chanchamayo” ha llegado a la conclusión que la aplicación del programa de desarrollo motor demuestra su valor pedagógico mejorando significativamente el reconocimiento del esquema corporal, equilibrio postural, lateralidad, coordinación óculo manual, organización espacio temporal en los niños de 5 años de edad.

CONCLUSIONES

1. Se determinó la influencia que los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho - Lima. Por lo que luego de la aplicación de los instrumentos de investigación se tiene los siguientes resultados: en el pre test ningún niño se ubica en el nivel bueno, Mientras que en el post test se tiene a 13 niños que representa el 52% de la muestra. . Además aplicando la prueba de Wilcoxon por tener la escala ordinal y en función al p valor se tiene ($0,000 < 0,05$) lo que corrobora la influencia.
2. Se determinó que los juegos infantiles concretos influyen en la percepción psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho - Lima., Por lo que luego de la aplicación de los instrumentos de investigación se tienen en el pre test se tiene a 1 niño que representa el 4% de la muestra mientras en el post test se tiene a 11 niños que representa el 44% de la muestra. Además aplicando la prueba de Wilcoxon por tener la escala ordinal y en función al p valor se tiene ($0,000 < 0,05$) lo que corrobora la influencia
3. Se determinó que los juegos infantiles concretos influyen en la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho - Lima.. Por lo que luego de la aplicación de los instrumentos de investigación se tiene en el pre test a 4 niños que representa el 16% de la muestra se ubica en nivel bueno, mientras en el post test se tiene a 14 niños que representa el 56% de la muestra. Además aplicando la prueba de Wilcoxon por tener la escala ordinal y en función al p valor se tiene ($0,000 < 0,05$) lo que corrobora la influencia.
4. Se determinó que los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo de la eficacia motriz en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho - Lima. Por lo que luego de la aplicación de los instrumentos de investigación se tiene en el pre test se tiene a 1 niño que representa el 4% de la muestra. Mientras en el post test es de 16 niños que representa el 64% de la muestra. Además aplicando la prueba de Wilcoxon por tener la escala ordinal y en función al p valor se tiene ($0,000 < 0,05$) lo que corrobora la influencia

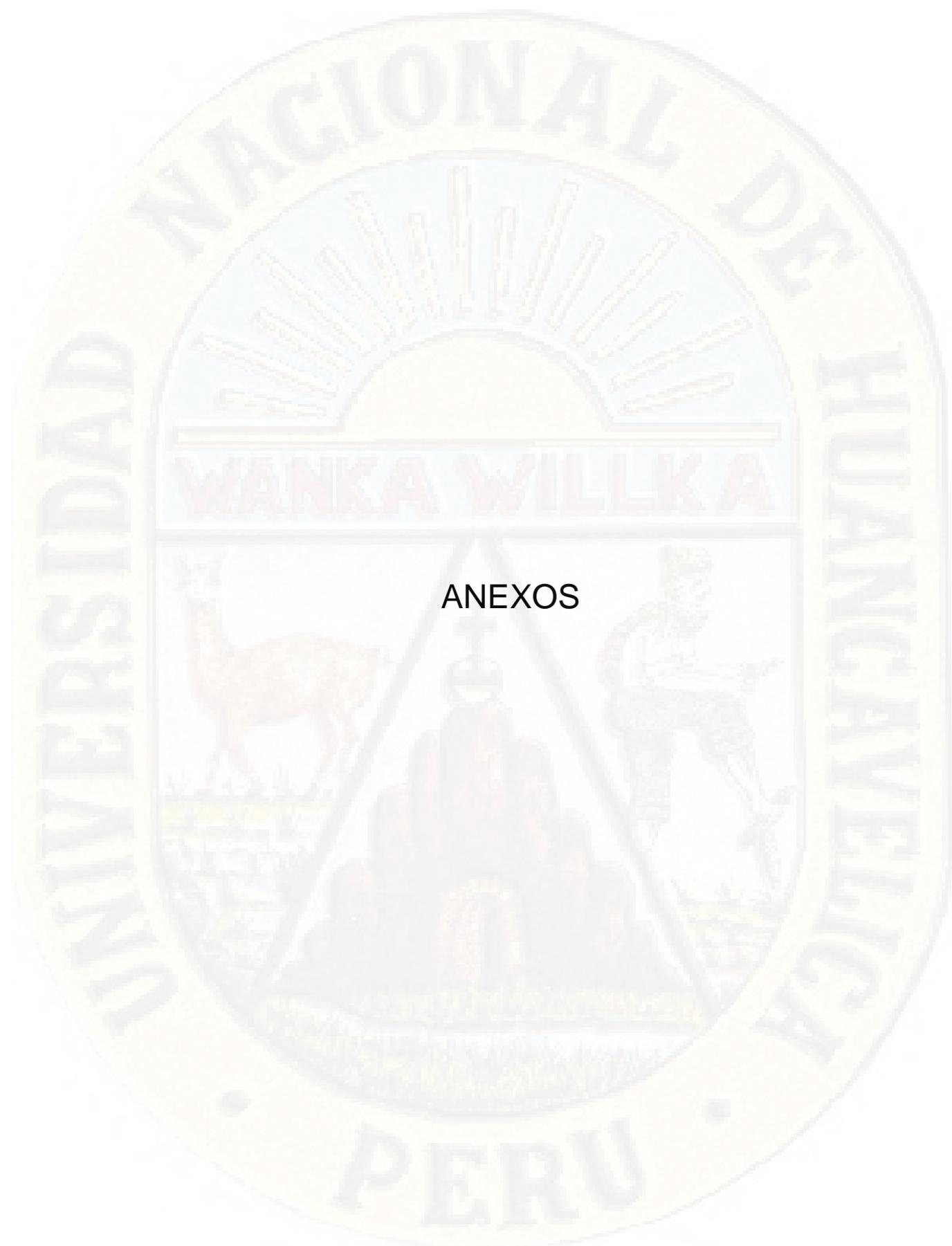
RECOMENDACIONES

1. A las autoridades I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho - Lima.. se les recomienda generar mayores espacios educativos para desarrollar las actividades lúdicas, juegos en los niños de educación inicial
2. A los padres de Institución educativa N°. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho - Lima. se les recomienda fortalecer la psicomotricidad en los niños con mayores juegos y etapas de estimulación a los niños
3. A los docentes de la Institución educativa N°. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho - Lima.se les recomienda aplicar los juegos en las diferentes actividades académicas y de aprendizaje de los niños con el propósito de fortalecer su desarrollo psicomotor.
4. A los directivos de la Institución educativa N°. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho - Lima. se les recomienda desarrollar talleres para los padres y profesores con el propósito de fortalecer el desarrollo psicomotor.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ancasi, M. (2008). *Efectos de la psicomotricidad en desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del J:N:E: del barrio Yananaco. Huancavelica*. Universidad César Vallejo, Huancayo.
- Blazquez. (2006). *La motricidad*. Lima: Mar.
- Bravo, E. (2012). *La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años en la una Institución Educativa Privada Porvenir del distrito de San Borja*. Tesis, Universidad nacional Enrique Guzman y Valle, Chosica.
- Calero, M. (1988). *Educación jugando, colección para educadores*. . Lima: 3 ed. Lima. San Marcos;.
- Calero, M. (2000). *Calidad de educación*. Lima: San Marcos.
- Campos, L., & César Navarro. (2012). *“Programa de desarrollo motor y su influencia en el aprendizaje en los niños de 5 años de C.E.I. 387 de San Fernando Kirinaki - Chanchamayo*. Tesis, Universidad Peruana Los Andes, Huancayo.
- Carrillo, J. (2000). *Enseñanza con los juegos*. Lima: Abedul.
- Espinoza, K. (2011). *Importancia de la psicomotricidad en el nivel preescolar*. Tesis de Maestría, Universidad de Ecuador, Ecuador.
- Forero, D., & Loaiza, J. (2013). *El juego de roles: una estrategia para el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado transición de un colegio privado de Bogotá*. Tesis, Universidad Libre, Bogotá.
- Granada, J. (2011). *Los juegos colectivos*. Lima: Del norte.
- Gross, J. (1902). *el juego*. Trujillo: Lamus.
- Huamancaja, M. (2017). *Fundamentos de la investigación científica en la elaboración de tesis*. Huancayo: DalagrophicE.I.R.L.
- Huisinga, J. (2000). *Los juegos en los niños*. Lima: San Marcos.
- Jimenez, J. (2001). *El aprendizaje en los niños*. Buenos Aires: Mar.
- Kerlinger, F. (1992). *Investigación del comportamiento*. México: McGraw Hill .
- Lezana, M. (2013). *Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática*,. Tesis, Universidad Los angeles de chimbote, Chimbote.

- Machado, M. (1992). *Los juegos en los niños*. Arequipa: Del sur.
- Moreno, M. (2009). *El Juego escolar*. Trujillo: Antares.
- Mosquera. (2009). *Influencia de una intervención psicomotriz en el proyecto de aprendizaje de la lectoescritura en la edad de cinco años*. Tesis, Universidad de Málaga, España.
- Obesso, S. (2012). *Programa de Juegos Sociales para fortalecer la autoestima de los alumnos del Quinto Grado de Educación Primaria del Centro Educativo N° 88102 'República de Chile' de Casma*. Tesis, Universidad de Chile, Santiago.
- Ofele. (1998). *Los juegos en los niños*. Lima: San Blas.
- Orllana, S. (2012). *Aplicación del aprendizaje significativo de la lectoescritura de los niños del 3° grado "C" de la Escuela Estatal N° 31425 "La Libertad*. Tesis, Universidad nacional del Centro del Perú, Huancayo.
- perú, P. U. (2000). *Mpdulo de investigación*. Lima: PUCP.
- Pujay, O., & Cuevas, R. (2008). *Estadística e investigación*. Lima : San Marcos.
- Ritter, M. (2012). *los Juegos en las aulas de matemática: relacionando con la actitud del docente*. Tesis, Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle La Cantuta, Chosica - Lima.
- Sierra, G. (1984). *Metodología de la investigación*. Lima: San Marcos.
- Terrones, M. (2000). *Los juegos en los niños*. Ayacucho: Del sur.
- Torres, J. (1956). *El juego*. Santiago: Mar.



ANEXOS

Ficha de observación de Motricidad

Alumnos:.....

Edad:años

Fecha:.....

Instrucción: Se genera situaciones especiales para poder observar cada una de las acciones requeridas y se marca una de las opciones de respuesta.

Numero	DIMENSIONES	Correcta	Regular	Incorrecta
	Percepción psicomotor			
1	Reconoce las figuras con rapidez			
2	Señala los objetos largos y cortos			
3	Identifica los objetos grandes y pequeños			
4	Reconoce cual es el objeto que más pesa			
5	Reconoce si su casa es lejos o cerca			
	Ubicación espacial			
6	Señala los objetos de la derecha			
7	Señala las figuras más largas			
8	Manipula con destreza los cubos mágicos			
9	Manipula el cubo y ordena las figuras			
10	Manipula las piezas de un rompecabezas			
	Eficacia motriz			
11	Salta moviendo el pie izquierdo y la mano derecha			
12	Recoge con la mano derecha los objetos indicados			
13	Inserta en el agujero los objetos largos			
14	Corre por una misma línea			
15	Salta con los dos pies en el juego el mundo			

PRUEBA PILOTO DE CONFIABILIDAD

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	1	2	1	3	1	1	21
2	1	2	2	1	2	2	3	3	1	1	1	2	2	1	2	26
3	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	20
4	2	3	1	1	3	1	3	2	2	2	1	1	1	3	1	27
5	1	1	1	3	1	1	3	2	1	1	3	1	1	3	1	24
6	1	3	1	1	1	2	1	1	1	2	1	3	1	1	2	22
7	1	1	2	1	3	1	2	2	3	1	1	1	2	1	1	23
8	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	20
9	1	1	1	1	1	1	2	1	3	2	1	1	2	1	1	20
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
varianza	0.16	0.65	0.16	0.64	0.64	0.16	0.76	0.44	0.64	0.21	0.45	0.41	0.56	0.65	0.21	

Suma Var 6.74

Var.Total 10.76

base de datos pre test

	resultado observación de inicio															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	2	1	2	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	1	30
2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	2	26
3	1	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	26
4	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	28
5	1	2	3	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	3	1	22
6	1	2	3	1	1	3	1	3	2	2	2	1	1	1	3	27
7	1	1	1	1	3	1	1	3	2	1	1	3	1	1	3	24
8	3	1	3	1	1	1	2	1	1	1	2	1	3	1	1	23
9	1	1	1	2	1	3	1	2	2	3	1	1	1	2	3	25
10	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	1	2	1	2	2	21
11	1	1	2	1	1	2	2	2	1	3	2	1	2	2	1	24
12	1	2	3	1	1	3	1	3	1	3	1	2	1	1	3	27
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	18
14	1	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	2	2	1	1	21
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	16

16	1	2	3	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	3	1	22
17	1	2	3	1	1	3	1	3	2	2	2	1	1	1	3	27
18	1	1	1	1	3	1	1	3	2	1	1	3	1	1	3	24
19	3	1	3	1	1	1	2	1	1	1	2	1	3	1	1	23
20	1	1	1	2	1	3	1	2	2	3	1	1	1	2	3	25
21	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	1	2	1	2	2	21
22	1	1	2	1	1	2	2	2	1	3	2	1	2	2	1	24
23	1	2	3	1	1	3	1	3	1	3	1	2	1	1	3	27
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	18
25	1	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	2	2	1	1	21

{

BASE DE DATOS POS TEST

	Observación de salida															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	2	1	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	1	32
2	1	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	35
3	1	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	26
4	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	28
5	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	1	3	1	35
6	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	1	1	3	31
7	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	3	1	1	3	27
8	3	1	3	1	1	1	2	3	3	2	2	3	3	1	1	30
9	1	1	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	3	32
10	3	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	31
11	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	2	1	29
12	2	2	1	2	2	3	1	3	1	3	1	2	1	1	3	28
13	2	3	2	2	2	1	2	1	2	3	2	1	1	1	1	26
14	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	3	26

15	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	1	1	1	2	2	32
16	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	1	2	1	3	3	31
17	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	3	25
18	2	3	2	2	2	1	2	1	2	1	1	3	1	1	3	27
19	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	3	1	3	27
20	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	36
21	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	34
22	1	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	29
23	1	2	1	2	2	3	1	3	1	1	2	1	2	1	3	26
24	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	3	22
25	1	1	2	2	2	1	1	3	2	2	3	3	3	3	3	32



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL**

**FICHAS DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

DATOS GENERALES

- 1.1. Título de la Investigación: Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho- Lima.
- 1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: Ficha de observación de Motricidad.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				X
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																			X	
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				X
4. Organización	Existe una organización lógica.																				X
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				Y
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																				Y
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																				Y
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				Y
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																			X	
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				X

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95%

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	<i>Moisés Huamancaya Espinoza</i>	DNI N°	<i>19838175</i>
Dirección domiciliar:	<i>Jr. Lituza N° 282</i>	Teléfono/Celular:	<i>978550343</i>
Título Profesional	<i>Licenciado en Educación</i>		
Grado Académico:	<i>Doctor en Educación</i>		
Mención:	<i>Administración de la Educación</i>		

Moisés Huamancaya Espinoza
 Dr. en Educación
 Post Doctorado en Investigación
 Firma
 Lugar y fecha:



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL**

**FICHAS DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

DATOS GENERALES

- 1.1. Título de la Investigación: Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho- Lima.
1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: Ficha de observación de Motricidad.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado																				X
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																				X
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		f		
4. Organización	Existe una organización lógica.																				h
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				h
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																				h
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																				h
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				h
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																				X
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				X

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95%

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	Bacilia Ureña Sanchez	DNI N°	20506618
Dirección domiciliar:	Los Pinos 124	Teléfono/Celular:	064-361119
Título Profesional	Licenciada		
Grado Académico:	Magister en Educación		
Mención:	Docencia y Gestión Educativa		


 Mg. Bacilia Ureña Sanchez
 Firma
 Lugar y fecha:

GALERÍA DE FOTOS



Foto N° 1; Niños aplicando los juegos



Foto N° 2; Niños aplicando los juegos



Foto N° 3; Niños aplicando los juegos



Foto N° 4; Niños aplicando los juegos