

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACION A DISTANCIA



TESIS

**Práctica de juegos sujetos de reglas en equiparar
psicomotricidad de los estudiantes de inicial
“María Inmaculada”- Oxapampa**

**Para optar el título profesional de:
Licenciado en Educación**

Con Mención: Inicial - Primaria

**Autoras: Bach. Roxana Felicia LARA RODRIGUEZ
Bach. Zenaida Aidee ROJAS HUAMAN**

Asesora: Dra. Lidia DE LA CRUZ SOTO

Cerro de Pasco – Perú – 2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACION A DISTANCIA



TESIS

**Práctica de juegos sujetos de reglas en equiparar
psicomotricidad de los estudiantes de inicial
“María Inmaculada”- Oxapampa**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

**Dra. Honoria BASILIO RIVERA
PRESIDENTE**

**Mg. Marleni M. CARDENAS RIVAROLA
MIEMBRO**

**Mg. Elsa Carmen MUÑOZ ROMERO
MIEMBRO**

**Mg. Nérida RICALDI HINOSTROZA
ACCESITARIO**

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico a Dios, madre pilar fundamental en mi vida. Sin ella, jamás hubiese podido conseguir lo que hasta ahora. Su tenacidad y lucha insaciable han hecho de ella el gran ejemplo a seguir y destacar, no solo para mí, sino para mis hermanos. También dedico este proyecto a mi esposo e hijas representan gran esfuerzo y tesón en momentos de decline y cansancio. A ellos este proyecto, Es por ello que soy lo que soy ahora.

Roxana Felicia LARA RODRIGUEZ

Primeramente agradecer a Dios por darme la voluntad y fuerza para estudiar y así concluir mi carrera. A mis padres y hermanos porque ellos estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y sus consejos en todo los aspectos de mi vida. A mi amada hija por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depara un futuro mejor .A mi esposo por su palabra y confianza y brindarme el tiempo necesario para realizarme profesionalmente y lograr que este sueño se haga realidad

Zenaida Aidee, ROJAS HUAMAN

RESUMEN

Debemos indicar que, la edad preescolar, se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar.

En las observaciones realizadas por varios días percibimos que se presenta en los niños/as de la Institución Educativa de Inicial "María Inmaculada" de la Ciudad de Oxapampa, algunas dificultades en algunas de sus fases de la psicomotricidad.

Para la orientación general se usó el método científico, así mismo los métodos particulares, como el analítico – sintético; inductivo- deductivo, experimental, estadístico.

La técnica de la evaluación educativa; nos permitió evaluar en sitio el desarrollo de la psicomotricidad de los niños/as. Con el Test de Otzeretzky.

En el desarrollo de juegos; jugamos con los niños basado en las planificaciones de los juegos y sujetos a reglas durante un mes, esta técnica nos permitió comparar, diferenciar, etc. y usamos hojas de trabajo para registrar los resultados del análisis realizado.

Por lo que pudimos determinar que la práctica de juegos sujetos a reglas equipara la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa aludida.

Palabras clave: Niños y psicomotricidad, juegos y psicomotricidad, Test de Otzeretzky.

ABSTRACT

We must indicate that, preschool age, is constituted in the living space, perhaps, richer in experiences that involve movement and expression, where the infant's motor abilities are in a transitional period, since the individual is born is a source inexhaustible activity, look, manipulate, browse, experiment, invent, express, discover, communicate and dream.

In the observations made for several days we perceive that there are some difficulties in some of its psychomotor phases in the children of the Initial Mary Immaculate Educational Institution of the City of Oxapampa.

For the general orientation the scientific method was used, as well as the particular methods, such as the analytical - synthetic one; inductive-deductive, experimental, statistical.

The technique of educational evaluation; It allowed us to evaluate the development of children's psychomotor skills. With the Otzeretzky Test.

In the development of games; We played with children based on game schedules and subject to rules for a month, this technique allowed us to compare, differentiate, etc. and we use worksheets to record the results of the analysis performed.

So we could determine that the practice of games subject to rules equals the psychomotor skills of the 5-year-old students of the Educational Institution referred to.

Keywords: Children and psychomotor skills, games and psychomotor skills, Otzeretzky test.

INTRODUCCION

SEÑORES INTEGRANTES DEL JURADO:

En cumplimiento del reglamento de Grados y títulos de la facultad de Ciencias de la Educación Escuela de Formación Profesional a distancia, Especialidad Inicial-Primaria de nuestra alma Mater “Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión –Pasco, presentamos la tesis titulado **“PRACTICA DE JUEGOS SUJETOS A REGLAS EN EQUIPARAR PSICOMOTRICIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE INICIAL “MARIA INMACULADA”-OXAPAMPA.** Desarrollado con la finalidad de sustentar y optar el título profesional de Licenciado en educación para ser registrado en el libro de profesionales de nuestro país y en el acta de grado y títulos de la institución del rubro.

Nuestra tesis como investigación rigurosa y sistemática explica y determina. Que edad preescolar, se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar.

(Lora & Flórez; 1997) determinan que el desarrollo psicomotor es: la raíz del desarrollo de las potencialidades del niño: biológicas, psíquicas y sociales, teniendo una doble finalidad educativa: el desarrollo del cuerpo como instrumento para poder actuar frente al mundo, frente a los aprendizajes y el desarrollo del cuerpo como lenguaje auténtico de comunicación con los demás.

El presente documento está organizado:

Capítulo I: Planteamiento de problema, que trata aspectos de Identificación y determinación del problema, Formulación del Problema, Objetivos y justificación del problema.

Capítulo II: Marco Teórico, antecedentes de estudio de acuerdo a las variables

de nuestra investigación, a nivel internacional, nacional y local, base teórico – científicas desde la cual se pretende determinar el fundamento teórico de la psicomotricidad, características psicomotrices del niño de 5 años, clasificación de la organización en la psicomotricidad; el juego y la definición de términos básicos.

Capítulo III: Metodología, el tipo, método, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos, validación y recolección de datos, sistema de hipótesis, operacionalización de variables.

Capítulo IV: Resultado y conclusiones, presentación de resultados en cuadro y gráficos estadísticos, prueba de hipótesis y análisis-discusión de resultados, de acuerdo a las variables estudiadas.

Finalmente se consideran las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

Las Autoras.

INDICE

	Pág.
DEDICATORIA	
RECONOCIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	
INDICE	

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Identificación y determinación del problema	1
1.2. Formulación del problema.....	3
1.2.1. Problema General	3
1.2.2. Problemas Específicos.....	3
1.3. Formulación de objetivos.....	4
1.3.1. Objetivo General.....	4
1.3.2. Objetivos Específicos.....	4
1.4. Importancia y alcances de la investigación.	5

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de estudio.....	7
2.2. Bases teórico científicos.....	9
2.2.1. Fundamentación teórica de la psicomotricidad.	9
2.2.2. El Juego.....	24
2.3. Definición de términos básicos.	51

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación	53
3.2. Método	53
3.3. Diseño	53
3.4. Población	54
3.4.1. Muestra.....	54
3.5. Técnicas e instrumentos usados para recolección de datos	54
3.6. Técnicas usadas en el análisis y procesamiento de datos	55

3.7. Hipótesis de investigación.....	55
3.7.1. Hipótesis general.....	55
3.7.2. Hipótesis Específicos.....	55
3.8. Sistema de variables.....	56
3.8.1. Operacionalización de variables (ANEXO).....	56

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Procedimientos realizados en el trabajo de campo.....	57
4.2. Presentación de resultados: cuadros, gráficos.	58
Prueba de Hipótesis.....	69
4.3. Hipótesis de investigación.....	69
4.3.1. Estadístico.....	70
4.3.2. Nivel de significancia.....	70
4.3.3. Grados de Libertad.....	70
4.3.4. Cálculo del estadístico.....	70
4.3.5. Estadígrafos de la prueba de entrada y de salida del desempeño de la psicomotricidad.....	71
4.3.6. Decisión.....	71
4.4. Discusión de resultados.	72

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXO

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1. Identificación y determinación del problema

La edad preescolar, se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar.

(Lora & Flórez; 1997) determinan que el desarrollo psicomotor es: la raíz del desarrollo de las potencialidades del niño: biológicas, psíquicas y sociales, teniendo una doble finalidad educativa: el desarrollo del cuerpo como instrumento para poder actuar frente al mundo, frente a los aprendizajes y el desarrollo del cuerpo como lenguaje auténtico de comunicación con los demás. Esta definición pretende ser global, al considerar todas las potencialidades en el proceso, enfatizando en el propio cuerpo para el bienestar y convivencia con los demás. En un

estudio de Vygostky (citado por Lora & Flórez 1997) estableció que: El desarrollo psicomotor es el proceso donde el niño va internalizando las experiencias vividas en permanente diálogo con el adulto, diálogo corporal y verbal a través del cual recibe el legado histórico-social de la humanidad, para ello debemos aprovechar la práctica del juego con reglas, ya que es la principal actividad infantil; este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto, dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales. Durante observaciones realizados por varios días percibimos que se presenta en los niños/as de la Institución Educativa de Inicial “María Inmaculada” de la Ciudad de Oxapampa, algunas dificultades en algunas de sus fases de la psicomotricidad, no están potencializados en algunas de estas prácticas. Se observa que los niños se estresan porque tienen que copiar del tablero al cuaderno, para esto con el fin de que tengan más fluidez al momento de comenzar la escritura, asimismo en la práctica motriz. Estas dificultades se manifiestan a través de:

- Dificultades en el desarrollo de la motricidad fina. Esto generan que no logren realizar las actividades académicas. (lecto-escritura)
- Dificultades para realizar actividades físicas. (actividades motrices gruesas). Con esta investigación aplicada, experimentaremos la práctica de juegos sujetos a reglas para equiparar esta falencia. (Romero y Naldos; 1995), se sabe que el logro de las destrezas motrices no sólo permitirá al niño la adquisición de la escritura, sino

también de manera general, el dominio del movimiento de sus manos, el cual es la base para una serie de aprendizajes que permiten que los seres humanos se adapten al medio. (Tierno; 2004), menciona que “La mayor parte de las investigaciones llevadas a cabo por los más calificados especialistas en varios países convergen en un punto clave: Los seis años de vida de un niño son determinantes y decisivos para el adecuado desarrollo integral de todas sus potencialidades. Estas afirmaciones se han dado desde hace años y cada vez cobra mayor valor. Según (MINEDU; 1987), menciona que las vivencias y experiencias de los primeros años de vida del niño, condicionan sus patrones básicos de comportamiento, afectan sus características emocionales, su desarrollo intelectual y su rendimiento escolar. (MINEDU; 1987), nos dice que las disciplinas psicológicas han demostrado claramente a través de diversas investigaciones, que los primeros cinco años constituyen esenciales para el futuro de este niño/a.

Después de identificar y analizar las dificultades anteriores, surge la siguiente interrogante general:

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General

¿Cómo la práctica de juegos sujetos a reglas equipara la psicomotricidad de los estudiantes de la Institución Educativa de Inicial “María Inmaculada”- Oxapampa?

1.2.2. Problemas Específicos

a) ¿Qué nivel de desarrollo en esquema corporal, motricidad,

sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo tienen los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"-Oxapampa, antes de aplicar la experiencia ?

- b) ¿Cómo planificamos y desarrollamos los juegos sujetos a reglas para equiparar la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"-Oxapampa?
- c) Qué nivel de desarrollo en esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo logran los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"-Oxapampa, ¿después de aplicar la experiencia?
- d) ¿Qué diferencia existe entre la prueba de entrada y la prueba de salida en el desarrollo del esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"- Oxapampa?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo General

Determinar que la práctica de juegos sujetos a reglas equipara la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de Educación Educativa Inicial "María Inmaculada"-Oxapampa.

1.3.2. Objetivos Específicos

- a) Establecer el nivel de desarrollo que tienen en: esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"- Oxapampa, antes de aplicar la experiencia.
- b) Planificar y desarrollar los juegos sujetos a reglas para

equiparar la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"- Oxapampa.

- c) Establecer el nivel de desarrollo que logran en esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"- Oxapampa, después de aplicar la experiencia.
- d) Determinar la diferencia que existe entre la prueba de entrada y la prueba de salida en el desarrollo esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"- Oxapampa.

1.4. Importancia y alcances de la investigación.

Se tuvo una inquietud con respecto a cómo se encuentran los niños y niñas de cinco años de edad en cuanto al desarrollo psicomotor en una Institución Inicial de la Ciudad de Oxapampa. El nivel Inicial, es una etapa importante para el alumno, ya que se orienta al desarrollo de su inteligencia, sus emociones, su dinamismo, su laboriosidad, la sensibilidad social, el desarrollo afectivo del lenguaje.

Según (Bequer; 2000), manifiesta que las "Investigaciones realizadas en el campo pedagógico y psicológico han permitido obtener datos significativos, demostrando que los primeros años de vida son fundamentales para el desarrollo humano y que comienza a educar al pequeño en edades más avanzadas enmarcadas en la etapa preescolar, se pierde algún tiempo, no recuperado del todo en etapas posteriores, ya que los periodos sensitivos comienzan a formarse desde las edades

iniciales”. La etapa más importante del niño y niña, sin duda, son sus primeros años, donde la familia y el entorno social cobran un papel preponderante en el desarrollo físico, cognitivo, afectivo y de personalidad. (MINEDU; 2008), menciona que “la práctica psicomotriz alienta el desarrollo de los niños y niñas a partir del movimiento y el juego”.

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de estudio.

Habiendo revisado en la biblioteca de la UNDAC, y por Internet encontramos algunos trabajos análogos a esta investigación.

A nivel internacional:

“la aplicación de la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura en niños de primer año de educación básica en el jardín experimental “Lucinda Toledo”. Presentado por: Rosa Marina Cevallos Quishpe, para optar la Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Parvularia. Ecuador, año 2009,

Conclusiones:

- La aplicación de la psicomotricidad si influye en el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura en los niños de primer año de educación básica del Jardín experimental Lucinda Toledo de la ciudad

de Quito.

- El aprendizaje de la lectoescritura en los niños del primer año de educación básica, depende del adecuado desarrollo psicomotor que le proporcione su maestra a través de la aplicación de la psicomotricidad.
- Las profesoras del primer año de educación básica del Jardín Experimental Lucinda Toledo según sus respuestas a la encuesta aplicada, afirman que aplican la psicomotricidad como apoyo al aprendizaje de la lectoescritura en sus alumnos.
- Se aplicaron lista de cotejo a 70 niños del mencionado plantel, para verificar si sus docentes trabajan la psicomotricidad en sus aulas para el aprendizaje de la lectoescritura de sus alumnos, de sus resultados se establece que las docentes no aplican la psicomotricidad en su labor docente si lo hacen lo realizan como actividades sueltas sin la planificación adecuada y oportuna.

A nivel local:

“Resultados de evaluación del desarrollo psicomotor de los niños del 1er grado del C.E.M. 34047 “César Vallejo”. Presentado por ASUNCIÓN MELÉNDEZ, Zoraida Sofía y CHAMBI FRAGA, Isabel, para optar sus Licenciaturas en Educación Primaria, año 2004.UNDAC.

Conclusiones:

1. La evaluación planificada adecuadamente mediante el uso de instrumentos nos ayudó determinar el grado de desarrollo de la

psicomotricidad en los niños del 1er grado “A” y “C”.

2. La evaluación con juegos realizada a los niños de 1er grado de educación primaria, nos indica que la mayoría de los alumnos se encuentran en el nivel término medio, entonces hay necesidad de desarrollar actividades lúdicas, pero planificadas adecuadamente para nivelar su desarrollo de estos niños.
3. El desarrollo psicomotriz en los niños es muy importante para el proceso formativo general en su vida, también les ayuda bastante en el aprendizaje de las diferentes áreas, asimismo para detectar a tiempo las perturbaciones psicomotrices que pueden sufrir los niños.
4. Las actividades lúdicas son importantes practicarlos como seres humanos, porque nos permite recrear ansiedades, problemas, emociones, y se hace necesario en los niños para desarrollar su motricidad, afectividad, sociabilidad y cognitividad, como en este caso nos facilitó para evaluar la psicomotricidad.

2.2. Bases teórico científicos

2.2.1. Fundamentación teórica de la psicomotricidad.

La psicomotricidad tuvo su origen en Francia en el año de 1905, año en el que Dupré, médico-neurólogo francés, al observar las características de niños débiles mentales, pone de manifiesto las relaciones entre las anomalías neurológicas y psíquicas con las motrices.

Wallon, (1925) subrayó la importancia de la función tónica y enfoca a la psicomotricidad como campo científico, ya que aborda el desenvolvimiento del niño desde perspectivas: médicas,

psicológicas y pedagógicas. Wallon es el creador de la reeducación psicomotriz, estudios que se han ido profundizando y tomando seguidores como: Ajuriaguerra, Soubirán, Sazzo, Guilmain, y otros.

La sustentación de la teoría de Wallon, es la relación del cuerpo y el pensamiento, mediante el cuerpo y el movimiento del niño, siente a los demás y conoce su entorno.

Esta concepción fue compartida por Piaget, ya que él afirmó:

“que el aprendizaje se construye en esquemas sensorio motores y según la madurez y la experiencia llegan a estructuras más complejas mediante la asimilación y la acomodación”.

Ajuriaguerra elaboró prácticas científicas, aportan dos métodos y técnicas propias de la psicomotricidad.

- Punto de vista semántico

El niño a través del gesto, responde de forma primera y espontánea frente a un estímulo o situación de una manera consciente o inconscientemente comunicando sentimientos, conceptos abstractos, nociones perceptuales, etc.

- Punto de vista epistemológico

La epistemología genética estudia la adquisición de conocimiento y procesos intelectuales que permitan organizar un pensamiento lógico, y esta experimentación de la adquisición nace de la actividad perceptivo-motriz. Permitiendo un análisis perceptivo y su posterior paso a lo abstracto donde el niño relaciona lo vivido.

2.2.1.1. Definiciones de Psicomotricidad.

El concepto de Psicomotricidad surge de los trabajos de H. Wallon sobre psicología evolutiva y muy especialmente de aquellos que hacen referencia a la maduración fisiológica e intelectual.

Hay diversas concepciones acerca de la psicomotricidad, a continuación, se mencionará algunas de ellas que se han desarrollado a lo largo de los años. García y Martínez (1986), definen la psicomotricidad:

“como una concepción del desarrollo, según la cual se considera que existe una identidad entre las funciones neuronales del organismo y sus funciones psíquicas”

Según Picq, L. y Vayer, P.; “la educación psicomotriz es una acción psicológica que utiliza los medios de la educación física con el fin de mejorar o normalizar el comportamiento del niño”. Su pretensión es la educar sistemáticamente las conductas perceptivo-motrices del alumno con objeto de facilitarle los diversos aprendizajes y la integración escolar y social.

Definición consensuada por las asociaciones españolas de Psicomotricidad o Psicomotricistas:

Basado en una visión global de la persona, el término “psicomotricidad” integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación. Cualquiera que sea la

edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico.

Autores de otras tendencias como Lapierre, A. y Aucouturier, B., también parte del supuesto de que la educación psicomotora es el fundamento de toda educación y definen la psicomotricidad como un proceso basado en la actividad motriz, en el que la acción corporal, espontáneamente vivenciada, se dirige al descubrimiento de las nociones fundamentales y conduce la organización y estructuración del yo y el mundo.

Jiménez, Velásquez y Jiménez (2003), nos dice que “el concepto de psicomotricidad podría ser definido como el desarrollo físico, psíquico e intelectual que se produce en el hombre mediante el movimiento. Otro modo de definir la psicomotricidad es la de aquellos que la entienden como una relación reversible que se da entre el movimiento y el razonamiento. Según Piaget motricidad y actividad psíquica constituyen un todo funcional sobre el cual se fundamenta el conocimiento”

2.2.1.2. La disciplina psicomotriz

Punto de vista psicogenético

Aquí la psicogenética nos enseña a comprender que el niño poco a poco va comprendiendo el mundo a partir de su propio cuerpo. El niño desde que nace integra el mundo que lo rodea, comienza a tomar conciencia de los límites del yo corporal y del “no yo”, luego a medida que comienza a crecer, interacciona con las diversas estructuras de su cuerpo a través de datos visuales y

propioceptivos, distinguirá y situará las diversas estructuras de su cuerpo, estableciendo en su mente el concepto de unidad, imagen corporal y conciencia corporal, una vez que ha organizado el mundo a partir de su cuerpo entra el mundo de los objetos y de los demás.

- A. La Espaciedad. Partiendo de la organización de su propio cuerpo, del “yo” el niño irá ampliando poco a poco su espacio a su alrededor, y lo hace a través de dos actividades motrices esenciales como los son la locomoción y la prensión.
- B. La temporalidad. La actividad motriz del niño, se expresa en una combinación espacio-tiempo indiscutiblemente.
- C. La percepción del niño. Él se sitúa entre dos umbrales que constituyen los límites sensoriales de lo perceptible, aprendiendo a distinguir y producir estímulos de intensidad, ligados a la reactividad corporal motriz espontánea.

2.2.1.3. Características psicomotrices del niño de 5 años

a. Principios:

- Los aprendizajes escolares son, fundamentalmente, una función de las facultades intelectuales y cognitivas.
- Estos aprendizajes son procesos mentales distintos a las conductas motoras o socio-afectivas.
- El aprendizaje es considerado como un mecanismo que prepara para la acción, pero en

ningún caso es la acción.

- Es un proceso dirigido por el adulto que corresponde a un proceso de maduración psicológica del niño.

b. Objetivos de la Psicomotricidad.

En el ámbito de la Educación básica los objetivos fundamentales son:

- Educar la capacidad sensitiva (sensorio motriz) a partir de las sensaciones de su propio cuerpo, abriendo las vías nerviosas para que la transmisión al cerebro de la información sensorial sea lo más rica posible.
 - Educar la capacidad perceptiva, organizando y estructurando la información sensorial tanto de su propio cuerpo como del ambiente que se integra en esquemas perceptivos que dan sentido a la realidad.
 - Educar la capacidad simbólica y representativa, mediante la simbolización de los datos de la realidad.
 - La psicomotricidad puede y debe trabajar sobre tres aspectos, que son las tres ramas de los objetivos.
- 1.-** La sensomotricidad, es decir, debe educar la capacidad sensitiva. Partiendo de las sensaciones espontáneas del propio cuerpo, se

trata de abrir vías nerviosas que transmitan al cerebro el mayor número posible de informaciones. La información que se quiere aportar es de dos tipos:

- Relativa al propio cuerpo: A través de sensaciones que se provocan en el cuerpo mediante el movimiento y que nos informan del tono muscular, de la posición de las partes del cuerpo, de la respiración, de la postura, del equilibrio, etc.
- Relativa al mundo exterior: Mediante los sentidos se adquiere el conocimiento del mundo que nos rodea.

2.- El percepto motricidad, es decir, debe educar la capacidad perceptiva. Es preciso organizar la información que proporcionan nuestros sentidos e integrarla en esquemas perceptivos que le den sentido. Esta estructuración puede hacerse bajo tres vertientes:

- Toma de conciencia unitaria de los componentes del esquema corporal, (Tono, equilibrio, respiración, orientación del cuerpo, etc.) para que el movimiento esté perfectamente adaptado a la acción y este ajuste sea lo más automatizado posible.
- Estructuración de las sensaciones relativas al

mundo exterior en patrones perceptivos y, en especial, la estructuración de las relaciones espaciales y temporales. Se trata de adquirir y fijar los rasgos esenciales de los objetos y las relaciones espaciales y temporales entre ellos.

- Coordinación de los movimientos corporales con los elementos del mundo exterior con el fin de controlar el movimiento y ajustarlo al fin que se persigue.

3.- La ideomotricidad, es decir, debe educar la capacidad representativa y simbólica.

c. Clasificación de la organización en la Psicomotricidad.

- **Esquema Corporal**

Los términos esquema corporal e imagen de sí mismo aluden al concepto que tiene una persona de su cuerpo y de sí mismo, y tiene connotaciones específicas según diferentes autores. El conocimiento de sí mismo es el fruto de todas las experiencias activas o pasivas que tiene el niño. Para Ajuriaguerra este conocimiento es posible gracias al diálogo tónico que implica la relación estrecha del individuo con el medio ambiente.

El desarrollo del esquema corporal empieza desde el nacimiento con los reflejos innatos del niño y las manipulaciones corporales que recibe de su

madre. Todos estos contactos llegan a través de las sensaciones y las percepciones, tanto táctiles y auditivos como visuales.

Durante esta primera fase, el niño vive su cuerpo como algo difuso, fragmentando, indiferenciado de los otros cuerpos. Para Piaget, el cuerpo es vivido como un objeto que se nos distingue de los otros, poco a poco el infante realiza actos más voluntarios, que aportan nuevas sensaciones y situaciones.

“Esta elaboración recibe un nuevo impulso con la imitación, inicialmente en su forma posturo- motriz, que permite la emergencia de un sentimiento de unidad corporal que se fuerza con el juego entre lo presentado, lo sentido y lo sugerido”

La imitación supone cierto conocimiento de sí mismo, de las posibilidades de control de los movimientos propios y de la otra persona como modelo.

La percepción global del cuerpo de una persona provoca una imagen mental que permite a su vez la imitación diferida. Paralelamente intervienen diversos factores. En esta etapa la maduración hace posible movimientos más elaborados y controlados que contribuyen a la unificación del cuerpo, por su parte, la aparición del lenguaje

facilita el reconocimiento topológico y el establecimiento de relaciones entre los segmentos del cuerpo.

A los 7 años, junto a la estabilización de la dominancia lateral, el niño tiene la orientación corporal necesaria para presentar el punto de referencia de las adquisiciones y proyecciones espaciales y logra, de esta manera, una representación coherente de su cuerpo.

La imagen del cuerpo es fundamental para la elaboración de la personalidad y determinante en el proceso de aprendizaje. Personalidad e imagen corporal se funden en una síntesis, que es el resultado de todas las aportaciones provenientes de su propio cuerpo y de la relación con el mundo que lo rodea.

- **La elaboración de la lateralidad**

La lateralización es el resultado de una predominancia motriz del cerebro. La predominancia se presenta sobre los segmentos corporales derecho e izquierdo, tanto al nivel de los ojos como de las manos y los pies.

La lateralización depende de dos factores: del desarrollo neurológico del individuo y de las influencias culturales que recibe.

El desarrollo neurológico es diferente en cada uno de los hemisferios cerebrales y en el territorio neuro sensitivo-motor que le corresponde. Esta diferenciación aumenta con el crecimiento del niño.

Podemos distinguir dos tipos de lateralidad:

- La lateralidad de utilización, la cual se traduce por una prevalencia manual de las actividades corrientes o sociales (por ejemplo, la mano que el niño utiliza al comer).
- La lateralidad espontánea, que esta en función de la dominancia cerebral hemisférica y se manifiesta por una lateralidad tónica, es decir, en el lado dominante hay una tensión mayor.
- La lateralidad progresa por fases estables e inestables. Durante el primer año de vida, hay momentos de aprehensión y manipulación unilateral y bilateral. Las etapas bilaterales aparecen de nuevo a los 18 meses y más tarde a los 3 años, Se ha observado que hasta los 4 años se establece, de manera casi definitiva, la dominancia lateral, pero también se ha visto que se interrumpe por un período de indecisión alrededor de los 7 años.

La lateralidad es de importancia especial para la

elaboración de la orientación de su propio cuerpo y básica para su proyección en el espacio.

Los problemas en desarrollo tienen secuencias en la vida cotidiana del niño y repercuten en el aprendizaje escolar, especialmente en la lecto escritura, lógica matemática, etc.

- **La elaboración del espacio**

La construcción del espacio se hace paralelamente a la elaboración del esquema corporal, y ambos dependen de la evolución de los movimientos. De hecho, más que cualquier otra noción, la toma de conciencia del espacio surge de las capacidades motrices del niño que se inician desde su nacimiento.

Al final del segundo año, ya existe un espacio global: el niño lo vive efectivamente, y se orienta en función de sus necesidades. Hasta los 3 años, este espacio topológico no tiene formas ni dimensiones y se caracteriza por sus relaciones concretas de cercanía, orden y separación.

En los años en que aparece la función simbólica, la participación muscular es la condición para reconocer la trayectoria. Además, la evolución del postural permite al

niño una mejor orientación en relación con su propio cuerpo, y la lateralidad dará las bases para la futura proyección en el espacio.

El lenguaje permite la elaboración de las primeras nociones espaciales: derecha, izquierda, adelante, atrás, etc. Al final de la etapa, la orientación de su propio cuerpo se ha cumplido. El niño tiene acceso a un espacio construido alrededor de su cuerpo como eje de orientación. Ya puede establecer relaciones dentro de formas, posiciones y distancias, así domina las tres direcciones esenciales del espacio tridimensional.

Entre los 7 y 12 años el niño es capaz de orientarse en el espacio y de ubicarse en relación con los objetos que lo rodean. Esta elaboración se logra gracias a la descentralización, que permite al niño encontrar puntos de referencia fuera de su cuerpo y trasladar las nociones espaciales a otros objetos.

- **La elaboración del tiempo**

La elaboración del tiempo es un proceso semejante al de la construcción del espacio, empieza en la etapa sensorio motriz y depende

de factores ya conocidos: maduración, diálogo tónico, movimiento y acción.

En un principio existe un tiempo vivido ligado al sueño y a la vigilia, al hambre y a la comida, al organismo y a la acción concreta, por lo que existen tantos tiempos como acciones. Estos hechos, que se perciben por medio de los cambios, forman los elementos básicos para la elaboración del tiempo.

Con la función simbólica, se empieza a organizar la integración temporal. El niño comienza a situarse en el ahora y a partir de éste, en un antes o en un después, y a distinguir situaciones simultáneas y sucesivas. Es decir, el tiempo vivido va a reelaborarse en el plan de la representación con la ayuda del lenguaje, llegando a las nociones de orden y duración. La comprensión de la sucesión cronológica de los acontecimientos, su conservación y las relaciones que establecen, señalan el paso a la etapa operatoria.

Un hecho importante en la elaboración temporal es la percepción del cambio. La sucesión de hechos tiene su ritmo en el que podemos distinguir dos aspectos principales, que se complementan y se contrastan entre sí.

- El ritmo interior que es orgánico, fisiológico, como la respiración, la marcha, etc.
- El ritmo exterior, por ejemplo, el día y la noche, los acontecimientos observados en la vida cotidiana, etc. Ambos aspectos se elaboran por influencia recíproca. Como veremos en la parte práctica, el ritmo participa en la elaboración de movimientos, especialmente en la adquisición de los automatismos.

2.2.1.4. Importancia de la psicomotricidad

- La psicomotricidad es un concepto bastante amplio y complejo y que, con frecuencia, nos desborda. En esencia, el término psicomotricidad expresa la relación existente entre el desarrollo motor del niño y el desarrollo psicológico, tanto en lo que respecta a la afectividad como al conocimiento. Es, por tanto, un concepto que tiene en cuenta a la globalidad de la persona, al ser humano como síntesis infraccionable del cuerpo y psique.
- Partimos del hecho de que el acto precede al pensamiento de que el niño construye primero corporalmente lo que luego será su pensamiento, su estructuración de la realidad. Y, por otra parte, el niño expresa mediante su cuerpo sus vivencias afectivas, vivencias que a menudo no parte, el niño expresa

mediante su cuerpo su vivencia corporal de la que son parte. Esto es relativamente simple. Es el punto de partida. Pero a la hora de trabajar sobre la psicomotricidad es preciso tener en cuenta que son numerosos los conceptos a tener en cuenta compleja la secuenciación de las adquisiciones.

- Para abordar el trabajo psicomotriz es muy necesario que haya un planteamiento de Centro que prime este trabajo, que lo valore y lo potencie. En el año 1997, el centro tomó el acuerdo de que la persona de apoyo en infantil asumiría el área de psicomotricidad.
- Era algo de extremada importancia dentro de la educación infantil y, por tanto, se ponían los medios para organizar bien el trabajo, dentro de las posibilidades existentes.
- La psicomotricidad tiene la gran importancia tanto en el desarrollo afectivo y social como intelectual, importancia que alcanza su cenit cuando a Educación Infantil se refiere, ya que es en estos años de la vía del niño cuando el movimiento adquiere su máxima dimensión como vía del conocimiento de sí mismo y del mundo que le rodea.

2.2.2. El Juego

2.2.2.1. Definición.

Según (Pugmire, S.; 1996) define el juego como el acto

que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: gozar, alentar la actividad e insistir en el desarrollo.

(Gimeno y Pérez; 1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de soltura y de carencia de presión, es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio:

“El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

En síntesis, para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

2.2.2.2. Teorías sobre el juego

Existen varios autores que sustentan la teoría del juego y

la importancia en el desarrollo del niño(a) sobre todo en los primeros años; en la presente investigación se mencionará a los más relevantes, según (Linares; 2011), quien enumera a algunos autores relevantes que sustentan su concepción del juego.

Teoría de Sigmund Freud.

Para Freud el juego es una manifestación erótica encubierta por un lado y, por otro lado, una vía de escape para expresar y liberar emociones reprimidas que se proyectan desde el inconsciente. El juego permite al niño revivir experiencias no asimiladas una y otra vez, hasta que las supera de un modo satisfactorio.

Teoría de Piaget.

Para Piaget, el juego es una vía de aprendizaje y ampliación de conocimientos y destrezas, además que es un acto intelectual, puesto que tiene la misma estructura de pensamiento; pero una diferencia clave: el acto intelectual persigue una meta y el juego es un fin en sí mismo.

Piaget relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño (a).

Teoría de Lev Vygotski.

Vygotski hace un valioso aporte desde la teoría histórico-cultural, a partir de las relaciones sociales. Subraya, además, que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles

representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. Fundamenta la internalización que es el proceso por el cual se transforma una estructura externa a una interna, donde plantea desde una función mental superior-externa (mediados por la cultura, se desarrollan por medio de las interacciones sociales que realiza el ser humano durante su crecimiento, algunos procesos mentales superiores: la conciencia, el pensamiento, la memoria semántica, la percepción social y otros que tienen origen social), para arribar la comprensión de cómo el conocimiento pasa del plano social al plano individual, mediante el proceso de interiorización; es decir, los sucesos exteriores al plano interior, o sea lo que ocurre afuera del individuo pasa al plano de su mente; al respecto Vygotski dice: “(...) llámanos internalización a la construcción interna de una operación externa” (Vygotski, 2009, pág. 29).

Así, mediante el proceso de internalización, el niño(a) logra transformar una función externa (interpsicológica) en una función interna (intrapsicológica). El interpsicológico hace referencia al cúmulo de interacciones y relaciones entre niños(as), manifestadas en el plano social; mientras que, en el plano intrapsicológico, hace referencia a las actividades propias de la estructura mental de cada ser humano.

Restableciendo la posición de Vygotski en la primera instancia, desde la posición mental superior, a partir de las intervenciones de los niños(as) en sus relaciones interpersonales y de las

interacciones con los diferentes juegos, ya sean estos simbólicos (papá y mamá), dirigidos, de construcción, libres, intelectuales, rodas u otros, se generan conocimientos externos (interpsicológico) que comparten experiencias junto a otros niños(as), pasando esos conocimientos al plano individual interior (intrapsicológico) que lleva al niño(a) a lograr nuevos significados de interpretación de la realidad de manera lúdica. Por otra parte, para Vygotski es un valor socializador que a través del juego se transmiten Valores y costumbres de la cultura, en el que el juego responda a la necesidad humana de conocimiento y de dominio del entorno, representando una acción espontánea, orientada a la socialización, y que permite la transmisión cultural de la sociedad en la que están; además el juego permitirá convertir unas capacidades inmaduras en otras afianzadas, permanentes (Linares; 2011)

Para Vygotski, el juego es un factor de desarrollo que actúa y crea zonas de desarrollo próximo, en las cuales el juego posibilita al niño al desarrollo, por ejemplo, cuando el niño(a) juega, no sólo domina los objetos que conoce, sino que maneja también múltiples acciones y objetos del mundo adulto. A través del juego, el niño(a) pone en marcha su imaginación lo cual ayuda a desarrollar su pensamiento simbólico-abstracto y permite la asimilación de reglas. (Pecci: 2010). Para poder atender la teoría sociocultural del desarrollo de los procesos psicológicos superiores, lo cual es indispensable para atender el concepto de zona de desarrollo

próximo, se presenta lo siguiente.

(Vygotski;2009) afirma que:

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

Según la cita, existen zonas o niveles de desarrollo:

- **La zona de desarrollo real:** se refiere a que el niño puede por sí mismo resolver problemas sin ayuda.
- **La zona de desarrollo potencial:** que permite resolver un problema con ayuda de otras personas, ya sea adulto o con sus compañeros, etc., “(...) cuando un niño juega, aprende a conocer sus límites y capacidades y normas sociales desde el momento en que juega con otras personas, así adquiere un carácter social”. (Linares; 2010)
- **La zona de desarrollo próximo:** es la distancia que el niño recorre entre lo que es capaz de aprender y lo que realmente aprende con ayuda de los recursos y medios necesarios. Esto es, la interacción social con otras personas, cuya orientación contribuirá al desarrollo de sus capacidades.

Para Vygotski, el juego adquiere un carácter social, y los niños y adultos que son participes de sus procesos, pueden aprender a dominar sus capacidades y las normas sociales, y más, cuando entran al juego, que les ofrece capacidades personales a los

demás y aprende de otros.

2.2.2.3. Clasificación del juego

Constituyendo el juego en un valioso factor educativo, diversos autores lo han clasificado teniendo en cuenta diferentes características, así tenemos:

a. Por las áreas del desarrollo

- **Motoras**

Destinadas al desarrollo a la coordinación del movimiento en la posición como en la actitud, por medio de la habilidad, destreza y fuerza; correspondiente a niños de poca edad hasta los 5-6 años, se caracteriza primero por ser intuitivo luego imaginativo y terminan siendo emocionales.

- **Intelectuales.**

Son aquellos que desarrollan el poder de la atención, percepción y clasificación, haciendo intervenir la memoria y la deliberación que conducen al conocimiento.

- **Sociales.**

Cuyo objeto es la socialización del niño, responde a los principios de: Incorporación del niño al grupo alejándolo de lo personal. Aprovechamiento del maestro para que el niño adquiera además de cualidades físicas y morales la práctica social como preparación para la vida.

b. Por los procedimientos pedagógicos

- **Activos**

Responde al principio de actividad que considera al niño

como un todo dinámico o un campo fértil capaz de reproducir experiencias vividas y al maestro como artífice y guía.

- **Asociativos**

Que aconseja la unión y enlace entre los conocimientos adquiridos y los que esta por adquirirse de esta manera un juego simple sirve de base para otro más complejo.

- **Imitativo**

Cuya base primordial es la imitación, son juegos donde la función del maestro se incorpora en dos aspectos: como modelo y sugestionando al alumno para promover su imaginación creadora.

c. Por la forma metodológica

- **Juego Individual**

Presenta a su vez las siguientes etapas.

El juego que realiza el niño con sus propios miembros a mover los brazos, piernas. A los seis meses puede jugar ya con sus piernas.

El juego con las cosas. Esta forma de juego se realiza primero bajo el control de la vista; posteriormente, coge las cosas, las cambia de posición, trata de destruir primero y luego reconstruir las cosas. El hecho de que el niño destruya ha sido interpretado por algunos psicólogos de la manifestación de la maldad natural del hombre, considerándose esta concepción pesimista que carece de

fundamento, pues el niño destruye las cosas porque es más fácil destruir las cosas o juguetes que manipula.

El juego de imitación, este tipo de juego requiere del niño gran poder de observación; supone modelo presente en la memoria. Se ha comprobado que la niña imita mejor que el varón.

El juego de ficción, es un producto de la imaginación, el niño confiere a los objetos actos o personas una significación que no tienen. Humaniza a los objetos, les asigna un alma, lenguaje y vida.

- **Juego Social**

Es posterior al juego individual. No basta que los niños estén reunidos en un local y jueguen juntos para ser considerados como tal. Pues para ello es necesario que exista un solo juego y que cada niño desempeñe un papel, dentro de él.

El juego social se manifiesta de manera clara en la tercera infancia y, sobre todo en la adolescencia. Los juegos sociales permiten que el niño se integre al grupo, forjando, el respeto mutuo y la solidaridad.

- **Juegos Libres.**

Pertenecen al sistema escolar antiguo, con juegos que se realizan en amplia libertad de acción lejos de toda vigilancia pedagógica.

- **Juego sujeto a reglas**

El juego también tiene un concepto sociológico:

Según Huizinga en su libro “Homo Ludens”, citado por (Hill; 1976), dice:

“el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría”.

Jhon Mc Creesh nos afirma que:

“...para el niño en edad escolar el juego es una forma de luchar con su entorno. Los primeros descubrimientos de su mundo se realizan a través de él. Su lenguaje y su pensamiento, es desarrollar situaciones que se dan en el juego. Su evolución emocional y social se basa en el juego, y a través de él. Su lenguaje y su pensamiento, es desarrollar situaciones que se dan en el juego. Su evolución emocional y social se basa en el juego, y a través de él se desarrolla su bienestar físico y mental se ve favorecido por el juego”.

Características de los Juegos de reglas

- Son fundamentalmente juegos sociales.
- Conllevan la consecución de un objetivo. Las personas que juegan tienen un objetivo en común.
- El respeto a las normas que guían la actuación de quienes juegan.
- Son normas establecidas de antemano como instrucciones de juego que pueden venir dadas o ser pactadas por las personas que juegan.

- Tienen un componente competitivo y/o cooperativo. Hay juegos de reglas que suponen un enfrentamiento entre quienes juegan para conseguir el objetivo final. Entre ellos también podemos señalar los videos juegos, los juegos cooperativos, deportivos.

Se dan en niños de cinco a seis años, los niños(as) van comprendiendo su contexto social y van aceptando las condiciones a los que son sometidos en caso de algún juego, entenderán lo que significa la cooperación, competición y pérdida. Sus emociones y sentimientos se reflejarán cuando se hallen en estas actividades lúdicas con reglas. (Cabrera, 2009).

Son juegos donde el padre o profesor organiza, planifica, enseña sus reglas, dirige su práctica y controla sus resultados.

d. Por la edad

- Juegos de primera infancia
- Juegos de segunda infancia
- Juegos de adolescencia
- Juegos de la juventud
- Juegos de adulto

2.2.2.4. Características del juego

Entre otras peculiaridades del juego, consideramos los siguientes:

- a. En el juego se refleja la vida que lo rodea. El reflejo de la vida se manifiesta en el contenido del propio juego.

- b.** El juego tiene raíces de carácter histórico. Se modifica de acuerdo con el cambio de vida de las personas adultas que entornan al pequeño, vida que los niños reflejan en sus juegos.
- c.** El juego es una forma de adquirir y precisar conocimientos. Para llegar a conocer la naturaleza del juego es de una gran importancia el estudio de su desarrollo: su aparición y extinción en los mismos niños.
- d.** El juego es un medio para la asimilación eficaz de conocimientos, un procedimiento para pasar de la ignorancia al conocimiento.
- e.** El juego es una actividad pensante. Todo proceso mental está dirigido a la solución de un problema determinado.
- f.** El juego es una forma de análisis del fenómeno percibido seguido de su síntesis.
- g.** El juego reproduce un fragmento más o menos completo de la vida que lo rodea.
- i.** El juego es una forma específica de la actividad cognoscitiva, en el que a través de las acciones el lenguaje y los sentimientos del pequeño refleja la realidad.
- j.** La alegría del juego tiene su origen en la actividad que crea y transforma.
- k.** El juego es una actividad libre y no condiciona por refuerzos externos.
- l.** El juego produce placer a quién lo práctica.
- m.** El juego predomina los medios sobre los fines.

2.2.2.5. El niño (a) y el juego

El niño por medio del juego expresa su alegría, sus emociones, sus satisfacciones, sus inquietudes e inclusive hasta sus frustraciones, a través del juego satisface las necesidades de su imaginación para luego interiorizar el mundo que lo rodea; por medio de esa actividad lúdica ejercita la vida adulta, conoce, descubre y toma conciencia de sí mismo y del mundo que lo rodea, adquiriendo día tras día nuevas habilidades y destrezas, lo que implica desarrollo físico psíquico.

(Chapela; 2002) sobre las habilidades y actitudes dice lo siguiente: “El juego propicia innumerables logros en relación con el desarrollo de las estructuras internas: la ética, lo afectivo, lo cognitivo, el desarrollo de la voluntad, por ejemplo, un conjunto de juegos puede propiciar las siguientes destrezas y habilidades:

- Destrezas para la escritura.
- Habilidad para realizar relaciones de uno a uno.
- Destrezas relacionadas con la confianza en uno mismo.
- Habilidad para planear, distribuir, anticipar.
- Destrezas para realizar ejercicios de gimnasia.
- Destrezas para permanecer inmóvil.

En cuanto a las actitudes, el juego fortalece las capacidades:

- Aprende a valorar la solidaridad, alegría.
- Saber perder sin frustración y ganar sin vanagloria.
- Apremiar, extrañar, buscar, encontrar y tender hacia los pares.
- Valorar y encarar la disciplina propia.

- Relacionar esfuerzo, empeño y tareas logradas.
- Desarrollar su identidad propia y respetar la identidad de otros.
- Exigir respeto y libertad.
- Imaginar”.

A través de los años los niños(as) van desarrollándose y pasan de una edad a otra edad, y van eligiendo distintos juegos, los cuales van abriendo nuevos campos para el aprendizaje.

Es necesario, para un adecuado desarrollo, de un espacio lúdico y materiales adecuados a la edad.

- A partir de los 4 años de edad. - En esta etapa las habilidades motrices son prioridad, tanto en el niño(a), empieza a coger un objeto cuando se le da instrucciones psicopedagógicas y pueden priorizar tanto la mano derecha como la mano izquierda.

En su coordinación motora cada día más va mejorando tanto en lo cuantitativo y cualitativo; el niño(a) mantiene el equilibrio con los talones, ya en esta edad se puede observar que puede patear o lanzar una pelota, ya puede desabrochar los botones, en otras palabras, va creciendo en cuanto a psicomotricidad gruesa y fina.

En el juego “hay reparto de papeles y organización mínima” ejemplo: María es tu mamá y yo la hija mayor. Más tarde aparece los juegos simbólicos y aparece el juego constructivo que se desarrolla paralelamente al juego simbólico” (Martínez y García; 2013).

Considera además que el juego constructivo se fortalece con personajes, objetos: coches, muñecos, etc., y se plantea un lugar

de juego, sea constructivo y simbólico; a la vez Martínez y García proponen un ejemplo. “para jugar al papá, a la mamá, al médico, uno asimila y se mete dentro del juego y se asume el papel de tamaño real, mientras que en el juego constructivo se controla la realidad desde arriba”. (Martínez y García; 2013).

Al niño(a) de esta edad le agrada hablar con todo el mundo y realiza esfuerzos para que le entiendan, como así también describe cosas por su utilidad, al igual que va evolucionando en el aspecto de lenguaje y además juega con el lenguaje.

A su vez menciona Martínez y García, que en esta etapa juegan con el lenguaje, primero con experimentación de sonidos cuando no hay lenguaje, más tarde, cuando se comunican, además de seguir con sonidos y palabras, inventan palabras sin ningún significado, aprenden frases, expresiones fuera de contexto a una construcción de frases absurdas, riéndose de sus propias frases.

A partir de los 4 a 5 años de edad. -En esta edad el niño relacionándose con otros niños y juega con ellos; empieza a asumir un rol, asimismo en el juego simbólico “(...) va desplegándose de la realidad en busca de elementos fantásticos como hadas, duendes a realidades ajenas que tendrá elementos de la realidad cotidiana. En esta etapa también empieza el juego de reglas como imitación de los juegos de los mayores”. (Martínez y García; 2013).

2.2.2.6. La importancia del juego en el niño

El contenido de los juegos ejerce una gran influencia en

el desarrollo de la su identidad desde la edad infantil, por eso es preciso motivar a los niños para que representen en sus juegos los aspectos positivos de la vida, de la actividad, de lo que les rodea (padre, hermanos mayores, familiares allegados, conocidos, miembros de grupo) Por medio del juego se posibilita el saber sobre la organización de la vida de los niños, porque al jugar, la educadora y auxiliares pedagógicas observan el proceder y las relaciones reales entre ellos.

Así mismo, el juego contribuye en forma directa al desarrollo psicomotriz, en las siguientes áreas:

Percepción	Visual	Agudeza visual Seguimiento visual Memoria visual	Estabilidad perceptiva Diferenciación Formas y tamaño Diferencias
	Auditiva	Agudeza	Sonido, timbre, intensidad
	Táctil Gustativa Olfativa		Seguimiento auditivo Memoria auditiva
Esquema corporal	Estructura corporal: partes del cuerpo y movimiento Postura Equilibrio Lateralidad Respiración y relajación General: todo tipo de desplazamiento.		
Coordinación dinámica	Específica	Manipulación	Lanzar, recibir, golpear, atrapar.
		Espacial: organización del medio a partir de su cuerpo	
	Temporal	Orden, organización, antes- durante-después.	
Organización			
Expresión Corporal	Puede expresar sentimientos, emociones, con movimientos y gestos.		

Fuente: Linares; 2011. El Juego infantil y su metodología

2.2.2.7. Fases del juego

Los juegos pueden construir parte de una sesión o bien ocupar todo el tiempo destinado a este. El juego tiene tres fases:

Presentación. - Es la primera fase teniendo a los niños sentados alrededor de la persona quién dirige, con la finalidad de

que todos escuche claramente los pormenores del juego, así como indicarles los lugares en donde se va realizar el juego, asimismo actuando uno mismo con todos los pasos necesarios, diálogo con los niños, a fin de conocer sus opiniones y aclarar las posibles dudas.

Organización. - Esta segunda fase está constituida por la distribución de materiales necesarios y la distribución de los niños para la práctica del juego, la distribución de los niños está en función a las necesidades del juego, pudiendo ellos libremente escoger un lugar o ser designado por el que dirige.

El desarrollo. - El éxito del desarrollo de un juego está en captar el interés y la alegría del niño; pues hemos constituido las bases de los juegos y deben ser respetados en todo momento. En cuanto al interés, tan pronto se percatan que el juego decae, es conveniente suspenderlo, se hará lo propio cuando se incumplen las reglas acordadas, continuándose éste, luego de tomar las determinaciones del caso.

En cuanto a la alegría es base de todo el juego, pero debemos tener cuidado de no caer en la monotonía.

Evaluación. - Se evaluará de acuerdo a los indicadores del test Ozeretsky.

El test mide el desarrollo de la psicomotricidad en el niño y en el adolescente. Esta escala del test sirve, en primer lugar, para el uso de los profesores de gimnasia, pero nosotros consideramos muy útil hacer, paralelamente a los test de inteligencia.

2.2.2.8. Actividades lúdicas basado reglas

El perfil psicomotor permite determinar el nivel del desarrollo de cada niño, comprobar las adquisiciones hechas y detectar las dificultades o retrasos y sobre esto trabajar mediante los juegos con regla para equiparar al niño(a) su desarrollo de psicomotricidad; para lo cual proponemos algunos juegos:

JUEGO N.º 01: Para evaluar el desarrollo del esquema corporal

Nombre: “conociéndome Mejor”

Competencia: Reconoce las partes de su cuerpo al realizar diferentes acciones, como: imitación, la exploración, nociones corporales, la creatividad del niño, realizando el juego “conociéndome mejor”, en forma dinámica.

Materiales:

Música, espejo, cajas, sillas, papelotes, plumones, pico, serrucho, lampa.

a. Presentación

Cada niño se pone frente a un espejo y se observa todo el cuerpo, luego se hecha sobre un papelote y su colega traza su silueta con un plumón, luego el mismo completará la figura, luego nombrará las partes de su cuerpo en forma clara y segura, luego tratará de pasar por debajo de una silla en 3 diferentes posiciones, terminado esta acción empezará a imitar un oficio, usando los materiales que recolectamos, esto lo harán en primer lugar entre dos niños, luego en forma individual.

b. Organizamos

Agrupamos de 2 para realizar la 1ra actividad, luego se ordenará los materiales en los lugares adecuados.

c. Desarrollo.

- Oirán la música especialmente seleccionada.
- Observa su cuerpo en el espejo en forma detenida.
- Se hecha sobre el papelote y su colega traza su silueta, luego completa su figura.
- Nombra las partes de tu cuerpo indicando con un puntero en la silueta dibujada.
- Pasa por debajo de la silla, en 3 posiciones diferentes.
- Imita un oficio, haciendo uso de los materiales necesarios.

d. Indicadores de Evaluación:

1. Se observan su cuerpo frente a un espejo
2. El niño se ubica echado sobre el papelote
3. Se deja trazar su silueta por su colega, luego él o ella completa su figura
4. Nombra las partes de su cuerpo en la silueta
5. Pasa por debajo de una silla en diferentes posiciones
6. Imita un oficio, haciendo uso material necesarios.

JUEGO N°02: para evaluar el desarrollo de la motricidad

Nombre: “Bailando mucho”

Competencia: Resuelve problemas que exigen el dominio de

habilidades y destrezas motrices, como: movimientos locomotores, control postural, disociación, coordinación dinámica, coordinación viso motriz y motricidad fina, realizando el juego “Bailando mucho” con bastante dinamismo y ordenado.

Materiales:

- Tocasset
- Casset con música seleccionada para este juego.
- Silbato, cuerdas, llantas, lápices de colores, cartulinas
- Pelotas, etc.

a. Presentación

Cuando escuchan la música se ponen a bailar y si escuchan el silbato empiezan a caminar, si toca dos veces correremos en diferentes direcciones tratando de no chocarse, y si escuchamos una palmada del profesor pararemos y daremos tres saltos y si escuchamos tres palmadas del profesor empezaran a gatear hasta que escuchen el silbato, luego para ir saliendo al patio, al son de ya, ya, en puntitas, después de salir del aula caminaran en cuclillas hasta pasar la ventana, luego a la orden de ¡ listos! cogerán la caja con los dos brazos de la ventana y lo ingresaran al aula y lo ubican en la mesa, terminado esta acción al sonido del silbato saltan sobre las líneas pintadas en el piso del aula hasta escuchar una palmada del profesor, luego de la mesa toman la pelota y empiezan a jugar de dos a dos, lanzando, recibiendo, rebotando, etc. Hasta que escuchen el silbato, luego se acercan a la mesa donde se

encuentra una caja guardan la pelota y dibujan que acción más les agrado, y lo exponen en el cordel del aula.

b. Organización

Agrupo a los niños mediante la técnica “Los deportes”

Haré grupo de 6, e internamente de 2. Luego adecuo el aula, pongo las cajas, los papeles, plumones, con la finalidad de que los niños no tengan dificultad de realizar todas las acciones con mucho dinamismo y entusiasmo.

c. Desarrollo

- Baila al ritmo de la música;
- Camina en cuclillas, camina en puntitas, corre, salta, gatea;
- Juegan con la pelota: lanzan a la pared, reciben y rebotan con las dos manos alternando y patean la pelota alternando los pies.
- Dibuja la acción que le agrado más.

d. Indicadores de evaluación:

1. Juega con la pelota.
2. Lanza a la pared la pelota.
3. Recibe, con las dos manos.
4. Rebota alternando las manos.
5. Patea, alternando los pies.
6. Dibuja la acción que le gusto más

JUEGO N°03: Para evaluar el desarrollo de la percepción sensorio motriz.

Nombre: “la caja de sorpresas”

Competencia: Utiliza globalmente sus capacidades de percepción: visual, táctil y auditivo, practicando las acciones del juego “la caja de sorpresas”, en forma ordenada cuidándose de no lastimarse.

Materiales:

- Pañuelos
- Palitos, pelotas de jebe, trapo, aserrín, algodón.
- Peluches (ositos, muñecas, etc.)
- Campana
- Tambor

a. Presentación

Niños, observan lo que tengo en la mano derecha, cómo se llama, esto lo vamos a utilizar en nuestros juegos, observan este baúl y miren que existe dentro, por eso se llama baúl de sorpresas, este campo de la escuela será el escenario donde vamos a actuar:

En la parte del norte, existe dibujado dos círculos, en cada uno se ubicará cada niños para que se traslada a la parte norte de acuerdo a los sonidos que escuchan, donde se encuentra los baúles de sorpresas y detrás de ellos las pizarras acrílicas, trabajaremos en grupo de 2 y partirán de la parte norte al sonido de la campana, en el recorrido podrán observar mi mano, cuando alzo el pañuelo verde deben caminar, el pañuelo rojo es

para pararse y el pañuelo amarillo es para correr entonces ustedes deben estar atentos al color del pañuelo que alzo, después que llegan a la meta, se les cubrirá los ojos y al sonido de la campana empezarán a sacar los objetos que se les pide en un tiempo de 3 minutos y al sonido de dos campanadas dejarán de sacar y se le retira el pañuelo de los ojos para que pueda ver e indicar que juguetes saco. Se anotará en la pizarra los logros por cada niño.

b. Organización

Organizamos a los niños con la técnica “la canasta de alimentos”, el niño saca tarjetas de una caja y en cada tarjeta se encuentran dibujados diferentes alimentos, cuando ya todo el niño tiene sus tarjetas se les pide que indican en forma verbal que tipo de alimento les toco, luego agruparemos de acuerdo a su clasificación: verduras, frutas menestras, etc.

c. Desarrollo

- Parte caminando cuando observa el pañuelo verde, corre cuando observa que el maestro enseña el pañuelo amarillo y se para cuando el maestro enseña un pañuelo rojo, llegando a la meta.
- Con los ojos vendados, saca objetos suaves del baúl hasta escuchar sonido de la campana.
- Al sonido de la campana empieza a caminar sobre la punta de los dedos de los pies y al sonido del tambor se detiene.

d. Indicadores de evaluación:

1. Corre cuando el maestro enseña un pañuelo amarillo,
2. Camina, cuando observa el pañuelo verde,
3. Se para, cuando le enseñan el pañuelo de color rojo
4. Con los ojos vendados saca objetos suaves del baúl hasta que suena la campana y describe el objeto extraído con los ojos sin venda.
5. Baila al ritmo de la música
6. Salta al oír la campana, gatea al oír el silbato

JUEGO N° 04: para evaluar el desarrollo de la lateralidad del niño. Nombre: “Mis ejercicios diarios”

Competencia: Reconoce su lateralidad que práctica en su vida diaria, realizando el juego “mis ejercicios diarios”, en forma dinámica.

Materiales:

Peine, cepillo, sombrero, etc.

a. Presentación

Trabajaremos en forma individual en dos grupos, empezaremos poniéndonos en fila a una distancia de 2 metros uno de otro y a la orden del profesor, extender los brazos, girar ambos, alternado. Luego tomará cada niño el cepillo, peine, sombrero; después realizarán su higiene y arreglo personal, luego se pondrán en filas uno frente al otro, luego cada niño podrá tocar el oído derecho, el pie izquierdo, así mismo el hombro derecho de su colega.

b. Organización

Ubicamos los materiales en lugares accesibles, para que el niño pueda usarlo.

c. Desarrollo

- Extender los brazos, girar ambos, girar uno y otro alternativamente.
- Se peina, se lavará los dientes, se pone un sombrero
- Toca el pie derecho de su colega, la oreja, el hombro, etc.

d. Indicadores de Evaluación:

1. Extiende los dos brazos
2. Gira ambos
3. Gira uno y otro alternadamente, sin desplazarse.
4. Se peina.
5. Se lava los dientes.
6. Toca el pie derecho de su colega, su oreja, su hombro

JUEGO N°05: para evaluar el desarrollo del espacio y tiempo en los niños

Nombre: “Buscando el tesoro escondido”

Competencia: Controla y vivencia los elementos de su cuerpo, en relación con el espacio y el tiempo, practicando el juego “Buscando el tesoro escondido” en forma dinámica.

Materiales:

Mesa, cajas, sogas, cartulinas, etc.

a. Presentación

Niños vamos a jugar buscando el tesoro escondido, para los cual se va partir de la parte norte del patio al sonar el silbato,

teniendo en cuenta las señales, que se encuentran en la pared, cruzando los obstáculos que se presenta, luego dibujaremos el recorrido realizado en una cartulina, asimismo contaremos cuantos pasos grandes se necesita para cruzar el aula.

b. Organización

En el patio tendremos que ubicar los carteles e indicaciones con los obstáculos correspondiente, para que el niño se guie luego esconder el tesoro al otro extremo del campo, después que el niño encuentre el tesoro ira a su carpeta y diseñará el croquis que recorrió, dibujará entre líneas.

c. Desarrollo

- 1) Pasa por debajo de la mesa sin tocarlo
- 2) Salta sin pisar los dibujos del piso en ambos sentidos.
- 3) Salta, atrás y adelante de la soga.
- 4) Dibuja el recorrido que realizó.
- 5) Calcula cuantos pasos grandes se necesitan para cruzar el salón

d. Indicadores de Evaluación:

1. Pasa por debajo de la mesa sin tocarlo,
2. Salta por encima de la soga que está en sobre el piso
alternando los pies
3. Pasa sin dificultad por las cajas
4. Llega a la meta y encuentra el tesoro.
5. Describir en que consiste el tesoro

JUEGO N°06: para evaluar el desarrollo del tiempo – ritmo

Nombres: “Aprendiendo a conocer el ritmo”

Competencia: Se adapta al ritmo, nociones temporales, orientación temporal, y estructuración temporal, practicando el juego “aprendiendo a conocer el ritmo”, en forma dinámica.

Materiales:

Tambor, pelota, música, sillas, etc.

a. Presentación

Cada niño se balanceará sobre un pie y otro, mientras el profesor acompaña con una melodía, caminar, correr según el ritmo del tambor, reproducir con las palmas el ritmo que marque el maestro, con un brazo mover el pañuelo en forma rápida y despacio al ritmo del tambor, luego lanzar la pelota y correr más rápido que ésta.

b. Organización.

El trabajo se realizará en forma individual, para lo cual destinamos los materiales necesarios.

c. Desarrollo.

- 1) Balancearse sobre uno y otro pie, mientras el maestro le acompaña con una canción.
- 2) Caminar, correr, según el ritmo del tambor
- 3) Reproducir con las palmas el ritmo que marque el maestro
- 4) Mueve el pañuelo con los brazos rápido y despacio
- 5) Lanza la pelota y corre más rápido que ésta

d. Indicadores de Evaluación:

1. Balancearse sobre uno y otro pie, mientras el maestro le acompaña con una canción
2. Caminar, correr, según el ritmo del tambor
3. Reproducir con palmas el ritmo que marca el profesor.
4. Al ritmo de una música, caminar alrededor de la silla.

2.3. Definición de términos básicos.

- Alumno(a): El término alumno es sinónimo de estudiante y se denomina así a la persona matriculada en un establecimiento educativo para recibir una enseñanza sistemática correspondiente a un nivel o grado determinado.
- Educación: La palabra educación deriva del verbo latino “educare” que significa crear, alimentar y que, a su vez, está formado por “e” - afuera - y - “ducere” - conducir – guiar.
- Educación Inicial: se refiere a la atención de niños(as) en centros educativos, a menores de 6 años de edad; en la actualidad, la educación inicial se divide en dos etapas: no escolarizada y escolarizada
- Recreación: Son didácticos lapsos, dentro del horario escolar destinado a que los alumnos se diviertan. Por lo general está destinado primero a juegos libres después a juegos con reglas, bajo la vigilancia de un profesor.
- Neurofisiología: En cualquier acción o conducta de un organismo está presente el Sistema Nervioso. Cualquier cambio en su desarrollo es resultado de modificaciones funcionales de dicho sistema. La neurofisiología se ocupa de desvelar cómo funciona este complicado sistema

y cómo produce la variedad de modelos de conductas que manifiestan los organismos.

- Esquema corporal: Conciencia global del propio cuerpo.
- Test de Otzeretsky: pretende observar y medir el desarrollo de la psicomotricidad en el niño.
- Maduración del sistema nervioso: Es el conjunto de todos los cambios que se producen en la actividad motriz de un sujeto a lo largo de toda su vida. Ocurre a causa de tres procesos: la maduración, el crecimiento y el aprendizaje Este sistema es el que transmite las órdenes y dirige el movimiento. Para alcanzar la función de transmitir el impulso nervioso son necesarios dos procesos:

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

La presente fue un estudio de tipo aplicado de nivel comparativo, Hernández, F. & Baptista, (2003) medimos el inicio como se encontraban los niños/as en el desarrollo de su psicomotricidad y después realizamos varios juegos sujetos a reglas, luego medimos el resultado para verificar la nivelación en la psicomotricidad, en los niños/as de 5 años de la I.E.I. “María Inmaculada” de Oxapampa.

3.2. Método

Para la orientación general se usó el método científico, así mismo los métodos particulares, como el analítico – sintético; inductivo- deductivo, experimental, estadístico.

3.3. Diseño

El Diseño de la investigación correspondió al cuasi experimental en un solo grupo.

M-----PE-----X----- PS

Donde:

M Muestra en la que se realizó el estudio.

PE Evaluación de psicomotricidad de entrada.

X Experiencia de juegos sujetos a reglas en los niños/as de 5 años. PS Evaluación de psicomotricidad de salida.

3.4. Población

La localización en donde realizamos la investigación es la Ciudad de Oxapampa, en los estudiantes matriculados 2018, de la I.E.I. “María Inmaculada”

CUADRO N°01 POBLACIÓN.

Edades	Secciones	Estudiantes
3 años de edad	Las estrellitas	20
4 años de edad	Los pollitos	23
5 años	Las Palomita	25
TOTAL		68

Fuente: informe de la UGEL Oxapampa

3.4.1. Muestra

Se trabajó con una muestra intencional que es una sección de 5 años, cuenta 25 niños/niñas, de la I.E.I. “María Inmaculada” de la Provincia de Oxapampa, matriculados el año académico 2018.

3.5. Técnicas e instrumentos usados para recolección de datos

Fichaje: es una técnica que permitió recoger información bibliográfica, de internet, de revistas, etc.

Evaluación educativa: está técnica nos permitió evaluar en sitio el desarrollo de la psicomotricidad de los niños/as. Con el Test de Otzeretzky.

Desarrollo de juegos: jugamos con los niños basado a las

planificaciones de los juegos sujetos a reglas durante un mes.

Análisis: esta técnica nos permitió comparar, diferenciar, etc. y usamos hojas de trabajo para registrar los resultados del análisis realizado.

3.6. Técnicas usadas en el análisis y procesamiento de datos

Para el procesamiento de datos, hicimos uso de la estadística descriptiva e inferencial. Para ello calificamos en forma manual el test de Psicomotricidad de Otzeretzky. Ingresamos los datos al programa excel 6.00, y elaboramos cuadros, gráficos estadísticos y hallamos los estadígrafos (M, DS) y el estadígrafo t de student, para contrastar la hipótesis.

3.7. Hipótesis de investigación

3.7.1. Hipótesis general

La práctica de juegos sujetos a reglas equipara la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de Educación Educativa Inicial “María Inmaculada”-Oxapampa.

3.7.2. Hipótesis Específicos

- a) El nivel de desarrollo que tienen en esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. “María Inmaculada”-Oxapampa, antes de aplicar la experiencia, se encuentran en proceso.
- b) Desarrollado los juegos sujetos a reglas equiparar la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. “María Inmaculada”-Oxapampa.
- c) El nivel de desarrollo que logran en esquema corporal,

motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"- Oxapampa, después de aplicar la experiencia, son de logro previsto y destacado.

d) La diferencia que existe entre la prueba de entrada y la prueba de salida en el desarrollo esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"- Oxapampa, es significativo.

3.8. Sistema de variables

Variable Independiente:

- Juegos sujetos a reglas

Variable Dependiente:

- Psicomotricidad.

3.8.1. Operacionalización de variables (ANEXO)

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Procedimientos realizados en el trabajo de campo

Se trabajó a dos niveles:

- A. En gabinete: elaboramos el plan de investigación, revisión bibliográfica, hemerográficas, consultas a internet para elaborar el marco teórico, mediante la técnica del fichaje; buscamos el instrumento para recoger información sobre desarrollo de la psicomotricidad (test de Otzeretzky) y planificamos los talleres para desarrollar la psicomotricidad para niños(as) de 5 años de edad, este instrumento lo hicimos validar por Maestro, luego hallamos el coeficiente de confiabilidad de ambos instrumentos después de la aplicación de la prueba piloto; los datos recogidos, lo organizamos, ordenamos, calculamos, analizamos y lo contrastamos las hipótesis, representamos e interpretamos y elaboramos la redacción del informe final.
- B. Trabajo de campo: solicitamos autorización a la señora directora

Gloria Eusebia CASTILLO HUAQUI de la Institución Educativa de Educación Inicial “MARIA INMACULADA”-OXAPAMPA. Nos derivó a la profesora de aula de los niños de 5 años de edad, después de haber coordinado con la docente de aula y sus padres de familia trabajamos todo el mes de mayo del presente año, las primeras horas.

4.2. Presentación de resultados: cuadros, gráficos.

Variable de control

Cuadro N°02

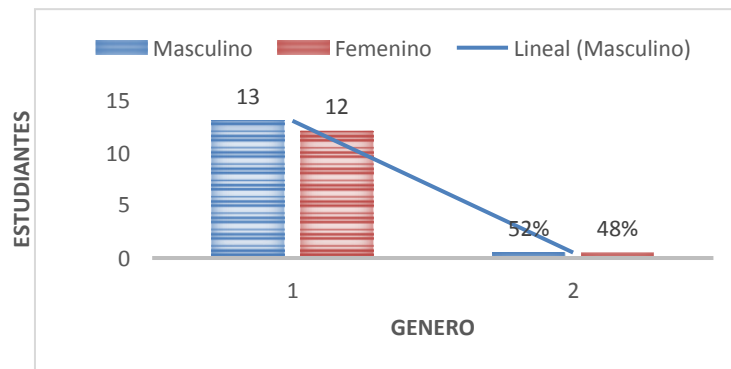
Género de los estudiantes de Inicial “María Inmaculada”-Oxapampa.

Indicador	Inicial “5 años de edad”	
	f	%
Masculino	13	52
Femenino	12	48
Total	25	100

Fuente: Nomina de matrícula del año 2018.

Gráfico N°01

Género de los alumnos de Inicial “María Inmaculada”-Oxapampa.



Observando el cuadro y el gráfico decimos:

En esta sección de los niños(as) de 5 años denominada “las Palomitas” tenemos:

1. El 52% (13) estudiantes son de género masculino y 48% (12) estudiantes son de género femenino, hay más varones en esta sección.

Cuadro N°03

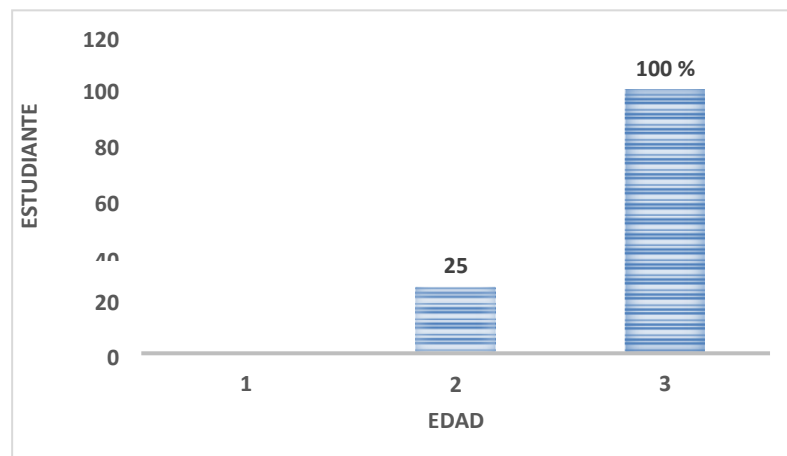
Edad de los estudiantes de Inicial “María Inmaculada”-Oxapampa.

Indicador	1er GRADO “B”	
	f	%
5 ANOS	25	100
Total	25	100

Fuente: Nomina de matrícula del año 2018.

Cuadro N°02

Edad de los estudiantes de Inicial “María Inmaculada”-Oxapampa.



Observando el cuadro, y gráfico decimos que todos los niños tienen 5 años de edad y se encuentran dentro de la edad que prevé la norma.

PRUEBA DE ENTRADA

Antes de iniciar el trabajo de campo, aplicamos la prueba de entrada que constaba de 06 ítems, para medir los niveles de desarrollo de la psicomotricidad (esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo) utilizamos el Test de OTZERETZKY. Que fue adecuado a la escala de Likert donde: Si =Bueno (B) vale 3 puntos, Av = Regular ® Vale 2 puntos, y No =Malo (M) Vale 0 puntos. Obteniendo los siguientes resultados:

Cuadro N° 04

Resultados de la evaluación de entrada con el test de OTZERETZKY,
de los niños(as) de Inicial "María Inmaculada"-Oxapampa.

N°	1			2			3			4			5			6			PUNTAJE
	B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M	
1		2			2				0			0			0		2		6
2		2			2				0			0			0			0	4
3		2				0			0			0	2				2		6
4			0			0			0			0			0			0	0
5			0			0			0			0			0			0	0
6		2				0			0			0			0			0	2
7			0			0			0			0			0			0	0
8		2			2				0			0			0			0	4
9			0			0			0			0			0			0	0
10			0			0			0			0			0			0	0
11			0			0			0			0			0			0	0
12		2			2		2			2			2				2		12
13		2				0			0			2			2			2	8
14			0			0			0			0			0			0	0
15			0			0	2					0			0			0	2
16			0			0			0			0			0			0	0
17	3			3			3				2		3				2		16
18	3			3			3				2			2			2		15
19			0			0	2					0			2			2	6
20			0			0			0			0			0			0	0
21			0			0			0			0			0			0	0
22	3			3			2				2			2			2		14
23		2			2		2					0			2			2	10
24		2				0			0			0			0			0	2
25		2			2				0			0			0			0	4
	9	20	0	9	12	0	6	10	0	0	10	0	3	14	0	0	18	0	111

Fuente: Resumen de la calificación del Tes de Otzeretzky, aplicado a los niños(as) de Inicial "María Inmaculada"-Oxapampa, al inicio de las experiencias.

Cuadro N°05

Cuadro de los estadígrafos hallados del resultado de la calificación del Test Otzeretzky, evaluación de entrada. Desempeño de la Psicomotricidad de los niños(as) de Inicial “María Inmaculada”-Oxapampa.

<i>Prueba de entrada del Desarrollo de la Psicomotricidad</i>	
MEDIDAS DE TENDENCIA CENTRAL	MEDIDAS DE DISPERSION.
M = 7,6153 \cong 7,62	Var. = 31,007
Me = 2	DS. = 5,568 \cong 5,6
Mo = 0	C.V. = 73,49%

Analizando los estadígrafos calculados de las calificaciones obtenidas en la evaluación de entrada de la psicomotricidad de los niños(as) de Inicial “María Inmaculada”-Oxapampa.

La media aritmética o el calificativo promedio obtenidos por los 25 estudiantes en psicomotricidad es 7,61 con un error de 5,6 y una variación relativa en sus puntajes en el orden de 73,49 %; la mediana de 02, indica que el 50% de los estudiantes obtienen un puntaje menor ó igual a 02 y el otro 50% obtienen un puntaje mayor que 02; el modo indica que el puntaje que se repite más, es 0.

Cuadro N°06

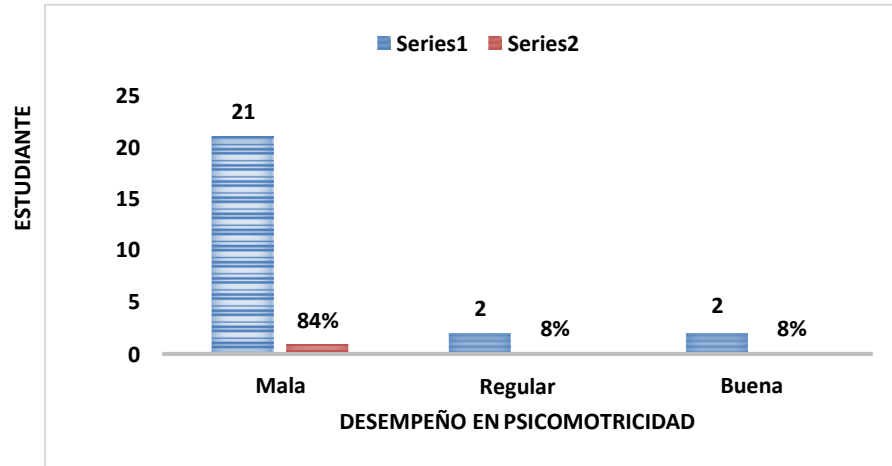
Ubicación de resultados obtenidos en la evaluación de entrada de la psicomotricidad de los niños(as) de Inicial “María Inmaculada”-Oxapampa

CATEGORIAS		F	%
CUALITATIVA	CUANTITATIVA		
MALA	0-10	21	84
REGULAR	11-14	02	08
BUENA	15-20	02	08
TOTAL		25	100

Fuente: Resultados de la prueba de entrada Test Otzeretzky

Gráfico N°03

Ubicación de resultados obtenidos en la evaluación de entrada de la psicomotricidad de los niños(as) de Inicial “María Inmaculada”- Oxapampa



Observando el cuadro y la gráfica de los resultados de la evaluación de la psicomotricidad de los niños(as), mediante el Test de Otzeretzky, se aprecia logros de desempeño no completos porque:

El 8% (02) estudiantes (niñas) obtienen un puntaje en la categoría cualitativa de Buena, pero presenta uno de ellos algunas dificultades en lateralidad y ritmo y la otra en lateralidad, tiempo y ritmo.

El 8% (02) estudiantes (niña/o) obtienen un puntaje en la categoría cualitativa de regular, porque la niña presenta algunas dificultades en sensorio motriz, lateralidad y ritmo y el otro en sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo.

El 84% (21) estudiantes (niña/o) obtienen un puntaje en la categoría cualitativa de mala, 03 niñas y 05 niños presentan dificultades en todas las áreas evaluadas (esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad y ritmo y el otro en sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo, y 13 entre niños/as tienen desarrollados en forma incipiente algunas áreas.

EXPERIENCIAS PARA INCREMENTO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS(AS) DE INICIAL DE NIÑOS(AS) DE 5 AÑOS DE EDAD A TRAVES DE JUEGOS SUJETOS A REGLAS.

Planificamos mediante talleres, con una duración de 60 minutos, los juegos sujetos a regla para desarrollar (esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo) estas acciones se realizaron en el patio de la Institución Educativa.

- Trabajo de campo.

Iniciamos nuestro trabajo de campo en el patio de la Institución Educativa, en una pizarra ubicada en el patio disponemos la lista de cotejo con los indicadores a evaluar.

Así mismo ubicamos en unas mesas los materiales a utilizados y aseguramos un espejo en la puerta de un aula.

- Desarrollo del Taller:

Iniciamos informando a los niños(as) lo que vamos y como lo vamos hacer los jugos.

JUEGO N.º 01: para evaluar el desarrollo del esquema corporal

Nombre: “conociéndome Mejor”

Competencia: Reconoce las partes de su cuerpo al realizar diferentes acciones, como: imitación, la exploración, nociones corporales, la creatividad del niño, realizando el juego “conociéndome mejor”, en forma dinámica.

Materiales:

Música, espejo, cajas, sillas, papelotes, plumones, pico, serrucho, lampa.

a. Presentación

Cada niño se pone frente a un espejo y se observa todo el cuerpo, luego se hecha sobre un papelote y su colega traza su silueta con un plumón, luego el mismo completará la figura, luego nombrará las partes de su cuerpo en forma clara y segura, luego tratará de pasar por debajo de una silla en 3 diferentes posiciones, terminado esta acción empezará a imitar un oficio, usando los materiales que recolectamos, esto lo harán en primer lugar entre dos niños, luego en forma individual.

b. Organizamos

Agrupamos de 2 para realizar la 1ra actividad, luego se ordenará los materiales en los lugares adecuados.

c. Desarrollo.

- Oirán la música especialmente seleccionada.
 - Observa su cuerpo en el espejo en forma detenida.
 - Se hecha sobre el papelote y su colega traza su silueta, luego completa su figura.
- Nombra las partes de tu cuerpo indicando con un puntero en la silueta dibujada.
- Pasa por debajo de la silla, en 3 posiciones diferentes.
 - Imita un oficio, haciendo uso de los materiales necesarios.

d. Indicadores de Evaluación:

1. Se observan su cuerpo frente a un espejo
2. El niño se ubica echado sobre el papelote.
3. Se deja trazar su silueta por su colega, luego él o ella completa su figura.
4. Nombra las partes de su cuerpo en la silueta.

5. Pasa por debajo de una silla en diferentes posiciones.

6. Imita un oficio, haciendo uso material necesarios.

Así se continuo el trabajo durante el mes de mayo del presente año. Al concluir nuestras experiencias, volvimos a aplicar el Test de Otzeretzky, para la evaluación del logro de desempeños en psicomotricidad, obteniendo los siguientes resultados.

Cuadro N° 07

Resultados de la evaluación de entrada con el test de OTZERETZKY, de los niños(as) de Inicial "María Inmaculada"-Oxapampa.

N°	1			2			3			4			5			6			PUNTAJE
	B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M	
1		2		3			3			3				0			2		13
2	3					0			0	3				0				0	6
3	3			3			3			3			3			3			18
4		2			2			2			2				2		2		12
5		2		3			3				2		3				2		15
6		2		3			3			3			3			3			17
7		2			2			2			2			2			2		12
8	3			3			3			3			3			3			18
9		2		3			3			3			3			3			17
10	3			3			3			3			3			3			18
11		2			2			2			2			2			2		12
12	3			3			3			3			3			3			18
13	3			3			3			3			3			3			18
14	3			3			3			3			3			3			18
15	3			3			3			3			3			3			18
16		2		3			3			3			3			3			17
17	3			3			3			3			3			3			18
18	3			3			3			3			3			3			18
19	3			3			3			3				2			2		16
20		2		3			3			3				2		3			16
21		2		3				2			2			2			2		13
22	3			3			3			3			3			3			18
23	3			3			3			3			3			3			18
24	3				2			2			2			2		3			14
25	3			3			3			3			3			3			18
	45	20	0	60	8	0	57	10	0	57	12	0	48	0	14	51	14	0	396

Fuente: Resumen de la calificación del Tes de Otzeretzky, aplicado a los niños(as) de Inicial "María Inmaculada"-Oxapampa, a la salida de las experiencias.

Cuadro N°08

Cuadro de los estadígrafos hallados del resultado de la calificación del Test Otzeretzky, evaluación de salida. Desempeño de Psicomotricidad de los niños(as) de Inicial “María Inmaculada”-Oxapampa, al concluir las experiencias.

<i>Prueba de entrada del Desarrollo de la Psicomotricidad</i>	
MEDIDAS DE TENDENCIA CENTRAL	MEDIDAS DE DISPERSION.
M = 15.84	Var. = 8.85
Me = 17	DS. = 2.97
Mo = 18	C.V. = 18.75%

Analizando los estadígrafos calculados de las calificaciones obtenidas en la evaluación de entrada de la psicomotricidad de los niños(as) de Inicial “María Inmaculada”-Oxapampa.

La media aritmética o el calificativo promedio obtenidos por los 25 estudiantes en psicomotricidad es 15.84 con un error de 2.97 y una variación relativa en sus puntajes en el orden de 18,75 %; la mediana de 17, indica que el 50% de los estudiantes obtienen un puntaje menor ó igual a 17 y el otro 50% obtienen un puntaje mayor que 17; el modo indica que el puntaje que se repite más, es 18.

Cuadro N°09

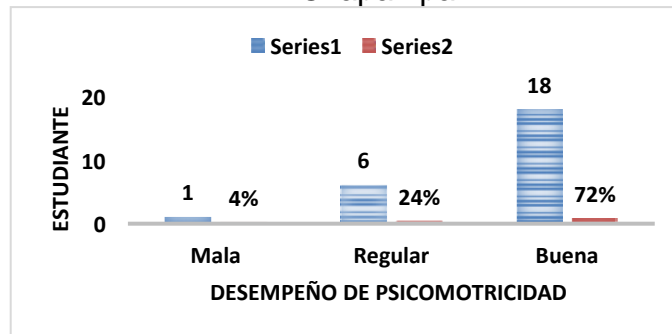
Ubicación de resultados obtenidos en la evaluación de salida de la psicomotricidad de los niños(as) de Inicial “María Inmaculada”- Oxapampa

CATEGORIAS		f	%
CUALITATIVA	CUANTITATIVA		
MALA	0-10	01	04
REGULAR	11-14	06	24
BUENA	15-20	18	72
TOTAL		25	100

Fuente: Resultados de la prueba de salida Test Otzeretzky

Gráfico N°04

Ubicación de resultados obtenidos en la evaluación de salida de la psicomotricidad de los niños(as) de Inicial “María Inmaculada”- Oxapampa



Observando el cuadro y la gráfica de los resultados de la evaluación de la psicomotricidad de los niños(as), mediante el Test de Otzeretzky, al concluir las experiencias se aprecia logros de desempeño en forma completa de la mayoría de los estudiantes evaluados:

El 72% (18) estudiantes (niñas/os) obtienen un puntaje en la categoría cualitativa de Buena, 12 de ellos/as presentan en todas las áreas evaluada un desarrollo adecuado, y 6 de ellos/as presentan algunas dificultades ya sea en sensorio motriz, lateralidad, espacio y ritmo.

El 24% (06) estudiantes (niña/o) obtienen un puntaje en la categoría cualitativa de regular, 01 niño presenta algunas dificultades en esquema corporal, total dificultad en el área de tiempo y alguna dificultad en ritmo.

01 niño presenta un desarrollo no completo en el área en todas las áreas esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo.

02 niñas presentan un desarrollo no completo en todas las áreas esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo.

01 niña presenta un desarrollo completo en el área motriz y no completo

en todas otras áreas esquema corporal, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo.

01 niña presenta un desarrollo completo en el área esquema corporal y ritmo, y no completo en todas otras áreas motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo.

El 4% (01) estudiante niño, presenta dificultad en todas las áreas evaluadas (esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo), es un niño con Síndrome de Down, estos niños tienen una característica marcada; Hipotonía muscular marcada (falta de fuerza en los músculos).

Cuadro N°10

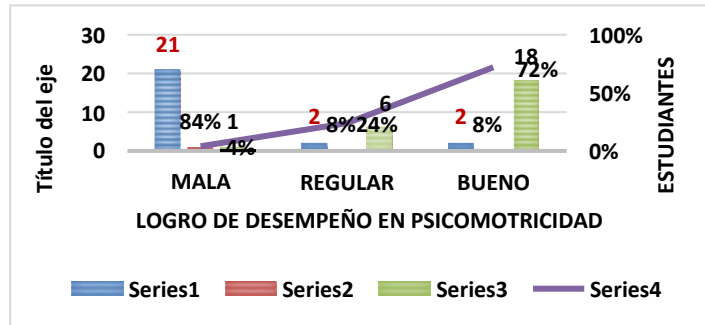
Comparación de resultados de la prueba de entrada y la prueba de salida del desempeño de la psicomotricidad, aplicando el Test de Otzeretzky de los estudiantes de Inicial "María Inmaculada" Oxapampa.

CATEGORIAS		Entrada		Salida	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA	f	%	f	%
MALA	0-10	21	84	01	04
REGULAR	11-14	02	08	06	24
BUENA	15-20	02	08	18	72
TOTAL		25	100	25	100

Fuente: Resultados de la prueba de entrada y salida de la aplicación del Test Otzeretzky

Gráfico N°10

Comparación de resultados de la prueba de entrada y la prueba de salida del desempeño de la psicomotricidad, aplicando el Test de Otzeretzky de los estudiantes de Inicial “María Inmaculada” Oxapampa.



Observando el cuadro y gráfico comparativo, podemos apreciar que los resultados de la evaluación de salida notablemente en mayor que los resultados de la evaluación de entrada en la psicomotricidad de los niños(as) de Inicial “María Inmaculada” de Oxapampa.

4.3. Prueba de Hipótesis.

Para contrastar nuestra hipótesis de investigación, seguiremos los pasos establecidos por diversos estadísticos, en especial el propuesto por Manuel Córdova Zamora.

4.3.1. Hipótesis de investigación

Hi: La práctica de juegos sujetos a reglas equipara la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de Educación Educativa Inicial “María Inmaculada”-Oxapampa.

Ho: La práctica de juegos sujetos a reglas no equipara la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de Educación Educativa Inicial “María Inmaculada”-Oxapampa.

4.3.2. Estadístico

T - Student, cuya fórmula matemática es:

$$t = \frac{X_2 - X_1}{\frac{S_2 - S_1}{\sqrt{n}}}$$

Dónde:

X_1 = media aritmética de los resultados del (Test de Otzeretzky) prueba de entrada

X_2 = media aritmética de los resultados del (Test de Otzeretzky) prueba de salida.

S_1 = Desviación estándar de la prueba entrada

S_2 = Desviación estándar de la prueba de salida

\sqrt{n} = Raíz de la muestra.

4.3.3. Nivel de significancia

$\alpha = 5\% = 0,05$; entonces $\alpha = 0,05$; luego: $1 - 0,05 = 0,95 = 1 - \alpha$, que nos permite afirmar que la hipótesis se probará con el 95% de confiabilidad y un error de 5%.

4.3.4. Grados de Libertad

$$V = n - 1 \quad V = 25 - 1$$

4.3.5. Cálculo del estadístico

Para determinar el valor de "t", consideramos los valores de la media aritmética, desviación estándar, grados de libertad y tamaño de la muestra; el mismo que consideramos en el siguiente.

Cuadro N°11

4.3.6. Estadígrafos de la prueba de entrada y de salida del desempeño de la psicomotricidad

Prueba	Muestra	Grado de libertad=V	Media	Mediana	Moda	Desviación Estándar
Entrada	25	24	7.62	2	0	5.6
Salida	25	24	15.84	17	18	2.97

Donde: $X_1 = 7.62$

$X_2 = 15.84$

$n = 25$

$V = 24$

$S_1 = 5.6$

$S_2 = 2.97$

Sustituyendo valores en la fórmula:

$$t = \frac{15.84 - 7.62}{\frac{5.6 - 2.97}{5}} = \frac{8.22}{0,526} = 15,62$$

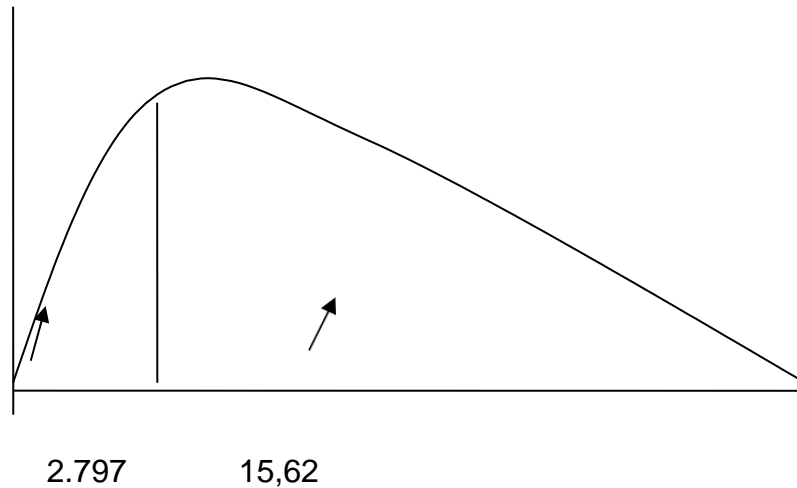
Encontramos que:

$t_p = 15,62$ y $t_t = 2.797$, entonces $t_p > t_t$, por lo tanto se acepta la H_1 .

4.3.7. Decisión

Gráfico N°06

REGIÓN DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO DE LA PRUEBA DE LA HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN CONSIDERANDO UN GRUPO



Como 2,979 cae en la zona de rechazo, aceptamos la hipótesis alterna (H_i), o hipótesis de investigación y rechazamos la hipótesis nula (H_0), por lo tanto, la hipótesis de investigación es válida:

“La práctica de juegos sujetos a reglas equipara la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de Educación Educativa Inicial “María Inmaculada”-Oxapampa.”

4.4. Discusión de resultados.

De acuerdo al análisis realizado, a los resultados obtenidos en la presente investigación, como son las medidas de tendencia central y de dispersión (media, mediana, moda y Va., DS y CV), de la evaluación de entrada mediante el Test de Otzeretzky en el desempeño en psicomotricidad antes de realizar los talleres en los niños de Inicial “María Inmaculada” Oxapampa, es menor en comparación a los resultados del desempeño en psicomotricidad evaluada después de realizar los talleres aplicando los juegos sujetos a reglas mediante el Test de Otzeretzky que

es mayor, demostrado en el cuadro N° 10.

De estos resultados deducimos que se equiparo o homologo la psicomotricidad de estos niños, trabajando mediante juegos.

Asimismo, la t Student aplicado en la contrastación de la hipótesis afirma que equiparo la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de Educación Educativa Inicial “María Inmaculada” - Oxapampa, que son con habilidades normales. Tenemos en el aula un niño con síndrome de down, que tiene habilidades especiales, es más cariñoso que los otros niños, pero en su psicomotricidad existe limitaciones, tienen una característica marcada; Hipotonía muscular marcada (falta de fuerza en los músculos).

CONCLUSIONES

- 1.- La práctica de juegos sujetos a reglas equipara la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de Educación Educativa Inicial “María Inmaculada”-Oxapampa, como lo demuestra el cuadro N° 11 y t de Student.
- 2.- El nivel de desarrollo que tienen en: esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. “María Inmaculada”- Oxapampa, antes de aplicar la experiencia de los juegos sujetos a regla es mala y regular como lo demuestra el cuadro N°10.
- 3.- Planificamos y desarrollamos talleres aplicando los juegos sujetos a reglas para equiparar la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. “María Inmaculada”- Oxapampa. (esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo.)
- 4.- El nivel de desarrollo que logran en esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. “María Inmaculada”- Oxapampa, después de aplicar la experiencia aplicando juegos sujetos a reglas es buena y regular en niños/as de habilidades normales, equiparando el desempeño de su psicomotricidad. Demostrado en el cuadro N°10
- 5.- Existe diferencias significativas entre la prueba de entrada y la prueba de salida en el desarrollo esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. “María Inmaculada”- Oxapampa.

RECOMENDACIONES

1. Todo docente de aula que trabaje con los niños de inicial debe realizar evaluaciones científicas a sus niños para determinar el nivel de desarrollo de la Psicomotricidad al inicio del año académico, y brindarles hacer juego planificados sujetos a reglas para desarrollarle su psicomotricidad en forma completa y cuando inicia con su educación formal no tenga dificultades de aprendizaje, teniendo presente, que es una función primordial de los docentes de Inicial.
2. Los PFFF. en los hogares deben dar importancia al desarrollo de la psicomotricidad.
3. Como profesores debemos conocer las características fundamentales del desarrollo de la psicomotricidad en las diferentes edades.
4. Observar con mucha atención las actividades que está realizando el niño, con el objetivo de detectar alguna perturbación psicomotriz del organismo, para su tratamiento oportuno.

BIBLIOGRAFIA

- *Aucoeur, B. (2006). La práctica Psicomotriz. Barcelona: Editorial Científico Médica.
- *Brumme, M. (1983-1987). La lengua materna en el círculo infantil. Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- *Comellas, M. (2006). Psicomotricidad en la Educación Infantil. La Habana: Editorial
- *Espín, L. y Alvarez, L. (1983). Metodología de la Educación Plástica. Cuba: Editorial Pueblo y Educación,
- *Ferreiro, E y otros. (2011) Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura. Perú-Lima: Editores Siglo XX.
- *Galperin, P. (1959). Desarrollo de las investigaciones acerca de la formación de acciones mentales. Moscú: Editorial Academia de Ciencias Pedagógicas.
- *Gómez, S. y Huaranga, O. (1999). Desarrollo y Proceso Psicosocial de la Lectura y Escritura. Perú Lima: Editorial San Marcos.
- *Kazakova T. G. (1983). Los pequeños preescolares dibujan. Editorial Pueblo y Educación.
- *Legaspi, A. (1997). Pedagogía Preescolar. Cuba: Editorial Pueblo y educación.
- *Martínez, F. (1999) La preparación para la Lecto-escritura, una problemática de actualidad. Artículo.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2006). Guía de Comunicación Integral para el Docente. Perú-Lima.
- *Montessori, M. (1986). La mente absorbente del niño. Italia: Editorial Diana.
- *Molina, M. (1996). La preparación del niño para la escuela. Habana: Impresión

ligera.

*Piaget, J. (2001). La representación del mundo en el niño. Ediciones Moreta.
Internet.

Yoli y Valega. (2010). El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años. (Tesis de licenciatura en educación pre escolar). Recuperado de <http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis- parte-1.html>

Castillo, Cava y Otiniano. (2009). Los juegos psicomotrices para mejorar el conocimiento del esquema corporal en niños de 5 años de la IEPP MITAC. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Trujillo. El Milagro, Trujillo.

ANEXO

MATRIZ DE CONSISTENCIA
PRACTICA DE JUEGOS SUJETOS A REGLAS EN EQUIPARAR PSICOMOTRICIDAD DE
LOS ESTUDIANTES DE INICIAL "MARIA INMACULADA"-OXAPAMPA.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS
<p>General ¿Cómo la práctica de juegos sujetos a reglas para equiparar en la psicomotricidad de los estudiantes de la Institución Educativa de Inicial "María Inmaculada"- Oxapampa?</p> <p>Problemas Específicos 1. Qué nivel de desarrollo tienen en esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"- Oxapampa, antes de aplicar la experiencia? 2. ¿Cómo planificamos y desarrollamos los juegos sujetos a reglas para equiparar en la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"-Oxapampa? 3. Qué nivel de desarrollo logran en esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"- Oxapampa, después de aplicar la experiencia? 4. ¿Qué diferencia existe entre la prueba de entrada y la prueba de salida en el desarrollo esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"- Oxapampa?</p>	<p>General Determinar que la práctica de juegos sujetos a reglas equipara la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de Educación Educativa Inicial "María Inmaculada"-Oxapampa.</p> <p>Objetivos Específicos a) Establecer el nivel de desarrollo que tienen en esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"- Oxapampa, antes de aplicar la experiencia. b) Planificar y desarrollar los juegos sujetos a reglas para equiparar la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"-Oxapampa. c) Establecer el nivel de desarrollo que logran en esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"- Oxapampa, después de aplicar la experiencia. d) Determinar la diferencia que existe entre la prueba de entrada y la prueba de salida en el desarrollo esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"- Oxapampa.</p>	<p>De Investigación. La práctica de juegos sujetos a reglas equipara la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de Educación Educativa Inicial "María Inmaculada"-Oxapampa.</p> <p>Hipótesis Específicos a) El nivel de desarrollo que tienen en esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"- Oxapampa, antes de aplicar la experiencia, se encuentran en proceso. b) Desarrollado los juegos sujetos a reglas equiparar la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"-Oxapampa. c) El nivel de desarrollo que logran en esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"- Oxapampa, después de aplicar la experiencia, son de logro previsto y destacado. d) La diferencia que existe entre la prueba de entrada y la prueba de salida en el desarrollo esquema corporal, motricidad, sensorio motriz, lateralidad, tiempo y ritmo de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. "María Inmaculada"- Oxapampa, es significativo.</p>

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

<p>Juego: “el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría”.</p>		
DIMENSIÓN	INDICADOR	TEMAS
<p>Juegos sujetos a reglas</p>	<p>Conociéndome Mejor</p>	<p>JUEGO N°01: para evaluar el desarrollo del esquema corporal NOMBRE: “conociéndome Mejor” Competencia: Reconoce las partes de su cuerpo al realizar diferentes acciones, como: imitación, la exploración, nociones corporales, la creatividad del niño, realizando el juego “conociéndome mejor”, en forma dinámica. Materiales: Música, espejo, cajas, sillas, papelotes, plumones, pico, serrucho, lampa. a. Presentación Cada niño se pone frente a un espejo y se observa todo el cuerpo, luego se hecha sobre un papelote y su colega traza su silueta con un plumón, luego el mismo completará la figura, luego nombrará las partes de su cuerpo en forma clara y segura, luego tratará de pasar por debajo de una silla en 3 diferentes posiciones, terminado esta acción empezará a imitar un oficio, usando los materiales que recolectamos, esto lo harán en primer lugar entre dos niños, luego en forma individual. b. Organizamos Agrupamos de 2 para realizar la 1ra actividad, luego se ordenará los materiales en los lugares adecuados. c. Desarrollo. - Oirán la música especialmente seleccionada. - Observa su cuerpo en el espejo en forma detenida. - Se hecha sobre el papelote y su colega traza su silueta, luego completa su figura. - Nombra las partes de tu cuerpo indicando con un puntero en la silueta dibujada. - Pasa por debajo de la silla, en 3 posiciones diferentes. - Imita un oficio, haciendo uso de los materiales necesarios. d.- Indicadores de Evaluación: 1.- Se observan su cuerpo frente a un espejo 2.- El niño se ubica echado sobre el papelote 3.- Se deja trazar su silueta por su colega, luego él o ella completa su figura 4.-Nombra las partes de su cuerpo en la silueta 5.-Pasa por debajo de una silla en diferentes posiciones 6.-Imita un oficio, haciendo usos materiales necesarios.</p>
	<p>Bailando mucho</p>	<p>JUEGO N°02: para evaluar el desarrollo de la motricidad Nombre: “Bailando mucho”</p>
	<p>La caja de sorpresas</p>	<p>Juego N°03: Para evaluar el desarrollo de la percepción sensorio motriz. Nombre: “la caja de sorpresas”.</p>

	Mis ejercicios diarios	JUEGO N°04: para evaluar el desarrollo de la lateralidad del niño. Nombre: "Mis ejercicios diarios" Competencia: Reconoce su lateralidad que práctica en su vida diaria, realizando el juego "mis ejercicios diarios", en forma dinámica.
	Buscando el tesoro escondido	JUEGO N°05: para evaluar el desarrollo del espacio y tiempo en los niños NOMBRE:" Buscando el tesoro escondido" Competencia: Controla y vivencia los elementos de su cuerpo, en relación con el espacio y el tiempo, practicando el juego "Buscando el tesoro escondido" en forma dinámica.
	Aprendiendo a conocer el ritmo	JUEGO N°06: para evaluar el desarrollo del tiempo – ritmo NOMBRES: "Aprendiendo a conocer el ritmo" Competencia: Se adapta al ritmo, nociones temporales, orientación temporal, y estructuración temporal, practicando el juego "aprendiendo a conocer el ritmo", en forma dinámica.

Psicomotricidad: es el desarrollo físico, psíquico e intelectual que se produce en el hombre mediante el movimiento.

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS
Esquema corporal		1.- Mantenerse de pie, con los ojos cerrados, las manos sobre la costura del pantalón o apretar la pollera, y los pies en línea recta, de modo que el talón de pie derecho toque la punta del pie izquierdo (Postura Telema) TIEMPO: 15 segundos Valoración: El test tiene resultado negativo, si hay balanceo o desplazamiento del cuerpo. Es permitido un segundo ensayo.
Motricidad	AD=Logro destacado A= Logro previsto B= En Proceso C= En Inicio	2.- Saltar. Las dos piernas, ligeramente flexionadas por las rodillas, saltan al mismo tiempo. No se necesita tener en cuenta la altura del salto. Tiempo: 5 segundos. Mínimo de 7 a 8 saltos. Valoración: El test es de resultado negativo si el S. No levanta al mismo tiempo los dos pies o si cae sobre los talones en lugar de sobre las puntas. Es permitido una segunda prueba.
Sensorio motriz		3.- El S. Está sentado frente a una mesa. Se le colocan delante: una caja de cartón de 15 cm., a una distancia de la mitad de su brazo, de modo que pueda alcanzarla fácilmente con la mano, con el codo medianamente doblado, y 20 piezas de 2 cm. de diámetro, alineadas a 5 cm. del lado de la caja que mira hacia el S., y paralelamente a ese lado. A una señal, el S debe depositar, una por una, las piezas en la caja, tan rápido como le sea posible, pudiendo empezar por cualquier extremo de la hilera de piezas, y debe colocarlas sin orden en la caja, pero depositándolas con cuidado, sin arrojarlas. (El test debe ser ejecutado con la mano derecha por los diestros, y con la izquierda por los zurdos). Tiempo: 15 segundos.

		<p>Valoración: Negativa si no se han colocado todas las piezas dentro de la caja. Son permitidas dos pruebas.</p>
<p>Lateralidad</p>		<p>4.-Con los ojos cerrados, tocar la punta de la nariz, con el índice de la mano derecha, e inmediatamente con el de la mano izquierda.</p> <p>Valoración: El test resulta negativo si el S. Toca otro sitio que no sea la punta de la nariz. Son permitidos tres ensayos para cada mano. De las tres pruebas, dos deben ser positivas.</p>

<p>Espacio.</p>	<p>AD=Logro destacado A= Logro previsto B= En Proceso C= En Inicio</p>	<p>5.-Describir circunferencias en el espacio con los índices de las manos, con los brazos extendidos horizontalmente. Puede ser elegido el tamaño de los círculos, debiendo ser igual en ambos lados. El brazo derecho describirá circunferencias en sentido de las agujas del reloj, y el brazo izquierdo, en sentido contrario.</p> <p>Tiempo: 10 segundos.</p> <p>Valoración: Negativa si las circunferencias son descritas en el mismo sentido, si son de forma irregular o si son más pequeñas las de un lado que las del otro. Son permitidos tres ensayos</p>
<p>Tiempo-Ritmo</p>		<p>6.- El E. Presenta su mano al S. Diciéndole que la apriete con fuerza, primero con la derecha, después con la izquierda, luego con ambas manos.</p> <p>Valoración: La prueba no da resultado si el S hace movimiento superfluo mientras aprieta (por Ej. Cierra la otra mano, contraer la cara, arrugar la frente, abrir la boca, Apretar los labios).</p>

CALCULO DE ESTADIGRAFOS:

PRUEBA DE ENTRADA			PRUEBA DE SALIDA			
X	d	d ²	N°Ord.	x	d	d ²
0	-7.6	57.76	1	6	9.34	96.83
0	-7.6	57.76	2	12	3.84	14.75
0	-7.6	57.76	3	12	3.84	14.75
0	-7.6	57.76	4	12	3.86	14.75
0	-7.6	57.76	5	13	-2.84	8.07
0	-7.6	57.76	6	13	-2.84	8.07
0	-7.6	57.76	7	14	-1.84	3.38
0	-7.6	57.76	8	15	-0.84	0.71
0	-7.6	57.76	9	16	0.16	0.03
0	-7.6	57.76	10	16	1.16	0.03
2	-5.6	31.36	11	17	1.16	1.35
2	-5.6	31.36	12	17	1.16	1.35
2	-5.6	31.36	13	17	1.16	1.35
4	-3.6	11.2896	14	18	2.16	4.66
4	-3.6	11.2896	15	18	2.16	4.66
4	-3.6	11.2896	16	18	2.16	4.66
6	-1.6	2.56	17	18	2.16	4.66
6	-1.6	2.56	18	18	2.16	4.66
6	-1.6	2.56	19	18	2.16	4.66
8	0.4	0.16	20	18	2.16	4.66
10	2.4	5.76	21	18	2.16	4.66
10	2.4	5.76	22	18	2.16	4.66
11	3.4	11.56	23	18	2.16	4.66
12	4.4	19.36	24	18	2.16	4.66
12	4.4	19.36	25	18	2.16	4.66
99		775.1888				221.34

M = 7,62
 Var. 31,007
 DS = 5,6

M = 15,84
 Var. = 8,85
 DS = 2,97

TESTS DE OTZERETZKY

El test elabora el desarrollo de la psicomotricidad en el niño y en el adolescente. Esta escala del test sirve, en primer lugar, para el uso de los profesores de gimnasia, pero nosotros consideramos muy útil hacer, paralelamente a los test de inteligencia, la prueba de Psicomotricidad.

N°	ITEMS (acciones)	VALORACION		
		B	R	M
01	Mantenerse de pie, con los ojos cerrados, las manos sobre la costura del pantalón o apretar la pollera, y los pies en línea recta, de modo que el talón de pie derecho toque la punta del pie izquierdo (Postura Telega) TIEMPO: 15 segundos. Valoración: El test tiene resultado negativo, si hay balanceo o desplazamiento del cuerpo. Es permitido un segundo ensayo.			
2	Saltar. Las dos piernas, ligeramente flexionadas por las rodillas, saltan al mismo tiempo. No se necesita tener en cuenta la altura del salto. Tiempo: 5 segundos. Mínimo de 7 a 8 saltos. Valoración: El test es de resultado negativo si el S. No levanta al mismo tiempo los dos pies o si cae sobre los talones en lugar de sobre las puntas. Es permitido una segunda prueba.			
3	El S. Está sentado frente a una mesa. Se le colocan delante: una caja de cartón de 15 cm., a una distancia de la mitad de su brazo, de modo que pueda alcanzarla fácilmente con la mano, con el codo medianamente doblado, y 20 piezas de 2 cm. de diámetro, alineadas a 5 cm. del lado de la caja que mira hacia el S., y paralelamente a ese lado. A una señal, el S debe depositar, una por una, las piezas en la caja, tan rápido como le sea posible, pudiendo empezar por cualquier extremo de la hilera de piezas, y debe colocarlas sin orden en la caja, pero depositándolas con cuidado, sin arrojarlas. (El test debe ser ejecutado con la mano derecha por los diestros, y con la izquierda por los zurdos). Tiempo: 15 segundos. Valoración: Negativa si no se han colocado todas las piezas dentro de la caja. Son permitidas dos pruebas.			
4	Con los ojos cerrados, tocar la punta de la nariz, con el índice de la mano derecha, e inmediatamente con el de la mano izquierda. Valoración: El test resulta negativo si el S. Toca otro sitio que no sea la punta de la nariz. Son permitidos tres ensayos para cada mano. De las tres pruebas, dos deben ser positivas.			
5	Describir circunferencias en el espacio con los índices de las manos, con los brazos extendidos horizontalmente. Puede ser elegido el tamaño de los círculos, debiendo ser igual en ambos lados. El brazo derecho describirá circunferencias en sentido de las agujas del reloj, y el brazo izquierdo, en sentido contrario. Tiempo: 10 segundos. Valoración: Negativa si las circunferencias son descritas en el mismo sentido, si son de forma irregular o si son más pequeñas las de un lado que las del otro. Son permitidos tres ensayos.			
6	El E. Presenta su mano al S. Diciéndole que la apriete con fuerza, primero con la derecha, después con la izquierda, luego con ambas manos. Valoración: La prueba no da resultado si el S hace movimiento superfluo mientras aprieta (por Ej. Cierra la otra mano, contraer la cara, arrugar la frente, abrir la boca, Apretar los labios).			

Valoración: B = 3, R = 2, M = 0

FOTOGRAFIAS TOMADAS CUANDO ESTAMOS JUGANDO









JUEGO N° 1 “CONOCIENDOME MEJOR”

Competencia: Reconoce las partes de su cuerpo al realizar diferentes acciones, como: imitación, la exploración, nociones corporales, la creatividad del niño, realizando el juego “conociéndome mejor”, en forma dinámica



- 1.- Traza la silueta de su compañero con tiza sobre el suelo
- 2.- Reconoce las partes de su cuerpo e indica
- 3.-compara la silueta con su cuerpo



JUEGO N° 2 “BAILANDO MUCHO”

Competencia: Resuelve problemas que exigen el dominio de habilidades y destrezas motrices, como: movimientos locomotores, control postural, disociación, coordinación dinámica, coordinación viso motriz y motricidad fina, realizando el juego “Bailando mucho” con bastante dinamismo y ordenado.



Los niños bailan al ritmo de la música y cuando escuchan dos palmadas corren a diferentes direcciones



Indicador:

Juega con la pelota





Lanza la pelota



Rebota alternando las
manos

Patea, alternando los
pies



Recibe con las dos
manos



Dibuja la acción que
le gusto más



JUEGO N° 03 LA CAJA DE SORPRESAS

Competencia.- Utiliza globalmente sus capacidades de percepción: visual, táctil y auditivo, practicando las acciones del juego “la caja de sorpresas”, en forma ordenada cuidándose de no lastimarse.

Se para, cuando le enseñan el pañuelo de color rojo



Corre cuando el maestro enseña un pañuelo amarillo,

Camina cuando observa el pañuelo verde



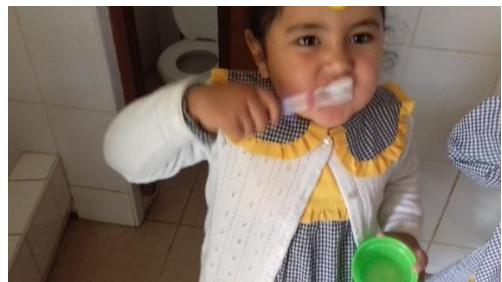
JUEGO N°04 MIS EJERCICIOS DIARIOS

Competencia: Reconoce su lateralidad que práctica en su vida diaria, realizando el juego “mis ejercicios diarios”, en forma dinámica.



Indicadores :

- 1.- Extiende los dos brazos
- 2.- Gira ambos
- 3.- Gira uno y otro alternadamente, sin desplazarse
- 4.- Se peina
- 5.- Se lava los dientes



JUEGO N°05: Buscando el tesoro escondido”



Indicadores:

- 1.- Pasa por debajo de la sin tocarlo,
- 2.-Salta por encima de la soga que está en sobre el piso alternando los pies
- 3.-Pasa sin dificultad por los túneles
- 4.-Llega a la meta y encuentra el tesoro
- 5.-Describir en que consiste el tesoro



Buscan el tesoro escondido

JUEGO N°06: “Aprendiendo a conocer el ritmo

