



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TESIS

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL
DESARROLLO MOTRIZ EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 575 - ATALLA - HUANCVELICA 2015.**

PRESENTADA POR:

ROSA MANRIQUE CHÁVEZ

ASESOR

DR. ALEJANDRO MANUEL ECOS ESPINO

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE

LA EDUCACIÓN

CON MENCIÓN EN ESTIMULACIÓN TEMPRANA

MOQUEGUA - PERU

2020

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Portada	
Página de Jurados	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de Tablas y Gráficos	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
Introducción	x

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA	1
1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	4
1.2.1. Problema General	4
1.2.2. Problemas Específicos	4
1.3. OBJETIVOS	
1.3.1. Objetivo General	4
1.3.2. Objetivos Específicos	4
1.4. JUSTIFICACIÓN Y LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	
1.4.1. Justificación	5
1.4.2. Limitaciones	6
1.5. VARIABLES DE ESTUDIO	
1.5.1. Identificación de variables	7

1.5.2. Definición de las variables	7
1.5.3. Operacionalización de variables	7
1.6. HIPÓTESIS	
1.6.1. General	8
1.6.2. Específicas	8
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	
2.1.1. Nacionales	9
2.1.2. Internacionales	11
2.2. BASES TEÓRICAS	
2.2.1 El juego: Concepto y teorías	13
2.2.1.1. Características del juego	15
2.2.1.2. Teorías sobre el Juego	18
2.2.1.3. Tipos de Juegos	21
2.2.2. Desarrollo Psicomotor	23
2.2.2.1 Motricidad infantil	24
2.2.2.2. Habilidades motrices	25
2.3. MARCO CONCEPTUAL	28
CAPÍTULO III: MÉTODO	
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	30
3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	30
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	31

3.4.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS	
3.4.1.	Técnicas	31
3.4.2.	Instrumento de recolección de datos	32
3.5.	TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS	34

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1.	RESULTADOS OBTENIDOS EN EL PRE TEST Y POST TEST	36
4.2.	CONTRASTACION DE HIPÓTESIS	42
4.3.	DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	46

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.	CONCLUSIONES	50
5.2	RECOMENDACIONES	51

BIBLIOGRAFÍA	53
---------------------	----

ANEXOS	65
---------------	----

- Matriz de consistencia 66
- Instrumentos de investigación 67
- Estrategias didáctica basada en Juegos 73

ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

Tabla 1.	Operacionalización de variables	07
Tabla 2.	Muestra de niños por género	31
Tabla 3.	Niveles de Desarrollo motor grueso	34
Tabla 4.	Estadísticos descriptivos del nivel de desarrollo motor en el Pre y Post Test	37
Tabla 5.	Descripción de medias por género en el Pre y Post Test	39
Tabla 6.	Prueba de igual de medias según género en el Pre y Post Test	42
Tabla 7.	Prueba de normalidad Pre y Post Test	43
Tabla 8.	Prueba de Hipótesis Pre Test y Post Test	44
Tabla 9.	Prueba de Hipótesis para dimensión locomotora	45
Tabla 10.	Prueba de Hipótesis para dimensión control de objetos	46
Gráfico 1.	Nivel de desarrollo motor en el Pre y Post Test	36
Gráfico 2.	Nivel de desarrollo motor según género en el Pre Test	38
Gráfico 3.	Nivel de desarrollo motor según género en el Post Test	39

RESUMEN

Esta investigación tuvo como propósito evaluar la influencia que ejerce el juego considerado estrategia didáctica en el desarrollo motor de los niños y niñas pertenecientes a la I. E. I. N° 575 de la localidad de Atalla de la provincia de Huancavelica. Para tal propósito, se recurrió al Test De Desarrollo Motor Grueso (TGMG -2), aplicado a 15 niños y niñas con edades entre 3 y 4 años, antes y después de la ejecución de una estrategia didáctica basada en juegos. Dicho instrumento evalúa el desarrollo relacionado a las habilidad de locomoción y de control de objetos. Los resultados obtenidos muestran que, usando un nivel de significancia de 0,05, la aplicación de la estrategia didáctica basada en juegos mejora de manera significativa el desarrollo motor en relación a las habilidades de locomoción y control de objetos, ubicando a más del 90% de los niños por encima del nivel pobre de desarrollo motor.

Palabras Clave: *Desarrollo Motor, Juego, Estrategia Didáctica.*

ABSTRACT

This research had as objective to evaluate the influence of the game as a didactic strategy in the motor development of the children of the Educational Institution of the locality of Atalla of the province of Huancavelica. (TGMG-2) before and after the application of games as a didactic strategy. This instrument evaluates the development related to the ability of locomotion and control of objects. The results obtained that a level of relevance of 0.05, the use of the game as didactic strategy improves of important way the motor development in relation to the abilities of the locomotive and the control of objects, placing more than 90% of the Children above the level of motor development.

Keywords: *Motor Development, Game, Didactic Strategy*

INTRODUCCIÓN

Al inicio de sus años de vida, la motricidad y el juego representan elementos primordiales para el desarrollo del niño; sin embargo, en el entorno familiar y en muchas instituciones educativas no constituye lo suficientemente importante. La motricidad permite que el niño desarrolle su personalidad así como la mejora de sus aprendizajes, ayudándole a ser más feliz, equilibrado y autónomo (Bilbao, Corres y Urdampilleta, 2012, p.1). Las interacciones que el niño ha tenido, ya sea dentro de su contexto familiar como en otros espacios, así como el inicio de la vida escolar se encuentra vinculado a su proceso de aprendizaje. Por lo tanto, el aprendizaje de los niños en su primera infancia no solo es responsabilidad de la escuela. (Jesús y Jiménez, 2015, p.18)

Gutiérrez (2009), afirma que para el desarrollo de las componentes motor, cognitivo, afectivo y social de la personalidad, un elemento importante es la psicomotricidad. A través de ella, el niño podrá conocer su cuerpo y en consecuencia el mundo que está a su alrededor. Por lo tanto, se hace importante llevar a cabo, cuentos, juegos y canciones cuando el niño tiene sus primeros años de vida.

Por lo tanto, debemos resaltar lo importante que resulta el desarrollo de la motricidad en los inicios de vida del niño, que debe generar que la familia participe de manera activa. En tal sentido, se hace necesario desarrollar alternativas pedagógicas que busquen mejorar las habilidades motoras de

nuestros niños para que de esta manera coadyuvemos a su desarrollo integral. En tal sentido, el juego resulta una posibilidad posible a investigar para evaluar de que manera puede ayudar a desarrollar la motricidad.

Para abordar estos puntos, se ha planteado este trabajo de investigación que busca evaluar la influencia de una estrategia didáctica basada en el juego, en la evolución y crecimiento de la motricidad en niños de la I. E. N° 575 de la localidad de Atalla de la Provincia de Huancavelica.

En el primer capítulo, se aborda el planteamiento del problema, también los objetivos generales y específicos, las hipótesis, las variables de estudio, la justificación y las limitaciones y los alcances de esta investigación.

En el segundo capítulo, se desarrollan los antecedentes tanto nacionales e internacionales relacionados con esta investigación, así como el marco teórico, es decir, las teorías relacionadas al juego y el desarrollo motor que sirven de sustento para el trabajo de investigación, así como la definición de términos básicos.

El tercer capítulo, aborda lo relacionado a la metodología considerada en la investigación: el tipo y diseño de la investigación, así como la población y la muestra, las técnicas y los instrumentos utilizados para la recopilación de datos, así como las técnicas usadas para el análisis de los datos.

Finalmente, el cuarto capítulo esta reservado para analizar los resultados obtenidos en este estudio, así como la presentación de las discusiones. Además, se plantean las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En el contexto actual, la escuela constituye una institución que debería permitir a los niños, la construcción de sus conocimientos y del mundo en el cual se desenvuelve, a fin de que desarrolle las habilidades que necesita para enfrentar los retos que la sociedad le impone.

Siendo así, el sistema educativo actual requiere de cambios en el aspecto pedagógico, lo que implica que el docente adopte una posición creativa e innovadora de manera tal que puedan planificar el proceso de enseñanza a través de estrategias que permitan dinamizar las clases y se genere el aprendizaje significativo. (Colina y Pérez, 2015, p.5)

Según la UNESCO (1980, p.19), en la medida que en una sociedad se le da un valor excesivo al estudio como una manera idónea de mejora social, el juego se considera poco productivo. Así, el juego se excluye de la escuela al finalizar la etapa preescolar, dándole un estatus de actividad recreativa simplemente.

Asimismo, Barrera y Chimbaina (2012, p. 40) afirman que en las escuelas se privilegia el aprendizaje domesticador, alienante y pasivo; relegando a la educación permanente e integral. La escuela tradicional sumerge a los niños dentro de una enseñanza de los profesores que se caracteriza por ser rígida, acrítica, de ciega obediencia, con falta de iniciativa y pasiva. Se caracteriza por ser logocéntrica, ya que solo le interesa la memorización de los saberes. Dentro de este contexto, el juego no tiene espacio o, en el mejor de los casos, solo se permite en el tiempo de recreo.

Vericat y Orden (como se citó en Chacha y Crespo, 2015, p.12), sostienen que los retrasos en el desarrollo del niño se generan problemas relevantes con gran incidencia en la familia y en la sociedad. Si bien los problemas pueden ser momentáneos, la mayoría de los casos suele generar discapacidad en la vida adulta. Por ello, es importante llevar a cabo una evaluación con el fin de identificar retraso en la evolución motora de los niños con la finalidad de aplicar en forma oportuna acciones terapéuticas con el apoyo de la familia.

Mistry y otros (como se cito Chacha y Crespo, 2015, p.12), a nivel internacional, entre el 15% y 18% de los niños de Estados Unidos presentan alteraciones en su desarrollo. Woolfenden y otros (2014) demostraron que el 13% aproximadamente de una gran muestra de niños, presentaron retrasos en el desarrollo psicomotor. También, la UNICEF (2010), concluyó que 23% de niños y niñas evidencia retraso en su crecimiento psicomotor.

A nivel de Sudamérica, Schqnhaut (2014, p. 12) encontró que el 11% de niños chilenos muestran retrasos en su crecimiento psicomotor. Por otro lado, el 11,6% de niños tendrían riesgo en el crecimiento psicomotor (Chile MsSd 2012). De manera similar, Salud OPdl (2010) encontró prevalencias del 7,1% en Argentina y del 7,6% en Uruguay. En Ecuador se encontró que 11,4% presentaron retraso en el crecimiento psicomotor donde 5% mostró discapacidad (Huiracocha y otros, 2012).

A nivel nacional, el problema se puede evidenciar con la existencia de pocos lugares donde los niños logran desarrollar sus destrezas motrices; la ausencia de espacios para moverse libremente y poder jugar; el mirar excesivamente la televisión y el uso de juegos de vídeo, representan una barrera importante para que los niños adquieran un nivel de desarrollo motor adecuado. Se hace necesario entonces, brindar a los estudiantes espacios que les permitan la realización de actividades dinámicas para que puedan descubrir las potencialidades que tienen por medio de la actividad y del movimiento de su cuerpo. En virtud a ello, es importante que en la escuela como en casa se implementen esos espacios donde los niños puedan jugar y realizar actividades para que desarrollen esas habilidades y destrezas motrices, con la finalidad que tengan un desarrollo integral, desde el área cognitiva hasta la parte social.

A raíz de todo lo anteriormente expuesto, se proponen preguntas de investigación, los cuales buscaremos responder en el transcurso del presente trabajo.

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

¿Qué efectos produce una estrategia didáctica basada en juegos, en el desarrollo motriz de los niños de la I. E. N° 575 Atalla – Huancavelica, 2015?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Qué efectos produce una estrategia didáctica basada en juegos, en el desarrollo de locomoción de los niños de la I. E. N° 575 Atalla– Huancavelica, 2015?
- ¿Qué efectos produce una estrategia didáctica basada en juegos, en el desarrollo del control de objetos de los niños de la I. E. N° 575 Atalla – Huancavelica, 2015?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo General

Determinar qué, el uso de una estrategia didáctica basada en juegos podría mejorar significativamente el desarrollo motriz en los niños de la I. E. N° 575 Atalla – Huancavelica, 2015.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Determinar qué, el uso de una estrategia didáctica basada en juegos podría mejorar significativamente la locomoción en los niños de la I. E. N° 575 Atalla – Huancavelica, 2015.

- Determinar qué, El uso de una estrategia didáctica basada en juegos podría mejorar significativamente del control de objetos en los niños de la I. E. N° 575 Atalla – Huancavelica, 2015.

1.4. JUSTIFICACIÓN Y LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Justificación

El juego es un componente primordial en la formación integral de los niños, ya que permite el desarrollo de éstos, tanto a nivel cognitivo, así como en su faceta social y personal. Por medio del juego, los niños se expresan con mayor libertad, desarrollan su imaginación, pueden crear su autonomía y su identidad. De igual forma, por medio del juego los niños pueden mejorar la convivencia con otros niños, como también pueden desarrollar sus capacidades motoras.

Por tales motivos, en la educación inicial se pretende motivar al niño a que exprese sus pensamientos, sus sentimientos y sus emociones mediante su cuerpo, haciendo una integración con otras formas de lenguajes como: el movimiento, la imitación, el sonido y el ritmo Calderón (2012, p. 5); en tal sentido, el desarrollo de esta investigación es importante porque constituirá un aporte a la consecución de dicho objetivo.

Por otro lado, a través de este trabajo se busca aportar una alternativa metodológica a los docentes del nivel basada en el juego, de tal manera que permita la evolución de la componente motora de los niños. Además, el análisis teórico llevado a cabo permitirá aportar mayores argumentos al fundamento

teórico del juego como alternativa didáctica, por lo que el diseño metodológico construido en este trabajo servirá de guía para el desarrollo de otras investigaciones que busquen la generación de nuevas posibilidades didácticas a llevarse a cabo dentro del aula.

1.4.2. Limitaciones

Los resultados de esta investigación solo alcanzan a la muestra de estudio sobre la cual fue ejecutado. De allí que, si bien se ha encontrado mejoras en la componente motora en los niños de la I. E. N° 575, estos no pueden ser generalizados a poblaciones o muestras distintas.

Unas de las limitaciones encontrada está relacionada a los pocos niños matriculados en la institución, lo cual no ha permitido elegir una muestra que permita generar resultados más contundentes y de esa manera ampliar el poder de las pruebas estadísticas aplicadas.

Otra limitación es que la investigación realizada solo analizó el desarrollo motor desde la óptica de la motricidad gruesa. Por ello, los resultados encontrados solo permiten sustentar que la aplicación de la estrategia basada en juegos resulta efectiva para mejorar la motricidad gruesa, quedando pendiente el análisis de la efectividad de los juegos planteadas en torno a la motricidad fina que representa un elemento primordial dentro de la motricidad.

1.5. VARIABLES DE ESTUDIO

1.5.1. Identificación de variables

Variable Independiente: El Juego

Variable Dependiente: Desarrollo Motriz

1.5.2. Definición de las variables

✓ **Variable independiente:**

El Juego: Actividad espontánea, placentera y libre que genera importante beneficio al desarrollo del niño. (Gómez, 2019 p. 1)

✓ **Variable dependiente**

Desarrollo Motriz: Habilidad que adquiere el niño, para dar movilidad de forma armoniosa a sus músculos y preservar el equilibrio, con lo cual tiende a ser fuerte, ágil y veloz en sus movimientos, a través de procesos de locomoción y control de objetos. (Florez, 2016, p.22).

1.5.3. Operacionalización de variables

Tabla 1.

Operacionalización de las Variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
El Juego	✓ Juegos sensoriales	Niveles de diversión y recreación.	NOMINAL
	✓ Juegos motores		
	✓ Juegos manipulativo		
	✓ Juegos de imitación		
	✓ Juego simbólico		
Desarrollo Motriz	✓ Locomoción	Motricidad Gruesa	NOMINAL
	✓ Control de Objetos		

Fuente: Elaboración propia

1.6. HIPÓTESIS

1.6.1. General

El uso de una estrategia didáctica basada en juegos podría mejorar significativamente el desarrollo motriz en los niños de la I. E. N° 575 Atalla – Huancavelica, 2015.

1.6.2. Específicas

- El uso de una estrategia didáctica basada en juegos podría mejorar significativamente la locomoción en los niños de la I. E. N° 575 Atalla – Huancavelica, 2015.
- El uso de una estrategia didáctica basada en juegos podría mejorar significativamente del control de objetos en los niños de la I. E. N° 575 Atalla – Huancavelica, 2015.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Nacionales

Camacho (2012) realizó su trabajo **“El Juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”** realizado en la ciudad de Lima, concluyó que el juego de tipo cooperativo proporciona momentos a las alumnas donde pueden hacer uso de su destreza para organizarse así como sus habilidades en el plano social, lo que les permite mejorar la comunicación entre los que participan; constituyendo una opción para promover un clima propicio en el aula a través del progreso en las habilidades sociales de las alumnas.

Gastiaburú (2012), realizó el trabajo **“Programa Juego, Coopero y Aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I. E. del Callao”**, cuya finalidad fue confirmar que tan efectivo es el Programa “Juego, coopero y aprendo” sobre el desarrollo psicomotor en las dimensiones: motricidad, coordinación y lenguaje.

El trabajo fue de tipo experimental, con diseño pre experimental con pretest y posttest y un solo grupo, trabajando con 16 niños. A través del uso de la prueba de Wilcoxon, reportaron que la aplicación del Programa es efectivo y permite incrementar de forma significativa los niveles de todas las dimensiones consideradas para evaluar el crecimiento de la componente psicomotora en los niños.

Otárola (2012), realizó su trabajo “ **Desarrollo Psicomotor según género en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao – Cercado**”, tuvo la finalidad de indagar sobre el nivel de desarrollo psicomotor. La investigación fue de tipo descriptiva y comparativa trabajando con 50 niños y 50 niñas. Encontró diferencias de tipo significativo entre niños y niñas en relación a las dimensiones: lenguaje, coordinación y motricidad. El 98% de niñas está en nivel normal en la dimensión Coordinación, mientras solo el 2% está en nivel de riesgo. Por otro lado, 48% de los niños se ubicó dentro del nivel de riesgo y 26% tanto en nivel retraso como en normal. El 92% de las niñas se ubica en nivel normal, mientras que 8% está en nivel de riesgo dentro de la dimensión, mientras que 80% se encuentra en nivel de retraso, 16% en nivel de riesgo y 4% en nivel normal. Dentro de la dimensión motricidad, el 82% de las niñas están en nivel normal, 14% dentro del nivel de riesgo y el 4% en nivel de retraso. En cuanto a los niños, el 66% se encuentra en nivel de retraso y el 34% está en nivel de riesgo. En resumen, se observa que los niños están en desventaja comparados con la situación en la que se encuentran las niñas

Caparachín (2012) propuso su investigación **“Calidad del ambiente familiar y su relación con el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 3 y 4 años en el Centro de Salud Jose Carlos Mariátegui, 2011”**, tuvo el propósito establecer la relación existente entre la calidad del ambiente familiar y el desarrollo psicomotor de niños de 3 y 4 años. Los resultados muestran que la calidad del ambiente familiar tiene relación significativa con el desarrollo psicomotor de los niños, donde la herramienta de mayor uso por las madres es su interacción con sus hijos, lo cual favorece la componente motora y la coordinación. Además, encontró que dentro de la calidad del ambiente familiar, tienen poca presencia la organización del medio, la aceptación de la conducta y los materiales de estimulación. En cuanto al desarrollo psicomotor, la mayor parte de los casos es normal; sin embargo en el área de lenguaje reportaron niveles de retraso y también de riesgo.

2.2. Internacionales

Leyton y Medina (2011), en su trabajo **“Impacto del Enfoque Kinésico Moverse en libertad como una alternativa para la atención temprana”**, concluyen que en la aplicación del enfoque Emmi Pikler un elemento primordial para la mayor adquisición de pilares en el área motora es el espacio de juego, ya que permite al niño tener libertad en sus movimientos así como en su incentivo para la exploración. La misma tendencia se encontró en la forma de juego. Por lo tanto, se hace necesario generar programas de atención temprana que refuercen la relación entre madre e infante así como el masaje terapéutico infantil como ayuda al desarrollo integral de los niños.

Leyva (2011) propuso su trabajo “**El juego como estrategia didáctica en la educación infantil**” realizado en instituciones educativas de Bogotá de pre kínder y de primaria, concluyeron que para los profesores, el juego como estrategia didáctica se debe caracterizar por permitir su intervención en todo momento del juego, ser altamente creativo y motivador que permita que el aprendizaje sea placentero y estimulante a través del uso conveniente de materiales y de la elección adecuada del tipo de juego según la necesidad. Debe ser creativo, espontáneo, con mucha motivación, potencializar los procesos de aprendizajes cooperativo y autónomo, que el entorno sea el propicio, llamativo y estructurado para sus interacciones y procesos de aprendizaje.

Martínez y Justo (2008) en su trabajo “**Influencia de un programa de intervención psicomotriz sobre la creatividad motriz en niños de educación infantil**” realizado con niños de colegios públicos de la ciudad de Almería en España, llegaron a concluir que intervenir de manera psicomotriz representa un proceso eficiente y válido con el objetivo de generar mejoras en la faceta creativa y motriz en niños que se encuentran en educación preescolar. La originalidad, la flexibilidad y la imaginación puede favorecer a la adaptación de diferentes problemas motrices. La actividad lúdica dentro del programa psicomotriz favoreció la creación, la exploración y la expresión por medio de los lenguajes: plástico, corporal, verbal, gráfico, musical, etc.

2.3. BASES TEÓRICAS

2.2.1 El juego: Concepto y teorías

Espinoza (2010) define al juego como: “una actividad fundamental para las personas en el contexto social, porque a través de él se puede experimentar ciertos comportamientos sociales; además, constituye un medio útil para la adquisición y fortalecimiento de capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Para todo ello, la organización del tiempo y espacio necesario para efectuar estas actividades es necesario, las cuales deben realizarse de manera gustosa y placentera” (p. 23)

Según Sanuy (como se citó en Coronado, 2016, p.17), el término juego procede de la palabra inglesa “game” que proviene a su vez de la raíz indoeuropea “ghem” cuyo significado es: saltar de alegría ... en el cual se busca ofrecer la posibilidad de disfrutar y divertirse de manera simultánea y el desarrollo de varias habilidades (p. 14).

Por otro lado, Huizinga (como se citó en Posada, 2014, p. 23) argumenta que:

El juego se considera una ocupación libre o acción, la cual evoluciona teniendo en cuenta ciertos espacios temporales y límites temporales, siguiendo reglas de tipo obligatorias, expresadas libremente. Esto va acompañado de tensión y alegría en la conciencia.

Para Garvey (1983):

El juego infantil está relacionado con la evolución del conocimiento sobre el mundo físico y social, de sí mismo y de las formas de comunicación, ya que favorece que el niño genere una actitud de profundo placer, liberándose de presiones de la vida cotidiana. Además, se caracteriza por la espontaneidad y sin tener fines determinados implicando la participación activa por parte del participante. Por lo tanto, está vinculado a solucionar problemas, a la creatividad, al desarrollo de roles sociales, a la comprensión del lenguaje, y a otros fenómenos de tipo social y cognoscitivo. (p. 45)

Ortega (como se citó en Camacho, 2012, p.7) afirma que:

El juego infantil representa el cimiento para encontrarse consigo mismo y con otros actores del mundo, lo cual significa que es una oportunidad de comunicación y aprendizaje. Cuando el niño juega, sostiene una relación con los demás a través de la cual creará enlaces de tipo espontáneo y una coherente comunicación. En consecuencia, cuando el niño juega genera comunicación y crea lazos con otras personas de su entorno, así como fortalece su lenguaje debido a la comunicación de sus ideas y pensamientos.

Orlick (como se citó en Corrales y Cuty, 2015, p. 31) sostiene que: “jugar constituye un medio idóneo para la generación de un aprendizaje social positivo ya que se presenta de manera natural, activa y motivadora para los niños”.

Guterrez (como se citó en Corrales y Cuty, 2015, p. 31) afirma que: “Los juegos envuelve a las personas de manera constante en los procesos de reacción, acción, experimentación y sensación. Si el juego se deforma priorizando contra otros la agresión de forma física, la competición excesiva, favoreciendo el juego desleal y los engaños, también se deforma la vida de los niños”.

2.2.1.1. Características del juego:

En Campos y otros (2006, p.39) se señalan las siguientes características relacionadas con el juego:

Ausencia de finalidad (producto)

El juego constituye un fin en sí mismo. Por lo tanto, para que se constituya un juego el comportamiento debe orientarse primordialmente a obtener placer. Las actividades deben centrarse en la evolución de la acción, el proceso y en la actividad y no en resultado que se obtendrá (Martínez, 1998).

Juguetes-objetos no imprescindibles.

La consideración de un objeto dentro en la realización de un juego no neutraliza el desarrollo del mismo, “la presencia de juguetes es complementario, de apoyo, que no determina el desarrollo de la actividad” (Ortega, 1992). De igual forma, Martínez (1998) afirma que “un niño cuando quiere realizar un juego, siempre encontrará una temática de juego”.

Por otro lado, si se desea potenciar la imaginación y la creatividad del niño, se le debe otorgar un objeto de juego de moderada complejidad. Al respecto Delval (1994) señala que “los juguetes pueden generar interferencias en el juego dentro de su componente lúdica ya que su complejidad puede exceder la comprensión del niño”.

Motivación intrínseca y voluntariedad

Debido a que el juego no es obligatorio, se relaciona con la motivación interna del niño. De esta forma, se enlaza con la motivación intrínseca ya que mueve al niño a empezar distintos tipos de juego de manera espontánea, sin tomar en cuenta órdenes de otros. Las actividades que se imponen pierden su interés y el niño no las finalizará, a no ser que se activen sus motivaciones propias.

Libertad y arbitrariedad

El juego se caracteriza por generarse dentro de un marco donde tiene la libertad para elegir. A través del juego, logran los niños escapar del momento, situándose y probando diferentes situaciones, personajes, roles, obteniendo movilidad y libertad que no encuentran en el desarrollo de la vida diaria. (Garaigordobil, 1992)

Diferentes grados de estructuración

El juego tiene sus propias reglas y se estructura según el grado de complejidad de las mismas. Las actividades propuestas en un juego son simples o complejas. (Martínez, 2002, p. 36)

Ficción

Cualquier actividad se puede convertir en juego y mientras menos edad tenga el niño, la inclinación a transformar en juego toda actividad es mayor, pero lo que es la actitud con la que el niño asume cada actividad una característica del juego y no la misma actividad (Garaigordobil, 1992).

Beltrán (1991) afirma que:

En el juego infantil, los niños tienden a repetir los gustos de las personas mayores pero a menor escala proyectando de esta manera, una relativa distancia en relación del mundo de los grandes, jugando como si estuviera en un mundo real igual que el de sus mayores.

Efecto catártico

A través del juego, el niño tiene la posibilidad de solucionar algunos conflictos personales, representando para él una salida para superar las dificultades que se desarrollan en el niño durante la vida real. En tal sentido, el juego constituye un escenario para que el niño organice y secuencie los eventos que le producen alguna incomodidad con la finalidad de manejarlos mejor y que le sean más placenteros.

Seriedad

Cuando el niño juega, asume la actividad con seriedad, ya que “pone en juego” todas las capacidades y recursos de su personalidad. Es así que, en el desarrollo del juego, “los niños ponen a prueba sus habilidades y cualidades sociales y personales, asumiendo un compromiso a nivel intelectual, corporal, afectivo, entre otros. (Kotliarenco, 1996, p.3) .

Placer

El desarrollo de actividades de tipo lúdico ofrecen al niño momentos de diversión y placer. El juego representa una actividad que genera placer y que de manera frecuente proporciona excitación.

No agotamiento físico y psicológico

El juego se caracteriza porque suele involucrar más tiempo que otras actividades. Durante el juego, la actividad lúdica se sostiene durante intervalos prolongados de tiempo. (Martínez, 1998)

2.2.1.2. Teorías sobre el Juego

Moreno (como se citó en Camacho, 2012, p. 9) describe las principales teorías relacionadas con el juego.

- **Teoría del excedente energético**

Fue propuesta por Herbert Spencer (1855) a mediados del siglo XIX. Considera al juego un resultado del exceso de energía que se encuentra en el cuerpo del hombre y que es necesario focalizarlo.

En esta misma línea, Spencer afirma que en los primeros años del niño, la responsabilidad en ellos es mínima, debido a que sus padres y la sociedad asumen la cobertura de sus necesidades, de allí que su rol social tiene que ver con la sobrevivencia más que con el cumplimiento de algún trabajo. Además, sostiene que por medio del juego el niño tiende a consumir el exceso de energía, actividad que prioriza en sus tiempos de ocio.

- **Teoría del pre ejercicio**

Teoría propuesta por Karl Grooss (1898) quien sostiene que la niñez representa un periodo donde el niño se prepara en la práctica de funciones determinadas, de juego de roles en ciertas situaciones.

En esta teoría, el rol del juego es fundamental en el niño ya que contribuye a su desarrollo adecuado y psicomotor (Ortega, 1992, p. 123). Grooss (2004) afirma que la interacción social demostrada en los primeros juegos del niño, representa un gran atractivo en los otros seres humanos. En un principio, quien dirige el juego es el adulto, sin embargo se invierten los papeles en poco tiempo y su diversa participación sorprende al adulto, el juego en esta etapa transcurre en el presente del niño.

- **Teoría de la recapitulación**

Hall (1904) desarrolló esta teoría y considera al juego como el resultado de conductas ontogenéticas que recopila aspectos primordiales de la evolución genética.

- **Teoría de la relajación**

Los aportes de Lazarus respaldan esta teoría . Este autor sostiene que el juego representa una actividad cuya finalidad es buscar, en momentos de decaimiento o fatiga, el descanso, la relajación y restablecer energías desgastadas en otras actividades. Esto se ve reflejado en la inclinación del niño por las canciones infantiles, por los juegos y cuentos de hadas así como el terminar las lecciones con anterioridad a las muestras de cansancio.

Lazarus asume que el juego constituye una actividad encaminada al descanso, el cual tiene como característica el ser activo, donde la restauración de sus fuerzas y de su sistema nervioso central se ve favorecido cuando se alterna el trabajo serio con el intensivo. A su parecer, el juego permite compensar las energías y relajar la fatiga que se produce por la ejecución de otras actividades.

En tal sentido, el juego se relaciona de manera directa con el tiempo libre, a la diversión, con espacios de no trabajo dedicados al descanso y a la satisfacción de las necesidades humanas.

2.2.1.3. Tipos de Juegos

A continuación se describen los principales tipos de juego (Vacas, p. 10):

- **Juegos Sensoriales**

Se refiere a la actividad lúdica que permite desarrollar los sentidos. En el aspecto educativo, se refiere a la actividad lúdica de poca intensidad cuyo objetivo es la integración social e interacción grupal y que desarrolla el conocimiento corporal, los sentidos, la coordinación motriz, la estructuración espacio-temporal y la expresión, tanto verbal como corporal, así también otros aspectos de tipo cognoscitivos.

Este tipo de juegos empiezan a partir en las semanas iniciales de vida y se prolongan hacia los dos años y constituyen ejercicios determinados correspondientes al periodo sensorio motor, los cuales pueden prolongarse a toda la etapa de Educación Infantil. Estos juegos pueden ser divididos según los sentidos: auditivo, visual, olfativo, táctil y el gustativo.

- **Juegos Motores**

Hacen referencia al conjunto de actividades motrices dirigidas a enriquecer la experiencia motora de los niños, centrándose en la estimulación del desempeño coordinativo como sustento el desarrollo del pensamiento táctico. (Quiroga y otros, 2017, p. 34). Constituye el conjunto de actividades motrices que incluyen a sujetos y contextos, en situaciones de cooperación o de oposición con la manipulación de objetos. (Decroly y Monchamp, 1983, citado en Chiva, Gil y Salvador, 2015)

En los dos primeros años de vida, es decir, la infancia y la adolescencia, los juegos motores evolucionan. En los juegos preferidos por los niños intervienen movimientos relacionados al correr, andar, arrastrarse, saltar, empujar, rodar o tirar, porque a través de ellos ejercitan sus nuevas habilidades motrices y descargan tensiones acumuladas.

Según Díaz (1993), los juegos motores buscan la madurez en el movimiento de los niños. En virtud a estos, los juegos que se han diseñado y que se han puesto a experimentación en esta investigación se enmarcan dentro de esta tipología.

- **Juegos Manipulativos**

En este tipo de juegos participan movimientos como: presionar las manos para abrochar, sujetar, atar, apretar, encajar, ensartar, golpear, enroscar, trazar, moldear, llenar y vaciar. Desde los tres o cuatro meses, los niños sujetan el sonajero entre las manos y de manera progresiva irán sujetando los objetos que tienen a su alcance.

- **Juegos de Imitación**

Aquí, los niños intentan la reproducción de sonidos, gestos o las acciones que conocieron con anterioridad. Hacia los siete meses y durante toda la infancia, el niño empieza sus primeras imitaciones.

- **Juegos Simbólicos**

Es el juego de la ficción que se inicia desde los dos años aproximadamente. En esta forma de jugar, el niño asigna a los objetos nuevos significados, como por ejemplo, cuando asume que un palo es un caballo, convierte a su hermana en su hija entre otros.

2.2.2. Desarrollo Psicomotor

Patiño y otros (2012), plantean que: “la psicomotricidad se relaciona directamente con el cuerpo y sus experiencias”. Así, se considera como una técnica que facilita “la manifestación de las capacidades relativas al movimiento, del propio cuerpo, descubriendo su entorno y de los otros”. (Abbadie, 1997, p. 97).

La capacidad que adquiere el niño para desplazarse y para efectuar movimientos disociados se va desarrollando de acuerdo como el niño va madurando de manera neurológica y motora. Defontaine (1981, p. 56), plantea que la educación psicomotriz es “una reestructuración, de sí mismo, una reflexión sobre sí mismo, una reintegración social, una reexpresión tomando como referencia el denominador corporal común”.

Según Vayer (1984, p. 86), “la educación psicomotriz asume la problemática de la educación por medio del movimiento”. Es decir, este tipo de educación debe pensarse de acuerdo a los años que tenga el niño, las motivaciones del niño y de su unidad, favoreciendo de este modo el desarrollo de su personalidad.

Según Jiménez (2016, p. 64): “El niño tiende a mejorar sus relación con las personas y objetos de su entornos, así como sus capacidades para desplazarse, en la medida que controla su cuerpo. En consecuencia, el elemento primordial de contacto con su entorno es su propio cuerpo. La manipulación, análisis y síntesis del mundo exterior por parte del niño será realizado a través de su actividad corporal, lo cual le permitirá reforzar el desarrollo de estas capacidades en su etapa adulta”.

2.2.2.1 Motricidad infantil

Castro (2015) sostiene que “muchas de las tareas y actividades cotidianas, como: caminar, vestirse, comer, jugar a la pelota, colorear y trepar a los juegos en el jardín, son abordadas por los niños a través de sus habilidades motrices finas y gruesas”.

Este mismo autor plantea las siguientes definiciones:

Habilidades motrices finas.

Incluyen las habilidades que se necesita para la coordinación idónea entre las manos y ojos, y los pies y ojos, así como la habilidad para utilizar los ojos para la concentración y seguimiento en los objetos, la habilidad para asimilar información proveniente del tacto y para determinar un objeto a través del tacto y no la vista; y la precisión para manipular los dedos y las manos para tomar objetos.

Habilidades motrices gruesas.

Incluyen las habilidades que se necesitan para controlar los movimiento del cuerpo y perfeccionar la postura, la conciencia de cada lado del cuerpo, balancearse sobre objetos, la habilidad de controlar los movimientos de los musculares mayores y la toma de conciencia de dónde se encuentra el cuerpo en comparación de otras personas u objetos.

2.2.2.2. Habilidades motrices:

En Mancero (2012, p. 20) se plantean las siguientes habilidades motrices básicas:

✓ **Tonicidad**

Se define como el grado de tensión que se genera en los músculos cuerpo, así como la disposición y vigilancia para efectuar un movimiento o un gesto o para sostener una posición. Esto permite definir determinado tono en los músculos así como inhibir y relajar otros.

✓ **Control tónico-postural**

Se define como la capacidad de canalizar la energía tónica con la finalidad de dar inicio, mantenimiento e interrupción una acción o postura específica. Todo esto depende de la fuerza de los músculos, del nivel de maduración, de las características psicomotrices, de las relaciones afectivas con otros y la adaptación del esquema corporal al espacio.

De acuerdo a la parte del cuerpo, se tiene un tono determinado y en consecuencia una postura característica, por lo cual, la postura se encuentra estrechamente con el tono.

✓ **Control respiratorio.**

Se encuentra en correspondencia con el tono así como con las emociones y la atención, por lo cual está sujeto un control voluntario e involuntario. Por lo tanto, exige evaluar y adecuar la forma cómo se respira.

✓ **Disociación motriz.**

Hace referencia a la capacidad para ejercer control de manera separada de cada segmento motor sin involucrar el funcionamiento de otros segmentos en la ejecución de determinada tarea.

✓ **Equilibrio.**

Tiene como función mantener la estabilidad del centro de gravedad del cuerpo, por lo tanto tiene dependencia del cerebelo y del sistema vestibular. Existen dos tipos:

A) Estático: Mantiene inmóvil el cuerpo en determinada postura ya sea con un pie o con las rodillas flexionadas.

B) Dinámico: Permite realizar desplazamientos en posturas determinadas como al patinar; y también permite saber detenerse luego de efectuar una actividad no estática.

✓ **Coordinación.**

Permite la adhesión de las distintas partes de nuestro cuerpo de manera ordenada consumiendo la menor cantidad de energía. De esta forma, los modelos motores enlazan formarán otros que luego se automatizarán, de tal manera que habrá menor atención en la tarea y la presencia de un estímulo, desencadenará los movimientos.

Existen dos tipos de coordinación:

A) Coordinación dinámica general: denominada psicomotricidad gruesa pues hace referencia a grupos grandes de músculos. Sus conductas representativas son las carreras, el salto, la marcha y otras de mayor complejidad, como bailar.

B) Coordinación visomotora: integra la percepción con las extremidades, en mayor medida con los brazos, motivando un grado de precisión cuando se ejecutan ciertos comportamientos. La psicomotricidad fina o coordinación mano - ojo y las conductas mas características son: gestos en la cara, escribir, actividades diarias de la vida, dibujar, destrezas finas de mucha complejidad (hacer ganchillo).

Conductas perceptivo-motrices:

✓ **Orientación espacial.**

Cuando se comprenden los conceptos de cercanía, lejanía, detrás, delante, en línea recta, al lado, en paralelo, en diagonal, entre otro, permite orientarse dentro del plano. Primero se efectúa la acción y después mentalmente se representa. Una mala orientación espacial en una sala, no permitirá una buena orientación en espacios más reducidos.

✓ **Estructuración temporal.**

Involucra el aprendizaje de conceptos relacionados con el tiempo, como hoy, ayer, mañana, después, ahora, el siguiente mes, el año anterior. Se incluye la secuenciación de elementos y la interiorización de ritmos. Ya que involucra estructuras prefrontales, tarda más tiempo en desarrollarse.

2.4. MARCO CONCEPTUAL

- 1. Motricidad.-** Capacidad de la persona para generar movimientos por sí mismo, ya sea de todo el cuerpo o de una parte de él. Son actos generados de forma voluntaria e involuntaria, que se coordinan y sincronizan con distintas unidades motoras (músculos). (Robert, , Citado por Benitez, 2015, p. 14)

2. **Educación psicomotriz.-** Técnica y manera de comprender la educación. Su carácter es activo y se enfoca de manera global al niño y a su problemática, estando en correspondencia con las distintas etapas de su desarrollo. (Jiménez, 2015, p.64)

3. **Psicomotricidad.-** Integración de las interrelaciones de tipo emocional, cognitivo, simbólica y sensorio motrices dentro de la competencia de expresarse y de ser en un entorno de tipo psicosocial. Ejerce un papel fundamental para el crecimiento integral de la personalidad. (Forúm Europeo de Psicomotricidad, Citado en Jiménez y Alonso, 2007, p. 11)

4. **Juego.-** Acción libre y espontánea.

5. **Estrategia didáctica.-** Conjunto de acciones proyectadas y ejecutadas de manera ordenada con la finalidad de alcanzar determinado propósito. (Pérez, 1995)

CAPÍTULO III

MÉTODO

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El estudio está enmarcado en una investigación aplicada, pues trata de poner en evaluación una estrategia didáctica en base a juegos a fin de evaluar su efectos sobre el desarrollo motor en los niños de la I. E. N° 575 de la localidad de Atalla de la Provincia de Huancavlica. El estudio pretende dar respuesta a un problema de carácter teórico sobre las variaciones de cierto modelo de manera tal que su orientación es la descripción y la explicación (Sánchez y Reyes, 2006, p. 10)

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Se trabajó con un diseño cuasi experimental, con un solo grupo. Este diseño siguió el siguiente esquema:

G: O1 X O2

donde:

X = Experimentación

O1 = Medida pre-test correspondiente al grupo de estudio

O2 = Medida post-test correspondiente al grupo de estudio

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

Se evaluó con una población conformada por 50 niños de la I. E. I. N° 575 de la localidad de Atalla.

Se trabajo una muestra que estuvo compuesta por la totalidad de niños pertenecientes al salón de 3 y 4 años de la I. E. N° 575 de la localidad de Atalla de la Provincia de Huancavelica. Estos tuvieron las siguiente distribución:

Tabla 2.

Muestra de niños por género.

GENERO	3 AÑOS	4 AÑOS
NIÑOS	0	7
NIÑAS	4	4
TOTAL	4	11

Elaboración Propia

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1. Técnicas

Técnica del Test: En este estudio se aplicó el Test de Desarrollo Motor Grueso (TGDM-2) elaborado por Ulrich (2000). A través de este instrumento se obtiene una medida referencial sobre la motricidad gruesa, la cual podrá ser utilizado por educadores, kinesiólogos, psicólogos, generalistas, fisioterapeutas y

especialistas. Este instrumento permite identificar los alumnos que tienen una incorrecta evolución de sus habilidades motrices básicas comparadas con el resto de sus compañeros a fin de ser elegidos para acogerse a una educación diferenciada. En tal sentido, con este test se busca determinar un coeficiente para describir la evolución de las habilidades motoras que se apoyan en la coordinación del cuerpo del niño (Ulrich, 2000)

3.4.2. Instrumento de recolección de datos

Este estudio usó el Test de Desarrollo Motor Grueso (TGDM-2) elaborado por Ulrich (2000).

Según Ulrich (2000), este test puede utilizarse de diferentes maneras:

- Reconoce a niños con coeficientes bajos en relación a la evolución de sus habilidades motrices.
- Estructura una alternativa para mejorar la evolución de las habilidades motoras.
- Determina la evolución individual de las habilidades
- Estima el éxito de la alternativa de motricidad gruesa
- Usarlo como un medio para evaluar el desarrollo motriz en las investigaciones.

El TGMD-2 se compone de 2 competencias enmarcadas en las siguientes dimensiones:

- **Locomotor:** galopar, saltar un obstáculo, correr, desplazamientos a pata coja, desplazamiento lateral y salto horizontal.
- **Control de objetos:** drible estático, batear o patear una bola estática, recepciones, lanzar una pelota por encima o debajo del hombro.

La prueba se administra de manera individual, así como en pequeños grupos. Las puntuaciones obtenidas se registran de forma simultáneamente con la ejecución y la terminación de tareas. Cada criterio de desempeño en cada habilidad motora, las puntuaciones pueden ser: 0 (pero si falla un intento) o 1 (cuando se finaliza con éxito un intento). Estas puntuaciones se aplican en cada criterio de rendimiento para los ensayos que se realizan en cada habilidad. La suma de estas puntuaciones generan un índice de habilidad en relación de cada componente. Luego de sumar las puntuaciones en las seis tareas de movimiento en cada dominio, se obtendrá una puntuación sub-prueba en relación a las habilidades locomotoras y las de control de objetos. Los materiales para ejecutar el test se pueden encontrar en cualquier centro escolar, lo que hace la aplicación mucho más fácil.

Para obtener el Cociente de Desarrollo Motor Grueso se debe sumar los resultados de las subpruebas de locomoción y de control de objetos. Según el valor del coeficiente de Desarrollo Motor Grueso, la evolución motora se puede evaluar teniendo en cuenta los siguientes niveles:

Tabla 3.

Niveles del desarrollo motor grueso

Coeficiente de Desarrollo Motor	Nivel de Desarrollo
Mas 130	Muy superior
121 a 130	Superior
111 a 120	Por encima del promedio
90 a 110	Promedio
80 a 89	Por debajo del promedio
70 a 79	Pobre
Menos 70	Muy pobre

Fuente: Ulrich (2000)

3.5. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

El tratamiento de la información se efectuó a través de la estadística descriptiva, mediante el manejo de: tablas de frecuencia y porcentajes, media aritmética, y también gráficos estadísticos.

Luego de cuantificar las puntuaciones por medio de los instrumentos de investigación, la Prueba de Shapiro permitió evaluar el nivel de normalidad de los datos. El Coeficiente de Pearson, a un nivel de significación de 0,05, se usó en la contrastación de las hipótesis y evaluar la relación que existe entre las variables. También, la Prueba de Homogeneidad de varianzas que permitió hacer uso de la Prueba T de Students con la finalidad de realizar la comparación de las medias encontradas en el Pre Test y el Post Test a fin de evaluar el efecto de la estrategia didáctica basada en juegos, en la evolución psicomotora de los niños de la I. E. N° 575 de la localidad de Atalla.

Usaremos tambien el análisis de varianza para demostrar que los resultados obtenidos son diferentes a pretest y postest como es nuestro caso. Durante la contrastación de hipótesis, se hizo uso de un nivel de significancia de 0,05. Toda la información se procesará por medio del paquete estadístico SPSS 22

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. RESULTADOS OBTENIDOS EN EL PRE TEST Y POST TES

A continuación, se muestran los resultados encontrados sobre el nivel de desarrollo motor antes y después de la aplicación del juego como estrategia didáctica.

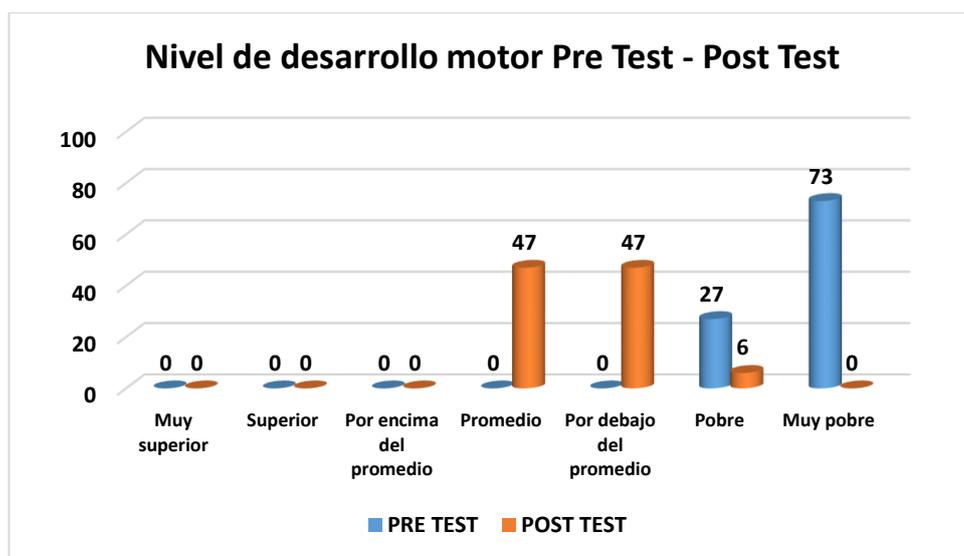


Gráfico 1. Nivel de desarrollo motor en el Pre y Post Test

El gráfico anterior muestra que el 100% de los niños evaluados en el pre test se encuentra por debajo del promedio en relación al desarrollo motor. El 27% presenta un pobre nivel mientras que un significativo 73% se encuentra en un

nivel pobre de desarrollo motor, antes de la aplicación de los juegos couy pobre de desarrollo motor. Luego de haber aplicado el juego como estrategia didáctica, podemos observar la existencia de mejoras en cuanto a este nivel con relación al pre test. Solo el 7% se mantiene en un nivel podre de desarrollo motor. Un 47% de niños alcanzó el nivel promedio y otro 47% se mantiene aún por debajo de este promedio pero sin tener un pobre nivel. Aún con estas mejoras, la totalidad de la muestra no supera el promedio de nivel de desarrollo motor como resultado de que algunas habilidades no han logrado desarrolle completamente.

Tabla 4.
Estadísticos descriptivos del nivel de desarrollo motor en el Pre y Post Test

Test	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Pre	15	60,00	73,00	67,7	3,9
Post	15	74	92	86.8	5.2

Fuente: Elaboración Propia

En la tabla 4 podemos observar que el nivel desarrollo motor en los niños en el pre test que alcanza en promedio 66.7 puntos, dentro de un rango en la escala de 60 a 73 puntos. También se constata una desviación estándar de 3.9 puntos indicando la existencia una dispersión no tan significativa en relación al promedio. Además, se observa que el nivel desarrollo motor en los niños en el Post Test que alcanza en promedio 86.8 puntos, donde el rango de las puntuaciones oscila entre 74 y 92 puntos. La desviación estándar de 5.2 puntos indica que la dispersión existente no es tan significativa en relación al promedio.

Este promedio, ubica a gran parte de la muestra por debajo del promedio del nivel de desarrollo motor.

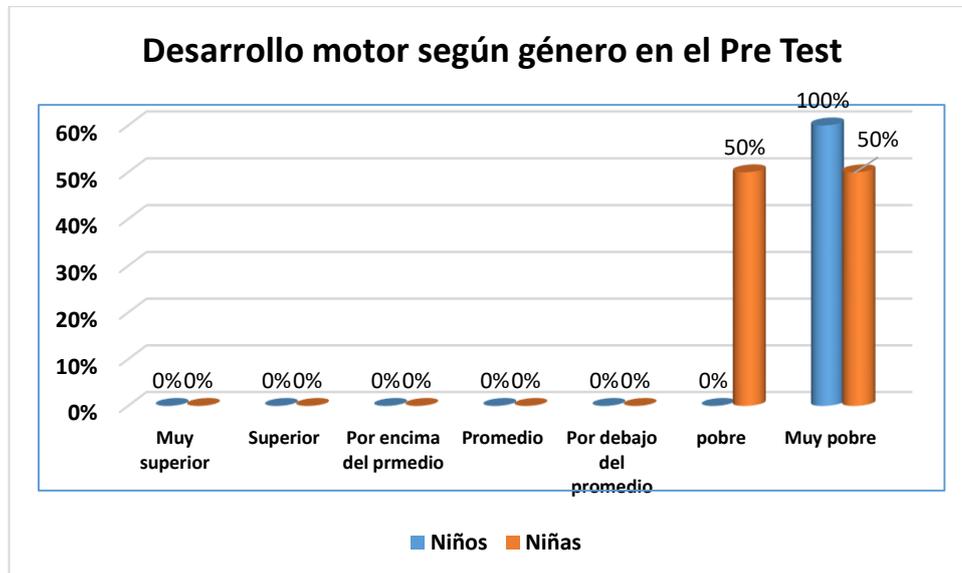


Gráfico 2. Nivel de desarrollo motor según género en el Pre Test

El Gráfico 2 nos muestra el nivel de desarrollo motor en los niños y niñas que forman parte de la muestra. En general, las niñas muestran un mejor desarrollo que los niños, con un 50% en el nivel pobre y el otro 50% en nivel muy pobre. Todos los niños se encuentran en un nivel muy pobre de desarrollo. Aún así, tanto en niños como en niñas, el nivel de desenvolvimiento en las actividades propuesto en el pre test es muy malo.

El gráfico 3 nos muestra el nivel de desarrollo motor en los niños y niñas que forman parte de la muestra según los resultados obtenidos en el post test. En general, las niñas muestran un mejor avance en cuanto al desarrollo que los niños, con un 38% que se encuentran dentro del promedio del nivel de desarrollo y un 62% aún por debajo de este nivel pero sin llegar a ser pobre. En los niños, aún hay

un 15% que no supera el nivel obre de desarrollo, si embargo, se evidencia una mejora en los demás niños, con uj 57% dentro del nivel promedio y un 24% que esta por debajo de este promedio sin llegar a ser pobre.

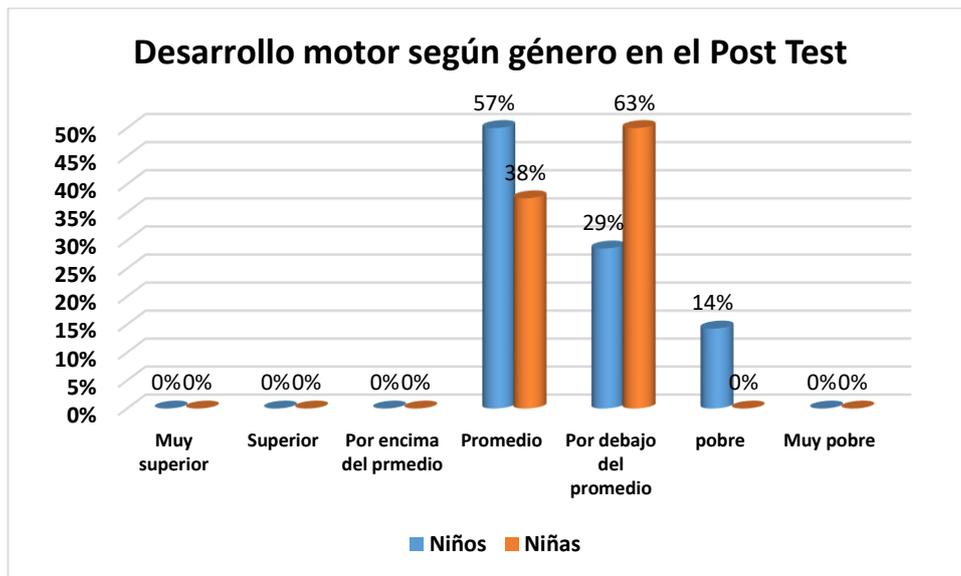


Gráfico 3. Nivel de desarrollo motor según género en el Post Test

Tabla 5.
Descripción de medias por género en el Pre y Post Test

Test	Género	N	Media	Desviación estándar
Pre	M	7	63,7	2,8
	F	8	69,3	2,7
Post	M	7	85.7143	6.55017
	F	8	87.75	3.99106

Fuente: Elaboración Propia

La tabla anterior nos muestra valores muy cercanos en cuanto a la media en el puntaje de desarrollo motor tanto en niños como en niñas. Además, estos puntaje reflejan una vez más el muy pobre nivel de desarrollo motor en los niños.

Las desviaciones son muy bajas, lo cual genera poca dispersión de los datos con respecto a la media. También nos muestra valores muy cercanos en cuanto a la media en el puntaje de desarrollo motor tanto en niños como en niñas en el Post Test. Además, estos promedios reflejan la tendencia del nivel de desarrollo motor a estar por debajo y muy cercano al promedio tanto. Se evidencia una mayor desviación de las puntuaciones con respecto a la media en los niños que en las niñas, sin embargo aún siguen siendo bajas.

La tabla 6, nos permite afirmar que las varianzas en el Pre Test, en ambos grupos no presentan diferencias estadísticas significativas ya que el valor $p = 0.997$ es mayor al nivel de significancia $0,05$. Esto nos ha permitido evaluar la igualdad de medias encontrándose un valor $p = 0,002$ el cual es menor a $0,05$, por lo tanto, podemos afirmar estadísticamente que no existe diferencia entre las medias del nivel de desarrollo motor en niños o niñas de la muestra del presente estudio. Es decir, el nivel de desarrollo motor es el mismo, ya sea en niños o en las niñas de la muestra, y el cual evidentemente es muy pobre.

Estos resultados muestran el escaso desarrollo motor que presentan los niños de nuestra Institución Educativa y la necesidad que existe de buscar alternativas pedagógicas que permitan revertir esta situación y contribuir al desarrollo integral de nuestros niños.

Como señala Cobos (1995), el desarrollo motor tiene como meta, controlar y dominar el propio cuerpo, de manera que el niño tenga la capacidad de hacer uso de todas potencialidades relacionadas a la acción y la expresión; la construcción de su identidad propia depende de ello. Esto permite afirmar estas dificultades manifiestas en los niños, no les permite construirse a sí mismos a partir del movimiento, lo cual tendrá una profunda influencia en su en su desarrollo posterior, ya que en los primeros años de vida, las primeras manifestaciones de comunicación con su entorno son el movimiento, la postura y el tono muscular.

En la misma tabla encontramos que las varianzas en ambos grupos no presentan diferencias estadística significativas ya que que el valor $p = 0.104$ es mayor al nivel de significancia $0,05$. Esto nos ha permitido evaluar la igualdad de medias encontrándose un valor $p = 0,473$ el cual es mayor a $0,05$, por lo tanto, podems afirmar estadísticamente que existe diferencia entre las medias del nivel de desarrollo motor en niños o niñas de la muestra del presente estudio. Es decir, el nivel de desarrollo motor en las niñas es mejor en comparación con los niños

Tabla 6.
Prueba de igual de medias según género en el Pre y Post Test

		Prueba de Levene de calidad de varianzas		Prueba t para la igualdad de medias		
		F	Sig.	T	gl	Sig. (bilateral)
Pre Test	Se asumen varianzas iguales	0	0.997	-3.998	13	0.002
	No se asumen varianzas iguales			-3.971	12.314	0.002
Post Test	Se asumen varianzas iguales	3.059	0.104	-0.738	13	0.473
	No se asumen varianzas iguales			-0.714	9.658	0.492

Fuente: Elaboración Propia

4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

4.2.1. Influencia del Juego didáctico en el desarrollo motor

A continuación, se muestra el proceso de contrastación de hipótesis de la presente investigación.

Se utilizó la Prueba T de Student para muestras relacionadas con un nivel de significancia de 0,05. Para ello, en primer lugar se efectuó una Prueba de Normalidad a fin de verificar si los datos obtenidos provienen de una muestra próxima a la distribución normal.

La Prueba de Shapiro – Wilk se usó ya que la muestra no supera los 50 elemento. Los resultados se presentan en la siguiente tabla:

Tabla 7.
Prueba de Normalidad Pre y Post Test

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
PRE_TEST	.947	15	.471
POST_TEST	.865	15	.058

Fuente: Elaboración Propia

Los resultados obtenidos en la tabla anterior, muestran que el valor “p” tanto en el Pre Test ($p = 0,471$) y del Post Test el valor ($p = 0,058$) son mayores al nivel de significancia (0,05); por lo cual, podemos afirmar que los datos se obtenidos en ambas evaluaciones se distribuyen normalmente.

Seguidamente, se hace la contrastación de las siguientes hipótesis:

H₀: No existe diferencias entre los resultados obtenidos en el Pre Test y los obtenidos en el Post Test luego de la aplicación del Juego como estrategia didáctica

H₁: Existe diferencias entre los resultados obtenidos en el Pre Test y los obtenidos en el Post Test luego de la aplicación del Juego como estrategia didáctica

Los resultados obtenidos se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 8.
Prueba de Hipótesis Pre y Post Test

Diferencias emparejadas					
	Media	Desviación estándar	T	gl	Sig. (bilateral)
PRE_TEST - POST_TEST	-20.06667	5.79984	-13.400	14	.000

Fuente: Elaboración Propia

Los resultados obtenidos en la tabla anterior muestran que el valor $p = 0,000$ es menor al nivel de significancia 0,05, por lo cual, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis H_1 . Por lo tanto, existe evidencia estadística para afirmar que la aplicación de la estrategia didáctica diseñada mediante juegos ha permitido una mejora significativa en el nivel de desarrollo motriz en los niños de nuestra institución educativa.

4.2.2. Influencia del Juego didáctico en la dimensión Locomotora del desarrollo motor

Se hizo la contrastación de las siguientes hipótesis:

H_0 : No existe diferencias entre los resultados obtenidos en el Pre Test y los obtenidos en el Post Test en la dimensión Locomotora luego de la aplicación del Juego como estrategia didáctica

H_1 : Existe diferencias entre los resultados obtenidos en el Pre Test y los obtenidos en el Post Test en la dimensión locomotora luego de la aplicación del Juego como estrategia didáctica

Tabla 9.
Prueba de Hipótesis para la dimensión Locomotora

	Diferencias emparejadas		t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar			
PRE_TEST – POST_TEST	-10.80000	2.95683	-14.146	14	.000

Fuente: Elaboración Propia

Los resultados obtenidos en la tabla 8 muestran que el valor $p = 0,000$ es menor al nivel de significancia 0,05, por lo cual, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis H_1 . Por lo tanto, existe evidencia estadística para firmar que la aplicación de la estrategia didáctica diseñada en tornea juegos ha permitido una mejora significativa en la dimensión locomotora del desarrollo motriz en los niños de nuestra institución educativa

4.2.3. Influencia del Juego didáctico en la dimensión Control de Objetos del desarrollo motor

Se hizo la contrastación de las siguientes hipótesis:

H_0 : No existe diferencias entre los resultados obtenidos en el Pre Test y los obtenidos en el Post Test en la dimensión Control de Objetos luego de la aplicación del Juego como estrategia didáctica

H_1 : Existe diferencias entre los resultados obtenidos en el Pre Test y los obtenidos en el Post Test en la dimensión Control de Objetos luego de la aplicación del Juego como estrategia didáctica

Tabla 10.
Prueba de Hipótesis para la dimensión Control de objetos

	Diferencias emparejadas		t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar			
PRE TEST – POST TEST	-11.40000	2.58567	-17.076	14	.000

Fuente: Elaboración Propia

Los resultados obtenidos en la tabla 9 muestran que el valor $p = 0,000$ es menor al nivel de significancia 0,05, por lo cual, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis H_1 . Por lo tanto, existe evidencia estadística para afirmar que la aplicación de los juegos como estrategia didáctica ha permitido una mejora significativa en la dimensión Control de Objetos del desarrollo motriz en los niños de nuestra institución educativa

4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El juego constituye una actividad importante dentro del desarrollo y crecimiento del niño. Zúgaro (1992) lo considera como el elemento sustancial para la socialización del niño, (p. 32). Froebel (1913) lo considera como el reflejo de la vida interna del niño [...] que le genera placer, gozo y una sensación de satisfacción con uno mismo (p. 29). Piaget (1896) afirma que en el juego se encuentra todas las oportunidades de paso entre el hacer constructivo y la imaginación creadora, lo cual establece en el niño la continuidad entre el juego y el trabajo.

En tal sentido, las oportunidades de aprendizaje deben componerse de herramientas lúdicas, ya que el juego constituye la manera más espontánea para aprender. Por lo tanto, representa la primera actividad donde el niño hace que la imaginación nazca y se desarrolle, lo cual trae como consecuencia el desarrollo de la creatividad. Además, el juego genera la construcción integral de funciones importantes como el equilibrio, el tono, las conductas perceptivo-motrices así como la lateralidad, permitiendo también el conocimiento y la adaptación a su entorno físico y social. En consonancia a lo propuesto por Pradillo (2007), Mendiara 1999), Madrona y Navarro (2005), se debe construir espacios de acción con actividades motrices que le permitan al niño realizar el juego con libertad y creatividad, permitiendo al maestro ser un animador y generador de situaciones motrices que permitan explorar y descubrir en forma guiada, con consignas abiertas que ayuden a interpretar al niño. En definitiva, se busca la estimulación de conductas sensoriomotrices, la mejora de habilidades motrices, así como potenciar la componente cognitiva y la adquisición de tareas, así como el comportamiento de tipo relacional y afectivo.

Los resultados obtenidos en el pre test, muestra que el nivel de desarrollo motor evidencia las dificultades de los niños para poder realizar actividades relacionadas a la locomoción como saltar, correr y que el desarrollo de estas habilidades es escaso sin distinción de genero en la muestra estudiada, así como también en el desarrollo de habilidades relacionadas al control de objetos. Sin embargo, la aplicación del juego como estrategia didáctica ha permitido superar estas primeras dificultades encontradas, tanto a nivel de desarrollo de la

locomoción como en el control de objetos. Esto muestra coincidencia con lo planteado por Lara (2013) quien estudio el efecto del juego libre en la evolución de habilidades de tipo social en niños de Educación Inicial, encontrando que estas habilidades se relacionan con el desarrollo motor.

En esta investigación, los resultados evidencian una mejora significativa en cuanto a las habilidades para saltar obstáculos, correr, desplazamientos a pata coja, galopar, desplazamiento lateral y salto horizontal, así como patear y batear una pelota estática, drible estático, recepcionar, lanzar una pelota por encima del hombro y lanzar por debajo. Esto ha generado que gran parte de los niños hayan superado un pobre nivel de desarrollo motor y se encuentren en un nivel cercano al promedio. Esto coincide con lo encontrado con García y Gutiérrez (2013) quienes hicieron un estudio sobre el efecto del juego en el desarrollo psicomotor en los niños de tres años, cuyos resultados reflejan que la aplicación del programa fue satisfactorio debido a que el 93% mejora su coordinación motora gruesa. También muestran coincidencia con lo señalado por Angeldonis (2013) ya que identificó las deficiencias en los niños de inicial en relación al desarrollo de su coordinación motora gruesa, sugiriendo la integración de actividades que logren el desarrollo de habilidades motoras de forma integral y holística; observando también mejora en el desarrollo de la coordinación motora y del movimiento del cuerpo.

El niño cuando juega construye relaciones con las demás personas que le ayudan a construir redes de comunicación espontáneas y lazos con los demás personas que conforman su entorno inmediato (Camacho, 2012)

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

1. La aplicación de la estrategia didáctica basada en el juego mejora de forma directa y significativa en el desarrollo psicomotor en niños de la I. E. I. N° 575 de la localidad de Atalla de la Provincia de Huancavelica debido a la significancia obtenida en la prueba T de Student que demuestra la existencia de diferencias significativas en las medias obtenidas tanto en el pre test como en el post test obteniendo un valor $p < 0.05$, y demostrando que el promedio del post test aumenta significativamente.
2. La aplicación de la estrategia didáctica basada en el juego mejora directa y significativamente en el desarrollo de la locomoción en los niños de la I. E. I. N° 575 de la localidad de Atalla de la Provincia de Huancavelica como consecuencia de la significancia de la prueba T de Student donde se encuentran diferencias significativas entre las medias

obtenidas tanto en el pre test como en el post test obteniendo un valor $p < 0,05$, demostrando que el promedio obtenido en el post test aumenta significativamente.

3. La aplicación de la estrategia didáctica basada en el juego mejora de forma directa y significativa en el desarrollo del control de objetos en los niños de la I. E. I. N° 575 de la localidad de Atalla de la Provincia de Huancavelica debido a la significancia de la prueba T de Student donde se obtienen diferencias significativas entre las medias obtenida en el pre test y post test obteniendo un valor $p < 0,05$, demostrando que el promedio obtenido en el post test aumenta significativamente

5.2. RECOMENDACIONES

1. La aplicación de los juegos diseñados para esta investigación ha permitido mejoras significativas en cuanto a las habilidades relacionadas al desarrollo motor grueso, por lo cual, se recomienda replicar los juego planteados a diferentes poblaciones a fin de ir mejorándolos de manera paulatina por lo cual podríamos seguir coadyuvando al desarrollo motriz en particular y al desarrollo integral de nuestros niños.
2. Promover dentro de aula con mayor frecuencia, actividades que cooperen a los niños a mejorar sus habilidades para correr, galopar, para realizar desplazamientos a un solo pie, así como efectuar saltos ante obstáculos,

saltos horizontales y desplazamientos laterales, de manera tal que coadyuven a el desarrollo de su capacidad locomotora.

3. Promover dentro de aula con mayor frecuencia, actividades que colaboren a los niños a mejorar sus habilidades para así como batear o patear una pelota estática, ejecutar dribles estáticos, recepcionar, lanzar una pelota por encima o por debajo del hombro, de manera tal que coadyuven a el desarrollo de su capacidad para controlar objetos.

BIBLIOGRAFÍA

- Barrera, M y Chimbaina, M (2012). *Elaboración de una cartilla bilingüe sobre estilos de enseñanza dinámica para el primer nivel de parvularia del Jardín de Infantes “Ana Paredes de Alfaro” del Canton y provincia del Cañar, en el periodo 2011-2012* (Tesis de pregrado). Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador.
- Beltrán, J. (1991). *Sentido psicológico del juego*. En: Tripero, A (Ed.), *Juegos, juguetes y ludotecas*. Madrid: Publicaciones Pablo Montesino. 11-28.
- Benítez, K. (2015). *Motricidad Gruesa y su incidencia en el desarrollo de la cinética corporal en los estudiantes de Educación Básica de la Escuela Juan E. Verdesoto del Cantón Babahoyo Provincia de los Ríos* (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Babahoyo, Babahoyo, Ecuador.
- Bilbao, L., Corres, U., y Urdampilleta, A. (2012). *La importancia de la psicomotricidad en la actividad físico-deportiva extraescolar*. Buenos Aires, Argentina: Digital.
- Bishop, A. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona, España: Graó.

Calderón, K. (2012). *Análisis de la importancia de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 y 5 años del Centro de Desarrollo Infantil Divino Niño 1 del Cuerpo de Ingenieros del Ejército de la Ciudad de Quito; Propuesta Alternativa* (Tesis de pregrado). Escuela Politécnica del Ejército, Quito, Ecuador.

Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años* (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.

Campos, M., Chacc, I. y Gálvez, P. (2006). *El Juego como Estrategia Pedagógica: Una Situación de Interacción Educativa* (Tesis de pregrado). Universidad de Chile, Santiago, Chile.

Caparachín, E. (2012). *Calidad del ambiente familiar y su relación con el desarrollo psicomotor en niñas y niños de 3 y 4 años en el Centro de Salud José Carlos Mariátegui* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.

Castro, L. (2015). *Motricidad en Niños de Preescolar*. Recuperado de: <http://motricidad876.blogspot.pe/>

Chacha, M. y Crespo, M. (2015). *Evaluación del desarrollo psicomotor en preescolares de 3 a 5 años en la escuela “Iván Salgado Espinoza” de la ciudad de Cuenca, 2014-2015*” (Tesis de pregrado). Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.

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

Chile MsSd. (2012). Registros estadísticos mensuales DEIS. MINSAL. 2012

Chiva, O., Gil, J., y Salvador, C. (2015). Actividad física y Síndrome de Down: El juego motriz como recurso metodológico. *EmásF. Revista Digital de Educación Física*, 33, 47-56.

Cobos, P. (1995). *El Desarrollo Psicomotor y Sus Alteraciones*. Madrid, España: Pirámide

Colina, M. y Pérez, J. (2015). *Estrategias Educativas orientadas a mejorar en proceso de enseñanza – aprendizaje de las figuras geométricas en la Unidad Educativa Antonio Herrera Toro del Municipio Valencia* (Tesis de Maestría). Universidad de Carabobo, Venezuela.

Conde, J. y Viciano, V. (1997). *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Granada, España: Aljibe.

Coronado, A. (2016). *Estrategias Lúdicas en el desarrollo de la Capacidad Lectora de los niños y niñas de tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa "Santa Teresita del Niño Jesús N° 42255", Distrito de Tacna, Años 2016* (Tesis de pregrado). Universidad Católica Los Ángeles, Chimbote, Perú.

Corrales, F. y Cuty, L. (2015). *Desarrollo de las Habilidades Sociales en el Juego de Construcción de los niños y niñas de cuatro años del Jardín de Infancia La Libertad N° 02255235. Cerro Colorado, Arequipa 2015* (Tesis de pregrado). Universidad Católica de Santa María, Arequipa, Perú.

Cratty, B. (1982). *Desarrollo perceptual y motor en los niños*. Barcelona, España: Paidós.

Defontaine, J. (1978). *Manual de reeducation psicomotrice*. Barcelona, España: Ed. Médica y Técnica

Delval, J. (1994). *El desarrollo humano*. Madrid, España: Siglo XXI.

Díaz, A. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Editorial Gymnos.

Elkonin, D. (1985). *Psicología del juego*. Madrid, España: Visor.

Espinoza, G. (2010). *Estudio del Juego de niños y niñas de 4 y 5 años y su relación con el desarrollo socio-afectivo* (Tesis de pregrado). Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.

Florez, J. (2016). *Características del desarrollo psicomotriz encontradas en niños menores de 4 años, con síndrome de Down de la ciudad de Iquitos – 2015.* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de la Amazonia Peruana. Iquitos, Perú.

Froebel, F. (1913). *La educación del hombre*. Madrid, España.

Gastiaburú-Farfán, G. (2012). *Programa “Juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una IE del Callao* (Tesis de Maestría). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.

Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid, España: Seco Olea.

Gil, P. (2003). *La psicomotricidad: evolución, corrientes y tendencias actuales*. Sevilla, España: Wanceulen.

Garvey, C. (1983). *El juego infantil*. Madrid, España.

Gómez, J. El Juego Infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de:

https://scp.com.co/precop-old/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf

Gutiérrez A (2009) La importancia de la educación psicomotriz. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 24, 1-9.

Gutiérrez, M. (2002). *Aprendizaje de valores sociales a través del juego*. En:

Moreno, J. (2002) *Aprendizaje a través del juego*. España: Aljibe. p. 52.

Gross, K. (2012). *Teoría del juego como anticipación funcional*. Mexico: Trillas.

Hernández y Otros. *EDIN Ministerio de Salud. San José Costa Rica*. Recuperado

de: <http://www.monografias.com/trabajos35/areas-preescolar/areas-preescolar2.shtml> MINISTERIO DE SALUD. Evaluación EDIN. [en línea].

<http://www.monografias.com/trabajos35/areas-preescolar/areas-preescolar.shtml#areas> [Citado abril de 2008]#ixzz4sFQwb0d9

Huiracocha, M, Robalino, M, García, J y Pazan, C. (2012). *Retrasos del desarrollo psicomotriz en niños y niñas urbanos de 0 a 5 años: Estudio de caso en a zona urbana de Cuenca*. Recupero de:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sciarttx&pid=S1413>

Huizinga, J. (1996). *Homo Ludens: EL juego como elemento de la cultura*. Brasil

Jacquín, G. (1958). *La educación por el juego*. Madrid, España: Atenas.

Jesús, M. y Jiménez, M. (2015). *Influencia del taller Jugando con mi Familia en el Desarrollo Psicomotor de los Niños de 2-3 años de la Institución Educativa Inicial N° 125 Divino Jesús de Ventanilla – Lima, 2015* (Tesis de Maestría). Universidad Peruana Los Andes, Huancayo, Perú.

Jiménez, M. (2016). La educación psicomotriz y sus factores a tener en cuenta. *Publicaciones Didácticas*, 67. Recuperado de: <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/067021/articulo-pdf>

Jiménez, J. y Alonso, J. (2007). *Manual de Psicomotricidad*. España: Ediciones La Tierra Hoy

Kotliarenco, M. y Duque, B. (1996). *Evaluación sobre el juego como una estrategia educativa*. Santiago, Chile: FONDECYT .

Leyton, K. y Medina, D. (2011). *Impacto del Enfoque Kinésico Moverse en libertad como una alternativa para la atención temprana* (Tesis de pregrado). Universidad Católica del Norte, Guayacán, Colombia.

López, J. y Pérez, N. (2009). *El Juego didáctico como estrategia de enseñanza. Su efecto en el aprendizaje del movimiento rectilíneo uniforme en estudiantes del 3er año UEN Sabanética* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales “Ezequiel Zamora”, Venezuela.

Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.

Mancero, M. (2012). *El Trastorno de la Psicomotricidad en el Desarrollo Corporal de la Noción Espacial de los niños y niñas de primero de básica de la Escuela Fiscal Mixta 5 de Junio de la Parroquia Isla de Bejucal Año 2011-2012* (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Babahoyo, Babahoyo, Ecuador.

Martínez, C. (1998). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona, España: Octaedro.

Martínez, E. J. y Justo, C. F. (2008). Influencia de un programa de intervención psicomotriz sobre la creatividad motriz en niños de educación infantil. *Bordón. Revista de pedagogía*, 60(2), 107-122.

Mendiara, J. (1997). *Educación Física y aprendizajes tempranos. Contribución al desarrollo global de los niños de 3 a 6 años y estudio de sus estrategias de aprendizaje en espacios de acción y aventura* (Tesis doctoral). Universidad de Zaragoza, Zaragoza, España.

Mistry, R, Benner, A, Biesanz, J, Clark, S y Howes, C. (2010). Family and socialrisk, and parental investments during the early childhood years as predictors of low-income children's school readiness outcomes. *Early Childhood Res Q*, 25. 432-449.

Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. España: Aljibe. 36-38.

Navarro, V. (2005). *El juego motor en educación infantil*. Sevilla, España: Wanceulen.

Orlick, T. y López, M. (1995). *Libres para cooperar, libres para crear:(nuevos juegos y deportes cooperativos)* (Vol. 2). Editorial Paidotribo.

Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla, España: Ediciones Alfar

Otárola-Suárez, M. E. (2012). *Desarrollo psicomotor según género en niños de 4 años de una institución educativa del Callao-Cercado* (Tesis de Maestría). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.

Patiño, W., Gómez, A. Santi, D. y Núñez, O. (2012). El desarrollo psicomotor de los escolares con diagnóstico de retraso mental leve del primer grado, desde la clase de Educación Física. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, 17 (175)

Pastor, J. (1994). *Psicomotricidad escolar*. Guadalajara, México: Universidad de Alcalá de Henares (Colección Cuerpo y Educación).

Pecci, M.; Herrero, T.; López, M. y Mozos, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España: McGraw-Hill/Interoamericana.

Pérez, Y. (1995). *Manual Práctico de Apoyo Docente: Centro para la Excelencia Académica*. Monterrey, México: ITESM.

Piaget, J. (1986): *El criterio moral en el niño*. Barcelona, España: Fontanela (edición original de 1932).

Piaget, J. y Inhelder, B. (1969). *Psicología del niño*. Madrid, España: Morata.

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Colombia, Colombia

Quiroga, E, Velandia, I. y Lara, C. (2017). *El Juego Motor, un aporte para mejorar habilidades de locomoción en los estudiantes con Síndrome Down entre los 8-14 años del Colegio Madre Adela* (Tesis de pregrado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá, Colombia.

Sanuy, C. (1998). *Enseñar a jugar*. España: Marsiega.

Schqnhaut, A. (2014). Aplicabilidad del Ages & Stages Questionnaires para el tamizaje del desarrollo psicomotor. *Revista Chil Pediat*, 85(1). 12-21.

UNESCO. (1980). El niño y el Juego. Planteamientos Teóricos y aplicaciones Pedagógicas. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

UNESCO. (2000). Marco de acción de Dakar. Educación para todos: cumplir nuestros compromisos comunes. Senegal. 27

UNICEF. (2010). [online] [citado 14 octubre 2015 de www.unicef.org/spanish/progressforchildren/2007n6/lindex_41853.htm]

Vacas, I. Juegos Tradicionales y Populares en Mataelpino, Cerceda y el Boalo. (Zona Oeste de la Comunidad de Madrid). UVA. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/5924/1/TFG-B.570.pdf>

Valero, A. (2002). *El juego en la Educación Primaria. Aprendizaje a través del juego*. España: Aljbe. 99-118.

Vericat, A y Orden, A. (2010). Herramientas de screening del desarrollo psicomotor en Latinoamérica. *Revista Chil Pediat*, 81 (5). 391-40.

Woolfenden, S, Eapen, V, Williams, K, Hayen, A, Spencer, N y Kemp, L. (2014). A systematic review of the prevalence of parental concerns measured by the Parents Evaluations of Developmental Status (PEDS) indicating developmental risk. *BMC Pediatrics*, 14(231). 1471

Zúgaro, R. E. (1992). *Guía para la enseñanza de las danzas folklóricas en la escuela primaria*. Buenos Aires, Argentina: La Obra (Información didáctica).