

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**El juego en el desarrollo psicomotriz en niños de 3 a 5 años.**

**Trabajo Académico.**

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

Autor:

**Olga Flores Moran De Gómez**

**Chincha– Perú**

**2019**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### El juego en el desarrollo psicomotriz en niños de 3 a 5 años.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (secretario)

Mg. Ana María Javier Alva (vocal)

**Chincha – Perú**

**2019**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### **El juego en el desarrollo psicomotriz en niños de 3 a 5 años.**

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido  
y forma

Olga Flores Moran De Gómez (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

**Chincha – Perú**

**2019**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

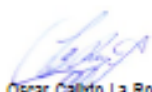
**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

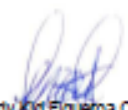
Chincha, a los trece días del mes de febrero del año dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. María Teresa Otoyá, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *El juego en el desarrollo psicomotriz en niños de 3 a 5 años*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a). **FLORES MORAN DE GÓMEZ OLGA**

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 16

Por tanto, **FLORES MORAN DE GÓMEZ OLGA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las trece horas con treinta minutos el presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.

  
Dr. Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado  
DNI: 00230120

  
Dr. Andy Rod Figueroa Cardena  
Secretario del Jurado  
DNI: 43852105

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado  
DNI: 07038746

## El juego en el desarrollo psicomotriz en niños de 3 a 5 años

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>7%</b>
<b>2</b>	<b>pt.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>3</b>	<b>tesis.unsm.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>4</b>	<b>luzflowers0502.wordpress.com</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.upla.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>bibliotecas.unsa.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.unjfsc.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.unfv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>repositorio.uncp.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>



10	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%
11	Submitted to Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas Trabajo del estudiante	1%
12	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1%
13	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1%
14	repositorio.espe.edu.ec Fuente de Internet	<1%
15	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%
16	1library.co Fuente de Internet	<1%
17	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación Trabajo del estudiante	<1%
18	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1%
19	Submitted to INACAP Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas      Activo  
Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias      < 15 words

Dr. Segundo Javierdo Alburquerque Siles  
(Asesor)

## **DEDICATORIA.**

A Dios por su amor, gracia y sabiduría con la que me ha dotado, por su presencia durante mi vida, a Él sea la gloria y la honra.

## ÍNDICE

DEDICATORIA.	
ÍNDICE .....	7
RESUMEN.....	9
ABSTRACT.....	5
INTRODUCCIÓN. ....	10
CAPÍTULO I EL JUEGO .....	11
1.1. Referentes teóricos .....	12
1.2. El juego .....	12
1.2.1.La importancia del juego en educación inicial.....	13
1.2.2.Características del juego en educación inicial.....	13
1.2.3.Áreas que desarrolla el juego .....	14
1.2.4.Tipos De Juego.....	16
1.2.4.1.Juego motor.....	16
1.2.4.2.Juego cognitivo .....	17
1.2.4.3.Juego social .....	17
1.2.4.4.El juego simbólico.....	17
1.2.5.Beneficios del juego infantil: .....	18
CAPÍTULO II PSICOMOTRICIDAD.....	20
2.1. Psicomotricidad.....	20
2.1.1.Objetivos .....	20
2.1.2.Área de la psicomotricidad.....	21
2.1.1.1.Eschema corporal.....	21
2.1.1.2.Lateralidad.....	22
2.1.1.3.Equilibrio.....	23
2.1.1.4.Motricidad gruesa.....	24
2.1.1.5.Motricidad fina.....	24
2.1.1.6.Ritmo	25
CAPÍTULO III ETAPAS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR .....	26
3.1. Etapas del desarrollo psicomotor en los primeros años de vida. ....	26
3.2. Propósitos de la Educación Psicomotriz En La Educación Preescolar.....	29
3.2.1. En relación al propio cuerpo.....	29
3.2.2. En relación a los objetos .....	29
3.2.3. En relación a la socialización.....	30
3.2.4. En relación al espacio tiempo .....	30
3.2.5. En relación al tiempo .....	30



CONCLUSIONES .....	31
RECOMENDACIONES.....	35
REFERENCIAS CITADAS.....	33

## RESUMEN

Esta monografía desarrolla un marco teórico relacionado con el juego y el desarrollo psicomotor, incluyendo conceptos, características, tipos, significado, beneficios, dominios del juego y habilidades psicomotoras. Por mi parte, he puesto todas las ganas necesarias para aplicar los conocimientos adquiridos en mi querida Facultad de Ciencias Sociales, y por la amplitud y novedad de este tema, haré énfasis en el juego del desarrollo psicomotriz en la educación primaria. para niños de 3 a 5 años, teniendo en cuenta sus características y posibles beneficios para ellos.

**Palabras claves:** Juego, destreza, desarrollo.

## **ABSTRACT**

This monograph develops a theoretical framework related to play and psychomotor development, including concepts, characteristics, types, meaning, benefits, domains of play and psychomotor skills. For my part, I have put all the necessary effort into applying the knowledge acquired in my beloved Faculty of Social Sciences, and due to the breadth and novelty of this topic, I will emphasize the game of psychomotor development in primary education. for children from 3 to 5 years old, taking into account its characteristics and possible benefits for them.

**Keywords:** Game, skill, development

## INTRODUCCIÓN

El movimiento es una expresión fundamental del desarrollo humano, que conecta a la persona con el mundo y con los demás, lo cual es una característica integral de la condición humana. Nuestros cuerpos y sus movimientos son herramientas para todo lo que hacemos: comprender el mundo, sus objetos, realizar acciones, comprender y comunicarnos con otras personas. El cuerpo es también un medio de comunicación y diálogo entre las personas; un mediador instrumental de cualquier acción o relación humana.

Cómo los niños organizan sus habilidades motoras en función de la madurez neurológica y la estimulación ambiental. Por ello, a la hora de elegir juegos para el desarrollo psicomotriz, haremos hincapié en la segunda fase de la primera infancia, más concretamente de los 3 a los 5 años, en la que también nos centraremos en este monográfico. Para resaltar las razones inspiradoras detrás de nuestra elección del tema, realizamos una revisión bibliográfica del tema relevante utilizando varias bases de datos académicas, algunas referencias clave y otros artículos científicos relevantes.

Para guiar esta revisión de la literatura, comenzamos con algunas preguntas centrales que nos introducen en el tema de la formación afectiva, que intentaré iluminar en este libro. ¿Qué es un juego? ¿Por qué pensamos que el juego es necesario para el desarrollo psicomotor del niño? ¿Qué beneficios traerán las actividades lúdicas a los niños? Agradezco al personal docente de la Universidad de Tumbes por adquirir todos los conocimientos necesarios en la obtención de servicios educativos basados en la experiencia laboral de jóvenes pedagogos y constructores sociales.

Gracias a la Universidad de Tumbes, que me dio acceso a la élite más importante del país, los profesores del Perú, y nos brindó la confianza, el honor y el orgullo de educarnos en esta magnífica institución universitaria. Gracias a mi familia por el apoyo que siempre me han brindado, por nunca cesar en sus oraciones también.

# CAPÍTULO I

## EL JUEGO

### 1.1. Referentes teóricos.

En esta sección veremos los siguientes cuatro ejes principales, que son:

El juego, etapa del desarrollo psicomotor en los primeros años de vida. El objetivo de la educación psicomotriz en la educación infantil. Además, también comentaremos algunos programas y actividades integrales en educación emocional.

### 1.2. El juego

Caba (2004), nos habla de que "Para niños y niñas, el juego es una forma innata de explorar el mundo y conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas y emociones. Son ejercicios inherentemente creativos de resolución de problemas".

Se puede decir que la vida es una aventura divertida y creativa para un niño, pues desde que nace siente la necesidad de comprender el mundo exterior y al mismo tiempo se siente ajeno a todo lo que encuentra fuera del útero materno. Al respecto, Caba (2004) afirma que el niño: debe desarrollar estrategias lo antes posible que le permitan adaptarse al entorno externo. Al principio no es fácil de conseguir, pues en su fase evolutiva no encontró las herramientas necesarias, por lo que compensa esta frustración durmiendo mucho tiempo, lo que le resulta más cómodo. A medida que pasa el tiempo y crece, comienza a comunicarse con el mundo exterior con sus primeros juegos para expresar el amor del vínculo de su madre, comienza a mantener un estado de paz y genera creatividad humana.

Por lo tanto, se puede decir que la primera etapa del juego está básicamente relacionada con el amor y la ternura de la madre, con juegos físicos, sonidos, los primeros peluches, miradas, sonrisas y habilidades lúdicas y creativas en la infancia, las cuales se crearán artísticamente. Opciones para una mayor edad adulta, desde la

vida laboral hasta la vida personal y familiar. Las situaciones de juego nos permitirán formar nuevos comportamientos, afrontar cualquier problema, experimentar diversas emociones y sentimientos, resolver conflictos, utilizar la imaginación para cambiar la realidad, mejorar nuestras habilidades y mucho más.

### **1.2.1. La importancia del juego en educación inicial.**

Caba (2004) manifiesta que: El juego tiene un impacto innegable en todos los aspectos del desarrollo de los niños. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que los niños juguetones aprenden a alcanzar, gatear, caminar, correr, trepar, saltar, lanzar, atrapar y mantener el equilibrio.

La motricidad fina (uso de las manos y los dedos) se desarrolla manipulando objetos de juego. Las habilidades mentales se activan y desarrollan en juegos que fomentan la resolución de problemas y las relaciones causales (por ejemplo, juegos que implican la activación de dispositivos para crear sonidos, luces, cubos anidados). A su vez, nuestros niños aprenden conceptos a través del juego, descubren formas, tamaños, colores y desarrollan el lenguaje aprendiendo nuevas palabras, nombrando objetos y realizando actividades recreativas en interacción con los adultos.

Al respecto, Caba (2004) afirma: Las habilidades sociales también se aprenden a través del juego cuando se aprende a seguir instrucciones, cooperar, esperar turno, seguir reglas y compartir. El juego también promueve el desarrollo de habilidades emocionales a través de la alegría y las emociones que los niños experimentan mientras juegan con personajes imaginarios. La autoestima también aumenta cuando los niños logran objetivos a través del juego.

Entonces, cuando un niño juega a ser médico, maestro, padre, madre, bombero, el juego estimula la creatividad y la imaginación, y aprende que la vida está llena de posibilidades y posibilidades y que todo lo que desea se puede representar en el juego, cambiar la realidad. a tu propia voluntad.

### **1.2.2. Características del juego en educación inicial**

Moreno (1992) incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad gratuita: es una actividad voluntaria y nadie está obligado a jugar.
- Cumple con las limitaciones espaciales y los requisitos de tiempo predeterminados o improvisados durante el juego.
- No está claro. Como actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, inspirando una deliciosa incertidumbre que nos emociona a todos.
- Es una forma de expresión que tiene un fin propio, es libre, desinteresada e indiferente. Esta característica es muy importante en los juegos infantiles porque no permite errores.
- El juego se desarrolla en un mundo ficticio independiente, es como un juego narrado en acción, alejado de la vida cotidiana, y es un mensaje simbólico continuo.
- Es una actividad tradicional porque todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores que diseñan el juego y determinan su orden interno, límites y reglas.

### **1.2.3. Áreas que desarrolla el juego**

Según la publicación de Zaragoza (2013) sobre el juego, Cuál es la importancia del comportamiento en el juego y su posterior desarrollo, afirma que el juego promueve lo siguiente:

El juego favorece el desarrollo psicomotor de una forma única:

- Movimiento, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies.
- Desarrollar la intención de tocar y agarrar objetos.
- Ayuda a desarrollar músculos y desarrollar la coordinación corporal.

- A través de diversas experiencias, los niños descubren las propiedades físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc. (El niño descubre, por ejemplo, su dureza cuando aspira un objeto), y los conceptos básicos de espacio y tiempo: arriba y abajo, delante y detrás, etc.
- Mejore sus habilidades de coordinación ocular.
- Estimula la audición y desarrolla la capacidad de encontrar fuentes de sonido.
- Promover la coordinación mano-ojo (por ejemplo, lanzar y atrapar). Los juegos promueven el desarrollo emocional y satisfacen las necesidades emocionales.
- El niño expresa sus sentimientos (alegría, miedo, alegría, preocupación, enfado...) mientras juega y sobre todo representa personajes.
- Pruebe formas de resolver estas situaciones.
- Otras veces utiliza el juego para aislarse de la realidad y encontrar quién quiere ser, convirtiéndose así en una forma de expresión privilegiada.

### **El juego estimula y desarrolla las funciones intelectuales.**

Al manipular los objetos antes, los niños comenzarán a conectar diferentes propiedades e identificar similitudes y diferencias entre ellas, formando los primeros conceptos básicos: forma, color, peso, etc. Además, puedes empezar a construir relaciones entre ellos (lápiz, papel, plato, etc.).

Desarrollar la capacidad de resolver problemas, utilizar propósitos y predecir.

Desarrollar la capacidad de mantener la concentración y la observación activa durante varios minutos.

El juego promueve las relaciones sociales con otros niños y promueve el desarrollo social.

A partir de cierta edad, los niños juegan con otros. Sus juguetes despiertan su sentido de propiedad; le molesta cuando alguien los usa sin su consentimiento. Luego



se los prestaría a otros a cambio de que otros se los guardaran... Aprendió compartiendo y compitiendo.

Aprenda a controlar sus impulsos y tolerar algún fracaso (no siempre es un ganador).

Aprenda a seguir instrucciones, esperar su turno y seguir reglas, es decir, aprender todas las normas que rigen la interacción social. Te permite desarrollar tu lenguaje.

Momentos de la vida cotidiana, especialmente cuando el niño está jugando a algún juego o actividad que le guste, serían un buen momento para involucrarnos y estimular el uso del lenguaje.

Debido a que el lenguaje se desarrolla y se aprende a través de las interacciones sociales de los niños con otros, las interacciones que creamos con los niños en situaciones de juego constituyen una experiencia de aprendizaje mediada en la que los adultos ayudan a los niños a aprender vocabulario, estructuras del lenguaje y formas de lenguaje cada vez más avanzadas.

#### **1.2.4. Tipos De Juego**

Según MINEDU (2010), existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

##### **1.2.4.1. Juego motor.**

El juego de movimiento se trata de moverse y experimentar con su cuerpo y las sensaciones que crea en su hijo. Saltar sobre una pierna, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, balancearse, correr, empujar, etc. Son todos juegos deportivos. A los niños pequeños les encantan los juegos basados en ejercicios, ya que buscan ejercicio y control sobre sus cuerpos. Además, tienen mucha energía y tratan de utilizarla en diversos movimientos. Es recomendable que los niños practiquen juegos motorizados en una zona al aire libre donde tengan espacio suficiente para realizar todos los movimientos necesarios. Si colocamos en estos espacios pequeños túneles naturales,

rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que desafíen al niño, apoyaremos el libre desarrollo de la psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

#### **1.2.4.2. Juego cognitivo**

Los juegos cognitivos estimulan la curiosidad de los niños.

El juego cognitivo comienza cuando los bebés están expuestos a objetos del entorno que quieren explorar y manipular. Más tarde, el interés del niño cambia hacia tratar de resolver desafíos que requieren su participación intelectual en lugar de simplemente manipular objetos como un fin en sí mismos. Por ejemplo, si tienes tres dados, intenta construir una torre con ellos, utiliza un palo para alcanzar un objeto, juegos de mesa como dominó o de memoria, rompecabezas, adivinanzas, etc. son ejemplos de juegos cognitivos.

#### **1.2.4.3. Juego social**

El juego social se caracteriza por la interacción con otras personas como objeto de juego infantil. A continuación, se muestran ejemplos de juego social que ocurre en diferentes edades de la vida de un niño: cuando un bebé juega con los dedos de su mamá o sus trenzas; hablar, cambiar de entonación; Jugando a las escondidas; que consiste en reflejar la propia imagen en un espejo. Para los niños mayores, vimos juegos con reglas y esperando su turno, pero también juegos de "abrazos". Los juegos sociales ayudan a los niños a aprender a interactuar con los demás. Le ayudan a aprender a comunicarse con las personas con amor, calidez, significado y facilidad. Además, acerca a las personas que juegan porque los conecta de una manera especial.

#### **1.2.4.4. El juego simbólico**

Las ideas, las relaciones y la creación suceden simultáneamente. El juego simbólico es un tipo de juego cuya esencia es el reconocimiento simultáneo de todas las dimensiones de la experiencia del niño. El juego simbólico o imaginativo implica distinguir el mundo real del mundo imaginario y probar si otros distinguen entre los dos mundos. Cuando queda claro qué es real y qué no es real, el niño puede decir: "Esto es un juego". Alejandra jugó con Ariana y le sugirió: "Te dije que y yo somos

hermanas y viajamos solas sin el permiso de nuestros padres". Louis tomó un trozo de madera y lo enrolló, fingiendo que el trozo de madera era una carretilla. El árbol "parece" una carretilla. ¿Qué es un juego de fichas? El juego simbólico desarrolla la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios basados en la experiencia, la imaginación y nuestras historias de vida. Es un juego de "como si" o "él lo dijera". El juego simbólico o imaginativo implica distinguir el mundo real del mundo imaginario y probar si otros distinguen entre los dos mundos. Al descubrir qué es real y qué no es real, un niño puede decir: "Esto es un juego". De los 12 a los 15 meses aparece claramente la capacidad de representar situaciones imaginarias. A partir de este momento, el niño es capaz de evocar imágenes o símbolos a partir de las acciones que imita. Esta nueva habilidad permite a los niños comenzar a practicar juegos que son importantes para sus vidas, su desarrollo y su aprendizaje. Las primeras formas de juego simbólico son los niños que "fingen dormir" sin dormir realmente, o "beben leche" de una taza vacía. Desde 18 meses hemos visto los juegos simbólicos más demostrados. Cuando un niño comienza a incluir objetos de imitación: por ejemplo. Alimenta las muñecas con cucharas de madera. Entonces el niño puede "transformar" una muñeca en la imaginación del agente cuando la imita. De esta forma, la muñeca puede convertirse en "mamá" y entregarle los biberones a su hijo (otra muñeca más pequeña). Sin embargo, las funciones avanzadas de los tokens pueden convertir los plátanos en teléfonos móviles si el juego lo requiere. El juego simbólico es uno de los tipos de juego que mayor impacto positivo tiene en el desarrollo y aprendizaje de los niños. El juego simbólico implica la conciencia de una capacidad mental altamente especializada: la sustitución de una realidad inexistente por objetos (signos o símbolos) que evocan y representan mentalmente la realidad. En otras palabras, se trata de cambiar un objeto para representar la realidad donde no existe.

### **1.2.5. Beneficios del juego infantil**

Según Gómez (2014), los beneficios del juego infantil son:

- Es esencial para la autoconstrucción.
- Permite a los niños comprender y adaptarse al mundo que los rodea.

- Pensemos en cómo las situaciones de juego crean adaptaciones en los niños que hacen el juego más fácil y menos estresante y al mismo tiempo aumentan el dominio del entorno.
  - Es importante que los niños aprendan a vivir. Ésta es una de las principales características de esta connotación lúdica. Para Gómez (2014), el juego como herramienta educativa es un elemento muy importante porque:
    - Enriquecer la imaginación Como todos sabemos, y los educadores también, el juego contribuye en gran medida al proceso creativo.
    - Desarrollar habilidades de observación y desarrollar la atención, la concentración y la memoria.
    - Los juegos no tienen por qué ser complicados. Esa es una de las cosas maravillosas de los niños, muchas veces los juegos más simples y simples tienen un significado muy importante, por ejemplo, como a un niño le gusta montar a caballo en una escoba o arrastrar a su hermana en una caja de cartón, con la modernidad, en comparación con Otras cosas, estas cosas no llaman tanto la atención. En este sentido, el desarrollo del progreso, la imaginación, la observación, la atención y la memoria son factores que luego se trasladan a situaciones no lúdicas que enriquecen la mente del niño y lo preparan para una vida de aprendizaje y trabajo. Según Gómez (2014), los juegos proporcionan tres funciones básicas de maduración psicológica:
      - Asimilación.
      - Comprensión.
      - Aceptar la realidad externa.
- El juego es adecuado para:
- Habilidades sociales tempranas.
  - Habilidades de comunicación social (confianza)

## CAPÍTULO II

### PSICOMOTRICIDAD

#### 2.2. Psicomotricidad

Según Berruezo (1995), la psicomotricidad es un método de intervención educativa o terapéutica encaminado a desarrollar capacidades de movimiento, expresión o creatividad corporal que le permitan centrar sus actividades e intereses en el movimiento y la acción. De ahí: disfunción, patología, estimulación, aprendizaje, etc.

La psicomotricidad explica el significado psicológico del movimiento "que incluye la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno". (Berueso, 2000). Las habilidades psicomotoras de los niños se utilizan todos los días y los niños las utilizan cuando corren, saltan y juegan con una pelota. Se puede decir que el movimiento de la psicomotricidad se considera un medio de expresión humana, comunicación y relación con los demás, y es de gran importancia en el desarrollo armonioso de la personalidad, porque el niño no solo desarrolla la motricidad, sino que también mejora la motricidad. . . Las habilidades psicomotrices permiten la integración de interacciones a nivel mental, emocional y social.

##### 2.2.1. Objetivos

De acuerdo a M. Buncher (1976) Medidas de psicomotricidad "Cuando un niño experimenta con su cuerpo, recorre todo su campo experimental: lo que consciente o inconscientemente asimila, lo que experimenta, lo que hace, lo que sabe, lo que da y lo que recibe... Todos estos son datos importantes para construir su personalidad". Así, explica, "el cuerpo proporciona al sujeto un punto de referencia estable y permanente que facilita sus capacidades relacionales, pero al mismo tiempo

también lo utiliza cuando tiene que salir de su mundo egocéntrico y subjetivo y seguir el camino del distanciamiento". del mundo y actuar objetivamente.

Además, cuando se dice que el cuerpo está integrado en el niño, la estructura individual de la personalidad del niño se organiza en un equilibrio comunicativo entre el cuerpo y el mundo. Por tanto, el cuerpo surge en el campo social como instrumento de relaciones mutuas con los demás. Vallon decía que la imagen del cuerpo surgió de la imagen de los demás en el diálogo físico entre madre e hijo. Piaget decía que surgió la imagen del cuerpo.

Por otra parte, j. de Ajuriagerra (1979) señaló los objetivos marcados por la educación psicomotriz, que corresponden plenamente al contexto de la "educación global desde el cuerpo"; Al respecto, dijo: "El objetivo de la psicomotricidad no es sólo cambiar el fondo tónico, influir en las habilidades, posiciones y velocidad, sino también cambiar la organización de los sistemas corporales, cambiar todo el cuerpo, la forma en que percibe y aprende El objetivo de estas tecnologías no es sólo el movimiento, sino también la unidad de nuestro eje de experiencia y orientación que actúa sobre nosotros.

## **2.2.2. Área de la psicomotricidad**

### **2.2.2.1. Esquema corporal**

García y Arce (2002) argumentaron que el esquema corporal es la conciencia general que una persona tiene de su cuerpo, al tiempo que permite el uso de partes específicas del cuerpo que pueden mantener su unidad a través de muchas actividades.

También lo ven como una intuición holística o conocimiento directo del cuerpo humano en reposo o en movimiento, las interrelaciones de las diferentes partes del cuerpo y, especialmente, con el espacio y los objetos circundantes. Cada nueva experiencia remite a ella, la procesa y la modifica simultáneamente. Este es un hecho tanto fisiológico como psicológico. El significado de esquema corporal difiere del concepto de sensibilidad, que se define como la integración de sensaciones provenientes de diferentes zonas del cuerpo; la pérdida de esta concepción topológica

del cuerpo es esquematismo. El ficcionalismo consiste en mezclar diferentes áreas del cuerpo o representar partes del cuerpo inexistentes. Durante el desarrollo físico, los niños desarrollan habilidades en sus cuerpos y se esfuerzan por mantener su liderazgo, control y conocimiento. El niño se descubre a sí mismo de manera principista, diferenciada y decidida a través de su actividad integrada, física o instintiva, que luego le permite descubrir el mundo que lo rodea. El esquema corporal se convierte en un elemento indispensable en la formación de la personalidad del niño, este elemento es inconsciente y cambia todo el tiempo.

El circuito corporal regula la posición de los músculos y partes del cuerpo entre sí en un momento dado y cambia según la posición del cuerpo. El equilibrio y cualquier movimiento que implique coordinación depende del plan corporal. Existe antes de que los niños comprendan las partes del cuerpo y las expresen con palabras. El movimiento se organiza alrededor del cuerpo.

#### **2.2.2.2. Lateralidad**

Thoumi (2003) explicó que la lateralidad no es más que una referencia o ventaja lateral para replicar la estructura y función de un órgano. Esto es especialmente notable en las extremidades inferiores y superiores, que distinguen entre zurdos y diestros, así como la bidireccionalidad. La lateralidad también se produce en otras funciones como la visión, la audición y los órganos internos. Las funciones de orden superior también se ven afectadas por la lateralidad cerebral, como el lenguaje. La automatización de la lateralidad es esencial y necesaria porque forma la base de la orientación espacial. Porque si el niño no puede determinar su relación con la izquierda y la derecha y consigo mismo, entonces no podrá encontrar su dirección en el mundo que lo rodea. Por tanto, es muy importante que los profesores comprendan cómo se mueven los niños lateralmente. No hace falta decir que el hecho de que un niño escriba con la mano derecha no es suficiente para demostrar que tiene dominio de la mano derecha. El hecho de que haya atrapado el balón con la mano izquierda no es suficiente para concluir que ha perdido su ventaja.

Investigaciones muy cuidadosas han demostrado que la lateralidad nos permite diferenciar entre la lateralidad de las extremidades inferiores, las extremidades superiores y los ojos, lo que a su vez se correlaciona con la fuerza y la precisión. Una vez conocidas estas diferencias, es necesario estudiar la coordinación que existe entre dichas lateralizaciones y las dificultades que se derivan de sus discrepancias.

### **2.2.2.3. Equilibrio**

Silva (2007), que establece que el equilibrio es la capacidad de mantener la estabilidad durante una variedad de actividades deportivas y no deportivas. Cuando se trata del equilibrio físico, tenemos que tener en cuenta el desarrollo global del niño, es decir, el desarrollo cognitivo, socioemocional y motor, y en este sentido, la importancia del equilibrio físico es comprensible desde un punto de vista evolutivo. El aprendizaje de estas habilidades se divide en tres categorías:

- Equilibrio estático: Se refiere a la capacidad de mantener una determinada postura durante un período de tiempo. Este tipo de equilibrio utiliza los canales semicirculares ya que captura los datos necesarios para mantener el cuerpo en función de la gravedad o el equilibrio.
- Equilibrio dinámico: definido como la capacidad de mantener la postura durante el movimiento. Entonces se trata de control del movimiento, porque es necesario perder y recuperar el equilibrio para mantenerlo.
- Equilibrio de objetos: capacidad de equilibrar un objeto sin provocar su caída.

El equilibrio depende de la estructura corporal y espacial del niño. Si hay un desequilibrio entre ambos, es imposible que el niño realice movimientos adecuados y dirigidos.



García y Arce (2002) sostuvieron que el equilibrio es la interacción de varias fuerzas, específicamente la gravedad y la fuerza cinética o capacidad de los músculos esqueléticos para mantener la estabilidad durante diversas actividades motoras.

#### **2.2.2.4. Motricidad gruesa**

Thoumi (2003) Explique que las habilidades motoras gruesas son el desarrollo motor de las extremidades. Se refiere a una amplia gama de movimientos realizados con todo el cuerpo o un área grande. La motricidad gruesa es fundamental para la postura y está muy relacionada con el equilibrio y la coordinación dinámica, el desarrollo de la motricidad gruesa permitirá al niño coordinar mejor su área motora fina.

La psicomotricidad gruesa estimula al niño por completo, logrando un correcto y eficiente desarrollo a nivel motor, de esta manera el niño es capaz de moverse en su entorno. Es la capacidad de dominar voluntariamente diferentes partes del cuerpo; se refiere a la coordinación de los principales grupos de músculos involucrados en actividades como el equilibrio, el movimiento y el control postural. Soto (2010).

#### **2.2.2.5. Motricidad fina**

Thoumi (2003), La motricidad fina se explica como un componente del desarrollo motor basado en el desarrollo de movimientos de precisión que requieren un desarrollo previo de la coordinación dinámica general como el equilibrio, la relajación y la disociación de movimientos. Revela que la motricidad fina desarrolla los músculos utilizados para realizar acciones que requieren precisión y seguridad, así como la coordinación mano-ojo, mano-ojo y ojo-pie. Se refiere a la expresión de pequeños grupos musculares, especialmente en las manos y dedos, a través de los cuales el niño podrá comer, moldear y explorar. Soto (2010).

#### **2.2.2.6. Ritmo**

El ritmo es una base indispensable en el concepto de tiempo y es de gran importancia en la relación entre diferentes actividades, por ejemplo: correr, saltar, brincar, brincar, etc. El ritmo es una habilidad que se puede aprender y practicar con los niños. El ritmo es visto como una secuencia de energía. Los niños que carecen de ritmo carecen de coordinación y, por tanto, desperdician energía inútilmente. El concepto de ritmo requiere nuevamente aprender el concepto de lento y rápido, lo que significa conocer la duración de las actividades y su orden cronológico, lo que significa saber cuándo iniciar una actividad y el momento exacto para detenerla o terminarla sin romperla, por ej. Saltemos la cuerda, reproduzcamos la estructura rítmica y llevemos el ritmo.

## CAPÍTULO III

### ETAPAS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR

#### 3.1. Etapas del desarrollo psicomotor en los primeros años de vida.

Según Piaget (citado por Yataco y Fuentes, 2008) La fase de desarrollo es cuatro: una sensación de fase de entrenamiento antes de la cirugía, una etapa especial de actividad y la etapa oficial de actividad. En este estudio, solo nos referimos a las dos etapas anteriores y consideramos la contribución de otros autores. El niño se encuentra en la etapa sensoriomotora. “La etapa sensoriomotora es el momento en el que los niños muestran una intensa curiosidad por el mundo que les rodea y su comportamiento está dominado por respuestas a estímulos” (Yataco y Fuentes, 2008). página 71).

En los recién nacidos, el tono muscular (es decir, el estado de contracción del músculo en ese momento) es la flexión. Los brazos y piernas de un recién nacido permanecen doblados durante todo el día, y aunque sigamos estirando una de sus extremidades, automáticamente vuelven a la posición doblada cuando los soltamos. De esto podemos ver que sus "músculos extensores", los músculos que más tarde le permitieron extender sus extremidades, aún no estaban completamente establecidos. Si el niño parece sostener la cabeza cuando la levanta, y sus piernas están rectas y rígidas, podemos estar ante un cuadro de "hipertensión muscular". Por otro lado, si los brazos y piernas de su hijo están constantemente flojos y flácidos, se puede sospechar de "hipotonía". Los recién nacidos desarrollan una serie de respuestas llamadas "reflejos primitivos"; estos reflejos evalúan el desarrollo y dirigen al niño hacia determinadas conductas, ya sea de defensa o de creación de patrones de movimiento que proporcionen información sensorial. Durante este período, los otros sentidos (tacto, oído, vista, gusto, olfato) comienzan a desarrollarse e intensificarse y volverse cada vez más conscientes. Al inicio del segundo mes de vida, los bebés comienzan a explorar sus sentimientos y movimientos. El tono de flexión del bebé continúa, pero no es tan pronunciado como hace un mes. Al colocarlo en posición tumbada, el niño

es capaz de levantar la cabeza y girarla. Los niños golpean y mueven sus manos con mayor durabilidad y frecuencia.

**El niño en la etapa pre operacional.** “La etapa preoperacional es un momento en el que los niños tienen un pensamiento mágico y egocéntrico. “El desarrollo psicomotor es aún rápido y diverso, por lo que es necesario que los niños crezcan en un ambiente estimulante con suficiente estimulación motriz y oportunidad de aprender mejor la actividad (Yataco y Fuentes, 2008.p.71). En esta etapa, según Mayorca y Lino (2002), se observó que:

Deseo de movimiento y actividades que forman la base del aprendizaje. El lenguaje y la capacidad regulan gradualmente el comportamiento motor a medida que tienen una influencia cada vez mayor en el comportamiento motor. Las oportunidades del niño en esta etapa le permiten relacionarse con el entorno que lo rodea y, en consecuencia, desarrollar sentimientos, percepción, atención, memoria y otros procesos psicológicos, que formarán la base del potencial psicobiológico que sustentará el desarrollo de sus habilidades en el futuro. futuro. En esta etapa las influencias ambientales son muy importantes para el desarrollo de la motricidad y la respuesta motora. Además de los elementos sociales y emocionales, el juego también brinda la oportunidad de desarrollar el lenguaje, el pensamiento y las habilidades motoras.

Como puede ver, el niño ahora se siente seguro al ponerse de pie y tiene un mejor control al caminar. Podrás correr y ajustar tu velocidad de carrera, frenar, saltar con los pies, caminar de puntillas y cambiar de pie al subir y bajar escaleras.

A los 5 años, su marcha y equilibrio están bien desarrollados. "A los 3 años", la coordinación visomotora (coordinación de la visión y los movimientos manuales) ya está bien desarrollada y es capaz de construir una torre de 10 cubos, coger un lápiz y lanzar una pelota en una dirección predeterminada. Poco a poco, sus movimientos empezaron a ser cada vez más precisos, dibujando círculos y jugando con muñecos. Ha habido un trastorno o juego de combate en esta época. Este es un gran juego de actividades automáticas. Los niños aprenden nuevos métodos para expresar y controlar

la agresión a través de estos juegos, como promoción, salto, etc.; Estas actividades le permiten permitirle permitir que su fuerza se mida e intente dónde puede jugar sin dañarse. Los niños que no tienen la capacidad de expresar este juego pueden enfrentar algunas dificultades al explicar una cierta comunicación sin lenguaje y usar su poder en el área de entretenimiento, lo que significa contacto físico (Lópezand Fuentes 2001). A esta edad hay una clara elección de bando, y una clara elección de bando se establece a los 7 años. La precisión y velocidad manual (precisión de movimientos y coordinación) que alcance a los 7 años le permitirán aprender a escribir. El progreso psicomotor y la coordinación dinámica permitirán al niño controlar mejor sus movimientos e impulsos emocionales y así adaptarse mejor al entorno social del hogar y del colegio.

De lo contrario, tendremos problemas como aprendizaje lento, hiperactividad e impulsividad, ansiedad y falta de atención, que necesitan apoyo externo para controlar y así evitar mayores dificultades de adaptación e integración en la escuela. En esta etapa, a medida que el mundo social se expande, los niños adquieren nuevas formas de interacción y habilidades sociales más sólidas para interactuar con sus pares. Ciertos avances cognitivos, como la capacidad de practicar la empatía y el lenguaje, pueden ayudar a que las interacciones interesantes sean más agradables. Volverse más sofisticado y aprender comportamientos sociales y prosociales para ayudar y cooperar con los demás.

Según Piaget (2008), los niños en esta etapa son capaces de asignar significado a las palabras y aprender el lenguaje de forma sistemática. Un niño juega y lleva a cabo planes de acción que nacen en un entorno donde comprende los símbolos. Entonces, el juego simbólico o imaginativo es importante en esta etapa y tendrás inteligencia preconceptual caracterizada por la precomprensión o compromiso y el razonamiento preconceptual y luego, al final de esta etapa, estarás intuitivamente condicionado por el pensamiento intuitivo, que es análogo a la modulación perceptiva en el nivel sensoriomotor en el nivel representacional.

## **3.2. Propósitos de la Educación Psicomotriz En La Educación Preescolar**

El objetivo de la educación psicomotriz en la educación infantil debe abordar: las relaciones con el cuerpo, las relaciones con los objetos, las relaciones con la socialización, las relaciones con el espacio y el tiempo y las relaciones con el tiempo.

### **3.2.1. En relación al propio cuerpo**

- Entiende tu cuerpo a nivel global.
- Descubre qué actividades puedes realizar de forma independiente con tu cuerpo.
- Comprender las actividades posturales: activa y pasiva.
- Comprender diferentes tipos de ejercicio.
- Encuentre un equilibrio.
- Fácil percepción del movimiento y el silencio.
- Sé consciente de tu cuerpo y del espacio que habita.
- Descubrir las cualidades y características de los objetos a través de todos los sentidos.
- Experimentar la propiocepción, la intercepción y la exterocepción.
- Conocimiento, control y dominio de diferentes partes del cuerpo, incluido uno mismo, los demás y las imágenes gráficas.
- Descubre los movimientos que pueden hacer con diferentes partes del cuerpo. • Utilizar movimientos sutiles como expresión de la experiencia física a través de la expresión escultórica.

### **3.2.2. En relación a los objetos**

Descubre el mundo de los objetos. Conocer el objeto: observación, manipulación, etc. Capacidad de detectar objetos: construcción. Mejorar la manipulación relacionada con objetos y las habilidades de precisión. Desarrollar la imaginación utilizando objetos. Descubre direcciones espaciales. El niño sirve como punto de referencia para el mundo de los objetos.

### **3.2.3. En relación a la socialización**

- Aplicar la comunicación corporal y verbal: Relación niño – niño y relación niño – adulto.
- Relacionarse con los compañeros: responsabilidad, juego, trabajo, cooperativismo, etc.
- Descubrir la dramatización como medio de comunicación social: frases, sentimientos, escenas, interpretación de diferentes roles, etc.

### **3.2.4. En relación al espacio tiempo.**

- Explora el mundo de los objetos.
- Comprensión de objetos: observación, manipulación, etc. Capacidad de identificar objetos: edificios. Mejorar la manipulación relacionada con objetos y las habilidades de precisión.
- Utilice objetos para desarrollar la imaginación.
- Descubre direcciones espaciales. El niño es el punto de referencia del mundo de los objetos.

### **3.2.5. En relación al tiempo**

- Descubre ritmos espontáneos
- Adaptar el movimiento a un ritmo determinado. • Diferenciar patrones de ritmo

## CONCLUSIONES

Primero: Durante la búsqueda bibliográfica descubrimos que el juego es un elemento esencial e insustituible en el desarrollo psicomotor primario de los niños.

Segundo: el uso de juegos como estrategia para estimular el desarrollo psicomotor ayuda en la enseñanza, debido a que un niño o niña con trastornos del movimiento dificulta a los docentes la realización de actividades en el aula y puede retrasar el inicio de los contenidos planificados, perspectiva del plan de estudio.

Tercero: los juegos deben usarse bien para dar forma a las prácticas de aprendizaje. Se puede apreciar que si se utilizan los juegos como estrategia se beneficiará el desarrollo de los niños.



## RECOMENDACIONES

- Durante el juego, el niño debe tener libertad para desarrollarse y expresarse, porque lo hace de forma sana, libre y espontánea, socializa con sus compañeros, salta, corre, mantiene el equilibrio, desarrolla la coordinación y por ello se debe fomentar desde temprana edad. edad. edad al jugar.
- Los juegos deben utilizarse adecuadamente en el desarrollo de la práctica docente, se puede apreciar que si se utilizan los juegos como estrategia será bueno para el desarrollo de los niños.
- En cierta medida, a través del juego, los niños superan dificultades como la seguridad, el equilibrio y las habilidades al considerar su lado dominante en diversas actividades.

## REFERENCIAS CITADAS

- Aguerra, J.: 1979, *Manual de psiquiatría infantil*, Toray-Masson, Barcelona, 4a Edición.
- Berruezo, P. (1995): *El contenido de la psicomotricidad*. En Bottini, P. (ed.) *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*. pp. 43-99. Madrid: Miño y Dávila
- Buncher M.(1976): *La expresión corporal un desarrollo integral del niño*
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>
- García, B. Arce, S. (2002). *Problemas de aprendizaje*. Guatemala. Editorial Piedra Santa.
- Gómez, J. (2014) El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de: [https://scp.com.co/precop/precop\\_files/modulo\\_10\\_vin\\_4/1\\_jtw.pdf](https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf)
- López, F., y Fuentes, J. (2001). *Desarrollo afectivo y social*. Barcelona: Pirámide
- Mayorca, P. y Lino, A. (2002). *Pedagogía de la Motricidad*. Lima: Perú. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Facultad de Educación.
- Ministerio de educación (2010). La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima: Navarrete.
- Moreno Palos, C. (1992). *Juegos populares y deportes tradicionales*. Editorial Alianza. Madrid.
- Piaget, J. (2008). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.
- Silva, M. (2007), *Desarrollo de la psicomotricidad*, Guatemala. Editorial Piedrasanta.
- Thoumi, S. (2003), *Técnicas de la Motivación Infantil*, Colombia. Ediciones Gamma.
- Yataco, L y Fuentes, S. (2008). *Bases teóricas contemporáneas del aprendizaje*. Lima: JC Distribuidora.