

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



El juego como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad de  
los niños de educación inicial de Educación Inicial

Nolberta Ermelinda Flores Acevedo

TUMBES – PERÚ

2018

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

### ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad de los niños de educación inicial de Educación Inicial.

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y forma.

Nolberta Ermelinda Flores Acevedo. (Autor)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2018



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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.**

En Tumbes, a los once días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en la I.E. Aplicación José Antonio Encinas, 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. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y la Mg. Wendy Cedillo Lozada (vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad de los niños de educación inicial de Educación Inicial", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora NOLBERTA ERMELINDA FLORES ACEVEDO.

A las NOVE horas CUCRENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BASTANTE.

Por tanto, NOLBERTA ERMELINDA FLORES ACEVEDO, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

Dr. Segundo Alburquerque Silva  
 Presidente del Jurado

Dr. Andy Figueroa Cárdenas  
 Secretario del Jurado

Mg. Wendy Cedillo Lozada  
 Vocal del Jurado

## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, NOLBERTA ERMELINDA FLORES ACEVEDO estudiante del Programa Académico de Segunda Especialidad de Educación Inicial la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Tumbes.

Declaro bajo juramento que:

1. Soy autor del trabajo académico titulado: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL, la misma que presento para optar el título profesional de segunda especialidad.
2. El trabajo Académico no ha sido plagiado ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
3. El trabajo Académico presentado no atenta contra derechos de terceros.
4. El trabajo Académico no ha sido publicado ni presentado anteriormente para obtener grado académico previo o título profesional.
5. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la UNTUMBES cualquier responsabilidad académica, administrativa o legal que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de El Trabajo Académico, así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada.

Tumbes, \_\_\_\_\_ de 2018

Firma  
NOLBERTA ERMELINDA FLORES ACEVEDO

*A mis queridos padres y hermanos:*

*Por enseñarme a alcanzar mis sueños y a ser una buena amiga. Por ser ejemplos de vida digna, que me motivan a ser cada día mejor persona y profesional. Por ser parte de mi vida y por inspirarme a superarme.*

## ÍNDICE

	<b>Pág.</b>
ÍNDICE.....	
RESUMEN.....	
INTRODUCCIÓN.....	vii
<b>CAPÍTULO I. LA PSICOMOTRICIDAD EN EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS</b>	
1.1 Objetivo general .....	11
1.2 Objetivos específicos .....	11
1.3 Los orígenes del estudio de la psicomotricidad.....	12
1.4 Concepto de la psicomotricidad.....	12
1.5 Importancia de la psicomotricidad.....	13
1.6 Elementos de la psicomotricidad.....	14
1.7 Desarrollo psicomotor.....	15
1.8 Teorías que fundamentan la psicomotricidad.....	17
<b>CAPÍTULO II. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE LA PSICOMOTRICIDAD</b>	
2.1 Concepto del juego.....	19
2.2 Características del juego.....	21
2.3 Importancia del juego en la educación.....	21
2.4 Principios del juego	
a. Participación.....	23
b. Dinamismo.....	23
c. Entrenamiento.....	23
2.5 Clasificación del juego.....	24
2.6 Funciones del juego.....	26
2.7 Fases del juego.....	27
2.8 Teorías que sustentan el juego como recurso didáctico.....	27
<b>CAPITULO III PROPUESTA DEL JUEGO COMO RECURSO</b>	

<b>DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD</b>	
<b>3.1 Fundamentación</b>	
a. Fundamentación filosófica.....	30
b. Fundamentación psicológica.....	31
c. Fundamentación pedagógica.....	32
<b>3.2 Secuencia didáctica.....</b>	<b>33</b>
<b>3.3 Metodología.....</b>	<b>34</b>
<b>3.4 Recursos.....</b>	<b>35</b>
<b>3.5 Evaluación.....</b>	<b>35</b>
<b>3.6 Sesiones de aprendizaje.....</b>	<b>36</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>41</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>42</b>
<b>ANEXOS</b>	

## **RESUMEN**

La psicomotricidad juega un papel muy importante en la primera infancia; mejora la memoria, concentración y la creatividad. La psicomotricidad permite ejercer el control sobre el cuerpo del niño y juega un papel muy relevante en el progreso de las habilidades básicas de aprendizaje, para mantener la atención, la coordinación visomotora y la orientación espacial, siendo todos estos aspectos claves para el desarrollo de la lectura y la escritura. Esta investigación tiene como objetivo proponer un programa basado en el juego como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad de los niños y niñas de educación inicial. La propuesta considera sesiones de aprendizaje. Ello, se constituirá en una propuesta didáctica innovadora y coherente con las rutas del aprendizaje.

**Palabras clave: Juego, coordinación, estrategia.**



## **INTRODUCCIÓN**

Uno de los problemas que presenta la educación en el mundo, es que la educación pre escolar, no está desarrollando habilidades básicas para los aprendizajes. Uno de estos problemas es la falta de desarrollo de la psicomotricidad; situación que genera múltiples dificultades en el aprendizaje de los niños cuando éstos ingresan a la Educación Primaria. Diversos autores reconocen la importancia de un adecuado desarrollo psicomotor en la formación integral del niño.

“El Informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2007) plantea la necesidad de programas que contribuyan a la atención y educación de la primera infancia que exijan una pedagogía y un plan educativo que valoren la especificidad del desarrollo del niño y el contexto social en el que vive.

A nivel nacional, encontramos que en el Proyecto Educativo Nacional al 2021, se presenta un diagnóstico dramático, el 66% de los niños y niñas peruanas de cuatro y cinco años fue atendido por la educación inicial (55% en el sector público y 11% en el privado). Es decir, estaba excluido de este servicio el 34% del total de la población en estas edades. Además, manifiesta que en zonas de la sierra la desnutrición crónica infantil está sobre el 50%, superando a los países más pobres de Asia y África. Esta cifra no ha disminuido significativamente pese a la inversión en diversos programas alimentarios y de atención temprana del infante”. (Azabache, 2017, p.5)

Así mismo, en la región La Libertad, el 33.5% sufre desnutrición crónica y el 33% de la población de 3 a 5 años no accede al sistema educativo en la región según los datos de la Dirección Regional de educación de La Libertad (2014). Por otro lado, las docentes de educación inicial del distrito de Huamachuco emplean estrategias didácticas estáticas en un 64%. Las estrategias que emplean los docentes tiene que ver mucho en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas, en el desarrollo del lenguaje, en el desarrollo social, afectivo, autoestima, la comprensión lectora y lógico matemático; de otro lado los padres de familia descuidan la estimulación motriz de los hijos.

Considerando las investigaciones de Loli y Silva (2007) como se citó en Gastiaburú(2012):

Es importante promover el desarrollo psicomotor en la niñez temprana por cuanto favorece en el estudiante la adquisición de competencias, capacidades, actitudes, habilidades, destrezas básicas e instrumentales que facilitan y promueven el desarrollo integral de la personalidad en sus dimensiones psicomotoras, afectivas, cognitivas, sociales, valorativas y espirituales. (p.3)

Frente a esta problemática, el juego es una alternativa pertinente. En las últimas décadas, el juego ha adquirido una entidad y un peso específico muy importante, al comprobarse mediante diversas investigaciones que la actividad lúdica funciona como una excelente herramienta educativa.

Vigotsky (1982) como se citó en Salirrosas (2016) afirma que:

Con su visión social (sociocultural), considera al juego como un espacio de construcción de la semiótica que ayuda al individuo a desarrollar el pensamiento conceptual y teórico. Considera que el niño va formando conceptos a partir de sus experiencias lúdicas con un carácter descriptivo y referencial en función de las características físicas de los objetos”. (p.30)

“También distingue entre “desarrollo real” y “desarrollo potencial” del individuo mediante el juego, siendo el primero (real o efectivo), el que el niño puede lograr por sí mismo en un plano individual; en tanto que el segundo se refiere a lo que el niño logra con la ayuda de otras personas en un marco interindividual<sup>2</sup>. (p.30)

En los primeros años de vida, el juego funciona a modo de estímulo, aprendizaje y entretenimiento en los niños, generando concentración en lo que hacen, curiosidad e imaginación. Concluyendo, el juego desarrolla de forma integral la personalidad del niño y su capacidad creativa. Es una herramienta educativa vincula al desarrollo del aprendizaje como expresión cultural y forma parte de las tradiciones del ser humano como estrategia para la enseñanza. De esta manera, el desarrollo depende del aprendizaje que adquiera el niño según las estrategias de juego que utilice el educador, es por esto que el juego didáctico es parte constitutiva de los métodos de enseñanza.

En este sentido García y Llull (2009) como se citó en Sanchez (2018) señalan que: “la actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas” (p.14). Es decir que el juego es la actividad central en la etapa preescolar para el desarrollo psicomotriz.

“En la actualidad los fascículos de las Rutas de aprendizaje específicamente en el Área de Personal Social, el desarrollo de la psicomotricidad está implícito como parte de un organizador con sus capacidades y actitudes, teniendo como competencia que los niños y niñas del nivel de educación inicial del II Ciclo exploren de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúen en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su inteligencia física”. (Gastiaburú, 2012, p.4)

Por otro lado, “en los recreos, los niños juegan en espacios reducidos, presentándose problemas de hacinamiento” (Jimenez, 2013, p.3); porque la institución educativa no tiene patios ni instalaciones adecuadas para la educación psicomotriz.

Así mismo se observa que las docentes, no utilizan el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas.

“El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes, métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje. Suelen ser utilizados principalmente en el ámbito escolar y su propósito es el aprendizaje. Como todos los juegos, los juegos didácticos no solo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que favorecen todos los aspectos del desarrollo de los niños”. (Amaya, 2010, párr.1)

El trabajo consta de tres capítulos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

**En el Capítulo I:** se presenta las bases conceptuales acerca de la psicomotricidad en el desarrollo de los niños y niñas. Se considera también las teorías científicas que sustentan la psicomotricidad en el pre escolar.

**El Capítulo II:** considera información respecto al juego como recurso didáctico de aprendizaje. Se incluyen las teorías científicas que fundamentan la importancia del juego en el desarrollo psicomotor de los niños y las niñas.

**El capítulo III:** corresponde a la propuesta del juego como recurso didáctico para mejorar la psicomotricidad de los niños y niñas del nivel inicial.

## **CAPÍTULO I**

### **LA PSICOMOTRICIDAD EN EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS**

En este capítulo se considera los elementos conceptuales de la psicomotricidad en el desarrollo del niño. Se parte de la definición de psicomotricidad, su importancia, desarrollo en el niño. Así también se considera información respecto a las dimensiones de la psicomotricidad y las teorías que la sustentan.

#### **1.1 Objetivo General**

Conocer como el juego mejora la psicomotricidad de los niños y niñas del nivel inicial

#### **1.2 Objetivos Específicos**

- Conocer el marco teórico y conceptual de la psicomotricidad
- Describir como el juego influye como estrategia didáctica en la mejora de la psicomotricidad del niño
- 

#### **1.3 Origen del estudio de la psicomotricidad**

“El origen de la investigación acerca del desarrollo psicomotor según datos que proceden de Bottini (2000), se remonta a 1905 a partir de los estudios del médico neurólogo francés Dupré, quien al observar características de niños

débiles mentales pone en relación las anomalías neurológicas y psíquicas con las motoras, descubriendo el primer cuadro clínico específico. Luego Henri Wallon y los aportes de la psicobiología dan cuenta de la importancia del desarrollo emocional del niño, basándose en la unidad psicobiológica del individuo, donde el psiquismo y motricidad son la expresión de las relaciones del individuo con el medio. De allí la importancia del desarrollo psíquico del niño y del esquema corporal como una construcción. Posteriormente Guilmain toma postulados de Wallon y las concordancias psicomotoras y crea en 1935 el primer método de evaluación psicomotora. Piaget, en 1970, reafirma que en la construcción de la inteligencia es importante el movimiento considerándolo como el mismo psiquismo ya que en los primeros años esta inteligencia es sensoriomotriz, pues el conocimiento corporal tiene relación no solo con el propio cuerpo sino también hace referencia constante al cuerpo del otro”. (Gastiaburú, 2012, p.9)

#### **1.4. Concepto de la psicomotricidad**

Para Aucouturier (2004) como se citó en Gastiaburú (2012)

La psicomotricidad: Pertenece al ámbito psicológico y se refiere a la construcción del ser humano con relación al mundo que le rodea. Es una invitación a comprender todo lo que expresa el niño de sí mismo por la vía motriz, una invitación a comprender el sentido de sus conductas, por ello la herramienta esencial es el juego donde el niño vivencie de manera libre. (p.22)

Según Loli y Silva (2007) como se citó en Gastiaburú (2012) “la psicomotricidad parte de la concepción del niño y de la niña como una unidad indivisible, orientándose a la formación del ser total a través de la acción, promoviendo el desarrollo orgánico psicomotor” (p.23).

#### **1.5 Importancia de psicomotricidad**

Bravo y Conya (2012) como se citó en Huanca (2016) señalan que:

“La psicomotricidad juega un papel muy importante en la primera etapa de vida dado que influye significativamente en el desarrollo intelectual afectivo y social, favoreciendo su relación con el entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños, mejorando su movimiento corporal (nivel motor), a nivel cognitivo mejorando la memoria, atención, concentración y la creatividad, y en el nivel social-afectivo permite conocer y enfrentar sus miedos”. (p.23)

“La psicomotricidad permite ejercer el control sobre el cuerpo del niño. Es la capacidad de dominar y expresarse a través de diferentes habilidades teniendo en cuenta la etapa de desarrollo psicomoto” (Huanca, 2016, p.24).

Según Giner (2013) como se citó en Huanca (2016):

“El desarrollo psicomotor de los niños juega un papel muy relevante en el posterior progreso de las habilidades básicas de aprendizaje, desde la capacidad para mantener la atención, la coordinación visomotora (habilidad para poder plasmar sobre el papel aquello que pensamos o percibimos) o la orientación espacial. Siendo todos estos aspectos claves de cara al posterior desarrollo de la lectura y la escritura”. (p.24)

### **1.6 Elementos de la psicomotricidad**

**“Esquema corporal.** El conocimiento del cuerpo es muy importante y está relacionada con la representación simbólica que se tiene del mismo, desempeñando un papel trascendental las aportaciones del lenguaje. Para conocer el desarrollo que el niño posee sobre el esquema corporal es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos: el conocimiento topológico de las diferentes partes tanto del propio cuerpo como del cuerpo del otro, La posibilidad de imitar modelos o realizar posturas siguiendo órdenes, la precisión con la que el niño es capaz de evaluar las dimensiones de su cuerpo

y el conocimiento de derecha e izquierda sobre sí mismo y el medio”. (Cobos, 2006 como se citó en Gastiaturú, 2012, p.20)

El esquema corporal es “la imagen mental o representación que cada quien tiene de su propio cuerpo, ya sea en posición estática o en movimiento, gracias al cual se puede enfrentar al mundo” (Loli & Silva, 2007, p. 64).

**Lateralidad.** “está dada por el predominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro, debido a la predominancia de un hemisferio sobre otro” (Loli & Silva, 2007, p. 80).

**Tono muscular.** “Es determinado como el grado de contracción que tiene en cada momento los músculos, está sujeto a controles voluntarios e involuntarios que demuestra el niño. Por ejemplo, al estar tenso o relajado” (Gastiaturú, 2012, p.21)

**Independencia motriz.**

“Es la capacidad para controlar por separado cada segmento motor sin que entren en funcionamiento otros segmentos que no están implicados en la ejecución de la tarea. Por ejemplo, un niño tendrá independencia en sus dedos si cuando corta con unas tijeras no saca la lengua o contrae algún músculo de la cara”. (Cobos, 2006 como se citó en Gastiaturú, 2012, p.21)

**Coordinación.** “Es la capacidad de controlar conjuntamente los segmentos del cuerpo, ya que supone el ejercicio paralelo de distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja” (Cobos, 2006 como se citó en Gastiaturú, 2012, p.21).

**Control respiratorio.** “Tiene características similares a las del tono muscular, estando relacionado con la atención y emociones. Aprender a controlar la respiración implica darnos cuenta cómo respiramos y adecuar la forma en que lo hacemos” (Gastiaturú, 2012, p.22)



**Equilibrio.** “Es un aspecto que facilita tanto el control postural como la ejecución de los movimientos, está al igual que los otros componentes de mecanismos neurológicos y del control consciente” (Cobos, 2006 como se citó en Gastiaburú, 2012, p.22)

**Estructuración espacial.**

“Está asociada al espacio perceptivo e incluye esencialmente relaciones topológicas. Orientarnos significa establecer relaciones entre el cuerpo y los demás objetos para encontrar su camino. Se debe dominar las nociones de conservación, apreciación de las distancias, reversibilidad, superficies, volúmenes, etc. por lo que se trata de un proceso que se va configurando de los procesos más elementales como posiciones: arriba, abajo, delante, detrás... hasta los más complejos: derecha, izquierda”. (Cobos, 2006 como se citó en Gastiaburú, 2012, p.22)

**Estructuración temporal.** “Es un proceso por el cual está asociado a las acciones de tiempo. En el niño se dan unos ciclos y unas rutinas a las que se ve sometido desde el nacimiento. En este aspecto se da conexiones mentales” (Cobos, 2006 como se citó en Gastiaburú, 2012, p.22)

## **1.7 Desarrollo psicomotor**

El desarrollo psicomotor es “La madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (Haeussler y Marchant, 2009 como se citó en Gastiaburú, 2012, p.10). “En esta definición hay que destacar la propuesta de las autoras al coincidir en el rol importante que juegan estas dimensiones en el desarrollo psíquico infantil” (Gastiaburú, 2012, p.10).

Las investigaciones de Piaget (2008) como se citó en Gastiaburú (2012):

“Repercuten en los estudios del desarrollo psicomotor desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso del acceso al conocimiento. Así su teoría planteada, afirma que el aspecto psicomotor es importante para la inteligencia donde ésta se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y en los primeros años de vida. En la definición propuesta, el aspecto psicomotor se da en los primeros 7 años de vida sobre todo en la etapa sensoriomotriz de 0 a 2 años seguida de la pre operacional que se da entre los 2 a 7 años donde el niño va desarrollando también la inteligencia que constituyen el equivalente práctico de los conceptos y de las relaciones”. (p.10)

En un estudio de Vigostky como se citó en Gastiaturú (2012) estableció que: “El desarrollo psicomotor es el proceso donde el niño va internalizando las experiencias vividas en permanente diálogo con el adulto, diálogo corporal y verbal a través del cual recibe el legado histórico-social de la humanidad” (p.11).

“Es así como el niño, sujeto a leyes biológicas, socio-históricas y constante interacción va generando su calidad de vida. Esta es una prueba de importante acompañamiento del adulto para el desarrollo del niño teniendo en cuenta lo biológico y lo social”. (Gastiaturú, 2012, p.11)

El desarrollo psicomotor es diferente en cada niño, sin embargo, se presenta en el mismo orden o etapa de desarrollo de cada niño. Los factores hereditarios, ambientales y físicos también influyen en el proceso de crecimiento psicomotor.

Molina (2009) como se citó en Quispe (2016) refiere que:

“El desarrollo psicomotor del niño está determinada por una secuencia ordenada de cambios cuantitativos y cualitativos a nivel físico y psicológico que están sujetos a diferentes leyes de maduración: Próximo distal es el control de las partes del cuerpo que están cerca del eje corporal (hombros-mano); céfalo caudal controla el movimiento y avanza de la cabeza hacia las piernas y la ley de lo general a lo específico aquí se produce antes

movimientos amplios, generales y poco coordinados para avanzar hacia los movimientos más precisos y organizados”. (pp.20-21)

Mijangos, (2005) como se citó en Quispe (2016) considera que:

“El desarrollo psicomotor es muy importante para el niño, porque la progresiva maduración de la neuro musculatura en la edad pre escolar permite realizar con destreza las diversas actividades motoras; el aprendizaje desempeña un papel esencial en el desarrollo neuromuscular”. (p.22)

“La estimulación para el desarrollo psicomotor debe ser adecuada, continua, sistemática, gradual, diferenciada, bien dirigida cualitativamente, debiendo incluir todo aquello que es indispensable en el desarrollo del niño, en todo lo relacionado en lo sensorial, afectivo, cognoscitivo, motor, la formación de hábitos y organización de la conducta”. (Quispe, 2016, p.22)

### **1.8 Teorías que fundamentan la psicomotricidad**

Teoría “Psicomotricidad y educación” de Berruezo (2000) como se citó en Monsalve y García (2015) señala que:

“La psicomotricidad trata de hacer una lectura globalizadora de los progresos y adquisiciones motrices que marcan la evolución de la criatura humana y cuya importancia condiciona el devenir de otros procesos (el lenguaje, la relación afectiva, los aprendizajes de lectura, escritura y cálculo, etc.)”. (p.26)

La psicomotricidad se ha centrado sobre unos contenidos concretos que deben formar parte del conocimiento de cualquier persona “e igualmente han de ser tenidos en cuenta ante cualquier planteamiento de intervención, tanto educativo como terapéutico” (Berreuzo, 2000, p.6). Los contenidos, son los siguientes: La función tónica, la postura y el equilibrio, el control respiratorio, el esquema corporal, la coordinación motriz, la lateralidad, la organización espacio-temporal y La motricidad fina y la grafomotricidad.

Otra teoría es la del “Movimiento y de coordinación” de Kiphard (1976) quien señala que:

“la coordinación es la interacción armoniosa, de acuerdo con la edad y en lo posible económica, de músculos, nervios y sentidos con el fin de producir acciones cinéticas precisas y equilibradas y reacciones rápidas y adaptadas a la situación y para una óptima interacción en la coordinación es necesario satisfacer las siguientes condiciones: Una adecuada medida de fuerza que determina la amplitud y velocidad del movimiento; una adecuada elección de los músculos que influyen en la conducción y orientación del movimiento; una capacidad de alternar rápidamente la tensión y la relajación muscular. También considera que la insuficiencia de coordinación constituye un síndrome de la inestabilidad motriz general, atribuible a una interacción imperfecta de las estructuras funcionales, sensoriales, nerviosas y musculares”. (p. 357)

Como vemos la etapa de la psicomotricidad es decisiva para la futura formación de la personalidad del niño lo que le permite la articulación con el entorno que lo rodea con actividades motrices, integra las áreas cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motriz en la capacidad de ser y de expresar el desempeño del papel fundamental del desarrollo armónico de la personalidad. La psicomotricidad aborda esta unidad, educando el movimiento durante la primera infancia la motricidad es expresión de la inteligencia; luego inteligencia y motricidad se independizan, es el tipo de coordinación que se da en un movimiento manual que responde al estímulo visual del niño y se adecua positivamente a él.

## CAPÍTULO II

### **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA DEL APRENDIZAJE**

El juego, es la actividad natural y espontánea del niño, que en este capítulo se trata desde un enfoque conceptual, a fin de establecer su importancia en el aprendizaje de la psicomotricidad. Se considera el concepto, características, su importancia en la educación de los niños, sus principios fundamentales. Así también los tipos de juego y la estructura didáctica de utilizar el juego en el desarrollo curricular.

#### **2.1 Concepto del juego**

Lacayo y Coello (1992) como se citó en Meneses y Monge (2001) consideran que:

“El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos; el ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre”. (p.113)

Vargas (1995) como se citó en Meneses y Monge (2001) señala que “el juego viene a ser un ultra ejercicio; un ejercicio elevado a un grado superior de habilidad y destreza. El educador físico tiende a perfeccionar los hábitos y costumbres del individuo” (p.121).

Buytendijk (1935) como se citó en Baena y Ruiz (2016) señala que “el juego es un impulso originado por el afán de libertad, de independencia, propios del individuo, además es un ingrediente más de la conducta humana que sirve al niño para descubrir al mundo y a sí mismo” (p.76).

Lazarus (1883) como se citó en Baena y Ruiz (2016) considera que “El juego es un mecanismo de economía energética actuando como elemento compensador de las situaciones fatigosas” (p. 75).

Groos (1902) como se citó en Baena y Ruiz (2016) señala que “el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande” (p. 74)

Schiller (2005) como se citó en Baena y Ruiz (2016) refiere que “el juego es una actividad cuya finalidad es el recreo, consecuentemente contrasta con el trabajo y con la gravedad práctica de la vida” (p.75).

Moreno (2002) considera que “el juego es un fenómeno antropológico, que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano” (p.11).

Guy (1954) señala que “el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer” (p.3).

Spencer (1861) refiere que “el juego es: una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía” (pp. 119).

Russel (1970) señala que “El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma” (p.207).

## **2.2 Características**

Trigueros (1998) considera que:

“el juego se caracteriza por: Libre: no implica obligación. Placentero: gusto por su ejecución. Superfluo: no tiene consecuencia práctica en sí mismo. Determinado en el espacio y en el tiempo: tiene un tiempo de ejecución y un espacio donde se efectúa. Orden: todas sus manifestaciones están reguladas. Tensión y emoción: hay incertidumbre sobre lo que va a ocurrir. Misterio y evasión: produce una evasión de la vida cotidiana”. (p.30)

Villacís (2012) refiere que los juegos didácticos tienen las siguientes características:

“Despierta el interés hacia los contenidos. Provocan la necesidad de adoptar decisiones. Crean en los niños y niñas las habilidades del trabajo en colaboración mutua. Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos. Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades. Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes. Aceleran la adaptación de los niños y niñas a los procesos sociales dinámicos de su vida. Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del maestro, ya que se liberan las potencialidades creativas de los niños y niñas”. (p.28)

## **2.3 Importancia del juego en la educación**

Zapata (1990) señala que:

“el juego en la educación es muy importante ya que por medio del movimiento juega y proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje”. (p.114)

Bequer (1993) considera que “Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos” (p.115).

Sarlé (2006) refiere que:

“El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar y aprender, es decir el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas”. (p.173)

Flinchun (1988) señala que “el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social” (p. 59).

Sutton (1978) refiere que:

“el juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social y además que los objetivos afectivos y sociales y a nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar”. (p. 114)

Piaget (1959) considera que “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p.76).

Vargas (1995) señala que “a medida que el hombre desarrolla actividad física por medio del juego prepara organismo y lo habilita para obtener mayor y mejor rendimiento” (p. 120).



Prieto (1984) refiere que como se citó en Minerva (2007):

“El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente, todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular”. (p. 129)

Moreno (2002) considera que:

“el juego es algo esencial a la especie humana, es una actividad lúdica tan antigua como la humanidad, el ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura y que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura y facilitador de la comunicación entre los seres humanos”. (p.11)

UNESCO (1980) señala que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p.17).

Moyles (1990) refiere que “el juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas, es decir el juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (p.31).

Decroly (1920) señala que “el juego favorece el desarrollo de funciones mentales, iniciación de conocimientos, así como la iniciativa, la libertad y la espontaneidad. Además, beneficia las capacidades de atención, retención y comprensión” (p.118).

## **2.4 Principios del juego**

Ortiz (2012) señala que los juegos didácticos tienen los siguientes principios:

### **La participación**

“Es el principio básico de la actividad lúdica que se expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el niño. La participación es una necesidad intrínseca del niño, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo que haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del niño constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego”. (p.62)

#### **a. Dinamismo**

“Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto, el factor tiempo tiene en este el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico”. (p.62)

#### **b. Entrenamiento**

“Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, los cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el niño” (p.62).

## **2.5 Clasificación del juego**

Díaz (1993) como se citó en Meneses y Monge (2001) considera que el juego tiene una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan

- “Juegos sensoriales (desarrollan los diferentes sentidos del ser humano, se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial)
- Juegos motrices (buscan la madurez de los movimientos en el niño)
- Juegos de desarrollo anatómico (estimulan el desarrollo muscular y articular del niño)
- Juegos organizados (refuerzan el canal social y el emocional, pueden tener implícita la enseñanza)
- Juegos pre deportivos (incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes)
- Juegos deportivos (su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder)”. (p.122)

Decroly (1932) Señala que el juego educativo adopta la siguiente clasificación:

- “Juegos visuales motores: son muy importantes para la educación de los niños pequeños y de deficientes intelectuales. Permiten fijar y mantener la atención.
- Juegos motores y audio-motores: los motores proporcionan una conciencia más clara de sus movimientos.
- Juegos de deducción: desarrollan la capacidad de abstracción y de generalización.
- Juegos didácticos:
  - Juegos de iniciación aritmética
  - Juegos de relaciones temporales
  - Juegos de iniciación a la lectura
  - Juegos de comprensión del lenguaje y de la gramática”. (p.118)

Piaget (1959) refiere que “el juego se clasifica en 3 grandes manifestaciones: Juegos sensomotores, Juegos simbólicos. Juegos de reglas” (p.77).

Groos (1902) señala que el juego tiene la siguiente clasificación: “Juegos de experimentación o funciones generales. Juegos motores. Juegos de funciones

especiales. Juegos de lucha. Juegos de caza. Juegos de persecución. Juegos sociales. Juegos familiares. Juegos de imitación” (p.77).

Moyles (1990) refiere que el juego se clasifica en la siguiente forma: “Juegos Físicos (motor grueso, motor fino, psicomotor). Juegos Intelectuales (Lingüístico, simbólico, matemático, científico, creativo). Juegos Socioemocionales (Terapéutico, lingüístico, repetitivo, comprensivo, auto concepto, lúdico)” (pp.77, 78).

## **2.6 Funciones del juego**

Guy (1954) considera que:

“el juego es para el niño lo importante de la vida y cumple las siguientes funciones:

- Función estética-expresiva, el juego y el movimiento como medio de expresarse a través del cuerpo.
- Función de comunicación y relación, el juego favorece la socialización e integración del jugador.
- Función de conservación y mejora de la salud, el juego permite (realizado periódicamente) mejorar el estado físico y de salud de la persona a todos los niveles tanto fisiológicos, como psicológicos.
- Función catártica, el juego aparece como un medio ideal para liberar tensiones y ocupar el tiempo libre a través del movimiento.
- Función hedonística, el individuo disfruta con la realización de movimiento, actividad física y puesta en marcha de sus recursos corporales.
- Función de compensación, a través del juego y el movimiento se evitan atrofias y descompensaciones.
- Favorecer la relación del jugador con su cultura (juegos tradicionales y populares).

Impulsar la creatividad”. (p. 3).

## **2.7 Fases del juego**

Ortiz (2012) considera que:

“los juegos didácticos tienen las siguientes fases:

- **Introducción:** Comprende los pasos o acciones que posibilitaran comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.
- **Desarrollo:** Durante el mismo se produce la actuación de los niños y niñas en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.
- **Culminación:** El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades”. (p.62)

## **2.8 Teorías que sustentan el juego como recurso didáctico**

Las teorías que sustentan el juego como recurso didáctico favorable a la psicomotricidad, son las siguientes:

Teoría “psicogenética” de Piaget (1896-1980) como se citó en Curso de Educadores (2013) señala que:

“El juego en relación a las etapas evolutivas de los niños como una parte importante e imprescindible de dicha evolución o maduración social e intelectual. Para Piaget, los tipos de juegos que utilizamos de chicos están definidos en función de unas etapas de desarrollo cognitiva concretas que atravesamos. A una etapa cognitiva determinada, un tipo de juego que la refleja. Considera el juego como un camino para adquirir conocimientos sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, como una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto”. (párr.62)

“El juego aparece como una consecuencia directa del nivel de desarrollo del niño, es decir, de su estructura mental. Durante los distintos estadios los niños desarrollan sucesivamente la capacidad de generalización, diferenciación y coordinación, convirtiéndose los reflejos en señales dirigidas por la voluntad”. (párr.63)

Así mismo realiza una explicación del juego infantil relacionándolo con el desarrollo evolutivo del niño. Desde esta perspectiva clasifica el juego en tres grandes manifestaciones:

**“Juego sensorio motor (0-3 años):** El infante se abre al mundo jugando con sus propios sentidos

**Juego simbólico (3-6 años):** Crea sus propios juegos imitando, a su modo, gestos, rasgos y comportamientos de los mayores.

**Juego de reglas:** de gran importancia pedagógica como agente de desarrollo social y moral”. (Baena & Ruiz, 2016, p.76)

Teoría “Sociocultural” de Vygotsky (1981) como se citó en Animacion Servicios (2013) señala que:

“El juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente de los juegos simbólicos y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado”. (párr.1)

Esta es una teoría de desarrollo social que resalta que el niño se desarrolla en interacción con su medio circundante. El juego es el factor básico del desarrollo del niño y es una actividad consciente, con propósitos claros y precisos.

Así mismo señala que el símbolo es la verdadera explicación del juego social que conduce a considerar como el auténtico juego el que simboliza, el que representa y mantiene que la naturaleza del juego es histórica-cultural y que los niños en sus

juegos muestran comportamientos que tienen su referencia en la sociedad en que viven.

Teoría del “Ejercicio Preparatorio o de la Anticipación Funcional” de Gross, (1899) como se citó en Curso de Educadores (2013) señala que:

“El juego es un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer. Esta teoría del juego consiste en una preparación para la vida, ya que el niño desarrolla las funciones vitales, entendiendo que el adulto es un ejemplo a imitar por los menores”. (párr.12)

“Su teoría deriva hacia la consideración del juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta y que sirve como autoafirmación natural del niño. Por lo tanto, y desde una perspectiva madurativa, actúa como un mecanismo de estimulación del aprendizaje y del desarrollo”. (Baena & Ruiz, 2016, p.75)

## CAPÍTULO III

### **PROPUESTA DEL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD**

En este capítulo se considera la propuesta para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel inicial de la provincia Sánchez Carrión – Región La Libertad. La misma que está basada en el juego, como estrategia didáctica. Se considera la fundamentación filosófica, pedagógica y psicológica. También se considera el objetivo, la secuencia didáctica de las sesiones de aprendizaje, la metodología y como ejemplo 4 sesiones de aprendizaje.

#### **3.1 Fundamentación**

##### **a. Fundamentación Filosófica**

La Teoría “Educación a través del movimiento” de Seirullo (1985-2010) como se citó en Educación Física (s.f.) señala que:

“La motricidad es el primer valor de la propia persona, ya que a partir del movimiento desarrollamos las potencialidades del ser humano. La principal justificación de la práctica de la Coordinación Motriz es que es la única que de forma específica ayuda al ser humano a comprenderse mejor, para autoexigirse sin trampas y sin engaños. El movimiento es la actividad mejor dotada para ayudar al alumno a desarrollar su personalidad como ser humano, porque es capaz de implicar a todas las capacidades intelectuales de la persona. Por consiguiente, podemos plantear que la Educación Motriz como



un medio de educación integral de la persona, pues la actividad humana de movimiento involucra o puede involucrar a la totalidad de las capacidades del individuo, y no sólo a las llamadas físicas; siempre que las situaciones educativas creadas por el profesor sean las pertinentes”. (párr.9)

“La práctica motriz se presenta como una actividad global y en cierto modo espiritual, que posibilita al niño ser verdaderamente participante, y no alguien sometido por obligación al cumplimiento de una tarea escolar más” (Educación Física, s.f., párr.5).

La Teoría “Corporeidad vivencial” de Zubiri (1986) como se citó en González y González (2010) señala que:

“La corporeidad es la vivencia del hacer, sentir, pensar y querer, el ser humano es y vive sólo a través de su corporeidad. Este concepto implica integralidad porque ese ser humano que siente, piensa y hace cosas, también se relaciona con otros y con el mundo que le rodea a través de la motricidad, y a partir de esas relaciones construye un mundo de significados que dan sentido a su vida. La corporeidad es la complejidad humana, es cuerpo físico, cuerpo emocional, cuerpo mental, cuerpo trascendente, cuerpo cultural, cuerpo mágico y cuerpo inconsciente; esos siete cuerpos que nos hacen humanos y que nos diferencian de las otras criaturas vivientes. Nacemos con un cuerpo que se transforma, se adapta y, finalmente, conforma una corporeidad a través del movimiento, la acción, la coordinación y la percepción sensorial el cual este proceso se desarrolla a lo largo de toda la vida y termina con la muerte, cuando se abandona la corporeidad para acabar siendo simplemente cuerpo”. (p.176)

#### b. **Fundamentación Psicológica**

La Teoría “Psicogenética” de Piaget (1896-1980) como se citó en Animación Social (s.f.) señala que:

“El juego en relación a las etapas evolutivas de los niños como una parte importante e imprescindible de dicha evolución o maduración social e intelectual. Para Piaget, los tipos de juegos están definidos en función de una etapa de desarrollo cognitiva concretas”. (párr.1)

“A una etapa cognitiva determinada, un tipo de juego que la refleja. Considera el juego como un camino para adquirir conocimientos sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, como una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto. El juego aparece como una consecuencia directa del nivel de desarrollo del niño, es decir, de su estructura mental. Durante los distintos estadios los niños desarrollan sucesivamente la capacidad de generalización, diferenciación y coordinación, convirtiéndose los reflejos en señales dirigidas por la voluntad”. (párr.1)

### **c. Fundamentación Pedagógica**

La Teoría “Psicomotricidad y educación” de Berruezo (2000) como se citó en Monsalve y García (2015) señala que:

“La psicomotricidad trata de hacer una lectura globalizadora de los progresos y adquisiciones motrices que marcan la evolución de la criatura humana y cuya importancia condiciona el devenir de otros procesos (el lenguaje, la relación afectiva, los aprendizajes de lectura, escritura y cálculo, etc.)”.(p.26)

“La psicomotricidad se ha centrado sobre unos contenidos concretos que deben formar parte del conocimiento de cualquier persona e igualmente han de ser tenidos en cuenta ante cualquier planteamiento de intervención, tanto educativo como terapéutico” (Berreuzo, 2000, p.6). Los contenidos, son los siguientes: La función tónica, la postura y el equilibrio, el control respiratorio, el esquema corporal, la coordinación motriz, la lateralidad, la organización espacio-temporal y La motricidad fina y la grafomotricidad.

La Teoría de “Movimiento y de coordinación” de Kiphard (1976) como se citó en Torralba et al. (2016) señala que:

“La coordinación es la interacción armoniosa, de acuerdo con la edad y en lo posible económica, de músculos, nervios y sentidos con el fin de producir acciones cinéticas precisas y equilibradas y reacciones rápidas y adaptadas a la situación y para una óptima interacción en la coordinación es necesario satisfacer las siguientes condiciones: Una adecuada medida de fuerza que determina la amplitud y velocidad del movimiento; una adecuada elección de los músculos que influyen en la conducción y orientación del movimiento; una capacidad de alternar rápidamente la tensión y la relajación muscular. También considera que la insuficiencia de coordinación constituye un síndrome de la inestabilidad motriz general, atribuible a una interacción imperfecta de las estructuras funcionales, sensoriales, nerviosas y musculares”. (p.357)

La Teoría “Sociocultural” de Vygotsky (1981) como se citó en Animacion Servicios (2013) señala que;

“El juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente de los juegos simbólicos y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado”. (párr.1)

Esta es una teoría de desarrollo social que resalta que el niño se desarrolla en interacción con su medio circundante. El juego es el factor básico del desarrollo del niño y es una actividad consciente, con propósitos claros y precisos.

La Teoría del “Ejercicio Preparatorio o de la Anticipación Funcional” de Gross (1899) como se citó en Curso de Educadores (2013b) señala que:

“El juego es un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio

preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer. Esta teoría del juego consiste en una preparación para la vida, ya que el niño desarrolla las funciones vitales, entendiendo que el adulto es un ejemplo a imitar por los menores”. (párr.12)

### **3.2 Secuencia didáctica**

(VER\_ANEXO 2)

### **3.3 Metodología**

Las sesiones de aprendizaje serán activas y participativas. Tendrán una duración de 45 minutos aproximadamente.

Las sesiones del programa tienen una perspectiva constructivista, con aportes de Aucouturier, Lev Vigotsky y Jean Piaget. Las fases planteadas en las sesiones son las siguientes según Gastiaburú (2012):

#### **Momento de la Asamblea:**

“En este momento la investigadora agrupa a los niños y niñas en un mismo espacio, con el fin de saludarlos, contarles una historia, recordar normas, entre otras cosas; es un momento para compartir en grupo en la cual los niños dan sus opiniones expresándose de manera adecuada”. (p.7)

#### **Momento de la Expresividad Motriz:**

“Los niños y niñas reconocen el espacio, acuden hacia los juegos de su preferencia o dicen que podemos jugar con los materiales presentados, utilizando su cuerpo según las posibilidades de movimiento. Realizan la

actividad guiada o espontánea según la planificación, teniendo en cuenta que sea una experiencia vivencial; asimismo en este momento se favorece la relación de pares utilizando el movimiento corporal; después de terminar este momento se les invita a dejar todo ordenado”. (p.7)

**Momento de la relajación:** “Es el momento donde se propicia la tranquilidad y el reposo en un espacio acogedor para que el cuerpo se reestructure y se normalice la respiración” (p.7).

**Momento de la expresividad plástica:** “Se invita al grupo a pasar al otro espacio de trabajo donde realizan construcciones o dibujos según sus experiencias motrices” (p.7)

**Momento de la Verbalización:**

“Es el momento en el cual se realiza un diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividades vividas en la sesión, expresan sus estados de ánimo y sentimientos. Este momento se realiza con el fin de cerrar la experiencia vivida. Si los niños y niñas representaron a través del dibujo, el modelado o la construcción, pueden utilizar este momento para compartir su trabajo con todo el grupo. La investigadora se despide utilizando una canción, un cuento u otra estrategia”. (p.7)

### **3.4 Recursos**

- **Recursos humanos**
  - Niños y niñas del nivel inicial.
  - Docentes del aula.
  - Directoras.
  - Padres de familia.
- **Recursos materiales**
  - Cinta de embalaje de colores
  - Sogas
  - Tijeras
  - Papel crepe
  - Goma
  - CD
  - Grabadora

- Hilo cola de rata
- Cuentas
- Plastilina
- Pelotas de trapo
- Pelotas de plástico
- Conos
- Cartón
- Botellas descartables
- Vallas
- Pasadores
- Papel boom
- Elástico
- Pañuelos

### **3.5 Evaluación**

El instrumento para evaluar en cada sesión de aprendizaje será la escala valorativa para medir el nivel de psicomotricidad. (Ver Anexo 3)

### **3.6 Sesiones de aprendizaje**

(VER ANEXO 4)

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** El desarrollo psicomotor tiene que ver con la psicomotricidad; es una estrecha relación; la psicomotricidad trata de hacer una lectura globalizadora de los progresos motrices que influyen en los otros procesos superiores como el lenguaje, los aprendizajes, la escritura, entre otros

**SEGUNDA:** Las docentes del nivel inicial conocen la importancia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas del nivel inicial. El juego responde a Principios del juego: Participación, Dinamismo, Entrenamiento, asimismo presenta clasificaciones, funciones y fases; toda una propuesta teórica y conceptual que el docente debe manejar para poder hacerla uso de forma efectiva.

**TERCERA:** La propuesta de estrategias didácticas basadas en el juego, para mejorar la psicomotricidad de los niños del nivel inicial se fundamenta en bases filosóficas, pedagógicas y psicológicas.

Con la propuesta presentada se mejorará el desarrollo psicomotor de los niños y niñas del nivel inicial. Es una propuesta didáctica viable, de utilidad metodológica, con valor teórico y que responde a las demandas de la sociedad.

## REFERENCIAS CITADAS

- Amaya, G. (2010). *¿Qué son los juegos didácticos?* Obtenido de <http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-didacticos.html>
- Animacion Servicios . (2013). *Teoria sobre el Juego. Especialista en Ludotecas.* Obtenido de <https://animacionservicios.wordpress.com/2013/07/26/teoria-sobre-el-juego-especialista-en-ludotecas/>
- Animación Social. (s.f.). *Teorias sobre el juego.* Obtenido de <https://animacionsociocultural.tumblr.com/post/26484634777/teorias-sobre-el-juego-curso-monitor-de-juegos/amp>
- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz.* Barcelona, España: Graó.
- Azabache, P. (2017). *Taller de juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de las instituciones educativas estatales de la Provincia de Trujillo – 2017.* Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9934/23.%20TALLER%20DE%20JUEGOS%20COOPERATIVOS%20PARA%20MEJORAR%20LA%20MOTRICIDAD%20GRUESA%20EN%20LOS%20NI%3%91OS%20DE%203%20A%3%91OS%20DE%20LAS%20INSTITUCIONES%20EDUCATIVAS%20ESTATALES%20DE%2>
- Baena, A., & Ruiz, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 7(38).
- Bequer, G. (1993). *Juegos de Movimiento.* Cuba: INDER.
- Berreuzo, P. (2000). *El contenido de la Psicomotricidad.* Obtenido de <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Bottini, P. (2000). *Psicomotricidad, prácticas y conceptos.* Madrid: Miño y Dávila.
- Bytandij. (2008). *El juego didáctico.* España: Pirámide.
- Caneo, M. (1997). *Juegos educativos y materiales manipulativos.* España: Pirámide.



- Cubero, R. (2005). *Psicomotricidad: Base de una educación para la vida*. España: Pirámide.
- Curso de Educadores. (2013). *Especialista en Ludotecas. Evolucion del juego*. Obtenido de <https://cursoseducadores.blogspot.com/2013/07/especialista-en-ludotecas-evolucion-del.html>
- Curso de Educadores. (2013). *Juego infantil. Monitor de Juegos*. Obtenido de <https://cursoseducadores.blogspot.com/2013/01/juego-infantil-monitor-de-juegos.html>
- Curso de Educadores. (2013b). *Especialista en Ludotecas. Evolucion del juego*. Obtenido de <https://cursoseducadores.blogspot.com/2013/07/especialista-en-ludotecas-evolucion-del.html>
- De la Cruz, V., & Mazaira, C. (1994). *Programa de Educación Psicomotriz (PEP)*. Madrid: TEA.
- Decroly, O. (1920). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Morata.
- Educación Física. (s.f.). *Filosofía de la educación física - educación motriz - educación a través del movimiento*. Obtenido de <http://www.educaciofísica.com/filosofiaeducaciofísica.htm>
- ewman, B., & Newman, P. (2003). *Desarrollo del Niño*. México: Limusa.
- Fernández, C. (2005). *Reglas del juego*. España: Pirámide.
- Garvey, C. (1977). *El juego infantil*. Madrid, España: Morata.
- Gastiaburú, G. (2012). *Programa "juego, coopero y aprendo" para el desarrollo psicomotor niños de 3 años*. Obtenido de Universidad San Ignacio de Loyola. [Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación Mención de Psicopedagogía de la Infancia]: [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012\\_Gastiaburú\\_Programa%20-Juego,%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20niños%20de%203%20años%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiaburú_Programa%20-Juego,%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20niños%20de%203%20años%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf)
- González, A., & González, C. (2010). Educación física desde la corporeidad y la motricidad. *Hacia la Promoción de la Salud*, 15(2), 173-187.
- Gross, K. (1902). *The play of animals*. New York: Appleton.

- Huanca, A. (2016). *Nivel de psicomotricidad en niños de tres y cuatro años de edad de la institución educativa inicial 355 del distrito de Juliaca, Provincia De San Román, Región Puno, AÑO 2016*. Obtenido de Universidad Católica los Ángeles Chimbote: [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1368/PSICOMOTRICIDAD\\_COORDINACION\\_HUANCA\\_APAZA\\_ALICIA\\_REYNA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1368/PSICOMOTRICIDAD_COORDINACION_HUANCA_APAZA_ALICIA_REYNA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Jimenez, Y. (2013). *La psicomotricidad gruesa en las actividades lúdicas de los niños y niñas de 5 años de edad del nivel escolar de la escuela american christian school del cantón quevedo de la provincia de los ríos durante el periodo lectivo 2012-2013*. Obtenido de Universidad Técnica de Babahoyo. [Tesis de grado]: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/1265/1/T-UTB-FCJSE-BASICA-000024.pdf>
- Kiphard, J. (1976). *Insuficiencia de movimiento y de coordinación en la edad de la escuela primaria*. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.
- Loli, G., & Silva, Y. (2007). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad - tres dimensiones hacia una sola dirección: Desarrollo integral*. Lima: Bruño.
- Mèlich, J. (1994). *Antropología simbólica y acción educativa*. Barcelona. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124.
- Minerva, C. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Obtenido de Universidad de los Andes: [http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen\\_torres.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf)
- Miranda, J. (2009). *El juego lúdico y la práctica educativa*. España: Graó.
- Monsalve, L., & García, L. (2015). *la educación física, como medio para fortalecer la psicomotricidad en los niños de 4 años del nivel jardín en el hogar el paraíso infantil del ICBF, en la ciudad de Ibagué*. Obtenido de Universidad del Tolima. [Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título Licenciado en Pedagogía Infantil]: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1578/1/APROBADO%20LINA%20ALEJANDRA%20MONSALVE%20LABRADOR.pdf>

- Montenegro, E. (2012). *Los juegos en el pre escolar*. México: Trillas.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. España:: Ediciones Aljibe.
- Moyles, J. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid, España: Morata.
- Muñoz, L. (2003). *Educación Psicomotriz*. Bogotá: Kinesis.
- Navarro, A. (1997). *El juego motor en el ámbito de la teoría del juego*. Las Palmas: ICEPS.
- Ortiz, A. (2012). *Educación Infantil: Afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje*. Colombia: Litoral.
- Piaget, J. (1959). *Teoría "psicogenética"*. London, UK: Routledge and Kegan Paul.
- Piaget, J. (2008). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.
- Quispe, S. (2016). *Nivel de psicomotricidad en los niños de cuatro años de edad de la institución educativa inicial 251 del distrito, Provincia De Lampa, Región Puno, AÑO 2016*. Obtenido de Universidad Católica los Ángeles Chimbote. [Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial]: [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1612/PSICOMOTRICIDAD\\_NIVEL\\_COORDINACION\\_QUISPE\\_MAMANI\\_SANTUSA\\_DIONISIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1612/PSICOMOTRICIDAD_NIVEL_COORDINACION_QUISPE_MAMANI_SANTUSA_DIONISIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ramos, F. (2013). *Apuntes de Juego y su metodología, unidades didácticas*. Alicante.
- Reyes, J. (2000). *El juego y la psicomotricidad*. Colombia: Magisterio.
- Romero, C. (2000). *Comunicación y lenguaje corporal*. Granada, España: Proyecto sur de ediciones.
- Rota, J. (2012). La intervención psicomotriz: una forma de de acompañar la construcción de la identidad de la persona. *Revista Aula de Innovación Educativa*, 109, 14-17.
- Salirrosas, R. (2016). *Programa de juegos didácticos utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años de edad de la institución educativa N° 159 Shitamalca Pedro Gálvez San Marcos – 2016*. Obtenido de Universidad Católica Los Angeles Chimbote. [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial]:

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1326/APRENDIZAJE\\_SALIRROSAS\\_VILCHEZ\\_ROSA\\_MARIBEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1326/APRENDIZAJE_SALIRROSAS_VILCHEZ_ROSA_MARIBEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Sanchez, E. (2018). *Aplicación de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 4 años de la institución educativa n°1566 el piloto el Porvenir, Trujillo 2017*. Obtenido de Universidad Católica los Angeles Chimbote:  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4365/ACTIVIDADES\\_APRENDIZAJE\\_SANCHEZ\\_GAMES\\_ESTHER\\_ELIZABETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4365/ACTIVIDADES_APRENDIZAJE_SANCHEZ_GAMES_ESTHER_ELIZABETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Schiller, F. (2005). *Cartas sobre la educación estética del hombre, en Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*. Barcelona, España: Anthropos.
- Spencer, H. (1861). *Ágora para la Educación Física y el Deporte*. España: s/e.
- Sutton, S. (1978). *Especialistas en Educación Física*. España: Gymnos.
- Torralba, M., Vieira, M., Lleixà, T., & Gorla, J. (2016). Evaluación de la coordinación motora en educación primaria de Barcelona y Provincia. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 16, 355-371.
- Trigueros, C. (1998). *Las danzas y los juegos populares en el currículum de educación física*. Ed. Proyecto Sur. Granada.
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Paris, Francia: UNESCO.
- Vargas, Z. (1995). "El principio de la educación del niño". *Álbum Curso de Capacitación de Educación Física. Escuela de Educación Física y Deportes*. Costa Rica: s/e.
- Vigostky, L. (1975). *El problema del desarrollo cultural del niño y otros textos inéditos*. Buenos Aires, Argentina: Almagesto.
- Vigostky, L. (1999). *Pensamiento y lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Vigotsky, L. (2003). *Sociocultural del juego*. Barcelona, España: Crítica .

- Villacís, C. (2012). *actividades lúdicas y su incidencia en el aprendizaje participativo en el área de inglés en los estudiantes del segundo año de educación básica en la escuela fiscal México en la Ciudad De Ambato, Provincia Tungurahua*. Obtenido de Universidad Técnica de Ambato: [http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/4786/1/ts%20ingles\\_2012\\_71.pdf](http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/4786/1/ts%20ingles_2012_71.pdf)
- Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Pax.

## ANEXOS

## ANEXO 1

**ESCALA VALORATIVA PARA MEDIR EL NIVEL DE  
PSICOMOTRICIDAD**

**Nombres** ..... **y**  
**Apellidos:** .....  
**Fecha de nacimiento:** ..... **Fecha de examen:** .....  
**Examinadora**.....

...

**INSTRUCCIÓN:** La examinadora percibe la conducta motriz del niño o niña, marcando con una "X" en la valoración que considera que le corresponde.

Nº	ITEMS	BUENO	REGULAR	MALO
1	Salta desde una altura de 40 cm.			
2	Salta una longitud de 35 a 60 cm.			
3	Salta hacia atrás 5 veces o más sin caerse.			
4	Lanza la pelota con las 2 manos a 1 metro.			
5	Coge la pelota cuando se le lanza con las dos manos.			
6	Revota la pelota más de cuatro veces controlándola.			
7	Enrosca una tapa en una botella.			
8	Con el dedo pulgar toca uno a uno los demás dedos.			

.				
9.	Abotona y desabotona.			
0.	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.			
1.	Camina en punta de pies, seis o más pasos.			
2.	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.			
3.	Camina hacia atrás topando punta y talón.			
4.	Construye una torre de 8 cubos o más.			
5.	Colorea figuras sin salirse de las márgenes.			
6.	Recorre laberintos.			
7.	Corta figuras.			
<b>PUNTAJE PARCIAL</b>				
<b>PUNTAJE TOTAL</b>				

## ANEXO 2

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>Asamblea o inicio</b>	Socialización de normas. Presentación de los materiales con los que se va a trabajar.	3 minutos
<b>Desarrollo de la expresión motriz</b>	Ejecución del cuerpo en movimiento (Coordinación motriz).	25 minutos
<b>Relajación</b>	Presentación de un recurso para la relajación.	5 minutos
<b>Expresión gráfico plástica</b>	Realización de un trabajo grafico plástico.	6 minutos
<b>Socialización</b>	Presentación de su trabajo grafico plástico ante	3 minutos

	sus compañeros.	
<b>Cierre</b>	Participación de la Metacognición. Evaluación de los indicadores.	2 minutos

## ANEXO 3

<b>DENOMINACION</b>	“Salta, salta, saltarín”
<b>DIMENSIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD</b>	Coordinación.
<b>INDICADOR</b>	Coordina las piernas.
<b>FECHA</b>	

**SECUENCIA DIDÁCTICA:**

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>MOMENTO DE LA ASAMBLEA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se reúne a los niños y niñas en el patio de la Institución Educativa.</li> <li>- Entonan la canción “Mi cuerpo yo lo muevo”.</li> <li>- Presenta el juego: “Salta, salta saltarín”.</li> <li>- Establece las normas del juego</li> <li>- Los niños y niñas dan sus opiniones.</li> </ul>	-Recurso verbal.	5 minutos
<b>MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se dibuja en el piso con tizas tantos círculos como niños y niñas son.</li> <li>- Cada niño o niña ocupa un círculo; que viene a ser su casita.</li> <li>- Realizan actividades libres de caminar, correr y saltar en su círculo.</li> <li>- La profesora se pondrá a un costado haciendo que los niños contesten a las preguntas ¿Qué figuras ven pintada en el piso? ¿Podrían ir por los caminos que ven entre las casitas? Contestan y van realizando las acciones ¿Cómo han ido? ¿Pisaron las líneas de las casitas? ¿Empujaron a sus compañeros o se chocaron con ellos? ¿En qué otra forma podremos ir?</li> <li>- En su casita saltan hacia atrás, saltan de una silla al suelo, saltan de su casita a otra casita. Pronunciando “Salta, salta saltarín”.</li> <li>- En su casita realizarán actividades de entrar, salir, caminar,</li> <li>- Hacen acciones simbólicas que hacen en su casa (desayunar, bañarse, jugar, dormir, etc.).</li> </ul>	-Tizas de colores. -Sillas.	20 minutos



<b>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</b>	- La profesora realiza sonidos lentos de los toc toc. - Los niños y niñas se echan en su casita cerrando los ojos quedando en reposo, relajándose y respirando.	-Toc-toc.	5 minutos
<b>MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD PLÁSTICA</b>	- Dibujan los saltos que realizaron en la actividad de coordinación. - Colocan en la pizarra sus dibujos y comentan acerca de ellos.	-Papeles de colores. -Pinturas. -Crayolas.	10 minutos
<b>MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN</b>	- Realiza el diálogo con los niños y niñas sobre el juego ejecutado y la actividad de coordinación de las piernas de la sesión. - Verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos, dando respuesta a las preguntas: ¿Les gustó?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Cómo se sintieron?.	-Recurso verbal.	5 minutos

<b>DENOMINACION</b>	“La rana”
<b>DIMENSIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD</b>	Motricidad.
<b>INDICADOR</b>	Coordina los brazos.
<b>FECHA</b>	

### SECUENCIA DIDÁCTICA:

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>MOMENTO DE LA ASAMBLEA</b>	- Observan una rana y la describen. - La profesora propone jugar el juego “La rana”. - La profesora solicita dos normas para realizar el juego.	-Rana.	5 minutos

<b>MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les presenta una caja de pelotas de color rojo y verde.</li> <li>- Los niños y niñas eligen una pelota.</li> <li>- Se agrupan de acuerdo al color de la pelota que han elegido.</li> <li>- La profesora coloca en la parte posterior del patio una rana con la boca abierta.</li> <li>- Los niños y niñas se colocan en dos columnas de acuerdo al color de la pelota que han elegido.</li> <li>- Lanzan con dos manos su pelota a la boca de la rana. Si logran acertar tiene 1 punto. Suman todos los aciertos de la columna y gana aquella que tiene más puntos.</li> <li>- Las dos columnas de niños y niñas se ponen frente a frente y uno de ellos lanza con las dos manos la pelota a su compañero para que éste la reciba. Luego hacen lo contrario.</li> <li>- Cada niño o niña rebota la pelota en su sitio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Caja de pelotas.</li> <li>-Rana.</li> </ul>	20 minutos
<b>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas se echan en las colchonetas quedándose en reposo y respirando profundamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colchonetas.</li> </ul>	5 minutos
<b>MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD PLÁSTICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les entrega a los niños medias de colores y algodón para que elaboren una pelota.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Medias de colores.</li> <li>-Algodón.</li> </ul>	10 minutos
<b>MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora inicia el diálogo sobre el juego y solicita opiniones.</li> <li>- Les pregunta: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué hicieron en el juego?, ¿Cómo se sintieron durante el juego?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Recurso verbal.</li> </ul>	5 minutos

<b>DENOMINACION</b>	“Abotonando y desabotonando”
<b>DIMENSIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD</b>	Coordinación.
<b>INDICADOR</b>	Coordina las manos.
<b>FECHA</b>	

### SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIE MPO
----------	-------------	----------	---------

<b>MOMENTO DE LA ASAMBLEA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora, indica a los niños y niñas que jugarán con las manos.</li> <li>- Establece las normas de juego.</li> <li>- Los niños y niñas dan sus opiniones.</li> <li>- Los niños y niñas participan de la canción “Tengo tres botones”, acompañado de expresión corporal.”</li> <li>- La profesora les pregunta: ¿Qué dice la canción? ¿Cuántos botones hay en la chompa?.</li> </ul>	- Recurso humano.	5 minutos
<b>MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizan movimientos con las manos: Girar la muñeca, doblar los dedos, apretar las manos, con el dedo pulgar toca uno a uno los demás dedos.</li> <li>- La profesora le otorga una botella descartable a cada uno.</li> <li>- Destapan la botella y la vuelven a tapar; todos a la vez.</li> <li>- La profesora les brinda un nuevo material que es el estuche para abotonar y desabotonar, el cual lo manipulan y descubren lo que pueden hacer.</li> <li>- Luego los niños muestran sus chompas (con botones grandes) que han traído de casa y mencionan características principales, se las colocan abotonándose y desabotonándose.</li> <li>- Participan en un concurso por parejas ¿quién abotona y desabotona la chompa a su compañero? Ambos niños participan.</li> </ul>	- Recurso humano. - Botellas descartables. - Estuches. - Chompas.	20 minutos
<b>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas se echan en la colchoneta, cierran los ojos y sienten su respiración (inhalan y exhalan).</li> </ul>	- Colchoneta.	5 minutos
<b>MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD PLÁSTICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora les da un frasco de botones, para que por parejas formen figuras con ellos.</li> <li>- Presentan sus trabajos a sus compañeros.</li> </ul>	-Frascos de botones.	10 minutos
<b>MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora realiza el diálogo con los niños sobre el juego realizado, construcciones y actividades de la sesión.</li> <li>- Verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos; a través de las preguntas que les hace la profesora: ¿Con quién, jugaste? ¿Cómo lo hicieron? ¿Por qué?</li> </ul>	- Recurso verbal.	5 minutos

<b>DENOMINACION</b>	“Día y noche”
<b>DIMENSIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD</b>	Motricidad.
<b>INDICADOR</b>	Ejecuta acciones de motricidad gruesa.

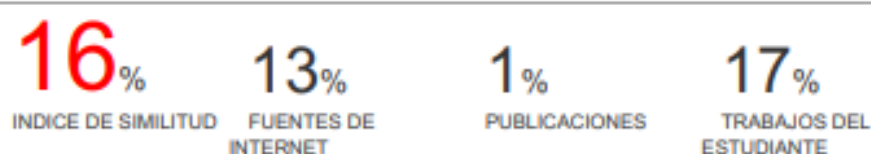
<b>FECHA</b>	
--------------	--

**SECUENCIA DIDÁCTICA:**

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>MOMENTO DE LA ASAMBLEA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora les dice: ¿Quieren jugar conmigo?, hoy jugaremos al día y la noche.</li> <li>- Establecen normas para jugar.</li> <li>- Observan figuras sobre acciones que se realizan en el día y en la noche.</li> <li>- Las clasifican en dos grupos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Figuras.</li> <li>-Cinta másking.</li> </ul>	5 minutos
<b>MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora presenta un sol y una luna grandes hecho con cartulina. El sol representa al día y la luna a la noche.</li> <li>- Los niños y niñas mencionan qué es y qué acciones hacen si es día o noche.</li> <li>- La profesora se pasea alzando alternadamente el sol y la luna. Cuando levanta la luna, es de noche y ellos deben correr haciendo el mínimo ruido posible.</li> <li>- Cuando alza el sol, es de día y, entonces deberán saltar con los dos pies juntos en el mismo lugar, saltar en un pie sin apoyo o saltar alternando los pies.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sol.</li> <li>-Luna.</li> </ul>	20 minutos
<b>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas se echan en el piso, se imaginan que es de noche y que están en su cama durmiendo, se encuentran en reposo relajándose.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Esteras.</li> </ul>	5 minutos
<b>MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD PLÁSTICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Con plastilina moldean un sol y una luna que representen al día y la noche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plastilina.</li> </ul>	10 minutos
<b>MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</li> <li>- La profesora les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Recurso verbal.</li> </ul>	5 minutos

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote</b> Trabajo del estudiante	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.usil.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>claudiomeza.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Universidad Catolica de Trujillo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Infile</b>	

---

	Trabajo del estudiante	1%
9	<a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
10	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	<1%
11	<a href="http://repositorio.untrm.edu.pe">repositorio.untrm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
12	<a href="http://www.palermo.edu">www.palermo.edu</a> Fuente de Internet	<1%
13	<a href="http://elnivelinicialut.blogspot.mx">elnivelinicialut.blogspot.mx</a> Fuente de Internet	<1%
14	<a href="http://www.sinewton.org">www.sinewton.org</a> Fuente de Internet	<1%
15	Submitted to Fundacion San Pablo Andaluca CEU Trabajo del estudiante	<1%
16	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1%
17	<a href="http://repositorio.uncp.edu.pe">repositorio.uncp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
18	<a href="http://axelquiroz234.blogspot.com">axelquiroz234.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

&lt; 15 words

Excluir bibliografía

Activo