

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Juegos motores y el desarrollo de la autoconfianza en estudiantes de educación primaria

Trabajo Académico

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Psicopedagogía

Autor:

Segundo Grosver Carhuachín Valderrama

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Juegos motores y el desarrollo de la autoconfianza en estudiantes de educación primaria

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Juegos motores y el desarrollo de la autoconfianza en estudiantes de educación primaria

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

Segundo Grosver Carhuachín Valderrama (Autor)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

Piura – Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Piura, a quince días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio, Pontífice 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 Oswaldo Albuquerque Silva, 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: *“Juegos motores y el desarrollo de la autoconfianza en estudiantes de educación primaria”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Psicopedagogía. (a) **CARHUANCHIN VALDERRAMA SEGUNDO GROSVER.**

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 **15**.

Por tanto, **CARHUANCHIN VALDERRAMA SEGUNDO GROSVER**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Psicopedagogía.

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. Segundo Oswaldo Albuquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

Juegos motores y el desarrollo de la autoconfianza en estudiantes de educación primaria

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	2%
5	www.edu-fisica.com Fuente de Internet	2%
6	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad de Granada Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	biblio3.url.edu.gt Fuente de Internet	

		1 %
10	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	1library.co Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
13	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Central del Este Trabajo del estudiante	<1 %
15	johanaasdi.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad de Deusto Trabajo del estudiante	<1 %
17	circuitosandalucesdetenis.es Fuente de Internet	<1 %
18	www.redalyc.org Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Infile Trabajo del estudiante	<1 %
20	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	<1 %

21	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
22	creatiabusiness.com Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
24	fr.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
25	www.nidcd.nih.gov Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.

DEDICATORIA

A Dios por darme salud, vida y las fuerzas de seguir superándome”.

A mi esposa e hijos; quienes son el motor de nuestras vidas, por su permanente apoyo moral y entusiasmo que me brindaron para seguir adelante en mis propósitos.

A mis maestros por el tiempo y esfuerzo que nos dedicaron al compartir sus conocimientos, a la U.N. de Tumbes, quienes fueron ejemplo y estímulo para lograr mis expectativas profesionales.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	8
ÍNDICE.....	9
RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	11
INTRODUCCION.....	12
CAPÍTULO I.....	16
ANTECEDENTES DE ESTUDIO.....	16
1.1 Antecedente Internacionales.....	16
1.2. Antecedentes nacionales.....	17
CAPÍTULO II.....	20
JUEGOS MOTORES.....	20
2.1. Definición.....	20
2.2. El juego y los niños.....	21
2.3. Juego y desarrollo psicomotriz.....	21
2.4. Importancia del juego.....	22
2.5. Clasificación.....	22
2.6. Etapas del juego.....	23
2.7. Desarrollo psicomotor.....	24
2.8. Áreas del desarrollo psicomotor.....	25
2.9. Motricidad gruesa.....	26
2.10. Dimensiones del juego Motor.....	27
CAPÍTULO III.....	28
LA AUTOCONFIANZA.....	28
3.1. La Autoestima.....	28
3.1.1. Definición.....	28
3.1.2. Conformación de la autoestima.....	28
3.1.3. Factores.....	¡Error! Marcador no definido.
3.1.4. Componentes.....	29
3.1.5. Características de la autoestima.....	29
3.2. La autoconfianza.....	30
3.2.1. Definición.....	30

3.2.2. Teorías sobre la autoconfianza	31
3.2.3. Niveles de actuación de la autoconfianza	33
3.2.4. Autoconfianza y deportes.....	34
3.2.5. Dimensiones de la autoconfianza.....	¡Error! Marcador no definido.
CONCLUSIONES.....	36
RECOMENDACIONES.....	37
REFERENCIAS CITADAS.....	37

RESUMEN

La presente investigación, de los Juegos motores permite el desarrollo de desarrollo de la autoconfianza en estudiantes de educación primaria, su objetivo es determinar la influencia de los juegos motores en el desarrollo de la autoconfianza de los estudiantes de Educación Primaria, es una investigación bibliográfica de diseño no experimental; población de 106 estudiantes, conclusión: Los juegos motores son un conjunto de actividades que se deben de dar desde la edad preescolar ya que es la etapa que corresponde a la estructuración perceptiva, procurando la expansión del niño en el plano de la vivencia corporal global que es prolongada por la expresión verbal y gráfica para evitar que el niño se encuentre con dificultades en la adquisición de los primeros saberes.

Palabras claves: Juegos motores, autoestima, autoconfianza

ABSTRACT.

The present investigation, of the Motor Games allows the development of self-confidence in primary education students, its objective is to determine the influence of motor games in the development of self-confidence of Primary Education students, it is a bibliographical investigation of non-experimental design; population of 106 students, conclusion: Motor games are a set of activities that must be given from preschool age since it is the stage that corresponds to the perceptive structuring, seeking the expansion of the child in the plane of the global bodily experience that It is prolonged by verbal and graphic expression to prevent the child from encountering difficulties in the acquisition of the first knowledge.

Keywords: Motor games, self-esteem, self-confidence

INTRODUCCIÓN

El ser humano emplea la autoconfianza como un ente esencial de satisfacción personal del quehacer diario es por ello que es la llave para enrumbar a nuestro máximo nivel de acuerdo a la actividad o evento deportivo que se requiera realizar cabe señalar que todos deportistas seguros creen en sí mismos para poder lograr sus metas establecidas demostrando al llegar alcanzar sus objetivos pero existe deportistas que manifiestan su grado de temor en alguna actividad pertinente esta acción es claramente muestra que no confía en si mismo y por ende no está seguro de sus capacidades que poseen por lo tanto ya no logran su máximo potencial por temor a fallar.

El individuo cuando no valora en vuestra capacidad que posee, lo conlleva a tener problemas intrínsecos por ende no triunfa en el camino que este se direcciona, las condiciones son propias e inherentes de cada individuo, pero la parte anímica es un gran porcentaje del potencial que debe poseer un hombre que se tiene que realizar o suponemos que algo va a ir mal, en la actualidad se denota deportistas que tienden autorregular sus emociones y algunos que al realizar actividades concatenadas y que no son complejas se colocan sus barreras psicológicas que provocan un círculo vicioso de tormenta haciéndole temeroso a cada reto que se le proponen por ello la expectativa del fracaso conduce directamente al fracaso real, por lo que rebaja la autoimagen e incrementa las perspectivas de fracasos futuros.

Existe una problemática a nivel mundial en el registro de la autoconfianza en los menores sobre todo en distintas escuelas educativas sobre todo son los niños y niñas quienes absorben estas acciones de autoconfianza, las cuales suelen ser problemas en casa , hogares disfuncionales , abandono o maltrato, pero es importante brindar la confianza al niño para que puedan , la cual debe ser óptima, pertinente y certera, para que de esta manera su equivalencia a desempeño sea formadora, integral y potente por lo que le encamina a estar convencido de que se pueden alcanzar los objetivos marcados invirtiendo tiempo, esfuerzo y sacrificio, lo cual significa que el deportista siempre va alcanzar sus objetivos o metas si tiene en mente que tiene ese potencial y sobre todo convencido de si mismo.

Asimismo, a nivel mundial, en relación a la acción de los juegos motores también se demuestra una problemática en los niños por el sedentarismo que realizan al ejecutar la tecnología, como son los juegos virtuales esto lo conllevan a vivirlo en las escuelas quienes se combinan en la vida diaria, por lo que se denota acciones realistas que se pueden dar en diferentes sociedades u otras situaciones adversas en determinados momentos, cabe señalar que el niño la niña está en la capacidad realizar y ayudar afrontar las adversidades que se pueden dar en las escuelas o en sus hogares pero debe mantener un gran esfuerzo en busca del objetivo que se propone.

Ante ello Navarro (2010) sostiene que el juego motor es un conjunto de acciones motrices que permite conllevar movimientos en un determinado contexto, entendiéndose que si un niño o niña deja de realizar actividad motora pierde esa destreza o confianza en realizar diversas disciplinas deportivas, cabe resaltar que el niño o niña poseen grandes destrezas físicas necesarias para lograr el éxito, porque espontáneamente pueden crear una acción donde demuestren su capacidad motora dichas destrezas colocan en condiciones de enfrentar cualquier presión; o lo que es lo mismo, en esta etapa el niño experimenta y descubre diferentes y nuevas experiencias, por ello el juego es una actividad inherente que lo ejecuta todo niño ,ya que es una actividad psicomotora que le permite construir el individuo y a la sociedad su conocimiento y corporeidad.

En el área del deporte por competencia cuando hay presión de competición el niño con falta de confianza no se desarrolla al máximo sus virtudes o habilidades por lo que al participar la duda o falta de autoconfianza hacen que merme su rendimiento a ello se adhiere que su autonomía pierde constancia en su personalidad por lo que se deja llevar por diversos comentarios o apreciaciones de personas que solo atisban ver el error de los demás, es por ello que en las aulas se debe desarrollar continuamente en todas las áreas de educación el dialogo asertivo, empático y tolerante con nuestros niños y niñas, ante ello Alcántara (1993), quien sostiene que la autoestima son aquellas sensaciones internas que posee el niño o niña en sí misma, conllevando a tener la autoconfianza en una percepción de tipo formativa para el menor que le permite aumentar su seguridad en sí mismo derrotando la ansiedad, rompiendo la desconcentración y provocando indecisiones que hacen que la ejecución sea peor. Estas

personas con falta de confianza centran más su atención en sus puntos débiles que en sus habilidades, lo que les provoca esa falta de concentración sobre su objetivo o tarea principal.

Cuando existe el exceso de confianza provoca en el individuo una falsa seguridad en sí mismo, no todo deportista bueno es un talento porque es en su desenvolvimiento motor se observa su rendimiento porque preparase o esforzarse va a permitir mejorar en todas sus actividades a realizar, esto nos puede llevar a entender que jugar motivados y concentrados nos conlleva a tener esa certeza por lo tanto nos mantiene relajados y concentremos en una cierta competición, es pertinente que el niño presente unas características antropométricas teniendo el grado óptimo de confianza, para estar predispuestos a la regla del juego de esta manera tendrá la capacidad de enfrentar al problema que se produce por la falta de confianza.

Por ello, el juego recreativo psicomotor tiende hacer de acuerdo a sus acciones sistemáticas, el cual involucra toda serie de acciones de acuerdo a su ritmo, precisión determinado, pero va a depender de su tiempo y espacio que se procesa en los primeros años de vida, el cual su esquema corporal la relaciona con el entorno inmediato.

Coopersmith (1981), aduce que las personas con tienden una alta autoestima preconizan siempre imágenes constantes las cuales se demuestran en sus capacidades como en las habilidades, quienes desempeñan un rol activo en las distintas agrupaciones sociales, es ellos que demuestran sus con frecuencia y afectividad las acciones que realizan, en este proceso se tiene un gran sentido de amor propio, porque si se cometen errores, de estos se tienen que resarcir para mejorar, pero están inclinados a aprender de ellos.

En el Capítulo I, se tomará en cuenta la variable de Juegos Motores: definiciones, el juego y los niños, juego y desarrollo psicomotriz, importancia, clasificación, etapas, dimensiones, desarrollo psicomotor, áreas y desarrollo motor grueso.

En el Capítulo II, será referente a la Autoconfianza: definición de autoestima, conformación, factores, autoestima positiva y negativa, componentes, escalera de la autoestima, niveles, características, dimensiones, formas de expresión y beneficios; además la autoconfianza, su definición, teorías, niveles de actuación, beneficios y autoconfianza y deportes.

Luego, se establecen las conclusiones y las referencias bibliográficas respectivas.

Finalmente, se toma en cuenta al equipo docente para agradecer todo el apoyo mutuo y desinteresado asimismo al asesor que se designó por haber brindado sus conocimientos como sus aportes bibliográficos para poder enriquecer el trabajo de investigación de esta manera conlleva a inculcar nuevos formadores de la sociedad globalizada y tecnificada al servicio de la educación.

Se denota como una acción constructiva en la solución del problema que es emplear los juegos motores que encamina a mejorar la Autoconfianza. Por ello, se llega a la pregunta:

¿De qué manera Juegos motores influye en el desarrollo de la Autoconfianza en estudiantes de Educación Primaria?

Objetivo general

- Determinar la relación entre Juegos motores y el desarrollo de la Autoconfianza en estudiantes de Educación Primaria.

Objetivos específicos

- Desarrollar los Juegos motores con sus dimensiones.
- Desarrollar el movimiento precisión en su organización temporal, rítmica
- Diseñar y aplicar los Juegos motores en el desarrollo de la Autoconfianza
- Verificar la influencia de los juegos motrices en el desarrollo de la Autoconfianza
- Enriquecer la expresión de la afectividad el desarrollo de la Autoconfianza

El presente trabajo monográfico tiene a mostrar aspecto inherentes de investigación de manera sólida, pertinente y con una conjetura simbólica por ello se justifica con un entendimiento clarificante de manera concreta como pertinente además en los juegos motores se apodera de una sinfonía de conocimientos y descripciones como el accionar de una exaltación profunda de actividades deportivas y la Autoconfianza donde se demuestra el accionar propio del niño durante ese proceso evolutivo del niño o niña, en su aspecto ocurrente de relevancia social se encamina al direccionar que tenga una conmoción sistemático en las instancias educativas que estén en su alrededor , la cual se encaminará hacia un horizonte con sendas

de acción inmediata que son propios de la investigación situando a las variables de estudio además es de Conveniencia quien se sitúa, porque se refugia información valiosa y contundente siendo apropiada por tener en cuenta el contexto donde se desarrolla las dimensiones y sus indicadores teniendo determinados cambios que son favorables teniendo en cuenta una secuencia de datos que son seleccionados también se tiene en cuenta las Implicaciones prácticas: porque va a enmarcar su trayectoria pedagógica en su sugeneris de consolidación como institución que servirá para otras fuentes de investigación que les servirá como encaminar una acción de juegos motores consolidándose profesionalmente, por ende a encausar a la sociedad y comunidad educativa, asimismo se demuestra el valor teórico en este postulado permite concretizar la existencia de la información sea sustancialmente aprobada por entes organizados a nivel nacional como internacional por lo que sus tratados, postulados y opiniones que van a enriquecer le trabajo de investigación, finalmente se tiene la utilidad metodológica en ella se enmarca el diseño, método, procedimiento de técnicas e instrumentos que han consolidado la información por lo que servirá como sustento para enriquecer otros futuros trabajos de investigación que contengan congruencia en las variables como sus dimensiones investigativas.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES DE ESTUDIO

1.1 Antecedente Internacionales

Tenemos a Vega (2022) con su trabajo denominado: “Relación de los juegos motores y las capacidades coordinativas en edades de 7 a 10 años en clubes filiales a la Asociación de Taekwondo de Pichincha en la ciudad de Quito”, en el periodo 2021 – 2021, cuyo objetivo es determinar la relación que existe entre los juegos motores y las capacidades coordinativas en edades de 7 a 10 años en clubes filiales a la Asociación de Taekwondo de Pichincha - Quito, en el periodo 2021 – 2021. La investigación es de carácter descriptivo – correlacional, la población es de 130 alumnos, la técnica que es la encuesta y su instrumento el cuestionario, se llegó a la siguiente conclusión: Se relaciona los juegos motores con las capacidades coordinativas, en el cual se ha evidenciado que es importante el uso de las actividades que demuestra ser divertidas que impliquen al juego motor como parte fundamental del desarrollo en niños y niñas, de esta manera se logra un mejor desempeño en el Taekwondo.

García (2018), realizó su investigación “El juego motor como estímulo en la educación física”, trabajo investigativo de enfoque cualitativo, tiene como objetivo estudiar el juego motor en los alumnos de educación infantil, se empleó la técnica de la observación y instrumento para acopiar el cuestionario , la muestra que se empleó es de 16 estudiantes siendo no probabilística, se concluye: Los juegos que se ejecutan en el aula dan la posibilidad de que el niño permita desarrollar las capacidades del desarrollo motor, psicológico, mental, el social, afectivo, el lenguaje y el intelectual.

1.2. Antecedentes nacionales

Tenemos Velásquez (2020) con su tesis denominada: “Programa de juegos motores para mejorar la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria”, cuyo objetivo es demostrar si el programa juegos motores mejora la coordinación motora en los estudiantes del primer grado de primaria de dicha institución, teniendo de enfoque cuantitativo, de tipo explicativo, de diseño cuasi experimental, la población es de 70 estudiantes, el muestreo no aleatorio, la técnica fue la observación y el instrumento Lista de Cotejo, se concluye: El programa de juegos motores permite mejorar la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 – Ancón, esta se demuestra con el estadístico U de Mann-Whitney = 2,000; $Z = -7,263$ y Sig. Asintótica (bilateral) = $0,000 < 0,05$.

Asimismo, Matta (2019) con su tesis denominada: “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria, Institución Educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018”, cuyo objetivo es evaluar el desarrollo de la psicomotricidad fina en estudiantes de 1° grado de educación primaria, a través de la aplicación de los juegos motores en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018; diseño pre experimental, la muestra de 10 estudiantes, la técnica empleada es la observación y el instrumento es la escala de estimación. Se concluye: Existe un desarrollo sostenible de la psicomotricidad fina en los estudiantes de educación primaria, para ello se pudo lograr mediante la aplicación de los juegos motores a los estudiantes de la institución educativa N° 84124.

Finalmente, Arzola (2018) en su trabajo de investigación denominada: “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad en estudiantes de primaria” en la Universidad Cesar Vallejo”. Cuyo objetivo fue determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad de los estudiantes del nivel primario de Carabayllo. Enfoque cuantitativo, tipo aplicada; la muestra de 30 estudiantes, como técnica la encuesta y se empleó el instrumento de cuestionario, se Concluye: La aplicación de los juegos motores influyó significativamente el 90% en el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de Carabayllo, con un valor de $P = 0,020 > \alpha = 0,05$; esto confirma la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula.

A nivel regional tenemos a Cabanillas y Plascencia (2021), con su tesis denominada: “Juegos psicomotrices para el conocimiento del esquema corporal en niños inclusivos del cebe “lache”, casa grande – la libertad, 2020; Investigación de tipo básica y de diseño transversal, la muestra es de 16 docentes, se empleó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario; concluyendo: Los juegos psicomotrices influyen moderadamente en el conocimiento del esquema corporal en niños inclusivos del CEBE Lache, Casa Grande – La Libertad, 2020.

Villegas y López (2020), con su tesis denominada: “Los juegos motores en el aprendizaje de los estudiantes de la educación básica regular”, Cuyo objetivo es describir los juegos motores en el aprendizaje mediante las actividades físicas que les facilitara un mejor desarrollo físico cognitivo, Método descriptivo, se empleó como técnica la observación y el instrumento el cuestionario, concluyendo, Que por medio de los ejercicios o juegos se puede generar hábitos para practicar todo tipo de deportes en el desarrollo de las habilidades motrices de los niños y adolescentes de la Institución Educativa 81034 del anexo de Huari marca / Tayabamba Pataz, que la investigación realizada apoyado por los autores nos permite sustentar dicha afirmación

Merino y Oblitas (2018) con su trabajo de investigación denominada: “Aplicación de un taller de actividades recreativas para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años”, cuyo objetivo es determinar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de la aplicación de diversas actividades recreativas en los niños de cinco años, el diseño pre experimental, de tipo aplicada y se consideró a 21 niños como muestra, además se empleó la lista de cotejo como instrumento y una ficha de observación como técnica. Se concluye: La mayoría de los niños evaluados presentan mejoras al desarrollar de manera estratégica el taller de actividades recreativas por lo que los movimientos corporales permiten direccionar específicamente su sistema motor grueso.

CAPÍTULO II

JUEGOS MOTORES

2.1. Definición

En primer lugar, hacemos referencia al concepto de juegos motores considerados como acciones que se ejecutan en un contexto que sustancialmente encierra el sector educativo sobre todo educación psicomotriz la cual establece que el menor activa una variedad de actividades en la cual se desarrolla el sistema neuro perceptivo motriz que su base educativa (Tasayco, 2002)

Por otro lado, De la Cruz y Mazaira (1994) aduce que es un conjunto de acciones pertinentes y adaptativas que se procesan en la edad preescolar , por la que al ejecutarlas pasan por un conjunto de fases que permiten la expansión del niño a través de las vivencias corporales siendo de manera global, también mejora la coordinación motora que a su vez libera la expresión verbal y lo gráfica de acuerdo al paso que realiza el estudiante en el trabajo escolar cabe resaltar si el niño se encuentre con dificultades para la adquisición de los primeros saberes es necesario enriquecer su conducta corporal para que realice cualquier movimiento psicomotor.

2.2. El juego y los niños

Gainza (2003), aduce al juego como una acción dinámica que tiene sentido fundamental en la vida activa del infante, no solo como carácter lúdico, sino que mejora el desarrollo cognitivo en todos sus parámetros establecidos que lo encaminan a desenvolverse en la formación personal y social del niño o la niña, esto se ejecuta a través del juego con todos sus movimientos libremente.

Cabe señalar que la actividad recreativa tiende a la participación activa en el empleo de una variedad de actividades que lo hacen participe directo, para ello necesita que participen uno o más niños, de esta manera para poder realizar estas actividades corporales en el juego es necesario cumplir función los roles determinados entonces el juego se convierte en un estímulo mental y físico.

Asimismo, se entiende que el juego permite al niño desarrollarse progresivamente y por ende a aprender a compartir habilidades cognitivas a dar su punto de vista como de defender sus derechos, es decir, contribuye en el desarrollo físico por ende favorece al desarrollo social- cultural y emocional.

En este lapso el niño corre, salta, trepa, persigue según el contexto donde este se desarrolle para ello es necesario que en estas actividades se encamine a desarrollarlas de manera divertida de esta manera se fortifican sus músculos, todas estas acciones permitirán contribuir a su desarrollo físico, pero por acciones de espontaneidad estos realizan movimiento muchas veces lo dominan.

2.3. Juego y desarrollo psicomotriz

El Diseño Curricular Nacional de Educación Primaria, según el considerando en el desarrollo de la psicomotricidad en el marco de los lineamientos permite la práctica psicomotriz la cual permite el proceso de los niños y niñas, estas se ejecutan a partir del movimiento y el juego (MINEDU, 2008)

Sostiene que el juego como instrumento permite el desarrollo motor de una manera lúdica, interactiva y desarrollo cognitivo del niño, de esta manera encamina a que se desarrolle las conductas motrices significativas que permitan contribuir a su aspecto corporal entendiéndose a esto como la verdadera esencia de la educación, promoviendo hacia el desarrollo psicomotor del estudiante que se da en la actividad motriz, es entonces se entiende que el juego determina la construcción integral de manera cognitiva para ello cumplen funciones de equilibrio, la lateralidad y las conductas perceptivo-motrices,

que la direccionan para ser adaptadas al medio físico y social que se desarrolla el niño o niña.

2.4. Importancia del juego

Muñoz (1999), manifiesta, que el juego en los niños juega un papel preponderante porque es un medio de interacción porque permite comunicarse y aprender con su entorno social empleando al juego con todos sus desplazamientos, esto se inicia según las fases que contengan la educación inicial teniendo en cuenta la línea de acciones propias hacia la maduración del niño, además permite proceso sistemático afinado a la personalidad que posee cada uno de ellos, esto lo demuestra cuando se ejecuta en las escuelas o en su hogar; es por ello que los juegos son beneficiosos siempre y cuando tengan una condición de aprendizaje, recreación y diversión llevando a la interacción también este se desarrolla con una serie de actividades motrices empleando a los juegos con sus dimensionalidades ya establecidas y por ende los siguen ejecutando en los diversos espacios de su comunidad o de su hogar para ello se debe tomar en cuenta siempre su realidad, por lo que permite conocer su mundo intrínseco.

2.5. Clasificación

Para Navarro y Martín (2010), las clasifica en:

- Juegos de ejercicio: Se realizan con pelotas, aros, cuerdas, etc.
- Juego motor: Esta se inicia de manera natural desde que este nace
- Manipulativo: Cuando se emplea los objetos concretos que pueden emitir sonido o precisión (sonajero, cubo y pala, plastilina, etc.)
- De Construcción: Implican la participan más de un jugador.
- Juegos Reglados: Estas se efectúan en terrenos que tienen medidas.

- Juego Simbólico: Permite la adquisición de un conocimiento social y los aspectos emocionales.
- Juego de lucha y persecución: Esta se realiza en un espacio determinado del contexto.
- Juegos temporales: Implican la velocidad, ritmo, duración.
- Juegos Dramáticos: Se emplean recursos concretos para cambiar de apariencia.
- Juegos Sensoriales: Ejercita los sentidos.
- Juegos Verbales: Son aquellos que producen la repetición, la descripción, y finalmente preguntas y respuestas.
- Juegos recreativos: Es lúdica posee reglas y permite la creatividad.

2.6. Etapas del juego

Valera (1993), aduce lo siguiente:

1. De los 2 a los 3 años: En esta edad se fundamentan a través de los comportamientos repetitivos es decir emplea la imitación, por ello su significado de señal es estática, pero se puede procesar.
2. De los 3 y 5 años: Se entiende porque se establece la capacidad de la imaginación por lo que es importante la interacción con la fantasía con el juego imitativo,
3. De los 5 a los 7 años: Se toma acciones inéditas de la etapa anterior, por lo que al emplear al juego se sigue aplicando la imitación, por lo que el niño se desarrolla con su contexto para ello es preponderante que se organicen los niños para que cumplan su papel determinado.
4. De los 7 años: Participan en el juego con reglas ya determinadas que tiene el juego basándose siempre en que hay un orden para ejecutarlo.

2.7. Desarrollo psicomotor

Según Bravo, (2014) argumenta que el desarrollo psicomotor tiene que pasar por un proceso lineal de orden cognitivo o intelectual por lo que el cuerpo al ejecutar movimientos oscilantes conlleva a desarrollar el aprendizaje, es decir, los movimientos que realiza el cuerpo con orden directa del cerebro y conlleva una sub orden desde la parte neurofuncional y psíquica entonces obedece una orden de acción directa por ello obedece todo el cuerpo del ser humano, cabe destacar que la parte neurofuncional del ser humano va a permitir accionar una serie de funciones mentales y sensoriales siendo objetivas, por tanto, al accionar el cerebro de manera cognitiva permiten al niño tener un buen desarrollo madurativo psicomotriz y ser capaz de enfrentar de manera concreta cualquier actividad motor.

Para Gastiaburú, (2012) sostiene que el desarrollo psicomotor es una sistematización de madurez psicológica y motor por la cual lo posee un niño y esta se relaciona al accionar las tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, para ello es necesario que se interactúe entre sí, pero debe tener en cuenta lo que está aprendiendo con sus semejantes pero es fundamental que al observar a su entorno logre captar sensorialmente otras dimensiones de manera cognitiva es así que se desarrolla generalmente o más complejas en la vida diaria.

Según Molina (2009), aduce que cuando se ejecuta el desarrollo psicomotor en el proceso de crecimiento cognitivo del niño se tiene que tener en cuenta la secuencia ordenada por tener de cambios sustanciales y fundamentales además tienen un orden a nivel físico y psicológico que están sujetos a las divergentes leyes de maduración que se procesa durante la vida cotidiana del niño. Asimismo, se debe tener en cuenta el Próximo distal que naturalmente se determina como el control de las partes del cuerpo que obedecen a determinadas ejecuciones que manda el cerebro que están cerca del eje corporal (hombros-mano); asimismo el céfalo caudal es quien manda la orden que permite controlar el movimiento oscilante para luego avanzar desde la cabeza hacia las piernas

las cuales empujan movimientos laterales y combinatorios siendo movimientos más precisos y organizados.

2.8. Áreas del desarrollo psicomotor

Según Regidor, (2005) El desarrollo psicomotor está dividido en cuatro áreas:

Área Cognitiva: Es el proceso mental por el cual el niño va sumando aspectos inherentes y reestructurados de conocimientos además de manifestar las destrezas que posee todo ello es gracias a la interacción activa que tiene con el mundo que le rodea asimismo esto permitirá discernir y relacionar a nuevos emplazamientos que realiza el pensamiento teniendo en cuenta los objetos y el contexto.

Área Motriz: Es el movimiento sistemático mediante la cual el cuerpo o masa corporal entran en contacto con la mente y las sensaciones o emociones, es decir, esta área está relacionada con el control corporal y el equilibrio que realizan a través de actividades psicomotoras, además comprende la coordinación motora la cual permite efectuar ejercicios en los cuales se pueden tocar o manipular objetos con la mano por lo que se trasladan hacia los dedos donde podemos pintar, dibujar, hacer nudos, etc.

Área de Lenguaje: los niños tienden a efectuar actividades verbales y de sonido medida que van creciendo, pero cabe señalar que los bebés comienzan a distinguir los sonidos del habla a los 6 meses de edad, es decir, la mayoría de los bebés reconocen los sonidos básicos de su lengua materna, en el proceso de lenguaje las habilidades comunicativas permiten desarrollarse con su entorno para ello es fundamental la capacidad comprensiva, expresiva y gestual las cuales son empleadas las tres intelectualmente en cualquier acción lingüística que ejecute el niño, como pronunciar un vocablo, una letra pero con sentido articulado mostrando que tiende a hacerse con un significado lingüístico.

Área Socio-emocional: En ella se enmarca el mundo interno del niño o niña, por la cual se muestra las acciones afectivas que son adoptadas a la socialización del niño, al efectuar una actividad corporal y que este inmiscuido el sentido sensorial esta al relacionarse con

otros se desarrolla esa mística fraterna de las diferentes áreas intrínsecas per cabe señalar para que el niño tenga esa acción espontanea es primordial que los padres o cuidadores estén como soporte emocional porque son ellos los generadores de vínculos afectivos.

2.9. Motricidad gruesa

Según Bolaños (2006), aduce que la motricidad gruesa es el accionar de la corpooriedad que permite realizar labores o actividades específicas con el cuerpo, estas pueden organizar diversos desplazamientos en diferentes direcciones con la finalidad de cumplir un objetivo a través de la variedad de movimientos que se realiza en la vida diaria tales como: levantar, caminar, correr, saltar y otras que permitan direccionar la progresión natural o una serie de etapas que necesita el fortalecimiento del cuerpo de cada niño.

Cabe señalar que la motricidad gruesa admite la secuencia de una variedad de desplazamientos que sean organizados o en muchos actos espontáneos por parte del cuerpo, estas variar su posición porque va depender de la posición el cuerpo a ello se adhiere el equilibrio que debe trabajarse de manera lúdica y estratégica la cual es de suma importancia para que el niño comprenda el dominio corporal del cuerpo.

2.10. Dimensiones del juego Motor

Escobar (2003) precisa las dimensiones del juego como las siguientes:

1. Afectiva- emocional: Es el procedimiento propio de la expresión como el control de las emociones, la cual encamina que su autoestima y autoconfianza se fortalezcan, pero a través de manera lúdica del juego.
2. Social: Esla serie de pasos que efectúa para la acción holística del niño con su mundo externo e interno.

3. Cultural: Es la fase donde se desenvuelve el menor según sus tradiciones, valores y la imitación que se da en su medio social.
4. Creativa: Es el procesamiento interno, cognitivo y corporal que ejecuta el niño para desarrollar su mundo misterioso lleno de fantasía que en casos lo conlleva a la realidad.
5. Cognitiva: Es la acción propia de la mente del niño cuando evoca al manipular objetos que lo conlleva a través del juego desarrollando su pensamiento y el dominio del lenguaje.
6. Motriz: Permite el desarrollo psicomotor del niño por medio de actividades que lo divierten y fortifican sus músculos

CAPÍTULO III

LA AUTOCONFIANZA

3.1. La Autoestima

3.1.1. Definición

Etimológicamente, la palabra autoestima está formado por el prefijo griego autos (autos = por sí mismo) y por la palabra latina aestima del verbo aestimare (evaluar, valorar, tasar). Se entiende que la autoestima está compuesta por el concepto de auto, que indica a la persona en sí (por sí misma); y estima, siendo el valor tangible de la persona de sí misma.

Bonet (1997), aduce que la autoestima es la valoración propia que tiende a realizarse que en el actuar del ser humano por sí mismo, no tiene otros elementos que sean su sostén por lo que la actitud es su arma letal para enfrentar cualquier acción que atente contra su mundo interno; es por ello que se denota en su forma habitual cuando este siente, medita y acciona por lo que de comportarse consigo mismo de manera segura permite ser estable en sus emociones, además esta puede ser académica, social, interpersonal.

Cruz, (2007), argumenta que la autoestima no es congénita por lo que se adquiere a través de acciones inéditas del ser humano por lo que cada persona tiene en su rica permanencia de vida experiencia e historia que lo conllevan a la construcción e interacción de su propia vida por ende lo conlleva a compartir con los otros, asimismo se denota una valoración a las acciones que tiene de sí mismo es el fruto de las interacciones.

3.1.2. Conformación de la autoestima

La conformación de la autoestima muestra sus primeros peldaños cuando él bebe realiza esbozos que lo conlleva a adecuar principalmente a las figuras o símbolos pero las

que más demuestran su significancia es cuando el niño tiene de tres a cinco años, por lo que al establecer parámetros de actitud de libertad y control podrán enfrentar cualquier circunstancia adversa que se le presente en el futuro a diferencia si existe mucha sobre protección de los padres los lleva a depender siempre de ellos y tendrán tenemos de realizar una acción y por ende al fracaso, por ello que en el campo de la edad el infante es preponderante enseñarles la responsabilidad y los valores los cuales deberán mostrar en el accionar de su vida diaria como en la escuela y en su comunidad familiar teniendo que adoptar una actitud de distancia respecto de lo que experimenta, testeando la fidelidad de los rasgos que él mismo, sus padres o su familia le han conferido de su imagen personal. Siendo la identidad un tema central de esta etapa, el adolescente explorará quién es y querrá responderse en forma consciente a preguntas sobre el futuro y su lugar en el mundo. La crisis emergente tendrá un efecto devastador si el joven ha llegado hasta aquí con la deficiente o baja valoración personal.

3.1.3. Factores

Según Clemes y Bean (1998) sostienen que existen cuatro factores condicionantes que lo encaminan en forma equilibrada:

- En la vinculación: Es la fase de integración de acción inmediata donde el niño se involucra de manera espontánea y simétrica con sus semejantes porque el desea sentirse parte del juego o la actividad que se esté realizando, esta lo puede efectuar con sus compañeros de aula, sus vecinos o familiares para ello hace empleo de objetos o recursos significativos para él o le que le pertenecen por tanto se siente complacido cuando es escuchado o cuando lo tomen en cuenta, que le permitan participar y dar sus opiniones.
- En la singularidad: Es la fase natural la cual se establecen parámetros de correspondencia según la necesidad de saberse algo en particular o algo especial que contengan información selecta que solo interese al que ejecuta una acción, cabe señalar que se van a observar algunos rasgos parecidos que se pueden dar en sus familiares como sus hermanos, primos o amigos, para ello se sitúa en la observación analítica

pues muestran pequeños rasgos que se diferencian al expresarse o al ejecutar un desplazamiento.

- **En poder:** Es la fase de concisión propia del individuo en el cual implica que el niño cree en sí mismo, por lo que tendrá su fuente de inspiración sus capacidades de su mundo interno, capaces que puede efectuar lo que el plantea por lo que al estar seguro de realizar una actividad obtendrá el éxito que esta espera, además, si hubiera un error o no logre concretar el objetivo que se ha trazado entonces tendrá la capacidad moral de resarcir e intentar hacerlo de nuevo por lo que la razón será su fundamento ante los impedimentos que hubiera para el logro de los propósitos.
- **En pautas:** Es el factor propio e interrelacionado con el sentido común que emplea el niño para el logro de su existencia además comparte una serie de características innatas o patrones que pueden ser similares teniendo un direccionamiento que los pongan en ventaja o desventaja cognitivas para ello requiere modelos positivos, porque al momento de realizar una imitación de una acción que contenga parámetros o indicadores que alteren la personalidad no se obtendrán resultados satisfactorios y alentadores, por lo que este debe tener en cuenta lo bueno de lo malo.

3.1.4. Componentes

Según Mckay y Fanning (1991), sostiene que la autoestima tiene tres componentes:

- **Cognitivo,** Se reconoce al auto-concepto como la propia opinión que el individuo tiene de sí mismo estas se las denotan cuando lo presentan a través de su personalidad y su conducta.
- **Afectivo:** Es el valor constante de manera positiva que ejecuta el individuo en su trayectoria de vida cotidiana para ello es importante como este se demuestra ante la sociedad lo cual implica el sentimiento propio y objetivo, el cual no puede ser vulnerable por lo que se entiende de manera favorable la auto-estimación aspecto de complemento para realización una acción de uno mismo además tiene a la asimilación como la interiorización de la imagen por el cual se debe proyectar en el mismo.

- **Conductual:** tiene un carácter netamente racional al comportamiento dentro y fuera de la sociedad donde este interactúa por lo que el criterio de auto-afirmación y a la autorrealización predicen el comportamiento consecuente, lógico y racional del infante.

3.1.5. Características de la autoestima

Se sostiene que la autoestima es la acción propia e inherente que posee el ser humano para realizar diferentes maneras de actividades que pueden ser cognitivas, deportivas, profesionales, etc; las cuales suelen ser positivas como negativas, presentan las siguientes características:

- Muestra el sentido de aprecio trabaja en equipo.
- Muestran confianza en sí mismos y denotan constancia en sus actividades que contengan retos.
- Muestra acciones de curiosidad.
- Son organizados en sus actividades y efectúan preguntas.
- Se siente bien cuando ejecutan la investigación
- Muestran ansiedad por aprender y experimentar.
- Muestran orgulloso sus trabajos y logros.
- Sabe sostener emocionalmente los cambios.
- Maneja las críticas y burla.
- Muestra disponibilidad inmediata para aprender
- Muestra Perseverancia ante un reto.

Las personas de baja autoestima se caracterizan por:

- Tienen miedo al desarrollar una actividad.
- No muestra confianza en lo que ellos plantean a través de sus ideas.
- Carecen de confianza en sí mismos para empezar retos.
- No demuestran la capacidad investigativa
- Muestran desinterés en explorar.
- Huyen de los retos o experimentos
- No son participativos por temor al error.

- Muestran acciones de ser antisocial
- Muestran temor al presentar sus trabajos.

3.2. La autoconfianza

3.2.1. Definición

Es la consistencia mental que posee un individuo para ello es importante tener una fuerza poderosa de orden de planteamiento mental siendo firme y positivo teniendo en cuenta sobre lo que pueda sucumbir en el futuro, además se considera las acciones realistas las cuales persiguen las conductas o comportamientos que estaos manifiestan, asimismo se le considera como la acción interna que muestra seguridad el individuo por la cual es un determinante para mostrar su competencia o habilidad.

Según Nicolás (2009), aduce que la autoconfianza es la convicción que posee el individuo la cual se denota cuando este ejecuta párvulamente sus habilidades como sus destrezas que le permiten mostrar necesariamente su seguridad siendo necesarias para sostener su personalidad asimismo es fundamental que la conducta que este manifieste en determinadas acciones van a permitir un resultado favorable, así también se considera por su extrapolación porque se emplea en áreas de deporte, recreativas y de competencias que con frecuencia se tiene un tino para la percepción del individuo envuelto en sus macro habilidades para enfrentarse divergentes actividades.

Buceta, (2004) argumenta que la autoconfianza concede aspectos propios de convencimiento personal, en el cual uno es capaz de conseguir objetivos predispuestos, por lo que al realizar una actividad determinada es capaz de gestionar como de superar las distintas circunstancias de su vida, la autoconfianza es clave para que progresen en todo su desplazamiento logrando satisfactoriamente acciones visionarias lo mismo que ayuda a afrontar las demandas de la vida que le permitan contribuir a mejorar el auto concepto y la autoestima

3.2.2. Teorías sobre la autoconfianza

❖ Teoría de la autoeficacia de Bandura

Pulido (2011) cita que, para Bandura en 1977, aduce que la autoconfianza hace referencia a la amalgama de ideas o creencias que son plasmadas de manera interna por lo que tenemos sobre nosotros mismos, principalmente sobre nuestras capacidades que son predominantes al realizar una acción, para ello es importante la interacción de los tres factores básicos quienes son los que direccionan e influyen en el rendimiento óptimo del individuo, teniendo los factores personales-cognitivos quienes permiten la fases mentales en la cual muestra su simetría en su accionar interno del individuo asimismo los ambientales y conductuales quienes conducen el estado anímico del individuo al desarrollar una acción inmediata sea voluntaria o espontánea y por último los juicios de valor los cuales se interrelaciona con las ideas que este plasma en su quehacer diario de su vida los cuales influyen en la ejecución de sus emociones o sus sensaciones.

Cabe señalar que el sujeto antes de la acción mental emplea con eficacia la transgresión de sus sentidos y emociones por lo que, si se posee un comportamiento adecuado, pertinente y adaptable entonces inducirá a un resultado óptimo de seguridad interna, además Bandura sostiene que existe cuatro fuentes que posibilitan que el sujeto forme sus expectativas que son la capacidad de ejecución, el aprendizaje por observación de otras personas, la persuasión verbal y finalmente nivel de activación fisiológica.

▪ Modelo de confianza de Vealey:

Por otra parte, Pulido (2011) cita que Vealey en 1986 sostienen que a confianza se fundamenta en factores de construcción como es la creencia, lo místico y lo objetivo con cierto grado de certeza por la que el individuo poseen sus habilidades, durante el proceso de aplicar la autoconfianza por parte del sujeto

Vealey propone tres factores capaces de conducir el actuar del sujeto, siendo: confianza rasgo, confianza estado y orientación competitiva, por lo que en los dos primeros factores se hace una inducción para las conductas del deporte, porque cumplen un grado de activación óptima, pero dentro de ellas están ciertos criterios que enriquecen el control del sujeto los cuales son: La concentración, consecución de metas, preparación para la competición para ello se basa en dos rasgos que son:

- La Confianza Rasgo: Es la peculiaridad que posee el individuo porque se sustenta en algo que es cambiante e inestable: pensamientos, creencias, cualidades propias sobre la propia habilidad para tener éxito en lo que se efectúa.
- La Confianza Estado: Es la confianza inherente que muestra el individuo de manera particular teniendo en claro las habilidades para el logro de su objetivo por lo que se adiestra su confianza de orden general como específica.
- La orientación competitiva: Es el proceso por el cual el individuo traslada todas sus habilidades competitivas, conductuales para el logro del objetivo común.

Cabe resaltar que el planteamiento de Vealey se demuestra en el campo deportivo o recreativo a lo contrario de Bandura que lo encamina a lo cognitivo.

3.2.3. Niveles de actuación de la autoconfianza

Presenta cuatro niveles que permiten encaminar de actuación real de la autoconfianza:

- **Falta de confianza:** Esta es la determinante de la posición no conviccional que posee el deportista, es decir, es la incapacidad que muestra para tomar decisiones por miedo a equivocarse, por lo que demuestra en sus acciones pensamientos de frustración y error sobre sus capacidades personales que posee para poder resolver problemas, para ello no cuenta con recursos que le sirvan para enriquecer o solucionar situaciones de conflicto interno.

Asimismo, se denota cuando presenta ese exceso de confianza, que lo conlleva a ser auto generadores de confianza y se embriagan en su propio sentimiento de superioridad y no siguen el proceso de superación por lo que se observa deportistas que al presentarse en competencias sencillamente fracasan pues crean un mundo de burbujas que al momento despertar se dieron cuenta que fallaron, pues no se prepararon conscientemente para dicha competencia.

- **Falsa confianza:** Este nivel se demuestra cuando el individuo crea en sí mismo la figura de conscientemente, pero verdaderamente esconde características de una actitud inoperante hacia los demás, por lo que desconfianza y la preocupación suelen ser observados con contundencia en deportista.
- **Confianza óptima:** Comprende la disposición propia de seguridad que realiza el deportista para conseguir su objetivo, está predispuesto para el logro de sus metas, para ello es preciso que su predisposición vaya a más allá de un sentimiento por lo que su preparación llega al máximo nivel de competencia de esta manera se establece a ser realistas sin atenuar al fracaso. (González- Oya, 2004).

3.2.4. Autoconfianza y deportes

El ser humano trasciende en el actuar de su vida realizando una variedad de acciones o actividades que lo conllevan a tener el grado de autoconfianza en su propia vida, asimismo se denota que estamos acompañados de la inseguridad emocional sea por divergentes manifestaciones emocionales que pasamos en la experiencia como sujetos propios de conciencia, que en ocasiones se realizan campos mentales sobre los impedimentos para nuestra realización personal, es natural entender todo este proceso pero es necesario la predisposición para enfrentar cualquier situación de orden temaría sea cognitiva o deportista, por ello la confianza es el sonido del silencio que nos conlleva a sentirnos bien internamente y por ende a mantener el equilibrio sobrio, claro ejemplo lo denotamos al momento que debe ejecutar una acción

inmediata como de lanzar una bola, mientras un jugador que muestra poca confianza se siente temeroso de realizar cualquier actividad.

Para Nicolás (2009), argumenta que la autoconfianza es el procedimiento que depende el sentimiento de utilidad al cual lo atribuimos respecto al mundo que nos rodea, existe factores que influyen a que se mejore nuestro nivel de autoconfianza, cabe resaltar estamos ante un constructo moldeable y mejorable, por lo que se debe planificar un buen entrenamiento para poder mejorar y por ende sube el nivel de autoconfianza que lo conlleva hacer materializado en el éxito personal, pero es menester aclarar que tener la autoconfianza no garantiza el pleno éxito en el sujeto por lo que es importante que este esté convencido de imponer y dar su predisposición por lo que tendrá más probabilidades de que se obtenga un adecuado rendimiento, además, sí, se tiene un nivel óptimo de autoconfianza va a permitir establecer metas concretas, el nivel de autoconfianza, debe estar albergado por aspectos como la motivación, concentración, resistencia, manejo de la presión etc., que refuerzan para llegar a su rendimiento óptimo.

3.2.5. Dimensiones de la autoconfianza

- ❖ **Las emociones positivas:** Son aquellos que producen bienestar en el individuo, son determinantes porque influyen de manera activa y secuencial a través de las emociones positivas, para ello es menester direccionar a que el sujeto se sienta más convencido consigo mismo, por lo que su estado mental es preponderante para poder soportar la presión, asimismo reducirá el rango de un pensamientos y acciones erróneas que pueden convertirse en una amenaza.
- ❖ **Motivación:** Es el Conjunto de factores internos o externos que permiten determinar las acciones de una persona, son aquella que influye a través de sus acciones y energías las cuales están dirigidas para lograr hacer las cosas bien hechas, por lo que se emplea los recursos adecuados sobre todo debe mantener una determinada conducta con el ímpetu psicológico.
- ❖ **Concentración:** Es la facultad que posee el ser humano al mantener una adecuada atención en una tarea, su mente se halla bajo menos presión, y se libera para

concentrarse en la tarea en cuestión, ya que no se fijará en si lo hace mal o bien, sino simplemente en hacerlo como sabe.

- ❖ **Habilidad para manejar la presión:** La confianza al aumentar las emociones es positiva, motivación y concentración, hace que el jugador se relaje mentalmente, ya que al confiar en si mismo, no se crea en torno a si mismo un estado de presión sobre lo que sucede a su alrededor, compitiendo más relajado y con menor presión

CONCLUSIONES

- PRIMERA.** Los juegos motores es la amalgama de acciones corporales predeterminadas que se debe iniciar de la edad preescolar porque se estructura de una acción perceptiva en los estudiantes, por lo que el niño en esta etapa se puede inducir a realizar actividades sustancialmente motoras como verbales, de esta manera se conducirá de forma corporal como expresiva a la mejorar de las dificultades que se observaron en la problemática.
- SEGUNDA.** El juego conduce a mejorar el proceso de aprendizaje con estrategia de entretenimiento y diversión por lo que se sostiene en aspectos fundamentales como en factores cognitivos que sustancialmente le dan sentido por tener un carácter lúdico por ello permite que se desarrolle en la formación del menor en lo personal y social.
- TERCERA.** La autoconfianza es la convicción que permite poner en práctica las macro habilidades que posee el individuo estas forman el paisaje cognitivo como físicas que son necesarias en la conducta requerida del niño o niña teniendo que depender de la congruencia entre las expectativas previas y los logros deportivos reales.
- CUARTA.** Permite direccionar al niño o niña a tener una predisposición segura de sí misma a que no sienta con la nostalgia o temor de enfrentarse al error, es decir se forma personas seguras de sí misma que logren objetivos propuestos y participen en competiciones esto lleva a obtener autoconfianza.

REFERENCIAS CITADAS

- Arzola, U. S. (2018). Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad en estudiantes de primaria. Lima: Universidad Cesar Vallejo [Para Optar el grado de Maestra en Psicología Educativa –ucv]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19526/Arzola_USS.pdf?sequence.
- Bolaños J. (2006) La estimulación temprana en los niños. España. Creativa.
- Bonet, J. (1997). Manual de autoestima. España. Sol Terrea.
- Branden, N. (1995) Los seis pilares de la autoestima. Barcelona. Paidós S.A.
- Bravo, S. (2014) Programa de Intervención Motriz para el Desarrollo de la Psicomotricidad de niños (as) de Educación Inicial con Discapacidad Visual de la Escuela Municipal de ciegos “Cuatro de Enero” de la ciudad de Guayaquil y estudio de factibilidad de la implementación de una sala lúdica. Ecuador. Universidad.
- Buceta, J. (2004) Estrategias psicológicas para entrenadores de deportistas jóvenes. Madrid. Dykinson.
- Cabanillas, Y. y Plascencia, M (2021), Los juegos psicomotrices para el conocimiento del esquema corporal en niños inclusivos del cebe “lache”, casa grande –la libertad, 2020[Tesis para obtener el grado académico de Maestro en Educación Inclusiva-UCT]
<http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/2051>
- Calero, M. (2000) Autoestima y docencia. Lima. Editorial
- Clemes, H. y Bean, R. (1998) Como desarrollar la autoestima en los niños. México. Editorial Debate.
- Coopersmith, S. (1978) Estudios sobre la autoestima. México. Editorial Trillas.

- Coopersmith, S. (1999) Escala de autoestima de niños y adultos SEI. Josué test.
- Cruz, S. (2007). Autoestima y gestión de calidad. México. Iberoamericana S.A.
- De la Cruz, V y Mazaira, C. (1994) Programa de Educación Psicomotriz (PEP). Madrid. TEA.
- Epstein, S. (1991) Usted es más inteligente de lo que piensa. Argentina. Editorial Atlántida.
- Escobar P. (2003) La formación de la psicomotricidad. México. Laira.
- Gainza T. (2003) Taller de psicomotricidad para promover el desarrollo social en los niños. Barcelona. Andrés Bello.
- Gardner, H. (2005). Inteligencia emocional. S/E
- García, S. (2018). El juego motor como estímulo en educación infantil [Optar el título de licenciado en Educación - Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31530/TFG-O1305.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gassier. J. (2005) Manual de Desarrollo Psicomotor del Niño. París. Editorial Masson S.A.
- Gastiaburú, G. (2012) Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una I.E. del Callao. Lima. Universidad San Ignacio de Loyola.
- Gillhaml, H. (1991). Cómo ayudar a los niños a aceptarse a sí mismo a aceptar a los demás. Buenos Aires. Editorial Paidós.
- González-Oya, J. (2004) Características psicológicas de árbitros de fútbol. España. Universidad de Vigo.
- Hernández A. (2007) Estrategias pedagógicas innovadoras de la psicomotricidad educativa. Buenos Aires. Miraflores.
- Hertzog, L. (1980) Conceptos de autoestima. Madrid. Grecia.
- Mckay, M. y Fanning, P. (1991). Autoestima: Evaluación y mejora. España. Editorial Martínez Roca.

- Matta (2019) Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria, institución educativa n° 84124, mariscal luzuriaga, 2018[Tesis para optar el Título profesional de licenciada en educación secundaria, especialidad educación Física –ULADECH]
- http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15139/ESTRATEGIA_JUEGO_MATTA_VALVERDE_JULISA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Merino, M. & Oblitas, R. (2018). Aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de educación inicial [tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo, Perú]. Repositorio Institucional UCT. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/341>
- MINEDU (2008) Diseño Curricular Básico Nacional. Lima.
- Molina, R. (2009) El desarrollo psicomotor.
- Muñoz C. (1999) Juegos didácticos de la motricidad gruesa. Madrid. Coleccionando.
- Navarro, J y Martín, C. (2010) Psicología de la educación para docentes. Madrid. Pirámide.
- Navarro, V. (2010). El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona, España.
- Nicolás, A. (2009) Autoconfianza y deporte. Consultado el 5 de diciembre de 2018. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd128/autoconfianza-y-deporte.htm>
- Pulido, F. (2011) Motivación y autoconfianza en deportistas. Consultado el 5 de diciembre de 2018. Disponible en: <http://defidepor25.ugr.es/acrd/alumnos/document/clases/14.pdf>
- Ramirez, A. y Almidón, C. (1997) Maestros no me griten en público. Revista. S/E
- Regidor. R. (2005) Las Capacidades del Niño. Guía de Estimulación Temprana de 0 a 8 años. Madrid. Editorial Palabra S.A.
- Tasayco, W. (2002) Nuevo Manual práctico de educación psicomotriz y motricidad. Lima. JC Distribuidora.

- Valera J. (1993) Manuel de crecimiento y desarrollo del Niño. México. Piedra Santa.
- Velásquez (2020) Juegos motores para mejorar la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria [Tesis para optar el grado de Maestro en Educación –ucv] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/41854>
- Vega, L. (2022) Relación de los juegos motores y las capacidades coordinativas en edades de 7 a 10 años en clubes filiales a la Asociación de Taekwondo de Pichincha en la ciudad de Quito, en el periodo 2021 – 2021 [Tesis para optar el grado de Maestro en Educación –ucv] <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/26747>
- Vives, L., y Garcés de Los Fayos, E. (2002) Autoconfianza y deporte: Aportaciones de la psicología del deporte para su optimización. Murcia. Diego Marín.
- Villegas, V. y López, M. (2020), Los juegos motores en el aprendizaje de los estudiantes de la educación básica regular [Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Educación –UCT] <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/789>
- Voli, F. (1999) Manual de reflexión y acción educativa sobre la autoestima para padres. S/E
- Weinberg, R. y Gould, D. (2010) Fundamentos de Psicología del Deporte y del Ejercicio físico. Madrid. Editorial Panamericana.
- Wilber, K. (1995) El proyecto Atman. Barcelona. Editorial Kairós.