

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**Juegos psicomotores en la educación inicial**

**Trabajo Académico.**

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Inicial

**Autora:**

**Yna Maribel Tantaleán Chiclote**

**Jaén – Perú**

**2020**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### Juegos psicomotores en la educación inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

**Jaén – Perú**

**2020**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### Juegos psicomotores en la educación inicial

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

Tantaleán Chiclote Yna Maribel. (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Jaén – Perú

2020



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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

Jaén, a diecinueve días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Bracamoros, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Oscar Calixto La Rosa Fejoo, 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 psicomotores en la educación inicial" para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **TANTALEÁN CHICLOTE, YNA MARIBEL**.

A las nueve 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, **TANTALEÁN CHICLOTE, YNA MARIBEL**, queda apto(a) 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 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. Oscar Calixto La Rosa Fejoo.  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## Juegos psicomotores en la educación inicial

### INFORME DE ORIGINALIDAD

**23%**

INDICE DE SIMILITUD

**24%**

FUENTES DE INTERNET

**1%**

PUBLICACIONES

**16%**

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.uns.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>dspace.unitru.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.upao.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>docplayer.es</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.ug.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>dspace.unl.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>core.ac.uk</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>



10	<b>1library.co</b> Fuente de Internet	1 %
11	<b>Submitted to Universidad Nacional de Tumbes</b> Trabajo del estudiante	1 %
12	<b>repositorio.uncp.edu.pe</b> Fuente de Internet	1 %
13	<b>Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica</b> Trabajo del estudiante	1 %
14	<b>alicia.concytec.gob.pe</b> Fuente de Internet	1 %
15	<b>www.researchgate.net</b> Fuente de Internet	1 %
16	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	1 %
17	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	1 %
18	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<1 %
19	<b>prezi.com</b> Fuente de Internet	<1 %
20	<b>www.coursehero.com</b> Fuente de Internet	<1 %



Excluir citas Activo  
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



**Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva**  
Asesor.

## **DEDICATORIA.**

Dedico esta monografía a mi familia, especialmente a mi Madre quien me apoyo desinteresadamente y me impulsa a seguir creciendo. A mi hermana por ser ejemplo de superación y perseverancia.



## ÍNDICE

<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>8</b>
<b>ÍNDICE .....</b>	<b>9</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>11</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>12</b>
<b>ANTECEDENTES DE ESTUDIO.....</b>	<b>17</b>
1.1. Antecedentes Internacionales:.....	17
1.2. Antecedentes Nacionales. ....	17
1.3. Antecedentes Locales. ....	18
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>19</b>
<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>19</b>
2.1. Definición y características de los juegos psicomotores .....	19
2. 2. Importancia de los juegos psicomotores .....	20
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>22</b>
<b>TIPOS DE JUEGOS PSICOMOTORES.....</b>	<b>22</b>
<b>3.1. Juego de esquema Corporal .....</b>	<b>22</b>
<b>3.2. Juego de lateralidad .....</b>	<b>22</b>
<b>3.3. Juegos de Percepción Espacial .....</b>	<b>22</b>
<b>3.4. Juegos de Percepción Temporal: .....</b>	<b>23</b>
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>24</b>
<b>HABILIDADES O DESTREZAS QUE DESARROLLAN LOS JUEGOS</b>	
<b>PSICOMOTORES .....</b>	<b>24</b>
<b>4.1. Cognitivo .....</b>	<b>24</b>
<b>4.2. Motriz .....</b>	<b>25</b>
<b>4.3. Socio afectivo .....</b>	<b>26</b>
<b>CAPÍTULO V.....</b>	<b>27</b>
<b>TEORÍAS PSICOLÓGICAS Y PEDAGÓGICAS QUE FUNDAMENTAN LOS</b>	
<b>JUEGOS PSICOMOTORES .....</b>	<b>27</b>
5.1. Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855) .....	27
5.2. Teoría de la relajación de Lazarus (1833) .....	27
5.3. Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898) .....	27
5.4. Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904).....	27
5.5. Teoría de Sigmund Freud (1856-1939).....	28
5.6. Teoría de Jean Piaget .....	28
<b>5.6.1. Fase Sensoriomotora.....</b>	<b>28</b>

<b>5.6.2. Fase preoperacional.....</b>	<b>28</b>
<b>CAPÍTULO VI .....</b>	<b>29</b>
<b>PRINCIPALES JUEGOS PSICOMOTORES .....</b>	<b>29</b>
<b>6.1. Pepes y pepitas.....</b>	<b>29</b>
<b>6.2. Loca, loca, la pelota.....</b>	<b>29</b>
<b>6.3. ¿Quién ha explotado el globo? .....</b>	<b>29</b>
<b>6.4. La Gallinita Ciega Auditiva .....</b>	<b>30</b>
<b>6.5. ¿Qué fruta estoy tomando? .....</b>	<b>30</b>
<b>6.6. ¿Quién faltó? .....</b>	<b>30</b>
<b>6.7. ¡STOP!.....</b>	<b>30</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>32</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>34</b>
<b>REFERENCIAS CITADAS .....</b>	<b>35</b>

## **RESUMEN**

La presente monografía plantea explicar la importancia de los juegos psicomotores en las instituciones educativas peruanas en educación inicial. Para ello, se realizó una investigación bibliográfica y linkográfica de fuentes fidedignas y confiables. Para ello, se revisó las concepciones, teorías y principales juegos psicomotores empleados en las aulas de clase de educación inicial. Se espera que este estudio sirva a todas los docentes que se encuentran comprometidas con la innovación y aprendizaje en el marco de los nuevos paradigmas y enfoques curriculares que concretizan que el juego psicomotor ayuda al bienestar integral y desarrollo del niño.

**Palabras Clave:** Juegos psicomotores, Educación Inicial, desarrollo psicomotor.

## **ABSTRACT**

This monograph proposes to explain the importance of psychomotor games in Peruvian educational institutions in initial education. To do this, a bibliographic and linkographic research from trustworthy and reliable sources was carried out. Thus, the conceptions, theories and main psychomotor games used in early childhood classrooms are reviewed. It is expected that this study will serve all teachers who are committed to innovation within the framework of new paradigms and curricular approaches that highlight that psychomotor play helps the integral well-being of the child.

**Key Words:** Psychomotor games, Initial Education, psychomotor development.

## INTRODUCCION

Para obtener una educación y desarrollo integral del niño con inclusión de los componentes de psicomotricidad, es una necesidad ineludible generar y fomentar en ellos la exploración de su entorno utilizando todo su cuerpo en diversos movimientos; desarrollándose de esta manera la psicomotricidad. Es así que en diversas instituciones educativas del nivel inicial del país; en relación a las diversas interacciones con los niños y funcionalidad en el desarrollo de sus actividades se observa con mucha frecuencia el desinterés de parte de los docentes de las diversas instituciones, por el desarrollo integral y sobre todo psicomotor de los niños; quienes no le dan la adecuada importancia y actitud que requiere la actividad sobre todo en la edad preescolar; constituyéndose como el otro agente controversial a los padres de familia quienes prefieren que sus hijos reciban aprendizajes dirigidos o mecanizados de categoría educativas cognitivistas y así obtengan solo contenidos que desarrollen esta categoría siendo las áreas más importantes para ellos matemática y comunicación, olvidándose que el niño en el nivel inicial logra un aprendizaje muy significativo a través del juego y con la utilización de su cuerpo que dinamiza sus actividades que es lo psicomotor, de esta manera estaremos desarrollando inteligencias integrales múltiples en el niño como son a expresar el verdadero lenguaje y formación de su personalidad, de su yo, como producto de la organización de las diferentes competencias motrices y del desarrollo de su esquema corporal. Es por ello que la psicomotricidad permite el desarrollo integral del niño, porque lo aborda como un todo tomando en cuenta su aspecto afectivo, social, intelectual y motriz, convirtiéndose en una disciplina sobre la cual se basa todo aprendizaje con el objetivo de ayudar a expresar sus emociones a través del cuerpo favoreciendo su desarrollo, pues el niño explorando, investigando, viviendo sus emociones y conflictos, aprende a superar situaciones, a enfrentarse a sus vicisitudes, miedos, deseos, a relacionarse con los demás y a asumir roles importantes en su educación. Los primeros esquemas mentales se forjan a partir del movimiento, por lo que es muy importante la dinámica corporal y física que realice con estos juegos psicomotores. Especialmente en los primeros seis años de vida, se debe

aprovechar la plasticidad del cerebro y estimular a que se generen la mayor cantidad de conexiones neuronales, esto puede hacerse por medio del movimiento del cuerpo. siendo de preocupación la falta de entendimiento de la comunidad educativa sobre todo de las docentes porque no dejan que los niños jueguen y realicen sus actividades con espontaneidad logrando así niños cohibidos, frustrados, sin iniciativa ni alegría; siendo lo deseable comprender su interés y edad, dejándolos jugar con libertad. En este contexto cuando se habla de niños y su crecimiento, siempre se van a enfocar en todas las áreas necesarias que identifique que está avanzando sanamente según su edad. Sin embargo, en muchas ocasiones los niños tienen un retraso en su estimulación según su etapa de vida, teniendo serios problemas cuando son adultos.

La conceptualización de niñez la podríamos tomar como la etapa más inocente, dinámica y divertida que tiene cada persona, es precisamente el momento de recepcionar todo lo que existe alrededor, por ello, se dice que los niños son como una esponjita que captan y absorben todo. Es importante que su crecimiento se promueva espacios de juegos acorde a su edad ya sea en casa, como en el colegio.

El juego influye significativamente en la estimulación física y mental del niño, así como que favorece la maduración de otras áreas como la social y emocional, pero en esta investigación nos enfocaremos el psicomotor.

En cuanto el niño va creciendo la etapa motricidad es la primera que empieza a desarrollarse, dado a que empiezan a moverse, coger cosas, tirarlas, por ello es fundamental la estimulación para que el niño tenga la facilidad el mismo.

Para Gari, J. (2009, p.90) “Los juegos psicomotores, desempeñan un papel significativo en el desarrollo de los niños y niñas en las edades tempranas, constituyen un excelente medio educativo que influye en las normas más diversas y complejas de la evolución del niño. Proporcionan el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar, capturar, equilibrio, reptación, destrezas, flexibilidad, rapidez y resistencia entre otros.”

El referido estudio es producto de las limitadas, dinámica transformada en acciones de débil creatividad, innovación, planeamiento, organización y direccional realizar las actividades psicomotoras del niño que atenta en su poder crear e investigativo en generar juegos psicomotores cuyo objetivo sea la creatividad, dinámica física e intelectual del niño para desarrollarlo no solo en su institución, sino también en el hogar, que propicie ella creatividad del niño

Ante esta situación, se enuncio el siguiente problema: ¿Cómo se relaciona los juegos psicomotores y el desarrollo de la educación inicial del niño?

En esta investigación se demostró el beneficio y la necesidad para el infante de la lúdica en sus dos dimensiones, gruesa y fina, conociendo las desventajas de la deficiencia y las ventajas de su respectiva estimulación.

Por ello teniendo en cuenta las dimensiones de la variable psicomotora, en sus tres dimensiones: motriz, cognitiva, y afectiva se formulan los siguientes objetivos: siendo su objetivo general el determinar la relación entre los juegos psicomotores y el desarrollo de la educación inicial del niño. Y de acuerdo a sus tres dimensiones: motriz, cognitiva y afectiva se formulan los objetivos específicos: Determinar la relación. entre los juegos psicomotores y el desarrollo de la educación inicial del niño, dimensión motriz, determinar la relación. entre los juegos psicomotores y el desarrollo de la educación inicial del niño, dimensión cognitiva y determinar la relación. entre los juegos psicomotores y el desarrollo de la educación inicial del niño, dimensión efectiva

En lo referente a la justificación de la investigación, teóricamente teniendo se tiene en cuenta que la psicomotricidad es una competencia a desarrollar en la educación inicial; además, sirve de base para realizar estudios experimentales aportando a la teoría cognitivista para validar la importancia de los juegos psicomotores en las instituciones educativas peruanas en el nivel preescolar; la investigación así mismo. Por su relevancia está referida, en la manera como se viene aplicando los juegos psicomotores y cómo ha evolucionado el desarrollo del niño ahí radica su trascendencia y justificación. Por su utilidad metodológica, esta investigación en todo su procedimiento constituyó un análisis profundo e interpretación sobre los contenidos en las fuentes de investigación científicos, referente a su impacto sobre

las teorías metodológicas a aplicar. Esta investigación aportó teóricamente conocimientos fundamentales a los docentes de educación inicial y comunidad educativa a través de la explicación del impacto de los juegos psicomotores en tiene en los niños principalmente

En relación a su importancia, se ha utilizado información obtenido de diversas fuentes primarias y secundarias, y para los antecedentes se han utilizado algunas tesis de los últimos 8 años. En los trabajos se utilizó de manera virtual.

El método utilizado de la monografía es de investigación descriptiva exploratoria.

La estructura de la presente monografía, se desarrolla de la siguiente manera:

El capítulo I, está referido a los antecedentes del estudio como componente del marco teórico en sus niveles Internacionales Nacionales y Locales.

El capítulo II, contiene diversos componentes de los juegos psicomotores el

El capítulo III, hace una exposición sobre los tipos de juegos psicomotores.

El capítulo IV, menciona las habilidades o destrezas que desarrollan los juegos psicomotores.

El capítulo V, sustenta las teorías psicológicas y pedagógicas que fundamentan los juegos psicomotores.

El capítulo VI, explica los juegos psicomotores más usados en clases.



## CAPÍTULO I

### ANTECEDENTES DE ESTUDIO.

#### 1.1. Antecedentes Internacionales:

Freire (2015) en su tesis denominada “Estudio del juego psicomotor en el desarrollo lógico - matemático de los niños y niñas de 3 a 5 años de edad de la Unidad Educativa "Esperanza Eterna" de la parroquia de Santa Rosa, cantón Mera, provincia de Pastaza” concluye que lograr identificar el nivel de conocimientos que tienen los docentes en cuanto a actividades lúdicas ayudará a los estudiantes en el proceso de abstracción lógico matemático. Fue una investigación de tipo experimental. La muestra que consideró estuvo constituida por 30 niños de entre 3 y 5 años. El instrumento que utilizó fue la guía Portage y la lista de cotejo. Sin embargo, el estudio es limitado porque se centró en la dimensión cognitiva sin tomar en cuenta el aspecto socioemocional de los discentes.

#### 1.2. Antecedentes Nacionales.

Díaz (2014) en su estudio” Programa de juegos psicomotrices en el aprendizaje del pre escritura en los niños de 5 años de edad de la IEI N°409 “María Auxiliadora Caraz - 2014”. Argumenta que el programa de Juegos Psicomotrices debe ser aplicado permanentemente en diversos centros educativos pertenecientes al nivel inicial; principalmente en las edades de 3, 4 y 5 años para que permita su desarrollo y dinamicidad del aprendizaje a los niños tener una mejor iniciación a la pre escritura. A si mismo su objetivo general fue, Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos psicomotrices en el aprendizaje del pre escritura en los niños de 5 años de la IEI N° 409 “María Auxiliadora” de la ciudad de Caraz en el año 2014 aplicando un

diseño de enfoque cuasi experimental; utilizando una muestra de 40 estudiantes de 5 años de edad, el instrumento que utilizó fue el pre y post test.

### **1.3. Antecedentes Locales.**

Cruzado y Mego (2016) en su tesis denominada "Programa de juegos psicomotores "Mi cuerpo se mueve" hizo uso de material reciclable en los niños de tres años del aula arco iris del jardín de niños N° 215 de la ciudad de Trujillo en año 2015" sostiene que el programa de juegos psicomotores "Mi cuerpo se mueve" presentando un diseño experimental con un pre test de 55.9% del nivel de esquema corporal y en el post test el 84.1de mejora significativa. Tuvo como objetivo general: Diseñar el programa de juegos psicomotores "Mi cuerpo se mueve" para mejorar el esquema corporal en los niños de 3 años del aula arco iris del jardín de niños N° 215 de la ciudad de Trujillo, 2015, siendo su enfoque a través de una investigación de tipo aplicada, una muestra formada por 15 varones y 16 mujeres siendo de un total un total de 31 niños.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Definición y características de los juegos psicomotores

Sprinckmöller (2009), citado por Guerrero (2016), el juego psicomotor esencialmente implica algunas condiciones tales como: capacidades físicas y emocionales de los sujetos participantes, motivación intrínseca para el niño, un ambiente acogedor y tiempo apropiado; todo ello preferentemente durante el primer año ya que de esta manera favorecerá la maduración de los sentidos y sensaciones.

Friedrich (1976, p.58), citado por Alfaro y Paucar (2009, p.39), señala que “los juegos psicomotores son actividades del niño que implica ejercicio físico recreativo, con reglas o sin reglas y que brinda sensación de placer, permitiendo descargar tensiones”.

Esteban (2017) “mediante los juegos de movimiento los niños se desarrollarán físicamente y aprenderán conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, que les ayudarán a situarse en el espacio y a ajustar sus movimientos. Los distintos y variados juegos de los cuales participarán los niños fomentarán su coordinación, equilibrio, orientación y seguridad”.

Bravo y Conya (2012) consideran que jugar contribuye al desarrollo intelectual del infante, pues, ayuda a estimular sus habilidades para recordar y seleccionar objetos; así como la imaginación e inteligencia emocional y social; mejorando su movimiento corporal (nivel motor), permitiendo conocer y enfrentar sus miedos.

Giner (2013) comparte las posturas vertidas anteriormente, ya que si el niño juega a temprana edad estará en mejores posibilidades para enfrentar los retos que encontrará en la escuela como tener concentración, percepción táctil y poder ubicar los objetos en el ambiente.

Parlebas (2002) en su estudio “Los juegos psicomotores son actividades físicas libres, que despiertan actualmente una gran afición, reconocidos o marginados por las instituciones”.

Cada autor citado presenta su definición de los juegos psicomotores, tomando como idea general que es necesariamente útil y productivo para que los niños crezcan sanos y felices, esta actividad física permite el desenvolvimiento corporal por ende el aumento de seguridad en el niño dado a que a través de los juegos le permite mejorar la negociación entre pares, la interacción social, comprender reglas y sobre toda la coordinación total de su cuerpo.

Además, ayuda que el niño se encuentre en constante movimiento y pueda descargar toda energía necesaria para la concentración de otras actividades.

Es fundamental para el niño utilizar el juego para su desarrollo integral, practicarlo va a permitir la internalización de pautas de conducta en el proceso de socialización.

## **2. 2. Importancia de los juegos psicomotores**

El niño produce a lo largo de su desarrollo movimientos y sensaciones con las cuales puede explorar al mundo y así mismo, con esto poco a poco va descubriendo pautas repetitivas que las va hacer consecutivas, con las que experimentará el gusto por descubrir sus efectos y ampliar sus movimientos.

Los juegos sensoriomotores ayudan al niño a desarrollar el sistema nervioso y a estimular las habilidades motoras finas y gruesas para el desenvolvimiento psicomotriz en el entorno.

Lagardera (2004) manifiesta que el juego psicomotor es importante porque:

- a) Ayudan a satisfacer la necesidad de ejercicio físico.
- b) Permiten exteriorizar las necesidades.
- c) Favorecen la adopción de reglas de conducta.
- d) Cumplen la función de catarsis, ya que, regulan las emociones.
- e) Estimulan las habilidades de socialización.
- f) Ayudan a reforzar la conducta positiva del niño.
- g) Estimulan las habilidades de expresión oral.
- h) Es fuente de recreación.
- i) Enseñan al niño a respetar los tiempos de participación.

## **CAPÍTULO III**

### **TIPOS DE JUEGOS PSICOMOTORES**

#### **3.1. Juego de esquema Corporal**

Lascano (2016) afirma que son actividades motrices que favorecen la coordinación física y la exploración emocional.

Mesonero (1987) afirma que estas acciones integran la tonicidad muscular y el autocontrol, respiración y relajación muscular para una buena educación psicomotriz y control de la activación para el autoreconocimiento físico.

#### **3.2. Juego de lateralidad**

Lascano (2016) afirma que el juego de lateralidad corporal es aquel donde los niños se orientan en el espacio y sobre su propio cuerpo, para mejorar la manipulación manual.

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

Es imprescindible realizar múltiples ensayos para valorar esta habilidad y tener en cuenta el factor social ya que aquellas actividades de un aprendizaje en los niños tienden a lateralizarlos a la derecha (Cobos, 2006).

#### **3.3. Juegos de Percepción Espacial**

Lascano (2016) son juegos que de manera entretenida ubican al niño en el espacio a través de diversas dinámicas.

Estos juegos favorecen el dominio de operaciones sensoriomotrices, y están asociados al espacio perceptivo para identificar posiciones básicas como: superior, inferior, encima, detrás... y también otras como: diestra, izquierda e incluyen esencialmente relaciones topológicas. (Cobos, 2006).

### **3.4. Juegos de Percepción Temporal:**

Lascano (2016) manifiesta que son juegos que aplican técnicas para desarrollar la comprensión temporal como marcar el ritmo, carreras de tiempo, establecer una salida, una llegada y un tiempo estipulado.

Son juegos que están asociados a las acciones de tiempo y a los conceptos: después, antes, mañana, pues, el infante está adaptado a la realización de acciones cotidianas que generan repetición. En este aspecto se da conexiones mentales (Cobos, 2006).

## CAPÍTULO IV

### HABILIDADES O DESTREZAS QUE DESARROLLAN LOS JUEGOS PSICOMOTORES

#### 4.1. Cognitivo

En esta área es bueno conocer que la mayor estimulación es la orientación espacial que el niño va logrando en cuanto se va desarrollando diferentes actividades lúdicas, a la vez va explorando el mundo y conociendo las dimensiones de un peligro. Ayuda también a entrenar la memoria, atención y concentración.

Delgado (2011) en el infante el juego permite impulsar el progreso del pensamiento y del lenguaje a través de un conjunto de acciones para promover el acto de pensar y socializar.

Amat (2015) jugar es una forma de aprender, siendo esta la primera en el ciclo vital.

Rubio (2014) el juego debe ser espontáneo, es decir, sin imposición, sino de manera libre, de tal forma que genere motivación en el niño; y con ello fortalezca las habilidades intelectuales y sociales que le serán necesarias en la etapa escolar.

Además, la lúdica promueve también la comunicación gestual y con ello sienta las bases de la expresión oral.

Mediante el juego el niño está incorporando nuevos conocimientos del mundo que lo rodea que va almacenando en la memoria. A través de los órganos de los sentidos puede reconocer las características de la superficie que está tocando, su dureza, si es lisa o rugosa, si es fría o cálida, u otra. Al observar los objetos se percata



de los colores, aún sin saber nombrarlos, pero nota que hay diferencias. Lo mismo sucede con los olores y los sabores.

## **4.2. Motriz**

Delgado (2011) en el área motor definitivamente ayuda a mejorar los movimientos finos, gruesos y la coordinación viso espacial, y en general la psicomotricidad.

Haeussler & Marchant (2009) postulan a continuación los rubros que estimula la lúdica:

### **Motricidad.**

Loli y Silva (2007) se define: “la acción del sistema nervioso central sobre los músculos que motiva sus contracciones” (p.289).

Piaget (citado por Fonseca, 1996) define la motricidad realzando el rol para generar vinculación con el entorno, lo cual ayudará a crear las estructuras cognitivas en el infante.

### **Coordinación.**

Loli y Silva, lo móvil significa ser eficaz, estético, rítmico, óptimo y sincronizado durante la conexión cerebro-músculos.

La coordinación visomotora se refiere al rol del contacto físico con los objetos y su conexión con lo ocular. (Haeussler & Marchant, 2009.p.14).

### **Lenguaje.**

“Es una de las funciones psicológicas que expresa emociones, interviniendo en procesos cognoscitivos: pensamiento, memoria, razonamiento, solución de problemas; permite comunicar información, significados, intenciones, pensamientos y peticiones” (Haeussler & Marchant, 2009. p.14).

El lenguaje considerado por Vygotsky (citado por Cubero, 2005) “se convierte en el sistema de signos, privilegiado para el desarrollo psicológico humano” (p.86).

### **4.3. Socio afectivo**

Delgado (2011) dentro de esta área el niño está aprendiendo a negociar, trabajo en equipo, buscar soluciones y conocimiento de sus emociones.

Mediante el juego el niño exterioriza y domina las emociones y sensaciones, siendo primordial para aumentar su autoestima y fijar su autoconcepto y alcanzar su equilibrio emocional.

Decroly (1998) subraya que jugar contribuye a mejorar las capacidades afectivas, cognitivas y del lenguaje.

## **CAPÍTULO V**

### **TEORÍAS PSICOLÓGICAS Y PEDAGÓGICAS QUE FUNDAMENTAN LOS JUEGOS PSICOMOTORES**

Gallardo (2018) plantea las siguientes teorías:

#### **5.1. Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855)**

El juego es acción infantil de tiempo libre para eliminar el excedente de energía, evitar tensiones al organismo y restablecer el equilibrio interno, evitando así las situaciones de estrés emocional.

#### **5.2. Teoría de la relajación de Lazarus (1833)**

Lazarus señala que el juego aparece como actividad de relajación que favorece el restablecimiento de energías perdidas en otras acciones. En ese sentido, es vital su estimulación desde temprana edad.

#### **5.3. Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898)**

Groos concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño desarrolla nociones físicas y mentales para actuar en la mayoría de edad, teniendo relación con la formación de las habilidades, destrezas y esquemas mentales.

#### **5.4. Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904)**

Hall dice que jugar corresponde al ciclo evolutivo que reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas y tendría su paralelismo en el proceso de

hominización. Esta postura es histórica dado que el juego fue practicado desde las épocas más antiguas como una forma de socialización.

### **5.5. Teoría de Sigmund Freud (1856-1939)**

Freud señala que el infante tiene un instinto sexual placentero, por lo cual, el juego permite liberar los impulsos y deseos internos de la psique. Por ello, la lúdica ayuda en el niño a experimentar estados de felicidad y emociones positivas.

### **5.6. Teoría de Jean Piaget**

#### **5.6.1. Fase Sensoriomotora**

El niño se relaciona con su entorno a través de las percepciones físicas que recibe y su habilidad motora para manipular objetos, caracterizándose por un aprendizaje activo y sensitivo.

#### **5.6.2. Fase preoperacional**

Esta fase comprende el juego simbólico o de ficción: Da vida a todo lo que le rodea (2- 3 años), inventa amigos imaginarios (3-4 años) y juegos imaginarios colectivos (4-6 años), siendo el sustento de la etapa conceptual.

Después de revisar las diferentes teorías, se aprecia que estas fundamentan los juegos psicomotores, pues, permiten explicar los factores internos y externos que contribuyen al desarrollo psicomotor del infante.

## **CAPÍTULO VI**

### **PRINCIPALES JUEGOS PSICOMOTORES**

Existe infinidad de tipos de juegos que se podría compartir en clase con los estudiantes, por ello se explicará algunos juegos más usados en clases. (Blanco y Quesada, 2017)

#### **6.1. Pepes y pepitas**

Es un juego de persecuciones donde participan dos equipos del grupo clase espalda contra espalda a partir de 3 años en el espacio exterior, siendo el objetivo evaluar el movimiento grueso e impulso de respuesta. Dura 10 minutos aproximadamente y se utiliza banderines para delimitar los campos. Consiste en correr en línea recta tras el equipo contrario ganando el que consiga atrapar más miembros.

#### **6.2. Loca, loca, la pelota**

Es un juego psicomotor donde participan 10 niños como mínimo a partir de 4 años, siendo el objetivo desarrollar la atención y la motricidad gruesa. Dura hasta que se pierda el interés y se utiliza una pelota. Consiste en formar un círculo y encontrar al niño que lleve con la pelota alrededor del mismo, quien, si consigue hacerlo gana.

#### **6.3. ¿Quién ha explotado el globo?**

Es un juego psicomotor donde participan grupos de 6-8 niños de 5 años en el espacio exterior, siendo el objetivo desarrollar la percepción auditiva, orientación espacial y el tiempo de reacción. Dura hasta que se pierda el interés y se utiliza un globo por grupo. Consiste en formar un círculo e ir pasando el globo mientras un niño

está en el medio con los ojos cerrados; quien tendrá que adivinar quien fue el autor, sino lo logra permanecerá dentro del círculo como máximo 2 veces.

#### **6.4. La Gallinita Ciega Auditiva**

Es un juego psicomotor donde participan grupos de 12-18 niños de 5 años en el espacio exterior, siendo el objetivo desarrollar la percepción y reconocimiento táctil, orientación espacial, percepción auditiva y la interacción grupal. Dura hasta que se pierda el interés y se utiliza instrumentos sonoros. Consiste en formar un círculo y ubicar a un niño con los ojos vendados dándoles varias vueltas dentro del mismo, luego los demás se le acercan y hacen sonar sus instrumentos. Si el niño adivina intercambia los roles.

#### **6.5. ¿Qué fruta estoy tomando?**

Es un juego psicomotor donde participan grupos de 6-8 niños de 5 años en el espacio exterior, siendo el objetivo desarrollar la percepción y discriminación táctil. Dura hasta que se pierda el interés y se utiliza una fruta. Consiste en adivinar las frutas con los ojos vendados por grupo para ganar el juego.

#### **6.6. ¿Quién faltó?**

Es un juego psicomotor donde participa el grupo aula de niños de 5 años en el espacio exterior, siendo el objetivo desarrollar la memoria visual, atención-observación, concentración y la organización espacial. Dura hasta que se pierda el interés y no se utiliza ningún material. Consiste en que todos los niños se sientan en el suelo libremente mientras un niño permanecerá de pie frente a sus compañeros y después buscar a un niño escondido. Si adivina en el menor tiempo posible el jugador que falta con ayuda de pistas de sus compañeros, ganará el juego.

#### **6.7. ¡STOP!**

Es un juego psicomotor donde participa el grupo aula de niños de 5 años en el espacio exterior, siendo el objetivo desarrollar la discriminación táctil, control

emocional, control postural y la orientación espacial. Dura hasta que se pierda el interés y se utiliza un paño como material. Consiste en que un niño se coloca en medio de la línea del patio y cuenta con los ojos cerrados, rodeado por sus compañeros, quienes darán 5 pasos grandes hacia ese punto donde está él sin correr ni saltar. El primero que llegué al grito de ¡STOP! por el niño moderador, ganará el juego y cambiará los papeles

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** El juego psicomotor asume en el infante un papel fundamental ya que ayuda a desarrollar los esquemas motores y estimula el desenvolvimiento psicomotriz, pues, el desarrollo psicomotor de un niño se desglosa de dos áreas importantes como lo es motriz y la psíquica, que al unirse permite el desarrollo integral. Influye directamente en las tres áreas esenciales del niño:

A nivel motor; permite al niño dominar las habilidades motoras finas y gruesas.

A nivel cognitivo; permite al niño desarrollar las funciones psíquicas.

A nivel social y afectivo; permite a los niños regular las emociones y estimular las habilidades sociales.

**SEGUNDA:** Los juegos de movimiento son acciones de carácter físico y recreativo, que estimulan la psicomotricidad; hecho que se manifiesta en las habilidades físicas (coordinación, equilibrio, orientación y seguridad), intelectuales y afectivo-sociales desarrolla

**TERCERA:** Los juegos psicomotores desarrollan habilidades o destrezas en los niños (coordinación, equilibrio, orientación y seguridad) y el aprendizaje de nociones espaciales, temporales, de lateralidad, conocimiento de su cuerpo, mejoramiento de sus destrezas motoras finas y gruesas, que les ayudarán a situarse en el espacio y a ajustar sus movimientos.

**CUARTA:** Las teorías psicológicas realizan los siguientes aportes para el desarrollo de los juegos psicomotores: equilibrio interno (Teoría del



excedente energético), la relajación (Teoría de Lazarus), las funciones mentales y los instintos (Teoría del preejercicio), comportamiento ontogenético (Teoría de la recapitulación) sexualidad y la realización de deseos (Teoría de Sigmund Freud) y las habilidades motoras (Teoría de Jean Piaget).

**QUINTA:** Los juegos psicomotores utilizados en el aula generan la participación de equipos o del grupo clase con distintos materiales y permiten desarrollar las siguientes habilidades: la memoria visual, atención-observación, concentración, la organización y la orientación espacial, reconocimiento y discriminación táctil, control emocional y postural, percepción auditiva, la interacción grupal, la motricidad gruesa y la velocidad de reacción. Estas capacidades son la base para la posterior inserción en otros niveles de estudio, los cuales requerirán los logros adquiridos en la Educación Inicial.

## **RECOMENDACIONES.**

Se recomienda lo siguiente:

Generalizar la aplicación de los juegos psicomotores en educación inicial con el propósito de mejorar el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices de los estudiantes a través de estrategias de participación.

Capacitar a las docentes de educación inicial para que contribuyan en el mejoramiento de la psicomotricidad de sus educandos y de esta forma lograr que mejoren sus habilidades y destrezas. Asimismo, urge involucrar a las familias en la tarea educativa, que permitan hacer partícipes a los padres en la educación de sus hijos.

## REFERENCIAS CITADAS

- Alfaro, J. & Paucar, J. (2009). *Juegos psicomotores en el desarrollo de la lateralidad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa 409 de San Martín–El Tambo*. Recuperado 16 febrero, 2020, de <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/2492/Alfaro%20S%c3%a1nchez-Paucar%20Santos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Amat, C. (2015). *La importancia del juego en la etapa de educación infantil*. [Internet]. LinkedIn Corporation. [Citado 3 ene. 2015]. Disponible en: <http://es.slideshare.net/CristinaAmat/importancia-del-juego-en- infantil>
- Blanco, I. y Quesada, O. (2017). *Juegos psicomotores para el desarrollo motor de los niños/as de 4-5 años del Círculo Infantil “Alegres Cangrejitos*. Disponible en:  
<https://dspace.uclv.edu.cu/bitstream/handle/123456789/9548/1%20Nuevo%20Documento%20de%20Microsoft%20Word.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bravo, M. y Conya, P. (2012). *La psicomotricidad*. Recuperado el 18 de febrero del 2020 de [www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm](http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm)
- Cobos, P. (2006). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo*. Madrid: Pirámide.
- Cruzado, L., & Mego, E. (2016). *Programa de juegos psicomotores “Mi cuerpo se mueve” haciendo uso de material reciclable en los niños de tres años del aula arco iris del jardín de niños N° 215 de la ciudad de Trujillo en año 2015*[ Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de Trujillo, Libertad, Trujillo. Obtenido de [file:///C:/Users/Chighi/Downloads/CRUZADO%20V%C3%81SQUEZ-MEGO%20V%C3%81SQUEZ%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Chighi/Downloads/CRUZADO%20V%C3%81SQUEZ-MEGO%20V%C3%81SQUEZ%20(1).pdf)

- Cubero, R. (2005). *Perspectivas Constructivistas*. Barcelona: Graó.
- Decroly, O. y E. Monchamp, (1998). *El juego educativo*. Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Madrid, Morata
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España. Ediciones Paraninfo, S.A. 1º edición, 2011. Recuperado de: [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9\\_8C&oi=fnd&pg=PA2&dq=metodolog%C3%ADa+l%C3%BAdica+en+infantil&ots=xEBy5uJI58&sig=DuZ2oQKEeUSVkJ9FQtZ6NV6ykj0k#v=onepage&q&f=true](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA2&dq=metodolog%C3%ADa+l%C3%BAdica+en+infantil&ots=xEBy5uJI58&sig=DuZ2oQKEeUSVkJ9FQtZ6NV6ykj0k#v=onepage&q&f=true)
- Díaz, C. (2014). *Programa de juegos psicomotrices en el aprendizaje del pre escritura en los niños de 5 años de edad de la IEI N°409 "María Auxiliadora* (Tesis de maestría). Áncash, Caraz. Obtenido de [http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/3638/1/RE\\_MAEST\\_EDU\\_CLAUDIA.DIAZ\\_JUEGOS.PSICOMOTRICES\\_DATOS.PDF](http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/3638/1/RE_MAEST_EDU_CLAUDIA.DIAZ_JUEGOS.PSICOMOTRICES_DATOS.PDF)
- Esteban, E. (2017). *La psicomotricidad infantil*. Guía infantil. Recuperado el 18 de Febrero de <https://www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/index.htm>
- Fonseca, V. (1996). *Estudio y Génesis de la Psicomotricidad*. Barcelona: INDE
- Freire, B. (2015). Estudio del juego psicomotor en el desarrollo lógico - matemático de los niños y niñas de 3 a 5 años de edad de la Unidad Educativa "Esperanza Eterna" de la parroquia de Santa Rosa, cantón Mera, provincia de Pastaza. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Cajamarca, Ecuador. Disponible en: <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/10474/1/T-ESPE-048750.pdf>
- Gallardo, G. (2018). *Teoría del Juego como recurso educativo*. Recuperado 20 febrero, 2020, de [https://www.researchgate.net/publication/324363292teorias\\_del\\_juego\\_como\\_recurso\\_educativo](https://www.researchgate.net/publication/324363292teorias_del_juego_como_recurso_educativo)

- Guerrero, M. (2016). *Juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. N° 519, de la Urbanización Nicolás Garatea del Distrito de Nuevo Chimbote, 2014*. Recuperado 20 febrero, 2020, de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1531/juegos\\_psicomotores\\_enfoque\\_colaborativo\\_guerrero\\_regalado\\_maria\\_del\\_cielo.pdf?sequence=1&isallowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1531/juegos_psicomotores_enfoque_colaborativo_guerrero_regalado_maria_del_cielo.pdf?sequence=1&isallowed=y)
- Haeussler, M. & Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI)* Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile. (Libro original publicado, 1985).
- Loli, G. & Silva, Y. (2007). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad-tres dimensiones hacia una sola dirección: desarrollo integral*. Lima: Bruño.
- Mesonero, A. (1987). *La educación psicomotriz: Necesidad de base en el desarrollo personal del niño*. Textos universitarios ediuno. Servicio de publicaciones. Universidad de Oviedo.
- Parlebas, P. (2002). *Juegos deporte y sociedad léxico de praxiología motriz*. Recuperado 13 febrero, 2020, de [https://books.google.com.pe/books?id=vxDwXPRBnuoC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=vxDwXPRBnuoC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Rubio, P. (2014). *Definición de juego*. [Internet]. Disponible en: <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>
- Tirado, L. (2018,8 mayo). *Juegos Psicomotores y Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los Niños (as) Cajamarca - Provincias 2018*. Recuperado 15 de febrero,2020, de [http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNI\\_Tumbes/815/lizbet%20yovana%tirado%20ORTIZpdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNI_Tumbes/815/lizbet%20yovana%tirado%20ORTIZpdf?sequence=1&isAllowed=y)