

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**Los juegos motrices en los niños de cinco años**

**Trabajo académico**

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Autor.

**Jesús Bartolomé Menacho Risco**

Sullana – Perú

2020

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**Los juegos motrices en los niños de cinco años**

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)

Sullana – Perú

2020

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**Los juegos motrices en los niños de cinco años**

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

Jesús Bartolomé Menacho Risco. (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Sullana – Perú

2020



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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

Sullana a diecisiete días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Mayor PNP. Roberto Morales Rojas, 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. Óscar Calixto La Rosa Feijoo coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *“Los juegos matriciales en los niños de cinco años”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a) **MENACHO RISCO, JESÚS BARTOLOMÉ**.

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 **18**.

Por tanto, **MENACHO RISCO, JESÚS BARTOLOMÉ**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las trece horas 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 Feijoo  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Kál Figueroa Cárdena  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## Los juegos motrices en los niños de cinco años

### INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1

[repositorio.ucv.edu.pe](http://repositorio.ucv.edu.pe)

Fuente de Internet

6%

2

[es.scribd.com](http://es.scribd.com)

Fuente de Internet

5%

3

[repositorio.untumbes.edu.pe](http://repositorio.untumbes.edu.pe)

Fuente de Internet

4%

4

[repositorio.unsa.edu.pe](http://repositorio.unsa.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

5

[repositorio.unh.edu.pe](http://repositorio.unh.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

6

[repositorio.utc.edu.ec](http://repositorio.utc.edu.ec)

Fuente de Internet

1%

7

[hdl.handle.net](http://hdl.handle.net)

Fuente de Internet

<1%

8

Submitted to Universidad de Almeria

Trabajo del estudiante

<1%

9

[www.slideshare.net](http://www.slideshare.net)

Fuente de Internet

<1%



10	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
11	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
12	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to tarapoto Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva  
Asesor.

## **DEDICATORIA.**

A todos aquellos que me brindaron su apoyo para poder cumplir con mis metas.

A mis familiares, que estuvieron para alentarme en todo momento.

A mis amigos, por ayudarme en los momentos difíciles.

## ÍNDICE.

DEDICATORIA.	vii
ÍNDICE.	viii
RESUMEN	x
INTRODUCCIÓN.	11
CAPITULO I.	
ANTECEDENTES DE ESTUDIO.	12
1.1. Antecedentes Internacionales.	13
1.2. Antecedentes Nacionales.	15
CAPITULO II.	
MARCO TEÓRICO DEL JUEGO.	17
2.1. El Juego.	17
2.2. Tipos de Juego	18
2.2.1. Juego Motor.	18
2.2.2. Juego Social.	18
2.2.3. Juego Cognitivo.	19
2.3. El juego y su evolución.	19
CAPITULO III.	
ASPECTOS TEÓRICOS DE LA PSICOMOTRICIDAD.	22
3.1. La Psicomotricidad.	22
3.2. Enfoques de la psicomotricidad	23
3.2.1. Enfoque de Jean Le Boulch	23
3.2.2. Teoría de la psicomotricidad de Gesell	24
3.2.3. Teoría del desarrollo psicomotor de Piaget	25
3.3. Importancia de la Psicomotricidad	26
3.4. Motricidad	27
3.5. Coordinación Visomotora	27
CAPITULO IV.	
EL JUEGO COMO HERRAMIENDA PARA EL LOGRO DE LA MADURACION Y EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS.	29
4.1. El Método Montessori.	29



4.2. El Método Reggio Emilia.	29
4.3. El Método Aucouturier.	30
4.4. El Método Waldorf.	30
4.5. Aprendizaje Significativo	30
4.6. Teoría del Aprendizaje Significativo	31
CAPITULO V.	
EL JUEGO EN LA ESCUELA.	32
5.1. El Juego y la escuela.	32
CONCLUSIONES.	33
RECOMENDACIONES.	34
REFERENCIAS CITADAS	35

## **RESUMEN**

Este trabajo académico ofrece información pertinente que es necesario conocer para apoyar el desarrollo infantil. Se examinan las teorías del aprendizaje que examinan el juego y las habilidades psicomotoras. Estos aportes se centran en cómo se desarrollan las habilidades motoras de los niños durante el proceso educativo, y también se menciona cómo el juego y las actividades motrices ayudan al desarrollo cognitivo, social y físico de los niños. La información presentada apoyará a los docentes como fuente de información que les ayudará a solidificar sus conocimientos sobre la práctica educativa.

**Palabra clave.** Juego, desarrollo infantil e importancia del juego.

## **ABSTRACT**

This academic work offers pertinent information that is necessary to know to support child development. Learning theories that examine play and psychomotor skills are examined. These contributions focus on how children's motor skills develop during the educational process, and also mention how play and motor activities help the cognitive, social and physical development of children. The information presented will support teachers as a source of information that will help them solidify their knowledge about educational practice.

Keyword. Play, child development and importance of play.

## INTRODUCCIÓN.

El juego es considerado como una de las estrategias más utilizadas y efectivas en el desarrollo del aprendizaje, así como una de las formas más naturales que tiene el ser humano en su evolución y desarrollo de aspectos corporales, y se menciona cuando se habla de juegos motores como una parte importante para el desarrollo de diferentes aspectos en el niño.

El juego se ha utilizado ampliamente durante muchos años en muchas culturas diferentes para fomentar el aprendizaje en niños en todas las etapas de desarrollo y niveles académicos. También se utiliza ampliamente en la actualidad. Muchos estudios han demostrado que jugar con los niños en sus primeros años ayudará a que su cerebro desarrolle mejores conexiones neuronales que les ayudarán más adelante en la vida a poder asimilar y adquirir aprendizajes muy útiles.

De manera similar, el juego es uno de los métodos más comunes utilizados para mejorar el desarrollo motor de los niños. A través del juego, los niños pueden desarrollar tanto su motricidad fina y gruesa como sus capacidades físicas en general por ello, tiene un papel crucial que se debe enfatizar en la educación básica desde temprana edad y que se debe enseñar a los niños.

El trabajo presentado aborda cuestiones importantes que deberían conocerse pero que con frecuencia no se abordan adecuadamente debido a la ignorancia o posiblemente porque no se presta suficiente atención al juego como componente crucial de la educación. También se puede decir que la bibliografía de revisión contiene información que será útil para los profesores de niveles iniciales para que tengan un recurso para consultar y revisar. Esto les permitirá considerar y, como resultado, aplicar estrategias más adecuadas para el diseño de sus lecciones.

Se sugieren las siguientes metas para un mejor desarrollo del trabajo académico:.

**Objetivo General.**

Describir aspectos relevantes del juego motrices en los niños de cinco años.

**Objetivos Específicos.**

Describir antecedentes de estudios relacionados a la psicomotricidad y el juego.

Describir aspectos teóricos del juego.

Conocer los aspectos teóricos de la psicomotricidad.

Conocer los aspectos del juego utilizados como herramienta para el logro de la maduración y el aprendizaje en los niños.

El contenido del trabajo presentado está dividido de la siguiente manera:

En el capítulo I, se describen antecedentes de estudios relacionados al juego y a la psicomotricidad.

En el capítulo II, se da a conocer los aspectos teóricos que hablan del juego.

En el capítulo III, se brinda los aspectos teóricos que hablan de la psicomotricidad en el desarrollo del niño.

En el capítulo IV, se da a conocer los aspectos del juego utilizados como herramienta para el logro de la maduración y el aprendizaje en los niños.

En la parte final se brinda las conclusiones a las que se llega, las recomendaciones, así como también las referencias citadas que ha servido para desarrollar este trabajo.

## **CAPITULO I.**

### **ANTECEDENTES DE ESTUDIO.**

#### **1.1. Antecedentes Internacionales.**

En el artículo La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje en niños que tienen necesidades específicas de apoyo educativo, Rodríguez, Gómez, Prieto y Gil (2017) se esfuerzan en resaltar la importancia y contribución de la participación psicomotriz. Para evaluar el desarrollo del lenguaje infantil se implementó un programa de psicomotricidad basado en el movimiento y el juego en niños de 5 años. Sin embargo, hubo desafíos en el estudio. Utilizando el test tanto antes como después de la intervención. En conclusión, el proyecto de intervención tuvo un impacto significativo en el desarrollo del componente motor así como en la mejora del lenguaje.

Silva, Neves y Moreira (2016) buscaron conocer los efectos de las habilidades psicomotrices educativas sobre la capacidad física observada y la apreciación de la competencia entre pares en su tesis "Programa educativo de psicomotricidad en infantes de nivel inicial". Se realizó un estudio del método de integración de la psicomotricidad educativa al currículo utilizando la interpretación del docente. Nueve recién nacidos constituyeron la muestra. Todos los bebés participaron en el proyecto psicomotor de la escuela, de dos meses de duración, que se llevó a cabo una vez por semana. Se aplicó la prueba estadística de Wilcoxon. Se determinó que existen paralelismos entre los datos recopilados antes y después de la intervención, mostrando una mejora significativa en la calidad física observada y una mejora no significativa en la comprensión de la capacidad del vínculo entre pares. La maestra destacó las diferencias positivas de los bebés en términos de su desarrollo motor y deseo de aprender sobre las tareas del aula. Además, el docente se mostró partidario de incluir

la psicomotricidad escolar en el currículo de la etapa inicial. Los hallazgos finales del estudio se basan en el desarrollo psicosocial y cognitivo del estudiante en el nivel inicial y ayudan a aumentar la comprensión de la importancia de las habilidades psicomotrices escolares.

Para definir la psicomotricidad y sus efectos en el desarrollo integral de los infantes, Portero (2015) realizó un estudio titulado “La psicomotricidad y su impacto en el desarrollo integral de niños y niñas”. La población del estudio estuvo compuesta por 35 niños y se utilizó un enfoque cuantitativo y correlacional. La información se recopiló a través de una encuesta. Todos los juegos de psicomotricidad favorecerán el desarrollo integral de los infantes, ya que el trabajo requiere conocimientos y habilidades tanto intelectuales como manuales. Se ha observado que los infantes presentan problemas en el área psicomotora, lo que indica que no han logrado un progreso global suficiente lo que permitirá mejorar en el dominio motor; Al mejorar sus habilidades, esto eliminará los problemas motores.

En su tesis titulada “Incidencia de las habilidades psicomotrices globales en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar”, Ardila, Cáceres y Martínez (2014) buscaron identificar habilidades globales que podrían intervenir y con ello fortalecer la psicomotricidad procesos de los niños pequeños. La población estuvo conformada por 22 niños de entre cuatro y cinco años de edad de la escuela Fe y Alegría; la investigación fue del tipo aplicación. Los hallazgos indicaron que al crear un plan de participación, el incremento psicomotor fue estimulado de manera asertiva, reforzado por habilidades consistentes con lo discutido y sirvió de estímulo para directivos y docentes. El autor sugiere que los padres podrían participar en las diversas tareas que se sugieren como una forma de involucrar y conectar la psicomotricidad como fuente de enseñanza de manera que sirva para enriquecer los procesos formativos. Esto fortaleció todo el proceso al resaltar la relevancia del procedimiento psicomotor para el progreso de los infantes en el nivel inicial.

## **1.2. Antecedentes Nacionales.**

En su artículo titulado “Programa de actividades musicales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa”, Rodríguez (2017). El estudio utilizó a 54 niños de una escuela de Trujillo como participantes en un diseño cuasiexperimental para examinar si el programa de actividades musicales mejoraba las habilidades psicomotoras gruesas de los estudiantes a la edad de cuatro años. El nivel psicomotor del grupo experimental fue del 70% en el pretest, lo que lo sitúa en el nivel de proceso; sin embargo, en la prueba posterior alcanzó el 100% y ahora se encuentra en el nivel alcanzado. Los resultados mostraron que las habilidades de psicomotricidad gruesa del grupo controlado, que no eran utilizadas en ellos cuando se ejecutaba el programa musical, mejoraron de un nivel de proceso del 63 por ciento en la prueba previa a un nivel de proceso del 70 por ciento en la prueba posterior. . Con el objetivo de desarrollar la psicomotricidad gruesa se aplicó un programa musical al grupo experimental de alumnos de cuatro años. Como lo demuestra la prueba T, que refuta la hipótesis nula, el programa de actividades musicales mejoró significativamente el aspecto psicomotor grueso de los estudiantes de cuatro años.

Ai (2016) realizó una investigación sobre el tema “Habilidades psicomotrices en el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años del I. El estudio E 1177 Héros del Cenepa San Pedro 2015 utilizó un diseño experimental y una muestra de 60 niños de dos diferentes aulas para mostrar los beneficios de las habilidades psicomotoras en el aprendizaje de matemáticas. Después de examinar los datos, se determinó que el aprendizaje de matemáticas de los niños de cinco años está significativamente influenciado por sus habilidades psicomotoras.

Verde y Jiménez. (2015) en la tesis titulada “Influencia del Taller Jugar en Familia en el Desarrollo Psicomotriz de Niños de 2 a 3 Años en la Institución Educativa Inicial N°125 Divino Niño Jesús del Distrito de Ventanilla – Lima”. Se



utilizó en un experimento a 25 niños de la Institución Educativa Inicial N°1, cada uno con sus padres. 125, que utilizó una muestra. Para determinar si el taller tuvo efecto en el desarrollo psicomotor, se utilizó una encuesta (pre y post test) que se aplicó a los padres, así como una lista de cotejo para los infantes. Luego del taller se notó el efecto del taller jugando con mi familia en el desarrollo psicomotor de los infantes, tanto niños como niñas entre 2 y 3 años de la I. E. I. Debido a la participación activa del 74.6 por ciento de los padres de familia en el taller, el N°125 se logró en el 95,5 por ciento de los casos.

Programa jugar juntos y psicomotricidad en niños de 5 años es el título de un estudio de 2015 realizado por Villacorta y Zapata. El objetivo de este estudio fue determinar la relación entre la interacción del programa con las habilidades psicomotrices. Se utilizó un diseño cuasiexperimental y el instrumento utilizado fue una ficha de análisis para el pre y postest. La población estuvo conformada por 40 infantes. Llegaron a la conclusión de que jugar juntos mientras se implementa el programa mejora significativamente la psicomotricidad tanto en niños como en niñas.

## **CAPITULO II.**

### **MARCO TEÓRICO DEL JUEGO.**

#### **2.1. El Juego.**

Tiene diferentes definiciones según autores:

Schiller" (2002), indica que "el hombre es realmente hombre cuando juega, el juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución."

El juego es una acción que aporta alegría al jugador, según la Real Academia de la Lengua Española, que lo define como la acción de jugar, que también se define como hacer algo con alegría.

El juego infantil es una oportunidad para el aprendizaje y la comunicación, según Ortega (1992), porque proporciona un escenario para que los actores interactúen con el mundo exterior, otras personas y ellos mismos. "El niño desarrollará relaciones con los demás mientras juega que le permitirán construir redes caracterizadas por la espontaneidad y que le ofrecerán una dinámica de comunicación convincente.

El juego infantil, según Zapata (1988), es el método primordial para el desarrollo de las estructuras de movimiento porque sirve como vehículo de expresión, herramienta de aprendizaje, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad organización, crecimiento de la personalidad y afirmación.

Según Garvey (1985), el juego es divertido y entretenido, un disfrute de los medios, espontáneo y voluntario, implica cierta participación activa por parte del jugador y tiene algunas conexiones sistemáticas con cosas que no son juegos, como la creatividad, la resolución de problemas. -Resolución, aprendizaje de idiomas y otros fenómenos cognitivos y sociales.

“... Por lo tanto, el juego permite que el niño exprese sus deseos, intereses e inquietudes a través de su interacción social con otros niños o con los adultos. Los materiales que utiliza en esta actividad son los juguetes que vienen a ser todos los objetos que permiten que el niño explore y se entretenga captando su atención para la manipulación, exploración y manejo repetido...” (Garvey, 1985).

Según Silva (2004), el juego es una actividad voluntaria y adaptable que involucra los estados internos y la dinamización del niño y está orientada al proceso más que a una meta. Es principalmente de naturaleza no literal y una experiencia placentera que capta el interés del niño. Es una actividad que presenta oportunidades de aprendizaje y nuevos desarrollos.

## **2.2. Tipos de Juego**

### **2.2.1. Juego Motor.**

La era Parlebas (1972-1989). El estudio del juego motor, señala, ha demostrado cómo este modelo de juego configura un sistema estrechamente vinculado al estatus práxico de las reglas y cómo los comportamientos más típicos de los jugadores (roles y sub-roles sociomotores) son específicos.

### **2.2.2. Juego Social.**

Según Orlick (1998), es necesario realizar experimentos y estudios en el sector educativo para comprender el impacto de los juegos cooperativos. El autor realizó un estudio con niños de 5 años utilizando una muestra de 73 estudiantes. Los estudiantes se dividieron en dos grupos, uno de los cuales jugó a juegos cooperativos y otro a juegos tradicionales para comprender el impacto y compararlos.

### **2.2.3. Juego Cognitivo.**

Según Villarroel (1995), el modelo cognitivo de aprendizaje se basa en cómo una persona integra, organiza y reorganiza sus experiencias, información, impresiones, actitudes e ideas. Como resultado de la reorganización de

experiencias previas y conocimientos recién adquiridos, el aprendizaje da como resultado un cambio permanente en el conocimiento.

#### **2.2.4. El Juego Simbólico.**

Según Huizinga (1972), es un medio para asimilar la cultura, para comprender la realidad del mundo que nos rodea y para enseñar al niño a vivir en ese mundo. Este juego predomina en la etapa preoperacional (Piaget) y es la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años; durante esta etapa predominan los procesos de asimilación y acomodación, y es a través del juego que los niños manifiestan conductas que ya forman parte de su repertorio, utilizándolas para modificar su realidad.

### **2.3. El juego y su evolución.**

Desde su creación, el juego ha adoptado diversas formas, una de las cuales está enfocada principalmente al disfrute y la transmisión de tradiciones y formas de realizar actividades ancestrales. Como resultado de estos procesos, el juego ha sufrido numerosos cambios y cada día se puede observar una nueva forma beneficiosa. Por ello, el juego cobra hoy más importancia que nunca por las ventajas que aporta su uso, lo que potencia los aspectos educativos y formativos.

El juego gana una importancia significativa en cuanto a su componente educativo, y los siguientes son algunos de sus componentes clave:

#### **a) Sectores con Juego Libre.**

Espinoza (2017) menciona las siguientes cualidades que tienen los juegos en los sectores.

- Por ser creada por el niño, es una actividad espontánea e individual que capta su atención y surge de su mundo interior.
- El juego no es literal de ninguna manera. Esto indica que el juego pertenece a una categoría de encuentros conocida como sí. A modo de ilustración, una niña de cuatro años juega con la muñeca como si fuera su hija, y un niño de cinco años puede simular que monta a caballo mientras juega con una escoba.

- El juego siempre es agradable y alegre, por lo que el afecto positivo siempre está presente. Un juego deja de serlo si se vuelve desagradable.
- La naturaleza impredecible del juego lo hace adaptable. Tanto el niño como el observador no están seguros de cómo resultará; Es similar a una película de suspenso en el sentido de que ninguna de las partes sabe qué pasará a continuación ni cómo terminará.
- Su componente esencial es el proceso, no el resultado final. Lo que el niño tendrá al finalizar su juego no le interesa. Disfruta del viaje y la evolución de cada aspecto del juego.

Según el Ministerio de Educación (2009), “durante aproximadamente 50 minutos, en la rutina diaria de clases con niños de educación inicial se utiliza el espacio del aula donde se deben implementar los sectores”.

Según Garvey (1985), el juego es más común cuando la comprensión de uno mismo, del mundo físico y social y de los sistemas de comunicación crece rápidamente.

“...El rol de la profesora será propiciar un espacio seguro y libre de obstáculos en el aula con suficientes materiales al alcance de los niños. Brindará seguridad afectiva en todo momento, observará a los niños registrando sus anécdotas y los intereses que evidencian en sus juegos y que puedan propiciar Proyectos de Aprendizaje o Unidades de Aprendizaje. Por otro lado, participará de los juegos de los niños solo cuando ellos lo requieran o soliciten, animando y elevando sus niveles intelectuales. En ese momento los niños y niñas tendrán la oportunidad de experimentar, observar y desarrollar sus capacidades para la investigación. Las consideraciones que se deben tomar en cuenta es que los sectores deben estar bien equipados, de acuerdo al contexto y bien organizados...” (Garvey, 1985)

Chokler (2013) señala que

"...Es la etapa de la integración, de la indiferenciación en la cual la sensoriomotricidad constituye la trama en que se anudan las sensaciones, las emociones, los afectos, el contacto y la distancia con el otro, las interacciones y el placer, o el displacer que ellas aportan, la integración de las sensaciones de sostén y de continencia o de caída y abandono, las huellas de esas sensaciones corporales que en su reiteración, en su ratificación o en su rectificación irán construyendo proto representaciones aun difusas e inestables y luego representaciones mentales inconscientes, los fantasmas originarios y las bases del pensamiento y el conocimiento del mundo..."

## **CAPITULO III.**

### **ASPECTOS TEÓRICOS DE LA PSICOMOTRICIDAD.**

#### **3.1. La Psicomotricidad.**

Haeussler y Marchant (2009) definieron el progreso psicomotor como la maduración psicológica y motora que experimenta un bebé en relación con tres áreas principales, como la coordinación visomotora, el lenguaje y las habilidades motoras. Estas tres áreas están interconectadas con otras áreas que resultan en un mayor nivel de complejidad de dicho avance en las tareas diarias.

Le Boulch (1979) sugiere que la integración del cuerpo y la mente se aplica al campo de la educación, donde la psicomotricidad se entiende como educación a través del movimiento, donde se combinan la función psicológica y motora.

Según Aucouturier, Rey y Gonzales (2011), el campo psicomotor busca individuos cuyo trabajo demuestre cómo se entrelazan la mente y el cuerpo del ser humano, componentes esenciales de quién es como individuo.

Según Álvarez y Laurencio (2015), el prefijo *psycho* y *soma*, que significan intelecto y corporalidad, son los ancestros de la palabra psicomotricidad. Esto sugiere que la psicomotricidad es la base del cuerpo y la psique del individuo en relación con su entorno.

La mejora de la actividad corporal es una de las diversas actividades psicomotoras que se realizan, según Silva y Miranda (2013). Distensión y otros cambios que impiden que el cuerpo se mueva correctamente.

Según Cevallos (2011), la psicomotricidad está conectada con las tareas y métodos que componen la integración general. Con esto quiere decir que están conectados con los procesos pensantes, afectivos, representativos y sensomotores, así como con la capacidad de ser y relacionarse con sus propios individuos únicos.

## **3.2. Enfoques de la psicomotricidad**

### **3.2.1. Enfoque de Jean Le Boulch**

Le Boulch (1979) define el cuerpo, el movimiento y el pensamiento como tres componentes clave de la psicomotricidad.

- **Cuerpo.** Conocer y comprender nuestro cuerpo, ya sea en situaciones tranquilas o activas. Debemos definir el esquema corporal como un todo; es una herramienta que nos permite interactuar con el entorno que nos rodea, lo que conduce a la adquisición de nueva información, habilidades y experiencias. (1979; Le Boulch).
- **Movimiento.** Sin movimiento es imposible organizar la actividad; es la base de la evolución psíquica, física e intelectual humana. (1979; Le Boulch).
- **El razonamiento es creativo y simbólico,** combina lo real con lo inventado, vincula los datos de ambos y los representa sin formular una pregunta específica (Le Boulch, 1979).

### **3.2.2. Teoría de la psicomotricidad de Gesell**

Gesell (2017) menciona que esta teoría

“...Planteó sus postulados acordes a las ideas de crecimiento y maduración, en la cual precisa que el crecimiento refiere al cambio formal y funcional que está unido a lo biológica, mientras que la maduración refiere al desarrollo de regulación gradual que van tomando la organización de la estructura nerviosa lo que va permitiendo ir aumentando las habilidades funcionales”.

También se observa que existe una conexión entre el desarrollo físico y psicológico, que ocurre predominantemente en la infancia, y que el proceso de crecimiento es un proceso continuo que comienza en el momento en que nacemos y



avanza a través de varias etapas, cada una de las cuales corresponde a un nivel de madurez. En concreto, el autor señala que la teoría de Gesell sostiene que existen tres redes neuronales que funcionan como una sola, a saber, las hormonas endocrinas, los mecanismos sanguíneos y químicos, las neuronas que captan lo sensorial y las neuronas lingüísticas, que se reflejan hacia el exterior a través de resistencia espontánea. 2017 (Gesell).

Según Gil, Contreras y Gómez (2008), la conducta se puede dividir en cuatro categorías principales. La primera es la conexión del infante con su entorno, mientras que la segunda ocurre en las siguientes etapas: localización visual, aproximación, agarre y exploración, que le permitirán realizar acciones como pellizcar, escribir y dibujar.

### **3.2.3. Teoría del desarrollo psicomotor de Piaget**

Piaget estableció cuatro fases de la evolución psicomotora en una persona, y Castilla (2013) destaca cómo interpretarán las personas el contexto en las diferentes edades. El desarrollo psicomotor se produce en la edad actual del niño.

El periodo sensorio-motor (entre 0 y 2 años) se distingue por un alto nivel de participación de los estudiantes en el aprendizaje. Los bebés aprenden sobre su entorno mediante el uso de sus sentidos y sus movimientos. Piaget de 1964.

(Piaget, 1964). Denota una división en seis etapas:

1. Actúa de forma reflexiva (0 a 1 mes).

La etapa de actos reflejos se denomina primera subetapa. Las acciones reflejas neonatales permiten una respuesta a la estimulación externa.

2. Reacciones primarias circulares (1-4 meses).

La etapa de reacciones circulares primarias es el nombre de la segunda sub etapa. Puede identificarse cuando el bebé repite acciones placenteras dirigidas a su propio cuerpo.

3. (4-10 meses) Reacciones circulares posteriores.

Se comprende bien la razón por la que los bebés repiten conductas placenteras en esta etapa de desarrollo, incluidas aquellas que involucran tanto objetos como sus propios cuerpos.

4. Coordinación de planes secundarios (10 a 12 meses).

Observe cómo los bebés ahora demuestran la capacidad de utilizar sus conocimientos para lograr una meta, en lugar de simplemente participar en conductas que les resultan divertidas.

5. Reacciones terciarias circulares (12 a 18 meses).

Se utiliza para describir aquellas que son adaptaciones deliberadas a circunstancias particulares, en contraposición a reacciones circulares secundarias. Ahora el mismo niño intenta separar algo cuando era niño para explorarlo y volverlo a armar.

6. Niños de 18 a 24 meses que recién empiezan a pensar.

Podría considerarse como la génesis del pensamiento simbólico. A esta etapa le sigue la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo.

### **3.3.Importancia de la Psicomotricidad**

Las afirmaciones de los siguientes autores resumen esencialmente la importancia de las habilidades psicomotoras.

Según Pacheco (2015), la educación psicomotriz es importante porque apoya el desarrollo integral de los niños. Desde un punto de vista psicológico y biológico, la actividad física acelera habilidades clave y fomenta el lado emocional del desarrollo.

Los beneficios que puede aportar la psicomotricidad son los siguientes, según Elizabeth Hurlock.

- Mejora la salud Al realizar ejercicios psicomotores, se puede aumentar la aspiración y el movimiento dentro del cuerpo, lo que es bueno tanto para la supervivencia de las células como para la eliminación de desechos.
- El desarrollo de las habilidades motoras permitirá que los bebés muestren confianza en sí mismos, lo que eleva su autoestima, confianza y autoconcepto.
- Fomenta la independencia buscando que los bebés sean autónomos a la hora de realizar sus acciones.
- Ayuda con la socialización cuando el niño interactúa con sus compañeros aprendiendo las habilidades necesarias, como compartir juegos.

### **3.4.Motricidad**

Los niños tienen la capacidad de controlar su físico participando en juegos motores como lanzar una pelota, saltar sobre un pie, caminar de puntillas y correr, afirman Haeussler y Marchant (2009).

Según Quispe y Zenteno (2018), la capacidad de movimiento del bebé requiere que sea capaz de reconocer su entorno, por lo que es crucial que los padres les den a sus bebés tareas que fomenten el aprendizaje global.

### **3.5.Coordinación Visomotora**

Haeussler y Marchant (2009) afirman que el bebé es capaz de sostener y utilizar objetos, pintar, construir torres a partir de cubos, pasar el hilo, comprender figuras geométricas y dibujar autorretratos.

Quispe y Zenteno (2018) señalan que es la capacidad de los niños de tomar conciencia de sí mismos y de su entorno, de comenzar a organizar la realidad en la que tendrán lugar y de ser capaces de explorar, comparar y categorizar lo que permitirá y apoyará una la capacidad del niño para leer y escribir.

### **3.6. Lenguaje**

Es la capacidad de expresar los propios sentimientos y pensamientos a través de comportamientos como señalar palabras, explicar, nombrar actividades, detallar escenas en dibujos y usarlos, comprender preposiciones y analizar usando analogías, según Haeussler y Marchant (2009).

Según Quispe y Zenteno (2018), estas habilidades incluyen la capacidad de ser expresivo, gestual y comprensivo al comunicarse con su entorno y expresar sus sentimientos.

## **CAPITULO IV.**

### **EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL LOGRO DE LA MADURACION Y EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS.**

#### **4.1. El Método Montessori.**

Montessori (1870-1952) pionera importante de la educación inicial. “...Comenzó haciendo prácticas en un hospital psiquiátrico con niños que presentaban alguna deficiencia mental. En su contacto con ellos les reforzaba su autoestima y confiaba en sus habilidades mientras hacían actividades manuales jugando. De esta forma, ¡es enseñó a leer y escribir. Esta experiencia le hizo reflexionar sobre su método y pensó que podría ser más eficaz con niños que no presentaran ningún tipo de dificultad y que el juego sería una herramienta muy valiosa...”

#### **4.2.El Método Reggio Emilia.**

Movimiento originado en la ciudad de Reggio Emilia, en Italia, luego de la Segunda Guerra mundial, el creador fue Loris Malaguzzi, un gran educador de Italia. El trabajo consiste en:

“...La exploración se trabaja en proyectos a corto y largo plazo. Estos pueden durar días, semanas o meses y surgir de las necesidades de los niños, por algún evento o por el interés del propio educador. Los maestros trabajan en equipos, todos al mismo nivel, manteniendo una relación de colegas. Realizan un entrenamiento teórico-práctico continuo. Se

consideran investigadores y comparten sus experiencias que recogen en su documentación. Para este trabajo de documentación se utilizan grabadoras, cámaras fotográficas, así como cuadernos para las observaciones y los comentarios de los niños. La utilización del espacio, la ambientación y el material deben favorecer la comunicación y la relación entre los niños, así como propiciar actividades que promuevan diferentes opciones y la solución de problemas en el proceso de aprendizaje. Los trabajos realizados por los niños son exhibidos cuidadosamente en paneles o en las paredes para mostrar los procesos de aprendizaje, así como los comentarios y representaciones de su forma de pensar y aprender...”

#### **4.3.El Método Aucouturier.**

Basándose en sus más de 30 años de experiencia trabajando con niños de distintas edades, con y sin dificultades, Bernard Aucouturier, francés y director fundador de la Asociación Europea de Escuelas de Formación para la Práctica Psicomotriz (ASEFOP), desarrolló la Práctica Psicomotriz Aucouturier. Pudo obtener una comprensión dialéctica, dinámica y global de cómo los niños se desarrollan y maduran como resultado de ello.

#### **4.4.El Método Waldorf.**

Fue desarrollado en 1919 por Rudolf Steiner (1861-1925). Fue creado en la escuela para los hijos de los empleados de la fábrica Waldorf-Astoria en Stuttgart. Desde el nacimiento hasta los siete años, un niño comprende el mundo a través de la experiencia sensorial más que de la comprensión intelectual. Interactúa con su entorno de una manera muy natural. Según Steiner, las mismas fuerzas vitales que una persona utiliza para construir su cuerpo también se utilizan para aprender. Las habilidades de imaginación y fantasía también comienzan a desarrollarse en niños preescolares entre los 3 y 4 años.

#### **4.5.Aprendizaje Significativo**

En 1973, Ausbel. Enfatiza que los humanos sólo aprenden verdaderamente cosas que tienen significado o sentido para ellos. Lo que no tiene significado para una persona tiende a ser rechazado. El aprendizaje significativo y el aprendizaje con un propósito son las únicas formas de aprendizaje auténtico. Otros aprendizajes serán sólo mecánicos, de memoria y circunstanciales, como aprender a sacar éxito en un examen o dominar una materia en particular. El aprendizaje que tiene un propósito implica relaciones.

León (1986). Básicamente, se refiere a construir nuevos aprendizajes sobre los conocimientos previos del estudiante, según el texto. El maestro ya no se limita a impartir conocimientos; más bien, actúa como un conducto a través del cual los estudiantes pueden acceder a él. Para fomentar la participación de los estudiantes, se deben desarrollar estrategias que aumenten la motivación y la apertura al aprendizaje del estudiante.

“...El aprendizaje significativo es el proceso por el cual un individuo elabora e internaliza conocimientos haciendo referencia no solo a conocimientos, sino también a habilidades, destrezas, etc. en base a experiencias anteriores relacionadas con sus propios intereses y necesidades. El aprendizaje significativo es de tal manera que la persona vaya adquiriendo conocimiento propio de su vida cotidiana, esto favorece en su conducta social. "El aprendizaje significativo es aquel que proviene del interés del individuo, no todo lo que aprende es significativo, se dice así cuando lo que aprende le sirve y utiliza porque es valorado para el cómo primordial y útil..." (Alnelly, 2009).

#### **4.6. Teoría del Aprendizaje Significativo**

Según Ausbel, el aprendizaje está influenciado por la estructura cognitiva previa del estudiante que está conectada a nueva información. La estructura cognitiva se define como el conjunto de conceptos e ideas que tiene un individuo en un campo particular del conocimiento, así como la forma en que están organizados.

Conocer la estructura cognitiva de un estudiante es crucial para el proceso de enseñanza-aprendizaje porque permite a los profesores comprender mejor no sólo cuánta información tiene un estudiante, sino también los conceptos y proposiciones que puede manejar y la estabilidad de su pensamiento. (Ausbel),

## **CAPITULO V.**

### **EL JUEGO EN LA ESCUELA.**

#### **5.1.El Juego y la escuela.**

Atuncar y Gonzales (2017) refieren que el juego “Etimológicamente, juego significa ludus ludare, abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar.”

“...Desde los tiempos primitivos el juego ha sido considerado como cultura propia, la cultura en la educación y la educación representaba la supervivencia. Con el propósito de mostrar algunos antecedentes del concepto de juego diremos, por ejemplo, que ya Heráclito postula: el conjunto del tiempo es un niño que juega a los peones. A partir de lo anterior, es posible afirmar que, si bien es cierto que Heráclito no desarrolla de manera intencional el concepto de juego, si es posible desprenderse de su pensamiento, un concepto del mismo; ya que el juego, entendido este como el principio activo y transformador de la realidad es postulado por este filósofo como el fundamento de lo existente, en la medida que es auto movimiento y libertad, los cuales son bases para desarrollar una buena motricidad en los niños...” (Atuncar y Gonzales, 2017)

Hegel y Nietzsche, indican que La eminente esencialidad del juego si ha sido reconocida siempre por la gran filosofía.



Hegel señala que el juego, en su indiferencia y mayor ligereza es la seriedad sublime y la única verdadera.

Nietzsche señala No conozco otro modo de tratar las grandes tareas que a través del juego.

“...el juego ha sido considerado comúnmente como un fenómeno marginal de la vida humana, una manifestación periférica que nada tiene que ver con las cuestiones serias e importantes de la vida y como tal, es un suplemento de la existencia que sólo ocasionalmente resplandece. Según lo anterior, el juego resulta ser una actividad más entre muchas otras, pero no es la actividad más ociosa e inútil, y en la medida que no es obligatoria, se le opone siempre al trabajo. De tal modo que el juego, parece restringirse al ámbito de la vida infantil; y ciertamente el juego infantil muestra los rasgos esenciales del juego humano, sin embargo, este se presenta siempre inofensivo y menos profundo en comparación con el juego del adulto...”  
(Atuncar y Gonzales, 2017)

### **Vista social del juego.**

Atuncar y Gonzales, (2017) indican que

“...el juego para el niño es el medio por el cual se acerca a otros niños, buscando compañía, muchas veces seguridad. En términos generales, los autores que defienden las teorías asociativas señalan que el niño juega para asociarse a otras personas, aun así, para algunas instituciones y para algunos docentes el juego aparece como un hecho negativo, pérdida de tiempo, acción carente de interés y motivación, reemplazado por el recreo, su carácter formativo, proveniente del ocio, no hacen nada, consumismo, llegando a hacer prohibiciones del juego y no precisamente del juego de azar. Si bien, por un lado, se ponderan las bondades del juego y especialmente los infantiles, por el otro lado encontramos los juegos prohibidos, sin embargo, la pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos, juegos didácticos donde se disfraza la actividad específica de aprendizaje en un contexto más lúdico.

Infortunadamente, ni los padres ni los maestros se detienen a reflexionar acerca de los valores que inculcan a los niños.”

Piaget: señala que “Los niños en las edades de 6-12 años les gustan los juegos en el que el cuerpo está en movimiento, sientan felicidad, haciendo que su crecimiento físico sea saludable y natural el correr, trepar, hablar, nadar, saltar, lanzar, son estímulos que desarrollan los músculos; enriquecer los esquemas perceptivos (visuales, auditivos, cenestésicos), operativos (memoria, imaginación, lateralidad, representación, análisis, síntesis) que combinados con las estimulaciones psicomotoras (coordinación, proceso, equilibrio, ubicación), definen algunos aspectos básicos de aprestamiento para el dominio de la lectura, la escritura y alcanzar un nivel neurológico de madurez suficiente para la coordinación de innumerables dimensiones de los objetos que le permitan conformar nuevas estructuras”.

### **El juego en el desarrollo infantil**

Atuncar y Gonzales, (2017) señala que “a medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central”.

“...cuando el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento...” (Atuncar y Gonzales, 2017)

### **Funciones del Juego**

Según Atuncar y Gonzales (2017), los niños aprenden habilidades físicas y sociales a través del juego mientras las exploran, desarrollan y dominan. El niño explora los roles familiares, adultos y sexuales mientras juega, libre de las limitaciones del mundo adulto y a su propio ritmo. El juego enseña al niño a interactuar con las personas, primero como observador y luego como participante en tareas cooperativas, competitivas o grupales.

“...El juego proporciona un medio por el cual el niño obtiene conocimiento de las normas de su cultura. A medida que el niño comprende lo que es aceptable y no aceptable, comienza a desarrollar un sentido de moralidad social. A los niños les agrada repetir la actividad. Repiten de forma aparentemente interminable las destrezas motoras gruesas y finas por el puro placer del dominio. A medida que sus destrezas se multiplican, el niño puede integrar actividades más complejas y coordinadas...” (Atuncar y Gonzales, 2017)

Según Atuncar y Gonzales (2017), “La actividad sensorial y motora le enseña al niño las realidades físicas del mundo, así como las capacidades y limitaciones de su propio cuerpo. Además, el juego permite a los niños soltar el exceso de energía, restableciendo el equilibrio físico y liberarlos para asumir nuevas tareas aumenta la capacidad del niño para percibir formas, relaciones espaciales y tiempo a través del juego. Se sienta una base para el pensamiento lógico cuando el niño comienza a categorizar objetos y a relacionarlos entre sí.

El niño puede desarrollar un sentido de sí mismo y de estabilidad interna a través del juego. El niño empieza a confiar cada vez más en la coherencia y la constancia del entorno. La base de la identidad del ego se construye sobre esta confianza. El juego permite al niño evaluar la realidad de los mundos interno y externo. Atúncar y Gonzales (2017).

La verdadera cultura se crea a través del juego, según Huizinga (1972), y sólo cuando el hombre juega se crea la verdadera cultura. El lenguaje, los mitos, el culto, la política y la guerra son sólo algunas de las principales ocupaciones humanas que están impregnadas del juego. Como resultado, tanto el juego como la sociedad en la que vive el hombre son cruciales. De manera similar a cómo defino el juego, el juego tiene una gran importancia en la terapia psicomotriz. En realidad, esto fortalece el debate sobre las afirmaciones de que un niño al que se le permite el juego dirigido necesariamente desarrollará su sistema motor grueso, lo que resultará en confianza en

sus acciones. El juego también estimula el crecimiento, la posibilidad de socialización que implica la actividad recreativa.

Similar a Huizinga, quien afirma que: “Cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de nuestras acciones, se nos puede ocurrir la idea de que todo el hacer del hombre no es más que un juego”. Si este es el caso, es indiscutible que en este trabajo se está utilizando una de las estrategias de enseñanza-aprendizaje más efectivas para cualquier campo del conocimiento, en este caso la estimulación de la motricidad gruesa.

Huizinga también enfatiza que el juego es una expresión natural de todo ser humano; sin embargo, es necesario estimularlo, despertarlo, y es aquí donde este trabajo tiene su aplicación en la estimulación del equilibrio y la coordinación. En esencia, el objetivo es buscar mejor la motricidad gruesa en los estudiantes a través de la aplicación de juegos dirigidos, pues cuando el juego se deja sin pautas, entonces decae en pura diversión y pierde su significado pedagógico. El juego debe configurarse de tal manera que nunca termine y esté siempre abierto a nuevos jugadores porque, de lo contrario, se perderá la diversión y el juego.

“...el juego no debe ser desordenado, todo por el contrario amerita una preparación y organización para llevarlo al plano de la pedagogía. No se debe caer en la sola diversión o entretenimiento en donde se va sólo a pasar el tiempo; el juego es algo más que la diversión: es gozo que permite al individuo realizar catarsis y autocrítica de sus acciones, por eso es importante en el aula de clases; pero, se enfatiza que debe ser organizado y dirigido para que logre los resultados previstos. El sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación. Esto impele a decir que el juego debe ser dirigido y no debe dejarse al libre albedrío, o sea que en el juego es importante la acción del docente, quien llevará al individuo hasta donde se ha planeado. Porque en el juego se deben respetar las reglas, debido a la seriedad del mismo...”  
(Atuncar y Gonzales, 2017)

Gadamer señala que “el sentido medial del juego permite sobre todo que salga a la luz la referencia de la obra de arte al ser en cuanto que la naturaleza es un juego siempre renovada, sin objetivos ni intención, y se puede considerar como un modelo de arte”

“...El juego es una construcción; esta tesis quiere decir que a pesar de sus referencias a que se lo represente, se trata de un todo significativo que como tal puede ser representado repetidamente y ser entendido en su sentido. He aquí la aplicación en la educación; pero como ya se dijo el juego debe ser organizado y puesto en escena para que se cumplan las reglas que le dan sentido; aunque estas reglas deben ser encaminadas más al goce que a las prohibiciones. Todo lo anotado brinda la oportunidad de aseverar que el juego como fines pedagógicos es una gran herramienta en la estimulación de la motricidad gruesa, mediante la estimulación de la coordinación y el equilibrio...” (Atuncar y Gonzales, 2017)

El juego se utiliza cada vez más con fines pedagógicos, es decir, los profesores lo utilizan con mayor frecuencia. Esto se debe a que numerosos estudios e informes sugieren que el uso de juegos para enseñar a los niños puede tener un impacto positivo en su aprendizaje. Por este motivo, siempre se recomienda que los profesores utilicen juegos porque son una herramienta poderosa para enseñar a los niños todo lo que necesitan saber.

## **CONCLUSIONES.**

Se concluye lo siguiente:

- Según estudios, jugar ayuda a los niños de cinco años a desarrollar sus habilidades físicas e intelectuales, por lo que es importante prestar mucha atención a esto.
- Dado que los juegos desempeñan un papel crucial en la evolución y el desarrollo de los seres humanos, los educadores deben tenerlos en cuenta al planificar las lecciones. Los juegos también contribuyen significativamente al crecimiento del aprendizaje en el sector educativo.
- Desde una edad temprana, se debe prestar más atención al desarrollo psicomotor de los niños; por esta razón, los docentes deben tener una comprensión básica de cómo lograr mejores resultados en beneficio de los estudiantes.
- El juego demuestra ser la herramienta didáctica más eficaz para animar a niños de todas las edades y etapas académicas a desarrollar sus habilidades físicas e intelectuales.
- El juego es uno de los métodos más populares en educación, por lo que los profesores deben poder utilizar herramientas sencillas y tener los conocimientos fundamentales para hacer un buen trabajo.

## **RECOMENDACIONES.**

Se recomienda lo siguiente:

- Educar a los docentes sobre la importancia del juego y el desarrollo de la psicomotricidad para el aprendizaje y el desarrollo infantil.
- Proponer talleres donde se utilice el juego como herramienta fundamental para favorecer el desarrollo físico e intelectual del niño.
- Que los profesores incorporen actividades de juego de nivel principiante en todas sus lecciones en el aula.

## REFERENCIAS CITADAS.

- Añi, G (2016) La psicomotricidad en el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años de la I.E 1177 Héroes del Cenepa San Pedro 2015 (Tesis de maestría) Universidad Cesar Vallejo
- Ardila, L; Cáceres, I y Martínez, Y (2014) Incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar (Tesis de grado) Universidad del Tolima
- Calero, M. (2005). Educar jugando. Lima. Perú: San Marcos
- Duque, J y Montoya, N (2013) Estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad (Tesis de grado) Universidad Lasallista
- Espinoza. S. (2017). El juego libre en sectores y su influencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 Inka Pachakuteq de Kallacancha del distrito y provincia de Paucartambo. Universidad san Agustín de Arequipa. Perú.
- Haeussler, M. & Marchant, T. (2009). Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI) Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile.
- Le Boulch, J. (1979). La educación por el movimiento en la edad escolar. Buenos Aires, Paidós



- Martínez (2012). Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial. (Tesis de licenciatura. Universidad abierta interamericana)
- Pacheco, G. (2015). Psicomotricidad en la educación inicial. Quito, Ecuador: Formación académica.
- Piaget, J. (1964). Part I: Cognitive development in children: Piaget development and learning. *Journal of research in science teaching*, 2(3), 176-186.
- Rodríguez, S (2017) Programa de actividades musicales para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de una institución educativa. (Tesis de grado) Universidad Cesar Vallejo. Trujillo-Perú.
- Rodríguez. T; Gómez, I; Prieto. A y Gil P, (2017) La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo *Revista de Investigación en Logopedia*, vol. 7, núm. 1, 2017, pp. 89-106 Universidad de Castilla-La Mancha Toledo, España
- Verde, M y Jiménez, M. (2015) Influencia del Taller Jugando con mi Familia en el Desarrollo Psicomotor de los Niños de 2 A
- Villacorta, S y Zapata, J. (2015) Programa jugando juntos y la psicomotricidad en los niños y niñas de la institución educativa inicial hogar Emmanuel. (Tesis de maestría) Universidad Cesar Vallejo. Lima –Perú.