

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PRIVADA

“MARÍA MONTESSORI”



JUEGO LÚDICO Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE 4
AÑOS - AREQUIPA 2023

Trabajo de investigación presentado
por las alumnas:

Aguilar Apaza, Gianira Melany

Aroquipa Idme, Elizabeth Karina

Para optar el grado académico

de bachiller en educación

Asesora: Dra. Zulvi Madeleine Torres

Ramos




AREQUIPA-PERÚ

2024

25% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Fuentes principales

- 24%  Fuentes de Internet
- 10%  Publicaciones
- 12%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

Agradecemos con profundo entusiasmo a nuestro Señor divino por brindarnos la vida y sabiduría necesarias para llegar hasta este punto y llenar de conocimiento nuestras vidas. Esta investigación está dedicada a nuestros amados padres, quienes nos han apoyado y comprendido en todo momento, especialmente en los más difíciles, y nos han respaldado en nuestro objetivo de ser docentes. Sin su apoyo, no seríamos las personas que somos hoy.

A lo largo de este proceso de aprendizaje, tuve el privilegio de conocer a mis compañeras y amigas. Queremos expresar nuestro sincero agradecimiento a todas nuestras amistades por su apoyo y motivación en los momentos complicados. Estamos profundamente agradecidas.

Gianira y Elizabeth

AGRADECIMIENTO

Me dirijo a Dios para agradecerle por darme la vida y a nuestra familia que creyeron en mí y supieron estar en las buenas y malas. A mi docente de investigación que supo guiarme por el camino del aprendizaje para lograr realizar mi tesina por el tiempo que me brindó durante este tiempo, por compartirme sus conocimientos y ayudarme a seguir adelante con este trabajo de tesis. Asimismo, agradecerle también a nuestra familia por darnos ánimos durante este proceso. Y por último pero no menos importante a la institución educativa dónde me encuentro haciendo mis prácticas pre-profesionales por brindarnos gratas experiencias

Gianira y Elizabeth

RESUMEN

La importancia de motivar a los niños en edad preescolar y utilizar actividades educativas lúdicas es fortalecer su proceso educativo. En esta fase inicial, el juego se convierte en el núcleo de todo conocimiento y es un recurso esencial que debe ser plenamente aprovechado para favorecer el desarrollo cognitivo de los niños.

No es correcto pensar que los niños deban adquirir conocimientos pasivamente sentándose y observando su proceso de aprendizaje. Los juegos se consideran la forma más eficaz de comunicación entre diferentes generaciones, clases sociales y culturas.

Con esto, los niños se desarrollan integralmente en el campo psicomotor, cognitivo y emocional, al mismo tiempo que promueven la interacción y construyen relaciones entre diferentes culturas.

Este entretenido proceso permite a los niños comprender y respetar no sólo los diferentes estilos de vida y tradiciones, sino también a ellos mismos y a otros niños de diferentes países. De hecho, el juego permite a los niños explorar nuevas áreas y, aunque no lo perciban conscientemente, les implica en un proceso de aprendizaje continuo que favorece el descubrimiento de nuevas habilidades y conocimientos.

Una muestra censal de 12 niños de 4 años de esta institución cubre toda la población de este grupo. El método de investigación fue cuantitativo mediante un diseño descriptivo correlacional.

En cuanto a la recolección de datos, además de la observación directa y el registro del comportamiento de los niños, también se utilizaron listas de verificación para evaluar el desarrollo psicomotor de los niños en actividades lúdicas. Según los resultados obtenidos, la

intervención del juego ludico en 2023 mejoró significativamente el desarrollo psicomotor de niños de cuatro años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Arequipa.

Palabras clave: Participar activamente en actividades de motricidad fina y gruesa.

ABSTRAC

The importance of motivating preschool children and using educational-playful activities is to strengthen their educational process. In this initial phase, play becomes the core of all knowledge and is an essential resource that must be fully exploited to promote children's cognitive development.

It is not correct to think that children should passively acquire knowledge by sitting and observing their learning process. Games are considered the most effective form of communication between different generations, social classes and cultures.

With this, children develop comprehensively in the psychomotor, cognitive and emotional fields, while promoting interaction and building relationships between different cultures.

This entertaining process allows children to understand and respect not only different lifestyles and traditions, but also themselves and other children from different countries. In fact, play allows children to explore new areas and, although they do not consciously perceive it, it involves them in a continuous learning process that favors the discovery of new skills and knowledge.

A census sample of 12 4-year-old children from this institution covers the entire population of this group. The research method was quantitative using a descriptive correlational design.

Regarding data collection, in addition to direct observation and recording of children's behavior, checklists were also used to assess children's psychomotor development in playful activities. According to the results obtained, the playful game intervention in 2023 significantly

improved the psychomotor development of four-year-old children from the Inmaculada Concepción Educational Institution in Arequipa.

Keywords: play-based games, psychomotor development, improvement, and gross motor skills

INDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRAC.....	vi
INDICE GENERAL.....	viii
INDICE TABLAS	xi
INDICE FIGURAS	xii
GENERALIDADES.....	xv
CAPÍTULO I.....	1
PLAN DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	3
1.4. DELIMITACIÓN.....	5
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	5
1.5.1. OBJETIVO GENERAL.....	5
1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	5
1.6. HIPÓTESIS.....	6
1.6.1. HIPÓTESIS GENERAL	6
1.6.2. HIPOTESIS ESPECIFICA	6
1.7. VARIABLES DE INVESTIGACIÓN.....	7
1.1. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	8
CAPÍTULO II	12
MARCO TEORICO.....	12
2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	12
2.1.1. INTERNACIONALES.....	12
2.1.2. NACIONALES.....	14
2.1.3. LOCALES	17
2.2. MARCO TEÓRICO – CIENTÍFICO.....	20
2.2.1. JUEGO LÚDICO.....	20
2.2.2. DEFINICIÓN DE JUEGO.....	21

2.2.2.1.	ACTIVIDAD LÚDICA	23
2.2.2.2.	TEORÍAS DEL JUEGO LÚDICO.....	24
2.2.2.3.	EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA	25
2.2.3.	IMPORTANCIA DEL JUEGO LÚDICO.....	26
2.2.4.	TIPOS DE JUEGOS LÚDICOS.....	27
	JUEGOS DE REGLAS.....	27
	JUEGOS PASIVOS.....	27
	JUEGOS COOPERATIVOS.....	28
	JUEGOS TRADICIONALES.....	28
2.2.5.	JUEGO FUNCIONAL O DE ACCIÓN	32
	PARTE C: LOS EFECTOS POSITIVOS DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO	34
2.2.6.	DESARROLLO PSICOMOTOR.....	37
	PARTE A: TEORÍAS DEL APRENDIZAJE MOTOR	38
	PARTE B: CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 4 AÑOS.....	38
	PARTE C: CÓMO SE DESARROLLAN LAS HABILIDADES PSICOMOTORAS.....	40
	PARTE D: ÁREAS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR.....	42
2.2.7.	TIPOS DE DESARROLLO PSICOMOTOR.....	42
A.	MOTRICIDAD GRUESA.....	42
B.	MOTRICIDAD FINA.....	45
2.2.8.	RELACIÓN ENTRE JUEGOS LÚDICOS Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 4 AÑOS	46
2.2.9.	FACTORES QUE INFLUYEN EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR.....	47
	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	48
	CAPÍTULO III.....	50
3.1.	MARCO METODOLÓGICO.....	50
3.1.1.	POBLACIÓN Y MUESTRA	50
3.1.1.1.	POBLACIÓN	50
3.1.1.2.	MUESTRA	50
3.1.2.	UNIDAD DE ANÁLISIS.....	50
3.1.3.	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	50
3.1.4.	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	51
3.1.5.	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	51
3.1.6.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	51

1. LISTA DE COTEJO:	51
2. OBSERVACIÓN DIRECTA:	52
3.1.7. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD.	52
3.1.8. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE ANÁLISIS DE LOS DATOS	52
3.1.9. VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD.	53
CAPÍTULO IV	54
RESULTADOS Y DISCUSION.....	54
DISCUSION	76
CAPÍTULO V.....	78
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	78
CONCLUSIONES.....	78
RECOMENDACIONES.....	79
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	80
ANEXOS	83
INSTRUMENTO DE MEDICION	84
INSTRUMENTO.....	87
TALLERES	90
EVIDENCIAS DE LA EJECUCION DEL INSTRUMENTO.....	100
MATRIZ DE CONTINGENCIA.....	104
EVIDENCIAS.....	113

INDICE TABLAS

Tabla 1	54
Tabla 2	55
Tabla 3	56
Tabla 4	57
Tabla 5	58
Tabla 6	59
Tabla 7	60
Tabla 8	61
Tabla 9	62
Tabla 10	63
Tabla 11	64
Tabla 12	65
Tabla 13	66
Tabla 14	67
Tabla 15	68
Tabla 16	69
Tabla 17	70
Tabla 18	71
Tabla 19	72
Tabla 20	73
Tabla 21	74
Tabla 22	75

INDICE FIGURAS

Gráfico 1	54
Gráfico 2	55
Gráfico 3	56
Gráfico 4	57
Gráfico 5	58
Gráfico 6	59
Gráfico 7	60
Gráfico 8	61
Gráfico 9	62
Gráfico 10	63
Gráfico 11	64
Gráfico 12	65
Gráfico 13	66
Gráfico 14	67
Gráfico 15	68
Gráfico 16	69
Gráfico 17	70
Gráfico 18	71
Gráfico 19	72
Gráfico 20	73
Gráfico 21	74
Gráfico 22	75

INTRODUCCIÓN

El aumento observado de las dificultades motrices con el tiempo ha propiciado un creciente interés por el análisis y evaluación del comportamiento motor de los niños, ya que cada niño tiene un desarrollo único.

El desarrollo psicomotor en los primeros seis años de vida es crucial porque incide directamente en el desarrollo de sus habilidades educativas y es crucial para su progreso motor, emocional e intelectual.

En este proceso, los niños no sólo mejoran sus movimientos físicos, sino que también adquieren habilidades cognitivas.

Por lo que surge la pregunta: ¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos mejorará el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Arequipa en el 2023?

Con este enfoque se busca crear nuevas experiencias sensoriales, metas y emociones, donde la imagen del docente es determinante, utilizando métodos que favorezcan el desarrollo psicomotriz, sin olvidar la importancia de disfrutar aprendiendo a través del juego.

El objetivo general de este estudio fue conocer cómo el uso de juegos lúdicos mejora el desarrollo psicomotor de niños de 4 años en dicha institución beneficiada.

Esta hipótesis sugiere que esta intervención puede tener un efecto positivo en su desarrollo psicomotor.

Capítulo 1: Este capítulo introduce el método de investigación del problema, incluyendo la descripción del problema, el motivo del estudio, los objetivos del estudio, las hipótesis planteadas, las variables involucradas y su respectivo funcionamiento.

Capítulo 2: Este capítulo presenta un marco teórico que analiza las variables clave del estudio, proporciona la información general más relevante y analiza la relación entre las variables clave en el contexto del estudio.

Capítulo 3: Este capítulo describe el marco metodológico, que incluye información sobre la población y muestra seleccionada para el estudio, el tipo de investigación utilizada, el diseño metodológico y los métodos y herramientas de recolección de datos utilizados. Además, se describen los criterios de validez y confiabilidad de los datos obtenidos durante el estudio.

Capítulo 4: Este capítulo presenta los resultados del estudio.

También se discuten los resultados, analizando cómo los datos recopilados apoyan o refutan las hipótesis propuestas y cómo contribuyen a una comprensión más profunda del tema de investigación.

Capítulo 5:

Este capítulo presenta las recomendaciones y conclusiones finales del estudio. También se incluye una bibliografía de las referencias utilizadas a lo largo del trabajo, así como apéndices relevantes que complementan el estudio.

GENERALIDADES

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

JUEGO LÚDICO Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS -

AREQUIPA 2023

AUTORAS:

Aguilar Apaza, Gianira Melany

Aroquipa Idme, Elizabeth Karina

ASESORA:

Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Juego Lúdico

LOCALIDAD/INSTITUCIÓN DONDE SE REALIZARÁ EL TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN

Institución Educativa Inmaculada Concepción

DURACIÓN

El estudio tiene una duración de 12 meses.

CAPÍTULO I

PLAN DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel internacional, Ecuador (2021) enfatizó la influencia del juego de rayuela en el desarrollo psicomotor, entendiendo la psicomotricidad como una disciplina que estudia el desarrollo cognitivo y motor de los niños.

Según (Mendieta Toledo, 2019) la psicomotricidad es una tarea pedagógica basada en una concepción integral de los niños, que tiene en cuenta la interacción del conocimiento del objeto, la percepción de las emociones y las funciones motoras. Estas tres dimensiones contribuyen al mejor desarrollo de los niños y aumentan su capacidad para actuar de forma espontánea, expresarse fácilmente y establecer conexiones en el ámbito social. Esta disciplina promueve el respeto por la estructura multidimensional del cuerpo propio y de los demás (Mendieta Toledo, L., Gayrey Atiencia, O., Valverde Ochoa, M. X., Vargas Mosquera, J. D., 2019). La psicomotricidad en este contexto no es sólo el estudio de los movimientos, sino también la integración del comportamiento general del niño y la toma en cuenta de las posibilidades de desarrollo de sus emociones, su motricidad y su interacción social.

Además, enfatiza el respeto y la aceptación del propio cuerpo y del de los demás.

A nivel latinoamericano, México (2020) enfatiza que el juego es una necesidad básica y una herramienta que permite a las personas comprenderse a sí mismas y al mundo que las rodea.

El juego es innato en los niños porque les permite ser creativos, expresarse, interactuar, hacer amigos, compartir y afrontar situaciones a resolver. De esta forma, el juego se convierte en una necesidad espontánea, que se relaciona con el desarrollo integral del niño.

Existe un vínculo inseparable entre el juego y el desarrollo infantil, pues ambos incluyen componentes psicomotores, cognitivos, sensoriomotores, intelectuales, sociales y emocionales (Ruiz Gutiérrez, 2017)

A nivel nacional, en Trujillo, Perú (2022), la psicomotricidad se entiende como un enfoque educativo integral que toma en cuenta los aspectos emocionales, sociales, intelectuales y motores, logrando el desarrollo humano pleno. Se considera una disciplina que facilita la expresión de los sentimientos a través del cuerpo y favorece el desarrollo personal y emocional de los niños (Mendiara Rivas, 2008)

En el ámbito regional, en Arequipa (2022) sugiere que ciertos dispositivos tecnológicos en la infancia pueden potenciar y complementar el proceso de aprendizaje mediante el uso de aplicaciones de propósito especial. Basado en una revisión de la literatura relevante, este artículo describe el diseño de una aplicación que apoya el desarrollo psicomotor en niños de 3 a 5 años, abarcando cuatro módulos.

El primero facilita el desarrollo de habilidades de orientación espacial, el segundo se centra en el conocimiento alfabético, el tercero en el reconocimiento de animales y el último en la identificación de formas geométricas mediante piezas de rompecabezas.

La aplicación no sólo favorece el desarrollo psicomotor, sino también el aprendizaje de otras habilidades cognitivas básicas de los niños. De las citas citadas por el autor se puede concluir que el juego sigue siendo la actividad básica de los niños y un factor importante en su desarrollo psicomotor.

Por ello, intentamos demostrar que la implementación de juegos lúdicos puede mejorar el desarrollo psicomotor de los niños.

En este contexto, el principal objetivo del estudio realizado por la institución educativa de Inmaculada Concepción es demostrar que los niños de 4 años pueden mejorar su psicomotricidad general a través de juegos divertidos.

El objetivo de este enfoque es proporcionar estrategias efectivas para mejorar su desarrollo psicomotor, ya que los juegos divertidos no sólo promueven el desarrollo motor, sino que también promueven la reflexión, las emociones y la interacción social, esenciales para el proceso de crecimiento general del niño.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera la aplicación de juego lúdico mejorará el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción- Arequipa 2023?

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

- ¿De qué manera los juegos lúdicos mejorará el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inmaculada Concepción- Arequipa 2023?
- ¿De qué manera la psicomotricidad fina mejorará el juego lúdico en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inmaculada Concepción- Arequipa 2023?
- ¿De qué manera la psicomotricidad gruesa mejorará el juego lúdico en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inmaculada Concepción- Arequipa 2023?

1.3. JUSTIFICACIÓN

El principal objetivo de este trabajo de investigación es resaltar la importancia del uso del juego en el desarrollo psicomotor de niños y niñas y resaltar los beneficios de dichas actividades.

Los principales beneficios son una mejora del equilibrio, una mayor interacción social entre los niños, un mejor control de los movimientos corporales y una mejor comunicación con el entorno.

Además, los juegos lúdicos tienen un efecto positivo en la salud física y mental del niño, lo que enfatiza su importancia en el proceso de aprendizaje y desarrollo general del bebé.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, se puede concluir que realizar juegos interesantes es fundamental en beneficio de los niños y su proceso de aprendizaje.

Esta investigación beneficiará directamente a niños y niñas de 4 años de la I.E.I “Inmaculada Concepción” del distrito de Tiabaya, además de involucrar a los docentes y a toda la comunidad educativa. Se espera que este estudio permita a los profesores reflexionar sobre sus métodos de enseñanza y contribuya a cambios en la práctica docente. En este sentido, el principal objetivo del uso de juegos lúdicos es promover el desarrollo de las habilidades motoras de los niños, lo que contribuirá a un proceso de aprendizaje más efectivo

(Bolo Tapia, 2020) También brindaremos a los padres de la institución conocimientos sobre la importancia del desarrollo psicomotor del niño y les ayudaremos a comprender cómo el juego puede ser una herramienta central en el desarrollo del aprendizaje de los niños. Con esta formación, los padres pretenden apoyar el desarrollo psicomotriz de sus hijos en casa, complementando lo que han realizado en el aula. Por otro lado, este estudio también contribuirá al desarrollo profesional de los docentes más jóvenes, permitiéndoles mejorar sus prácticas docentes y garantizar el éxito de la hipótesis propuesta, que se basa en la mejora del desarrollo psicomotor a través del juego recreativo. Al resolver los problemas observados en la práctica preprofesional de la institución, el objetivo es permitir a los docentes adquirir de manera óptima

conocimientos que serán preservados en el tiempo y contribuir al desarrollo de programas que los futuros docentes puedan utilizar.

1.4. DELIMITACIÓN

- El tema: Aplicación de juego lúdico mejorará el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4 años
- Problemática: ¿De qué manera la aplicación de juego lúdico mejorará el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Arequipa 2023?
- Lugar de estudio: Institución Educativa Inmaculada Concepción-Arequipa
- Año de estudio: 2023
- Duración de investigación: Periodo de 1 año

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar cómo la aplicación de juego lúdico mejorará el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inmaculada Concepción-Arequipa 2023

1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar el juego de reglas en el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inmaculada Concepción- Arequipa 2023

- Determinar la psicomotricidad fina en el juego lúdico en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inmaculada Concepción- Arequipa 2023
- Determinar la psicomotricidad gruesa en el juego lúdico en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inmaculada concepción- Arequipa 2023.

1.6. HIPÓTESIS

1.6.1. HIPÓTESIS GENERAL

Es probable que la aplicación de juego lúdico mejore el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción- Arequipa 2023

1.6.2. HIPOTESIS ESPECIFICA

- Los niños de 4 años que participan en juegos lúdicos que involucran movimiento (correr, saltar, trepar) mostrarán una mejora significativa en su coordinación, equilibrio y fuerza en comparación con aquellos que no participan en este tipo de juegos.
- Los niños de 4 años que participan en juegos lúdicos que integran actividades de psicomotricidad fina (dibujar, garabatear, amasar y moldear) mostrarán una mejor coordinación para producir movimientos pequeños y precisos en comparación con aquellos que no participan en este tipo de juegos.
- Los niños de 4 años que participan en juegos lúdicos en grupo mostrarán una mayor capacidad para interactuar socialmente, colaborar y desarrollar habilidades emocionales como la empatía y la tolerancia en comparación con aquellos que juegan individualmente.

1.7. VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

- Juego lúdico
- Desarrollo psicomotor

<p>Inmaculada Concepción- Arequipa 2023?</p>		<p>El acto de jugar, incluye también el gusto por la alegría y el jolgorio. COROMINAS (1984),</p>	<p>3.Juegos cooperativos</p> <p>4.Juegos tradicionales</p>	<p>Memoria</p> <p>Interacción</p> <p>Relación</p> <p>Creatividad</p>	<p>interacción, la cooperación, comunicación y solidaridad.</p> <p>7.-Participa activamente fomentando el trabajo en equipo.</p> <p>8.- Participa del juego “rayuela” utilizando su coordinación óculo podal.</p> <p>9.- Participa del juego “carrera de sacos”</p>
--	--	---	--	--	---

	Desarrollo psicomotor	Definió al desarrollo motor como “la maduración de la coordinación y el control del movimiento. El término coordinación se refiere a la unión de partes separadas para formar un todo, e implica una interacción de procesos psicológicos y fisiológicos. El control significa la selección, la inhibición o la sustitución de respuestas según los	1.- Motricidad gruesa 2. Motricidad fina	Equilibrio Coordinación Manipulación	10.- Se expresa artísticamente mediante el dibujo. 11.-Realiza actividades como colorear y garabatear. 12.-Realiza acciones como amasar, enrollar y aplastar. 13.- Manipula la masa y promueve su coordinación viso-manual 14.- Juega con la plastilina y modela diferentes figuras. 15.- Realiza bolitas de plastilina usando el pulgar e índice. 16.-Realiza movimientos de coordinación óculo manual y podal utilizando material
--	--------------------------	---	---	--	---

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

2.1.1. INTERNACIONALES

(Pacheco Quezada, 2022) Título: Actividades lúdicas y desarrollo psicomotor para niños de 5 años Objetivo: Determinar las características de las actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 5 años. De Riobamba. Probabilidad e intención. La recolección de datos se realizó mediante hojas de observación y encuestas. Resultados: Antes de la intervención, una gran proporción de estudiantes presentaban dificultades con la motricidad fina y gruesa. Después de participar en actividades extracurriculares, el 80% de las habilidades motoras de los estudiantes han mejorado significativamente. Conclusiones: Las estrategias de juego son fundamentales para favorecer el desarrollo psicomotriz de los niños, favorecer su expresión y adquisición de nuevos conocimientos.

(Correa Elizalde, 2022) Estrategias de juego para mejorar el desarrollo psicomotor Propósito: Desarrollar estrategias de juego para promover el desarrollo psicomotor de los estudiantes de educación primaria. Métodos: Se utilizó un estudio descriptivo, no experimental y cuantitativo. La muestra estuvo compuesta por 105 estudiantes y 4 cuidadores con una submuestra aleatoria de 40 niños. Los datos se recolectaron mediante observación, revisión de documentos y el Test de Madurez Neuropsicológica Infantil (CUMANIN). Resultados: Al inicio el 60% de los estudiantes presentaban un mayor nivel de dificultades psicomotrices, pero sólo el 25% presentaba un mayor nivel de dificultades psicomotoras. Luego de utilizar estrategias divertidas, el 50% de los estudiantes mejoró su rendimiento psicomotor y sus dificultades disminuyeron en un 30%. Conclusión: Las actividades lúdicas no sólo pueden mejorar las

habilidades psicomotoras de los estudiantes, sino también aumentar la confianza en sí mismos y la seguridad, lo que incide positivamente en el rendimiento académico.

(Bermúdez Barcia, 2021) Título: Actividades de ocio y desarrollo de habilidades en niños de 3-5 años Objetivo: Analizar cómo las actividades de ocio pueden mejorar el desarrollo de habilidades y habilidades en niños de 3-5 años utilizando herramientas digitales en los centros de salud. Educación básica. Hubo un total de 39 docentes y los datos se recolectaron mediante una encuesta y revisión de la literatura. Resultados: Antes de la intervención se observó que los docentes tenían un bajo dominio de las herramientas digitales, lo que afectó el desarrollo del juego infantil. Tras la intervención, sólo el 30% de los docentes alcanzó un nivel suficiente en el uso de herramientas digitales. Conclusión: Las actividades de ocio son esenciales en la educación temprana, pero también lo es mejorar el conocimiento de los docentes y utilizar herramientas digitales para maximizar el desarrollo de los niños.

(López Efrain, 2022) Título: Impacto de las Actividades Lúdicas en la Motricidad Fina de Niños de Educación Inicial Objetivo: Determinar la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Unidad Educativa Santa Rosa. Metodología: Estudio cuasi-experimental con enfoque cuantitativo, que incluyó a 49 estudiantes (24 en el grupo de control y 25 en el experimental). Se aplicaron pruebas paramétricas y no paramétricas. Resultados (en porcentajes antes y después): Antes de la intervención, el grupo experimental tenía un promedio de 2.28 en una escala de 5 en su motricidad fina. Después de tres semanas de intervención, el promedio aumentó a 4.84, lo que indica una mejora significativa. Conclusiones: Las actividades lúdicas tienen un impacto significativo en el desarrollo de la motricidad fina, siendo una estrategia efectiva para mejorar las habilidades motoras de los niños en educación inicial.

(Parraga-Quijije, 2023) Título: desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 5 años con lecciones lúdicas Objetivo: Determinar la importancia de las lecciones de juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 5 años. Resultados del uso de encuestas, entrevistas y fichas de observación de muestras: antes de la intervención, el 70% de los estudiantes presentaban trastornos severos del movimiento. Después de participar en actividades recreativas, el 90% de los estudiantes mostró mejoras significativas en el desarrollo motor, mientras que el 10% restante mostró una mejora moderada. Conclusión: Las actividades lúdicas son efectivas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y demuestran su viabilidad y eficacia como estrategia pedagógica en el contexto de la educación primaria.

2.1.2. NACIONALES

(Padilla Montes, 2021) Título: Mejora del desarrollo psicomotor de los niños de 5 años a través de juegos divertidos Objetivo: El objetivo de este estudio fue analizar los efectos de los juegos de simulación en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en el ámbito educativo. instituciones. Huacaybamba-Huánuco. Métodos: Aplicación de la investigación mediante diseño experimental. Se utilizó la observación como técnica de recolección de datos y las escalas de calificación como instrumentos. La muestra estuvo compuesta por 10 niños de 5 años. Resultados: Los resultados mostraron que el 71% de los niños se encontraban en el nivel inicial y el 29% en el nivel de seguimiento en la evaluación anterior. Tras la intervención, el desarrollo psicomotor de los niños mejoró significativamente. Conclusión: El juego de simulación tiene un efecto positivo y significativo en la mejora del desarrollo psicomotor de los niños evaluados.

(Alba Leon, 2021) Título: El juego tradicional como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años. Objetivo: El propósito de este estudio fue determinar si la práctica de juegos tradicionales mejora el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de la Institución Educativa Chimbote en Los Ángeles. Métodos: El estudio fue cuantitativo con enfoque explicativo y diseño experimental piloto. Participaron dieciocho niños y se utilizó la observación junto con la prueba de Tepsi como herramienta de recolección de datos. Los datos se analizaron mediante la prueba de Wilcoxon. Resultados: En el pretest el 67% de los niños se encontraban en grupo de riesgo, mientras que en el posttest el 50% presentaba un desarrollo psicomotor normal. Conclusión: Los resultados muestran que los juegos tradicionales tienen un efecto positivo y significativo en el desarrollo psicomotor de los niños, con un valor de significancia de 0,014 ($P < 0,05$).

(Laveriano Aranda, 2021) Título: Juegos educativos y desarrollo psicomotriz para niños en programas de intervención temprana. Objetivo: El objetivo de este estudio es investigar la relación entre el juego educativo y el desarrollo psicomotor en niños de 0 a 3 años del programa de intervención temprana “La Victoria” Chimbote: este es un estudio cuantitativo y correlacional. Se utilizó un diseño no experimental. La muestra estuvo compuesta por 30 niños, y como métodos de recolección de datos se utilizó la observación y los cuestionarios. Resultados: Se observó que el 47% de los niños se encontraban en un nivel alto de juego educativo y el 53% en un nivel normal en cuanto a desarrollo psicomotor. Conclusión: El estudio concluyó que existe una correlación significativa entre los juegos educativos y el desarrollo psicomotor de los niños, lo que resalta la importancia de los juegos educativos en la intervención temprana.

(Robles Huanhuayo, 2023) Título: El efecto de los programas de entretenimiento “Me divertí” en el desarrollo de la psicomotricidad Objetivo: el propósito de este estudio fue determinar cómo los programas de entretenimiento “Me divertí” afectan el desarrollo psicomotor de los niños. Institución educativa estatal en Olivos. Métodos: El estudio fue cuantitativo, cuasiexperimental, una muestra de 55 niños de 4 años se dividió en un grupo control (25 niños) y un grupo experimental (30 niños). Se utilizaron como herramientas observaciones y una lista de verificación validada con el alfa de Cronbach (0,947). Resultados: La prueba U-Mann-Whitney mostró significancia asintótica a 0,00 ($P < 0,05$), lo que indica una mejora significativa en el grupo experimental después de utilizar este procedimiento. Conclusión: Los programas recreativos han demostrado tener un efecto beneficioso sobre el desarrollo psicomotor, demostrando su efectividad en un contexto educativo.

(Espinoza Gonzales, 2022) Título: Juegos divertidos como herramientas para el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 5 años Objetivo: El objetivo de este estudio fue evaluar cómo los juegos divertidos promueven el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 5 años. "Crayolitas" de Sullan. Utilice observaciones y listas de verificación como herramientas de recopilación de datos. Resultados: Se observó que el nivel inicial del niño disminuyó del 50% al 0%, el nivel de proceso disminuyó del 50% al 10% y el nivel de desempeño aumentó del 0% al 90%. Conclusión: Los resultados muestran que los juegos casuales mejoran significativamente la mejora de las habilidades matemáticas de los niños, con diferencias significativas entre el pretest y el postest.

2.1.3. LOCALES

(Moretti, 2020) Título: Desarrollo psicomotor temprano y funcionalidad familiar desde la percepción materna. Objetivo: El principal objetivo de este estudio fue examinar si existen diferencias significativas en el desarrollo psicomotor de los niños de 12 a 27 meses, considerando la cohesión y adaptabilidad familiar desde la perspectiva de las madres. Metodología: Este fue un estudio no experimental, de tipo descriptivo, que incluyó la participación de 32 madres y sus hijos. Para la recolección de los datos, se utilizaron herramientas como los instrumentos IODI, PRUNAPE y FACES III. Resultados: Los resultados indicaron que las familias con mayores niveles de cohesión y adaptabilidad presentaron un desarrollo psicomotor más positivo en los niños, especialmente en áreas como el lenguaje, el desarrollo socioemocional y las interacciones interpersonales. Conclusiones: Se concluyó que el desarrollo psicomotor de los niños se vio influenciado significativamente por el nivel de cohesión y adaptabilidad de la familia, siendo más favorable en aquellas familias que demostraban una mayor conexión y flexibilidad.

(Torres Palacios, 2022) Título: Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. Objetivo: El propósito principal de este estudio fue identificar las estrategias lúdicas que faciliten la creación de espacios dinámicos y pedagógicos que contribuyan al desarrollo cognitivo, socio-afectivo y psicológico de los estudiantes.

Metodología: Se empleó un enfoque cualitativo, utilizando encuestas dirigidas a 98 estudiantes de la Unidad Educativa Picoazá, ubicada en Portoviejo, Ecuador, con el fin de conocer sus vivencias y experiencias relacionadas con las actividades lúdicas. Resultados: Aunque no se presentaron porcentajes específicos, los resultados evidenciaron que las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje significativo, creando un entorno educativo más dinámico y

participativo. Conclusiones: Las actividades lúdicas se mostraron efectivas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que se enfocan en las experiencias previas y conocimientos de los estudiantes, promoviendo un ambiente educativo participativo y constructivo.

(Claverías Chura, 2020) Título: Aplicación del programa lúdico "PENSA-MATS" para desarrollar el pensamiento matemático. Objetivo: Este estudio tuvo como objetivo evaluar el impacto del programa lúdico "PENSA-MATS" en el desarrollo del pensamiento matemático de los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial Cayma y Yanahuara.

Metodología: Se utilizó un diseño cuasi-experimental, con observación como técnica principal para la recolección de datos. Las observaciones se registraron mediante fichas específicas para evaluar el progreso de los niños en los procesos matemáticos. Los participantes fueron niños de las instituciones Cayma (grupo experimental) y Yanahuara (grupo control).

Resultados (pretest y postest): En el pretest, la mayoría de los niños se encontraban en los niveles inicial y en proceso del pensamiento matemático. Tras la intervención con el programa, la mayoría de los niños del grupo experimental alcanzaron el nivel esperado, mientras que el grupo control permaneció en el nivel de proceso. Conclusiones: El programa lúdico "PENSA-MATS" demostró ser altamente efectivo para promover el desarrollo del pensamiento matemático en los niños, superando al grupo control en cuanto a mejora del rendimiento.

(Maxi Perez, 2020) Título: Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años. Objetivo: El objetivo principal de este estudio fue demostrar la efectividad de un programa de juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa y el comportamiento socio-cultural de los niños de 4 años. Metodología: Se trató de un estudio cuasi-experimental, centrado en la observación de las habilidades motrices gruesas y el comportamiento social-

cultural a través de la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP). Los participantes fueron niños de la Institución Educativa "De la Mano con María" en Paucarpata, Arequipa. Resultados: Aunque no se especificaron porcentajes exactos, los resultados mostraron una mejora significativa en las habilidades motrices gruesas y el comportamiento socio-cultural de los niños después de la aplicación del programa. Conclusiones: El programa de juegos motores resultó ser eficaz para desarrollar la motricidad gruesa y fomentar comportamientos positivos entre los niños, contribuyendo al bienestar físico y social de los mismos.

(Cruz Quispe, 2021) Título: Actividades lúdicas y el desarrollo de la pronunciación en niños de 3 años. Objetivo: El objetivo de este estudio fue determinar si las actividades lúdicas mejoran la pronunciación en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial Independencia B-1 en Arequipa. Metodología: Se trató de un estudio cuantitativo, explicativo y pre-experimental, que incluyó la aplicación de un pretest y un postest a un grupo de 11 niños. Para evaluar la pronunciación, se utilizó una escala valorativa. Resultados: En el pretest, el 36.4% de los niños se encontraban en un nivel inicial de pronunciación, mientras que en el postest, el 81.8% alcanzó un nivel avanzado. Conclusiones: Las actividades lúdicas tuvieron un impacto positivo y significativo en la pronunciación de los niños, lo cual se evidenció en la notoria mejora de los resultados entre el pretest y el postest, confirmando la hipótesis del estudio.

2.2. MARCO TEÓRICO – CIENTÍFICO

2.2.1. JUEGO LÚDICO

Bruno (2011) considera que los juegos tienen un impacto significativo en el desarrollo general de los niños en edad preescolar. A través de una variedad de actividades recreativas, los niños tienen la oportunidad de explorar su cuerpo, ganar confianza en sus movimientos y hacerlo de una manera amena y divertida. Estos juegos no sólo son divertidos, sino que también te permiten perfeccionar tus habilidades cotidianas, aumentando así tu sensación de seguridad y confianza al realizar diversas tareas a diario. Por lo tanto, los juegos divertidos no se limitan al entretenimiento, sino que también pueden servir como herramientas para desarrollar importantes habilidades motoras y emocionales a medida que los niños crecen.

Ministerio de Educación (2018) afirma que el juego es una actividad completamente voluntaria que se desarrolla en un tiempo y espacio específico. Si bien se trata de una actividad gratuita, los niños involucrados desarrollan sus propias reglas, que si bien son creadas por los propios jugadores, tienen el claro propósito de organizar y estructurar la dinámica del juego. Con esta actividad los niños no sólo se divierten, sino que también se animan a desarrollar sus habilidades y destrezas. A través del juego, los niños enriquecen su lenguaje, estimulan la imaginación y la creatividad y mejoran la interacción social. Por tanto, el juego no es sólo una actividad individual, sino también una forma de integración con otros niños, que les permite trabajar en equipo, compartir materiales y llegar a consensos, fortaleciendo así sus habilidades sociales y su comprensión de la perspectiva grupal.. (Candela Borja, 2020)

(Toledo, 2019) los juegos en el ámbito educativo pueden promover el aprendizaje en el ámbito socioemocional. Mediante esta actividad, los niños pueden integrar fluidamente su comunicación, la comunicación necesaria para el desarrollo emocional y emocional. El juego fomenta relaciones más profundas, proporciona un entorno que fomenta la interacción diaria y fortalece la conexión entre los niños y su entorno, abordando así los aspectos emocionales de forma positiva y saludable.

(Rodríguez Falconí, 2013) cree que la clasificación de los juegos debe adaptarse a las características del niño, teniendo en cuenta el contexto de desarrollo del juego y los actores implicados. El diseño de un juego tiene en cuenta el entorno en el que se juega, así como los participantes y el contexto social en el que se juega. Además, es importante que los juegos fomenten la cooperación entre los niños, especialmente en entornos educativos, y no deben excluir ni desanimar a ningún participante. La inclusión y la colaboración son esenciales para garantizar que todos los niños participen activamente y se beneficien de experiencias que promuevan el desarrollo social y emocional de cada niño.

2.2.2. DEFINICIÓN DE JUEGO

En cuanto a la definición de juego, (Tipantuña Nasca, 2022) sostiene que el juego es una forma en que los niños expresan su felicidad, autorregulan su comportamiento y ejercen su libertad. Para él, el juego no solo es fundamental para los educadores, ya que favorece el aprendizaje de los niños, sino que también es un medio para que los niños disfruten, se diviertan y experimenten calma. En este sentido, el juego se presenta como una forma esencial de expresión que permite a los niños interactuar con su entorno, mostrar sus deseos, fantasías, sentimientos y emociones, y aprender de manera natural. Por su parte, la Real Academia

Española define el juego como la "acción de jugar, pasatiempo o diversión". (Moretti, 2020), destacando su naturaleza recreativa y su vínculo con la diversión.

En otro contexto, (Mendieta Toledo, L., Gayrey Atiencia, O., Valverde Ochoa, M. X., Vargas Mosquera, J. D., 2019), citando a Huizinga, describe el juego como una actividad libre que se realiza fuera de las rutinas cotidianas. A pesar de no ofrecer beneficios materiales o ventajas tangibles, el juego puede involucrar completamente al jugador. Esta actividad tiene lugar en un espacio y tiempo determinados, bajo reglas establecidas que brindan estructura al juego. Esta definición resalta la autonomía y libertad propias del juego, mostrando cómo el jugador puede quedar totalmente absorbido en la actividad, sin buscar recompensas materiales. A través del juego, el jugador se libera de las preocupaciones diarias y se adentra en un mundo imaginario, alejándose de la rutina cotidiana (p. 22).

(Mendieta, 2019) define el juego como la participación activa en actividades físicas o mentales agradables, cuyo objetivo es obtener satisfacción emocional. Esto implica que el juego no solo significa diversión, sino también el placer de participar en actividades que permiten al niño aprender a través de la experiencia. El jugador, al participar en el juego, debe ser capaz de observar y controlar sus propias acciones, lo que favorece el desarrollo de su autonomía y capacidad crítica (p. 20). Según Claparede (1969), el juego es un elemento central en la vida de los niños, pues constituye el propósito principal de su existencia. Es un espacio donde pueden expresarse libremente y actuar según sus deseos, favoreciendo su desarrollo psicológico y emocional (p. 179)

(Library., 2023) sostiene que el juego actúa como una herramienta de aprendizaje que utiliza los recursos del entorno para estimular el desarrollo cognitivo, mientras fomenta el crecimiento

emocional y social. El juego, a lo largo de la evolución humana, acompaña el desarrollo biológico, psicoemocional y espiritual de la persona, siendo fundamental para el crecimiento integral y la formación de la identidad personal (p. 20). (Mendiara Rivas, 2008) el juego actúa como una herramienta de aprendizaje que utiliza los recursos del entorno para estimular el desarrollo cognitivo, mientras fomenta el crecimiento emocional y social. el juego es una constante en la evolución humana, acompañando el desarrollo biológico, psicoemocional y espiritual de la persona. De esta forma, el juego es crucial para el crecimiento integral y la formación de la identidad personal (p. 20).

2.2.2.1. *ACTIVIDAD LÚDICA*

(Laveriano Aranda, 2021) afirma que el objetivo principal de las actividades recreativas es promover una vida independiente y voluntaria como respuesta a los trastornos del movimiento. Estas actividades están diseñadas no sólo para entretener a los niños, sino también para promover su desarrollo general a través de movimientos espontáneos y autónomos impulsados por la exploración personal de cada niño y la exploración basada en experiencias únicas. De esta manera, el juego infantil se convierte en una herramienta fundamental para el desarrollo personal, un proceso que comienza en el nacimiento y continúa durante toda la vida. Si estas actividades recreativas se integran en la vida de los niños, tanto física como intelectualmente, el resultado será el desarrollo de una personalidad que pueda enfrentar desafíos en cualquier etapa de la vida, desde la juventud hasta la edad adulta. Además, las actividades recreativas ayudan a formar individuos con sólidos valores y habilidades sociales que les permitan cooperar y contribuir al bienestar de la sociedad. Los conceptos de actividades de ocio y juego son muy similares, pues ambos son actividades espontáneas y libres que

contribuyen al logro de metas y habilidades y contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas importantes en los niños.

2.2.2.2. TEORÍAS DEL JUEGO LÚDICO

Piaget creía que el objetivo final del juego es el juego en sí, y que el disfrute y la participación del niño son los aspectos más importantes, por encima de cualquier objetivo o resultado externo. Para Piaget, el juego es una actividad constante y natural que permite a los niños explorar su entorno y expresarse libremente, evitando conflictos y centrándose en actividades que les inspiran y deleitan. En este caso, el juego se convierte en un espacio libre de presiones externas, donde los niños pueden desarrollarse cognitivamente y emocionalmente y disfrutar del proceso sin estresarse ni preocuparse por el resultado. Por lo tanto, el juego es una forma natural y espontánea de aprendizaje que ayuda a los niños a desarrollar habilidades clave sin una estructura o instrucción formal. Por otro lado, Vygotsky (1933) ofreció una visión complementaria y enriquecedora del juego que enfatizaba el papel fundamental del juego como actividad sociocultural esencial para el desarrollo intelectual de los niños. En su teoría constructivista, Vygotsky creía que el juego no es sólo una forma de entretenimiento, sino también un medio importante para que los niños interactúen con el entorno social e interioricen normas culturales a través de estas interacciones. Además, los juegos también contribuyen al desarrollo de funciones cognitivas de orden superior como la memoria, la resolución de problemas y el aprendizaje de idiomas. A través del juego imaginativo y la interacción social, los niños pueden probar diferentes roles y situaciones, promoviendo así su crecimiento intelectual en el contexto cultural en el que viven. Para Vygotsky, el juego es una parte central

del proceso de aprendizaje y del desarrollo general de los niños, permitiéndoles aprender de manera práctica y contextual mientras interactúan con su entorno social y cultural.

2.2.2.3. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Según el Ministerio de Educación (2009), el juego ocupa un lugar central en la primera etapa del desarrollo infantil, que va de los tres a los cinco años. Durante esta fase, el objetivo principal del juego es el disfrute, lo que brinda a los niños la oportunidad de explorar y aprender de manera natural. En este sentido, es crucial que los docentes estén bien capacitados para guiar a los niños en actividades lúdicas que les permitan construir nuevos aprendizajes sobre sus conocimientos previos, a través de actividades diseñadas específicamente para este propósito. El rol del maestro no solo consiste en facilitar el acceso al juego, sino también en diseñar experiencias que favorezcan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades a partir de lo que los niños ya saben y pueden hacer.

Por su parte, (Bernate, 2021) refuerza esta perspectiva, subrayando que los docentes deben enseñar a los niños la importancia del juego como herramienta para la autoexpresión y el aprendizaje en diversas áreas del desarrollo. Según Bernate, los niños deben tener acceso ilimitado al juego para poder desarrollar sus habilidades psicomotrices y cultivar un sentido de independencia. En este proceso, los maestros juegan un papel esencial al guiar a los niños hacia juegos educativos, estableciendo objetivos claros, supervisando su progreso y proporcionando retroalimentación. Este proceso es particularmente relevante durante esta etapa del desarrollo infantil, ya que los niños reflejan en sus juegos tanto su identidad como las experiencias vividas en el hogar y en la escuela, tal como lo destaca (Candela Borja, 2020) Por lo tanto, es fundamental que los educadores anticipen lo que los niños aprenderán a través del juego antes

de planificar las actividades lúdicas. En este sentido, el juego tiene objetivos multifacéticos: fomenta la cooperación, estimula la exploración y ofrece a los niños una mayor autonomía.

2.2.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO LÚDICO

(Bermúdez Barcia, 2021) destaca la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños, señalando que, además de activar los músculos del cuerpo, también fortalece los procesos mentales. El juego es esencial para el desarrollo social de los niños, ya que, durante el tiempo que dedican a jugar, adquieren habilidades sociales cruciales, como resiliencia, sensibilidad, iniciativa, desarrollo del carácter y creatividad. A medida que los niños crecen, el juego les brinda la oportunidad de poner en práctica y mejorar sus habilidades lingüísticas, cognitivas y de resolución de problemas. Además, el juego favorece el desarrollo de la percepción sensorial, mejorando las capacidades visuales, táctiles y auditivas, así como las habilidades motrices, haciendo que sus movimientos sean más fluidos, ágiles y coordinados.

(Palacios Quezada, 2010) refuerza esta idea, destacando el valor educativo del juego y su impacto duradero en el desarrollo infantil. A través del juego, los niños no solo se divierten, sino que también aprenden sobre el mundo que los rodea mediante la imitación y reproducción de lo que observan. Este proceso de aprendizaje les permite comprender y aplicar lo que ven, convirtiendo al juego en una herramienta esencial para que los niños expresen sus necesidades y experiencias sensoriales. De esta manera, el juego no solo contribuye al desarrollo físico y emocional, sino que también facilita la integración y el procesamiento de las experiencias acumuladas mientras interactúan con su entorno.

2.2.4. TIPOS DE JUEGOS LÚDICOS

JUEGOS DE REGLAS

Los juegos de reglas son juegos en los que los jugadores deben seguir un conjunto de reglas para poder participar adecuadamente. Estas reglas incluyen los objetivos del juego, el orden de los movimientos, el comportamiento permitido y las sanciones por infringir las reglas. Jugar con reglas es esencial para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños mientras aprenden la importancia del respeto, la aceptación del fracaso y la paciencia. Según Piaget (1965), a través de este tipo de juego, los niños aprenden a seguir reglas y a afrontar de manera constructiva situaciones competitivas. Además, estos juegos también estimulan el desarrollo cognitivo fomentando el pensamiento lógico y la resolución de problemas. Vygotsky (1978) creía que el juego basado en reglas ayuda a los niños a desarrollar el pensamiento simbólico e internalizar las normas sociales, facilitando así su integración en el entorno social y cultural.

JUEGOS PASIVOS

Los juegos pasivos son aquellos que requieren poca o ninguna actividad física y se centran en la observación, la imaginación o el uso de habilidades mentales. Ejemplos de juego pasivo incluyen juegos de mesa, rompecabezas o actividades de narración de cuentos. Estos juegos son esenciales para el desarrollo cognitivo porque promueven la concentración, la creatividad y la atención al detalle (Frost, Wortham & Reifel, 2012). Además, promueven la introspección y la calma, que son elementos clave del autocontrol y la regulación de las emociones (Elkind, 2007). Si bien permite que los niños se diviertan, el juego pasivo también desarrolla sus habilidades reflexivas y les enseña a disfrutar de momentos tranquilos y concentrados, que son esenciales para su salud emocional y mental.

JUEGOS COOPERATIVOS

En los juegos cooperativos, a diferencia de los juegos competitivos, los jugadores deben cooperar entre sí para lograr un objetivo común. El trabajo en equipo es fundamental en estos juegos, no ganar o perder contra otros, sino triunfar juntos. Estos juegos promueven valores como la unión, la empatía y la cooperación. Según Johnson y Johnson (Johnson & Johnson, 1999), el juego cooperativo es esencial para desarrollar habilidades de comunicación, resolución conjunta de problemas y fortalecer el sentido de comunidad. Ejemplos de juegos cooperativos incluyen actividades como el paracaidismo, donde todos los participantes deben coordinarse para lograr un objetivo. Slavins (1995) sugiere que este tipo de juegos son especialmente valiosos en las instituciones educativas porque pueden promover dinámicas de grupo positivas. Muestran que el juego cooperativo ayuda a reducir el estrés y promueve un ambiente de apoyo que es esencial para el desarrollo socioemocional de los niños. Además de ser una herramienta para desarrollar habilidades sociales, estos juegos crean un ambiente cooperativo y de apoyo que ayuda a construir vínculos fuertes y saludables entre los participantes.

JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales son aquellos que han sido transmitidos de generación en generación y tienen un valor cultural y social significativo para las comunidades. Según Opie & Opie (1969), estos juegos están estrechamente vinculados a las costumbres, historias y tradiciones de una región o país, y varían según la cultura local. Más allá de ser una forma de entretenimiento, los juegos tradicionales desempeñan un papel fundamental en fortalecer el sentido de identidad cultural, ya que permiten a los niños conectarse con las tradiciones y los

valores de su comunidad. Ejemplos típicos de estos juegos incluyen "rayuela", "canicas" y "escondite", que no solo promueven la diversión, sino que también contribuyen al desarrollo físico al involucrar actividades al aire libre que mejoran la motricidad y la interacción con el entorno (García, 2010). Huizinga (1955) destacó que los juegos tradicionales juegan un rol esencial en la socialización de los niños, pues ayudan en la transmisión de normas y valores culturales, enseñando a los niños el significado de las reglas sociales dentro de su comunidad. De esta manera, estos juegos se convierten en una herramienta pedagógica que va más allá del disfrute, contribuyendo al aprendizaje de comportamientos socialmente aceptados.

para participar eficazmente en juegos con reglas complejas, los niños deben superar el egocentrismo típico de la etapa preoperacional de Piaget, es decir, la capacidad de ponerse en el lugar de los demás. Este desarrollo es crucial, ya que en los primeros años de vida, los niños no comprenden completamente las normas sociales, lo que les impide participar de manera plena en juegos que requieren seguir reglas definidas.

El entendimiento de las normas sociales en los niños varía a lo largo de su desarrollo, y la capacidad de seguir reglas depende en gran medida de su madurez cognitiva. Según Goicoechea, durante los primeros dos años de vida, los niños juegan de manera libre y espontánea, sin comprender claramente las normas sociales. A medida que crecen, entre los dos y los cinco años, comienzan a aprender las reglas de los adultos, aunque aún juegan de forma independiente y no distinguen claramente entre ganar o perder. Entre los seis y los once años, los niños adquieren una mayor comprensión de las reglas y las siguen con más rigor, adaptándolas a medida que se adentran en el juego. Finalmente, a los once años, los niños no solo siguen las reglas de manera más estricta, sino que también son capaces de modificar algunas reglas para mejorar la dinámica del juego, lo que refleja un mayor nivel de madurez

en su comprensión del juego y de las normas sociales (Meneses Montero, 2011), para participar eficazmente en juegos con reglas complejas, los niños deben superar el egocentrismo típico de la etapa preoperacional de Piaget, es decir, la capacidad de ponerse en el lugar de los demás. Este desarrollo es crucial, ya que en los primeros años de vida, los niños no comprenden completamente las normas sociales, lo que les impide participar de manera plena en juegos que requieren seguir reglas definidas.

El entendimiento de las normas sociales en los niños varía a lo largo de su desarrollo, y la capacidad de seguir reglas depende en gran medida de su madurez cognitiva. Según Goicoechea, durante los primeros dos años de vida, los niños juegan de manera libre y espontánea, sin comprender claramente las normas sociales. A medida que crecen, entre los dos y los cinco años, comienzan a aprender las reglas de los adultos, aunque aún juegan de forma independiente y no distinguen claramente entre ganar o perder. Entre los seis y los once años, los niños adquieren una mayor comprensión de las reglas y las siguen con más rigor, adaptándolas a medida que se adentran en el juego. Finalmente, a los once años, los niños no solo siguen las reglas de manera más estricta, sino que también son capaces de modificar algunas reglas para mejorar la dinámica del juego, lo que refleja un mayor nivel de madurez en su comprensión del juego y de las normas sociales (Benites Flores, 2022)

El desarrollo de los juegos en los niños puede dividirse en diferentes etapas, cada una asociada a una capacidad cognitiva y social más avanzada:

El desarrollo de los juegos en los niños puede dividirse en distintas etapas, cada una asociada a una capacidad cognitiva y social más avanzada:

Edades 0-2: Predomina el juego sensoriomotor y funcional, en el cual los niños exploran el mundo a través de sus sentidos y movimientos, adquiriendo habilidades motoras básicas y comprendiendo su entorno.

Edades 2-6/7: En esta etapa se incorpora el juego simbólico, permitiendo a los niños representar objetos o situaciones mediante símbolos o imaginación. También desarrollan habilidades para manipular y construir objetos.

Edades 6/7-11: Los niños comienzan a participar en juegos con reglas simples, lo que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas como el pensamiento lógico y la resolución de problemas.

A partir de los 11 años: Los niños se involucran en juegos simbólicos complejos, que requieren una comprensión más profunda de las reglas y convenciones sociales, adoptando un enfoque más estratégico y normativo.

Desde una perspectiva cognitiva, estos tipos de juegos reflejan cómo los niños avanzan de actividades simples y espontáneas a juegos que requieren mayor comprensión y capacidad para seguir reglas. En términos generales, el juego funcional predomina en los primeros años, seguido por el juego simbólico entre los 2 y los 6 años, y los juegos con reglas simples entre los 6 y 11 años. A partir de los 11 años, los juegos con reglas complejas se convierten en la norma (Robles Huanhuayo, 2023)

Desde una perspectiva sociológica, el juego también puede ser analizado a través de las interacciones sociales y culturales que lo acompañan. La teoría clásica de Parten (1932), que utiliza tanto métodos cuantitativos como cualitativos, examina cómo el juego no es solo una

actividad individual, sino también un fenómeno social. Desde este enfoque, el juego es una herramienta que facilita la interacción social, la negociación de reglas y la comprensión del rol de los niños dentro de su comunidad. A través de estas interacciones lúdicas, los niños aprenden a relacionarse con los demás, a negociar normas y a comprender su lugar dentro de un grupo social más amplio.

2.2.5. JUEGO FUNCIONAL O DE ACCIÓN

Tipo de juego en los primeros años

A lo largo de la vida, el juego infantil se caracteriza principalmente por ser sensoriomotor y funcional, es decir, se centra en la exploración a través de los sentidos y el uso de los movimientos corporales. (Palacios Quezada, 2010) afirma que estas actividades no se ajustan a reglas predeterminadas, sino que simplemente se realizan por el placer de realizarlas. Durante los primeros nueve meses, los bebés exploran y descubren su propio cuerpo y el de su madre. A partir de los nueve meses, los bebés empiezan a participar activamente en diversos juegos, como lanzar y recuperar objetos. En esta etapa, los niños aún no comprenden el pensamiento y la representación simbólica, por lo que sus juegos no siguen reglas predeterminadas, sino que son simplemente actividades de diversión. En los primeros meses, el bebé está centrado en descubrir su cuerpo y el de su madre. A partir de los nueve meses empiezan a participar más activamente en juegos como lanzar y recuperar objetos.

PARTE A: TRABAJO EN EQUIPO

Este tipo de juego es uno de los más complejos desde el punto de vista social. En estos juegos, los niños participan en actividades estructuradas con otros niños a quienes se les asignan roles

específicos para lograr un objetivo común. Todos los participantes contribuyen al logro de los objetivos. Este tipo de interacción grupal se vuelve posible cuando los niños comienzan a comprender las reglas, lo que generalmente ocurre alrededor de los siete años. Según (Toledo, 2019) “La colaboración y el juego basado en reglas se desarrollan en entornos adecuados, y los niños aprenden a cooperar, competir, adaptarse a los intereses del grupo y diferir sus deseos cuando no es el momento adecuado”. A partir de los 2 años, los niños prefieren jugar con otros niños que con adultos. La coherencia de intereses, las acciones fácilmente imitables y la mayor novedad refuerzan la influencia de los pares. (Maxi Perez, 2020) Este tipo de juego es uno de los más complejos desde el punto de vista social. En estos juegos, los niños participan en actividades estructuradas con otros niños a quienes se les asignan roles específicos para lograr un objetivo común. Todos los participantes contribuyen al logro de los objetivos. Este tipo de interacción grupal se vuelve posible cuando los niños comienzan a comprender las reglas, lo que generalmente ocurre alrededor de los siete años. Según (Toledo, 2019) “La colaboración y el juego basado en reglas se desarrollan en entornos adecuados, y los niños aprenden a cooperar, competir, adaptarse a los intereses del grupo y diferir sus deseos cuando no es el momento adecuado”. A partir de los 2 años, los niños prefieren jugar con otros niños que con adultos. La coherencia de intereses, las acciones fácilmente imitables y la mayor novedad refuerzan la influencia de los pares. (Maxi Perez, 2020) enfatiza que a medida que los niños mejoran sus habilidades lingüísticas, superan el egocentrismo y comienzan a seguir normas sociales, sus interacciones se vuelven más naturales y fluidas. Aunque los grupos de juego suelen empezar siendo pequeños, tienden a expandirse y en muchos casos se organizan según criterios de género. (Jhosselyn, 2023) observaron que el juego de las niñas tiende a ser más tranquilo y menos activo que el de los niños.

PARTE B. EL JUEGO COMO ACCIÓN FUNDAMENTAL DEL NIÑO

Si bien el juego no es exclusivo de los humanos y también se encuentra en otros animales superiores no es exclusivo de los humanos y también se encuentra en otros animales superiores (Bernate, 2021), dice: “Imagínense un mundo donde los niños no puedan jugar. El juego es fundamental para ellos porque satisface su necesidad de crear su propio mundo. Es una excelente manera de desarrollar habilidades motoras y utilizar la curiosidad humana innata para motivarse. De ello depende el desarrollo intelectual, emocional, emocional y social. Aunque el juego es esencial y natural en la infancia, sigue siendo relevante en la edad adulta y más allá. (Alba Leon, 2021) expresa: “Imaginen un mundo en el que los niños no puedan jugar. El juego es fundamental para ellos, ya que satisface su necesidad de crear su propio mundo. Es una excelente manera de desarrollar habilidades motoras y aprovechar la curiosidad innata de los seres humanos para motivarse. El desarrollo intelectual, emocional, afectivo y social depende de ello”. observaron que el juego de las niñas tiende a ser más tranquilo y menos activo que el de los niños.

PARTE C: LOS EFECTOS POSITIVOS DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO

Todas las actividades, desde el descubrimiento espontáneo hasta el juego organizado, pueden considerarse formas de juego. Cuando los adultos mantienen relaciones saludables con los niños, les brindan un espacio seguro para que los niños exploren y desarrollen su imaginación. El juego puede ayudar a los niños a sentirse más cómodos en su entorno, aumentar su confianza en los adultos y promover la socialización y la cooperación (Sanz Cano, 2021)

El juego también promueve el desarrollo físico y emocional, mejora las habilidades cognitivas y fomenta la resolución de problemas, brindando a los niños herramientas para desafíos futuros. Todos los niños tienen derecho a jugar y es responsabilidad de los adultos proporcionarles lugares seguros y apropiados donde puedan jugar sin ser molestados. Los juegos actúan como un puente entre la fantasía y la realidad. Según (Moretti, 2020), el juego brinda a los niños la oportunidad de expresar sus pensamientos, sentimientos y deseos. A través del juego, los niños pueden dar rienda suelta a su creatividad y curiosidad y estimular su imaginación y aprendizaje. Mientras juegan, participan en las siguientes actividades:

- Disfruta, muévete y encuentra tu voz

- Explora el mundo, expresa tus sentimientos y haz realidad tus sueños.

- Resolver conflictos, aprender a compartir y desarrollar habilidades sociales.

- Investigar, planificar y aprender de los errores.

- Participar en actividades científicas para desarrollar el pensamiento analítico y mejorar las habilidades comunicativas.

- Sentirse realizado, descubrir nuevas formas de expresión y desarrollarse creativamente

- Aprenda habilidades esenciales y asuma roles de liderazgo. El juego tiene varios beneficios para los niños, como mejorar el sueño, reducir el riesgo de obesidad, desarrollar la motricidad fina y fortalecer vínculos sociales que promueven la empatía y la cooperación. Garantizar el derecho a jugar es una de las mejores maneras de ayudar a los niños a crecer sanos, curiosos, creativos y felices (Moretti, 2020).

El juego favorece los movimientos expresivos, mejora la concentración y aumenta la flexibilidad cognitiva. También mejora la estabilidad corporal y la circulación sanguínea. Durante el juego se liberan neurotransmisores como la serotonina y las endorfinas, y estos neurotransmisores pueden generar placer y promover la interacción social. Parte D. En el campo de la educación, los juegos son esenciales porque pueden inspirar a los niños a estar más comprometidos, entusiasmados e interesados en aprender. Según (Parraga-Quijije, 2023) cuando a los estudiantes se les permite jugar en clase, están más dispuestos a probar nuevas ideas y aprender de sus errores. Parte E: Hay muchas maneras en que los profesores pueden incorporar actividades divertidas en sus aulas. Algunos ejemplos:

- Introducir juegos educativos relacionados con el contenido del curso.
- Organizar una obra de teatro o juego de roles en el que los estudiantes interpreten personajes históricos o literarios.
- Utilice herramientas multimedia que fomenten la participación activa, como aplicaciones educativas o juegos en línea.
- Utilice rompecabezas y juegos de mesa para desarrollar el pensamiento crítico y las habilidades para resolver problemas.
- Fomentar el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la adquisición de conocimientos a través del aprendizaje cooperativo.

Los juegos son herramientas valiosas en la educación que permiten a los estudiantes aprender de una manera significativa y divertida. Es responsabilidad de los docentes integrar juegos en

el aula para crear un ambiente de aprendizaje positivo y fomentar la participación de los estudiantes (Palacios Quezada, 2010)

2.2.6. DESARROLLO PSICOMOTOR

El desarrollo psicomotor, asociado principalmente con los primeros dos años de vida de un niño, fue introducido por Wernicke (Vericat & A., 2013). Durante este período, las habilidades motoras se comprenden dentro de un contexto intelectual que se conecta con una corriente de pensamiento introspectivo, donde la investigación juega un papel fundamental en la mejora de las capacidades humanas. El movimiento, la actividad física y el desarrollo personal son aspectos esenciales que requieren un análisis profundo. Es importante, por lo tanto, considerar las particularidades del desarrollo psicomotor para realizar una evaluación detallada y precisa. Según (Hoyos-Quintero, 2022), “la capacidad de comprender lo que es normal es la base para definir, establecer y evaluar las anomalías”, lo que resalta la importancia de contar con una base de referencia clara al evaluar el desarrollo motor.

Las actividades de aprendizaje que implican que las personas resuelvan problemas basándose en sus experiencias previas pueden ser una estrategia eficaz para fomentar el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas, tal como sugieren (Guerra Domínguez, 2022). Existen habilidades que surgen en etapas específicas del desarrollo, y estas pueden mejorar con el tiempo. Como resultado, se generan mayores oportunidades para el desarrollo de una inteligencia superior, ya que actividades como el deporte, la gimnasia y el entrenamiento físico contribuyen al desarrollo del sistema nervioso central (SNC) y al incremento de las habilidades psicomotoras. Esto, a su vez, asegura, mantiene y protege la capacidad de seguir aprendiendo y desarrollándose en etapas posteriores de la vida.

(Jara-Fuentes, 2022) define las habilidades psicomotoras como la capacidad de utilizar el cuerpo para expresarse y alcanzar objetivos comunicativos. (Jhosselyn, 2023) destaca que una de las principales metas del desarrollo psicomotor es la conexión con el entorno, lo cual mejora la capacidad de interactuar y comunicarse con el mundo que los rodea. Por esta razón, la condición física y la estimulación adecuada son elementos clave en el desarrollo psicomotor, que se entiende como un fenómeno global que involucra tanto dimensiones motoras como psicoemocionales.

PARTE A: TEORÍAS DEL APRENDIZAJE MOTOR

En su teoría del desarrollo cognitivo, Piaget afirma que los bebés comienzan a aprender sobre el mundo a través de la exploración de su propio cuerpo (Laguens, 2021). Desde una edad temprana, los niños adquieren nuevas habilidades mediante la experimentación, lo que convierte al desarrollo psicomotor en un elemento crucial para la maduración de la inteligencia. Piaget argumentaba que el crecimiento cognitivo conlleva cambios en la forma en que los niños perciben el mundo, lo que influye en la forma en que adquieren conocimiento y resuelven problemas. Según Gallue y Gabbard (2011), el desarrollo perceptivo-motor comienza en el momento en que el bebé abre los ojos y empieza a moverse. Este proceso implica que el niño comience a conocer su cuerpo, sus movimientos y cómo estos interactúan con el entorno.

PARTE B: CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 4 AÑOS

A los 4 años, los niños desarrollan la habilidad para correr, saltar y ajustar su ritmo con facilidad durante el juego. También tienen la capacidad de mantener el equilibrio sobre un pie durante

algunos segundos, lo que denota una mayor coordinación motora. Según Vidal (s.f.), en esta etapa, los niños se encuentran en una fase de "zona de estabilidad y coordinación" (p. 119). A esta edad, los niños disfrutan de actividades físicas moderadas que son apropiadas para su edad, las cuales no son demasiado exigentes, pero resultan beneficiosas para su desarrollo físico. A pesar de que aún existen ciertos desajustes en la coordinación entre el tronco y las extremidades, el resto del cuerpo se encuentra en constante movimiento, lo que refleja una mayor flexibilidad en las articulaciones.

Cuando los resultados de las actividades motoras son satisfactorios, los niños experimentan una sensación de logro que mejora la precisión de sus movimientos. Esta mejora se puede observar también en otras habilidades, como la capacidad de orientarse en un espacio determinado, o de realizar dibujos sencillos, como un círculo en sentido horario. Además, a esta edad los niños son capaces de replicar diseños complejos, doblar una hoja de papel y dibujar líneas rectas siguiendo un patrón determinado, lo que demuestra un progreso en la coordinación visomotora. (Moretti, 2020) afirma que los niños de esta edad son capaces de manejar conceptos básicos como el color y la forma (p. 108), y esto se refleja en la capacidad para identificar y clasificar elementos visuales en su entorno.

En lo que respecta al lenguaje, es importante fomentar la comunicación entre los niños a esta edad. Su desarrollo lingüístico les permite recordar eventos pasados, hacer dibujos y empezar a comprender conceptos sencillos, como números, espacio y tiempo. Debido a su estilo de pensamiento interactivo, los niños en esta etapa tienden a no repetir respuestas que les resultan poco placenteras. Pueden contar historias que combinan hechos con fantasía y participar en largas conversaciones. Este tipo de interacción les permite expresar de manera más compleja sus pensamientos y avanzar sin detenerse ante los obstáculos. Según (Correa Elizalde, 2022),

los niños de 4 años empiezan a usar frases más complejas de cuatro o cinco palabras, empleando estructuras lingüísticas como imperativas, interrogativas, declarativas y negativas, dependiendo de su desarrollo. A esta edad, también pueden identificar colores primarios, monedas y recordar eventos recientes. Además, su tendencia a hacer preguntas se intensifica, lo que refleja una curiosidad creciente por el mundo que los rodea. Su pronunciación de consonantes como /t/, /f/ y /x/ es común, y su comprensión de los matices del lenguaje y su entorno se vuelve más profunda.

El juego, como actividad, es una forma de expresión fundamental que se caracteriza por la satisfacción y el disfrute que experimentan los niños al participar en él. (Ruiz Gutiérrez, 2017) define el juego como una actividad que, aunque tiene un tiempo y espacios determinados, también puede ser una forma espontánea y genuina de aprendizaje para los niños. Para que los niños jueguen de manera plena, necesitan un entorno en el que puedan establecer relaciones emocionales y sentirse seguros (Sanz Cano, 2021)

PARTE C: CÓMO SE DESARROLLAN LAS HABILIDADES PSICOMOTORAS

Según las escalas de evaluación del desarrollo psicomotor en América Latina (2023), el desarrollo físico y mental sigue una trayectoria constante, tal como lo establece el "gradiente de crecimiento" propuesto por Gesell. Este concepto describe la forma en que el desarrollo avanza y se orienta a través de etapas regulares. Martín (2008) también subraya que el desarrollo psicomotor se produce en etapas secuenciales y que, en sus primeras fases, los movimientos de un bebé no están completamente coordinados, pero mejoran con el tiempo a medida que se afina la motricidad.

Martín describe la "individualización motriz" como la capacidad de controlar cada segmento del movimiento de manera autónoma (p. 36). Este proceso se hace evidente cuando, alrededor de los dos años, el niño comienza a tener un control más consciente y voluntario de su cuerpo.

En el desarrollo psicomotor se siguen dos normas fundamentales:

1. Método de la cabeza a la cola: El control motor empieza por la cabeza y el cuello, luego pasa al tronco y, finalmente, a las extremidades. Uno de los hitos más importantes en este proceso es que el niño alcanza la capacidad de caminar de manera independiente, un logro que es considerado una de las grandes hazañas de la humanidad (Martín, 2008).
2. Ley de lo proximal a lo distal: Este principio establece que el desarrollo del control motor comienza en el centro del cuerpo y se extiende hacia las extremidades. El control motor de los músculos de los hombros, por ejemplo, se desarrolla antes que el de los codos, y el control de los hombros precede al de las muñecas.

Medina, Sánchez y García (1998) refuerzan esta regla, afirmando que "el crecimiento del cuerpo sigue un principio desde la cabeza hasta las extremidades, donde la cabeza crece más rápido y más grande, mientras que las extremidades experimentan un progreso más lento, acelerándose posteriormente" (p. 7). **Ley de lo proximal a lo distal:** Este principio establece que el desarrollo del control motor comienza en el centro del cuerpo y se extiende hacia las extremidades. El control motor de los músculos de los hombros, por ejemplo, se desarrolla antes que el de los codos, y el control de los hombros precede al de las muñecas.

PARTE D: ÁREAS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR

Las habilidades motoras en los niños comienzan con el uso fundamental del cuerpo, lo cual les permite interactuar con su entorno y organizar sus movimientos de manera efectiva. (Cruz Quispe, 2021) sostiene que los actos de movimiento en esta etapa son más expresivos que las palabras, ya que entender y utilizar el movimiento es esencial para que los niños comprendan conceptos como tamaño, dirección, dentro/fuera y arriba/abajo. La exploración del movimiento les permite conectar lo que ven con lo que sienten, ayudándoles a establecer sus primeros conceptos espaciales, como la distancia y los límites.

El concepto de coordinación motora, definido por (Toledo, 2019), se vincula con el dibujo, la percepción visual del movimiento, la representación de acciones, la imitación y la manipulación de objetos. MINEDU (2011) también describe la coordinación motora como la capacidad neuromuscular para realizar movimientos precisos y controlados, lo que implica una integración eficaz de las percepciones sensoriales con las respuestas motoras.

2.2.7. TIPOS DE DESARROLLO PSICOMOTOR

A. MOTRICIDAD GRUESA

Las habilidades motoras gruesas son aquellas que involucran el control y la realización de movimientos utilizando los grandes grupos musculares del cuerpo, tales como las piernas, los brazos y el torso. Este tipo de habilidades permite que los niños se desplacen, mantengan el equilibrio y coordinen su cuerpo con eficacia. Además, contribuye al desarrollo de la fuerza, la agilidad y la capacidad de interactuar con su entorno físico. De acuerdo con el trabajo de (Pacheco Quezada, 2022) las habilidades motoras gruesas son fundamentales para el desarrollo

físico integral de los niños, ya que les permite realizar actividades cotidianas y participar en juegos y deportes que promueven su bienestar general.

IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD GRUESA

La motricidad gruesa es crucial no solo para el desarrollo físico, sino también para el aprendizaje de habilidades más complejas. En el proceso de adquisición y perfeccionamiento de los movimientos corporales, las habilidades motoras gruesas impactan directamente en el fortalecimiento muscular, la coordinación motora y el equilibrio, lo que permite que el niño se mueva con mayor independencia y seguridad. Según (Robles Huanhuayo, 2023) este tipo de desarrollo no se limita al movimiento físico, sino que también tiene repercusiones en otras áreas como la cognición, la interacción social y la autoestima.

El desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños ofrece numerosos beneficios tanto a nivel físico como psicológico. Algunos de los beneficios más relevantes incluyen:

- **Percepción constante del cuerpo:** A medida que los niños se mueven y exploran, aumentan su conciencia corporal, lo que es esencial para orientarse en el espacio y controlar su postura en diversas posiciones (de pie, sentado, acostado).
- **Control y dominio del equilibrio:** El equilibrio es una habilidad clave que mejora a medida que los niños aprenden a caminar, correr, saltar y realizar actividades que desafían su estabilidad. Estas habilidades les permiten participar en más juegos y deportes.

- **Coordinación motora:** La coordinación es esencial para realizar movimientos complejos, como lanzar, atrapar, saltar o bailar. A medida que los niños perfeccionan su coordinación motora, logran movimientos más organizados y precisos, favoreciendo su participación en actividades físicas y sociales.
- **Dominio de la respiración:** Durante actividades físicas como correr o bailar, los niños aprenden a controlar su respiración, lo que mejora su resistencia y les permite mantenerse activos por más tiempo.
- **Canalización del cuerpo en el espacio:** A medida que desarrollan sus habilidades motoras gruesas, los niños se vuelven más conscientes de su posición en el espacio y de cómo se relacionan con su entorno, lo que les ayuda a realizar movimientos complejos y a evitar obstáculos, promoviendo su seguridad.
- **Adaptación al entorno:** Las habilidades motoras gruesas permiten a los niños adaptarse a diferentes contextos físicos, como moverse sobre superficies irregulares, trepar, saltar o participar en actividades acuáticas. Esto favorece su autonomía y confianza.
- **Fortalecimiento de la creatividad y autoexpresión:** A través de actividades como la danza, el juego simbólico o el deporte, los niños pueden expresarse físicamente y de manera creativa, lo que también favorece su desarrollo emocional.
- **Desarrollo progresivo del ritmo corporal:** Actividades que implican movimientos repetitivos y coordinados, como bailar o juegos rítmicos, ayudan a los niños a desarrollar su comprensión del ritmo corporal, mejorando la fluidez y coordinación de sus movimientos.

- Mejora de la memoria: El aprendizaje de nuevos movimientos mejora la memoria de los niños, pues cada actividad física involucra recordar secuencias de acciones y mantener la atención en el proceso.
- Manejo de planos horizontales y verticales: A través de la motricidad gruesa, los niños aprenden a moverse tanto en planos horizontales (por ejemplo, al gatear o rodar) como verticales (al caminar, correr, saltar o trepar), lo que es clave para su desarrollo motor y autonomía.
- Diferenciación de magnitudes, tamaños y situaciones: El desarrollo de las habilidades motoras gruesas también ayuda a los niños a percibir y diferenciar tamaños, distancias y situaciones, lo que favorece su desarrollo cognitivo.
- Desarrollo de la orientación situacional y espacial: La capacidad de ubicarse en el espacio es esencial para el desarrollo de la motricidad gruesa. Los niños aprenden a reconocer direcciones y coordinar sus movimientos con otros objetos y personas.
- Gestión del espacio y el tiempo: El desarrollo de estas habilidades también implica aprender a gestionar el espacio y el tiempo de manera eficiente, organizando su entorno y ajustándose a los límites del espacio disponible.

B.MOTRICIDAD FINA

Las habilidades de motricidad fina son aquellas que implican la coordinación y control de los músculos pequeños, esenciales para realizar tareas que requieren precisión, como escribir, dibujar o manipular objetos pequeños. Según (Sanz Cano, 2021) estas habilidades son fundamentales para el desarrollo de niveles elevados de madurez y aprendizaje, pues su dominio requiere una integración compleja de capacidades cognitivas y físicas. La falta de

práctica y ejercicio en estas habilidades puede generar dificultades en actividades que demandan destreza manual, como la lectoescritura o el uso de herramientas.

2.2.8. RELACIÓN ENTRE JUEGOS LÚDICOS Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 4 AÑOS

El desarrollo psicomotor en los niños es el proceso mediante el cual adquieren las habilidades necesarias para su edad y etapa de desarrollo. Este proceso abarca aspectos biológicos y sociales, y se caracteriza por una mejora continua de las habilidades motoras, cognitivas y emocionales. Aunque la secuencia de maduración de las habilidades motoras sigue un patrón similar en la mayoría de los niños, el ritmo de desarrollo varía de un niño a otro. Según (Sanz Cano, 2021) el desarrollo psicomotor es crucial en los primeros años de vida, y alrededor de los cuatro años, los niños experimentan un gran avance en sus habilidades motoras y cognitivas. Si no se desarrollan adecuadamente estas habilidades, los niños pueden enfrentar dificultades para aprender ciertos conocimientos o comprender conceptos más abstractos.

El juego lúdico es una de las maneras más efectivas de fomentar el desarrollo psicomotor. No solo proporciona diversión, sino que también sirve como herramienta educativa, ayudando a los niños a adquirir nuevas destrezas que les permiten afrontar desafíos cada vez más complejos. Según Díaz y Andino (2011), los juegos no solo favorecen la adquisición de habilidades motrices, sino que también contribuyen a la socialización y el desarrollo emocional, convirtiéndolos en un elemento esencial para el aprendizaje y crecimiento de los niños.

2.2.9. FACTORES QUE INFLUYEN EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR

El desarrollo psicomotor es un proceso complejo influenciado por diversos factores interrelacionados. Según Urbina (2014), uno de los factores clave es el componente biológico, determinado por la genética y la maduración del sistema nervioso. Este proceso biológico permite que los niños adquieran las habilidades motoras necesarias para interactuar con su entorno, como el control del equilibrio y la coordinación. La maduración del sistema nervioso es crucial para el control motor, lo que facilita que los niños se muevan y realicen tareas físicas de manera efectiva. Además, el entorno social y las interacciones con otras personas también juegan un papel importante en el desarrollo de habilidades motoras, ya que contribuyen al aprendizaje motor.

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

- **Juego Lúdico:** Según Perez (2012), el juego lúdico es una actividad esencial para los niños, ya que les brinda libertad y permite que se expresen de manera espontánea. Este tipo de juego es fundamental para el desarrollo infantil, facilitando la exploración del entorno y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.
- **Actividad Lúdica:** Es una actividad espontánea y libre, similar al juego, que juega un papel crucial en el desarrollo integral de los niños. Según Laveriano Aranda (2021), las actividades lúdicas mejoran las habilidades motrices, cognitivas y emocionales, favoreciendo el logro de metas educativas mediante la experimentación y la interacción con el entorno.
- **Teorías del Juego Lúdico:** Desde la perspectiva de Vygotsky (1933), el juego tiene un valor educativo profundo, pues permite a los niños desarrollar capacidades sociales, motoras y cognitivas mientras interactúan con su entorno y otros niños. A través del juego, los niños internalizan normas y conocimientos, lo que contribuye a la construcción de habilidades cognitivas.
- **Desarrollo Psicomotor:** El desarrollo psicomotor abarca los aspectos físicos y motores del desarrollo humano, incluyendo la actividad física y la adquisición de habilidades personales. Según Hoyos-Quintero (2022), este desarrollo no solo involucra el cuerpo, sino también la capacidad de interactuar con el entorno y comprender las relaciones espaciales, lo que es fundamental para identificar posibles anomalías y brindar el apoyo adecuado.
- **Psicomotricidad Fina:** Involucra habilidades que requieren precisión y coordinación, como escribir, dibujar o manipular objetos pequeños. Según Hernández & Batista G

(2018) y Vera, Mujica & Concha (2022), estas habilidades son esenciales para el desarrollo cognitivo y físico, permitiendo mejorar la coordinación oculo-manual y facilitando actividades como la lectoescritura.

- **Psicomotricidad Gruesa:** Incluye los movimientos de gran escala que requieren el uso de los músculos grandes del cuerpo, como correr,

CAPÍTULO III

3.1. MARCO METODOLÓGICO

3.1.1. POBLACIÓN Y MUESTRA.

3.1.1.1. POBLACIÓN

El grupo de estudio estuvo formado por 12 niños de 4 años de edad que recibieron educación Inicial en la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Arequipa.

3.1.1.2 MUESTRA

El tamaño de la muestra se determinó mediante métodos censales, teniendo en cuenta toda la población disponible, incluidos 12 niños de las Instituciones de Educación inicial de Inmaculada Concepción en Arequipa.

3.1.2. UNIDAD DE ANÁLISIS

La unidad de análisis es un niño de 4 años de edad matriculado en la institución educativa Inmaculada Concepción de Arequipa.

3.1.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.

Este estudio se clasificó como correlacional y sus métodos fueron no experimentales, es decir, el objetivo fue describir cómo se relacionan dos o más variables en un momento determinado del estudio.

3.1.4. TIPO DE INVESTIGACIÓN.

La investigación cuantitativa es determinar el grado de relación o asociación entre las variables estudiadas con el fin de generalizar datos o resultados obtenidos en la muestra por ello se da la utilización de modelos matemáticos, teorías e hipótesis vinculadas a los fenómenos. El procedimiento de medición es esencial en la investigación cuantitativa ya que establece el vínculo esencial entre la observación empírica y la representación matemática de las relaciones cuantitativas.

3.1.5. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.

El diseño de este estudio fue descriptivo-relacional. Es descriptivo porque pretende especificar las características de las variables en estudio: juegos recreativos y desarrollo psicomotor. Según Hernández (2012), es una correlación porque intenta medir el grado de asociación o conexión entre dos variables en un contexto específico.

3.1.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

Los datos se recolectaron mediante dos técnicas principales: inspección de tablas y observación directa, calculadas como porcentajes en Excel. (Robson, 2011).

1. LISTA DE COTEJO:

Se utilizó una lista de verificación diseñada para evaluar el desarrollo psicomotor de los niños durante las actividades de juego, registrando si surgían ciertos comportamientos o habilidades (Thorndike y Hagen, 1997).

2. OBSERVACIÓN DIRECTA:

Utilice una guía de observación estructurada para registrar las conductas psicomotoras de los niños mientras participan en el juego en un entorno educativo (Merriam, 2009).

3.1.7. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD.

Validez: El análisis de validez de contenido se realizó mediante revisión de expertos para garantizar que el instrumento de medición evalúe adecuadamente aspectos clave del desarrollo psicomotor relacionados con las actividades recreativas (Pedhazur y Schmelkin, 1991).

Confiabilidad: La confiabilidad de la lista de verificación y del manual de observación se evaluó mediante pruebas piloto utilizando el coeficiente alfa de Cronbach, buscando un valor superior a 0,9 para garantizar la consistencia interna del instrumento (Nunnally y Bernstein, 1994).

3.1.8. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE ANÁLISIS DE LOS DATOS

Luego de la recolección de los datos, estos fueron procesados mediante el software estadístico SPSS (versión 26), que permitió realizar análisis descriptivos y comparativos (Field, 2013). Se utilizaron métodos de análisis descriptivo para sintetizar información y análisis comparativo para determinar cambios en el desarrollo psicomotor de los niños antes y después de la intervención lúdica. Además, también se utilizan gráficos para presentar los resultados de forma clara y comprensible (Tabachnick & Fidell, 2013).

3.1.9. VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD.

La herramienta de investigación fue revisada por expertos que brindaron comentarios y sugerencias. Una vez que los instrumentos se calibran y ajustan en función de las observaciones, se utilizan para recopilar datos.

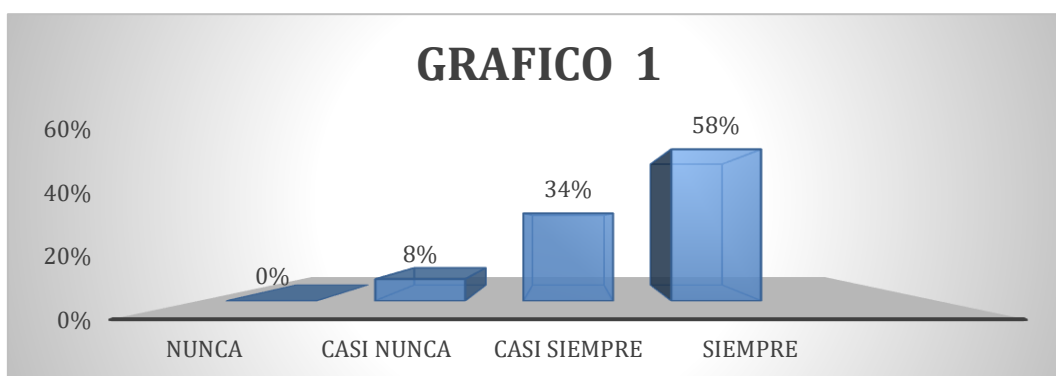
CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

Tabla 1

PREGUNTA N°1		
Respeta acuerdos para la buena ejecución del juego.		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	1	8.4%
Casi siempre	4	33.3%
Siempre	7	58.3%
Total	12	100%

Gráfico 1



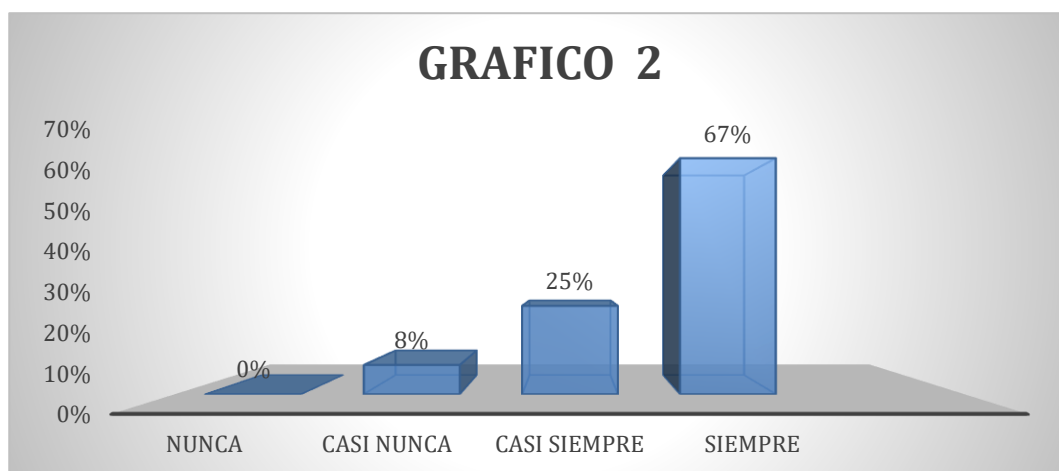
INTERPRETACION

En la tabla y en el grafico observamos que el (58%) siempre respetan los acuerdos para la buena ejecución del juego por ello el (34%) casi siempre respeta los acuerdos, lo que indica un buen nivel de comprensión y compromiso con las reglas y el (8%) casi nunca respeta los acuerdos, lo que sugiere que algunos estudiantes necesitan apoyo adicional para entender la importancia de seguir las reglas.

Tabla 2

PREGUNTA N° 2		
Realiza juegos siguiendo indicaciones		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	1	8%
Casi siempre	3	25%
Siempre	3	67%
Total	12	100%

Gráfico 2



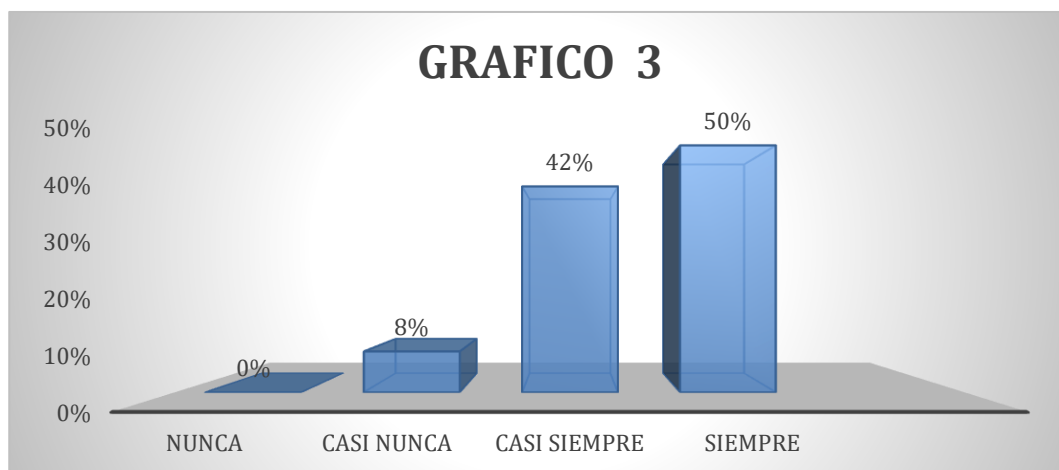
INTERPRETACION

La mayoría de los estudiantes (67%) siempre siguen las indicaciones al jugar, lo que indica un buen nivel de atención, comprensión y capacidad de seguir instrucciones mientras tanto (25%) casi siempre sigue las indicaciones, lo que sugiere que algunos estudiantes necesitan un poco más de apoyo para entender las instrucciones completamente y el (8%) casi nunca sigue las indicaciones, lo que podría indicar un desafío en la atención, comprensión o seguimiento de instrucciones

Tabla 3

PREGUNTA N° 3		
Promueve la interacción con sus pares “traslada el globo”.		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	1	8%
Casi siempre	5	42%
Siempre	6	50%
Total	12	100%

Gráfico 3



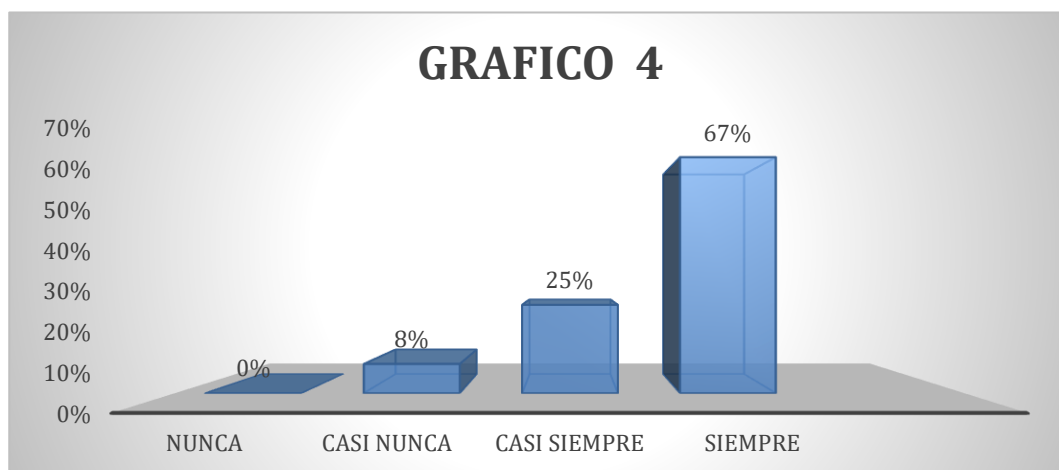
INTERPRETACION

Un porcentaje considerable (42%) casi siempre promueve la interacción, lo que sugiere que algunos estudiantes necesitan un poco más de apoyo para desarrollar completamente sus habilidades sociales en el contexto del juego por lo tanto (8%) casi nunca promueve la interacción, lo que podría indicar un desafío en la comunicación, la colaboración o la participación activa en el juego y el 50% siempre Promueve la interacción con sus pares “traslada el globo”.

Tabla 4

PREGUNTA N° 4		
Muestra calma y concentración en el juego “traslada el globo”.		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	1	8%
Casi siempre	3	25%
Siempre	8	67%
Total	12	100%

Gráfico 4



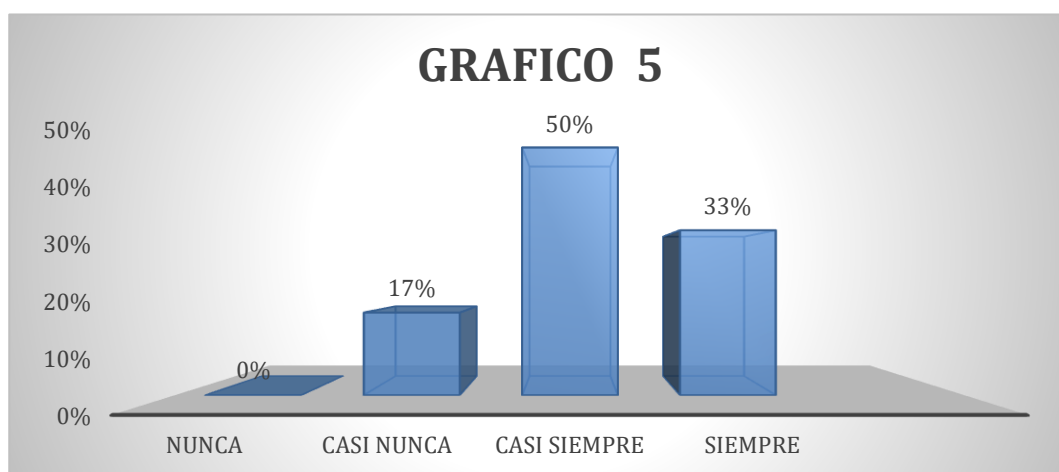
INTERPRETACION

En la tabla y en el gráfico observamos el 8.3%, indicó que casi nunca muestra calma y concentración. Y por ello el 25%, indicaron que casi siempre muestran calma y concentración. Y la mayoría de los estudiantes, ocho en total, representando el 66.7%, indicaron que siempre muestran calma y concentración.

Tabla 5

PREGUNTA N° 5		
Interactúa con sus pares en el juego “tira la sogá”		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	2	17%
Casi siempre	6	50%
Siempre	2	33%
Total	12	100%

Gráfico 5



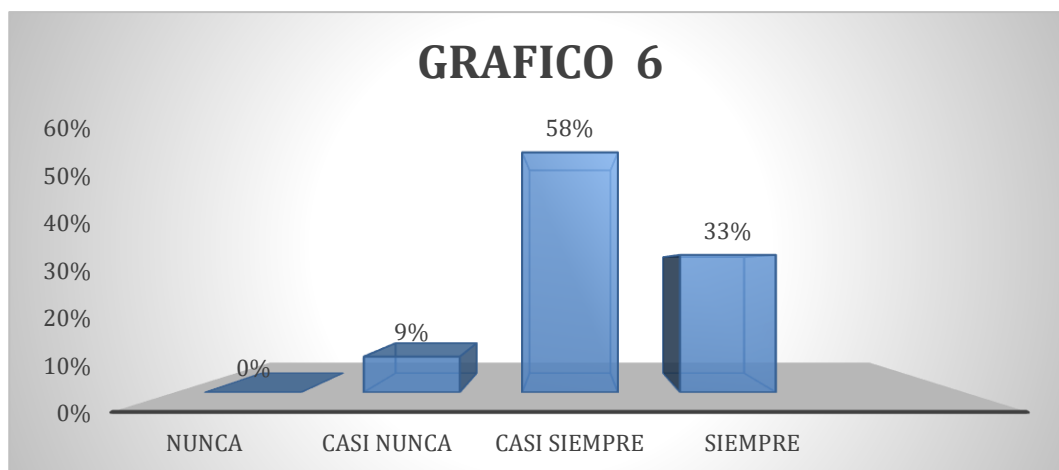
INTERPRETACION

En la tabla y en el gráfico observamos que el (17%) indicaron que casi nunca interactúan con sus pares. Esto podría significar que prefieren jugar de forma individual o que tienen dificultades para integrarse con el grupo. Por lo cual el (50%), indicaron que casi siempre interactúan con sus pares. Esto sugiere que el juego fomenta la interacción social y que la mayoría de los estudiantes disfrutan de la colaboración. Y el (33%) indicaron que siempre interactúan con sus pares. Estos estudiantes probablemente disfrutan de la dinámica del juego y encuentran la interacción con sus pares esencial para la experiencia.

Tabla 6

PREGUNTA N° 6		
Realiza juegos de manera grupal permitiendo la interacción, la cooperación, comunicación y solidaridad.		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	1	9%
Casi siempre	7	58%
Siempre	4	33%
Total	12	100%

Gráfico 6



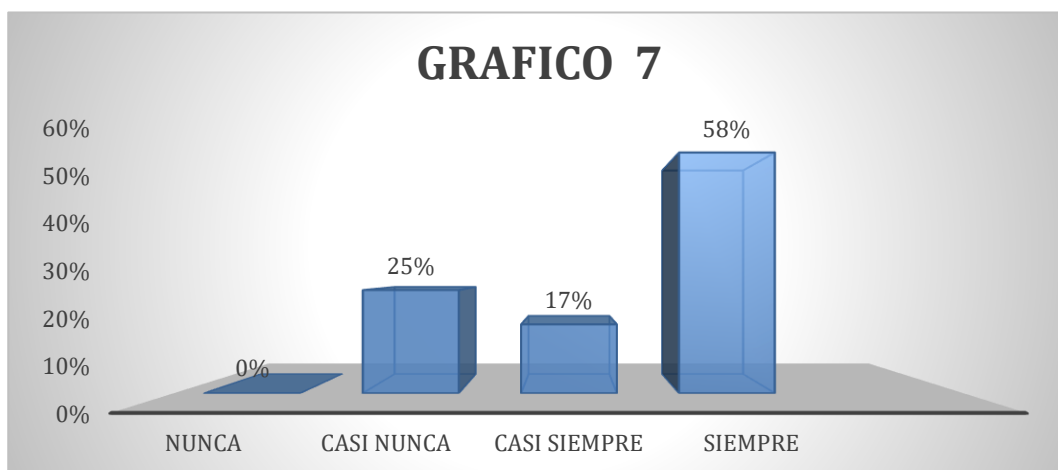
INTERPRETACION

la mayoría de los estudiantes (58%) afirmaron que los juegos de manera grupal para promover la interacción, cooperación, comunicación y solidaridad se realizan casi siempre, seguidos por aquellos que mencionaron que se llevan a cabo siempre (33%). Solo un estudiante indicó que esto sucede casi nunca. Estos resultados sugieren que la práctica de juegos grupales con estos objetivos es común en el entorno educativo evaluado

Tabla 7

PREGUNTA N° 7		
- Participa activamente fomentando el trabajo en equipo		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	4	25%
Casi siempre	2	17%
Siempre	7	58%
Total	12	100%

Gráfico 7



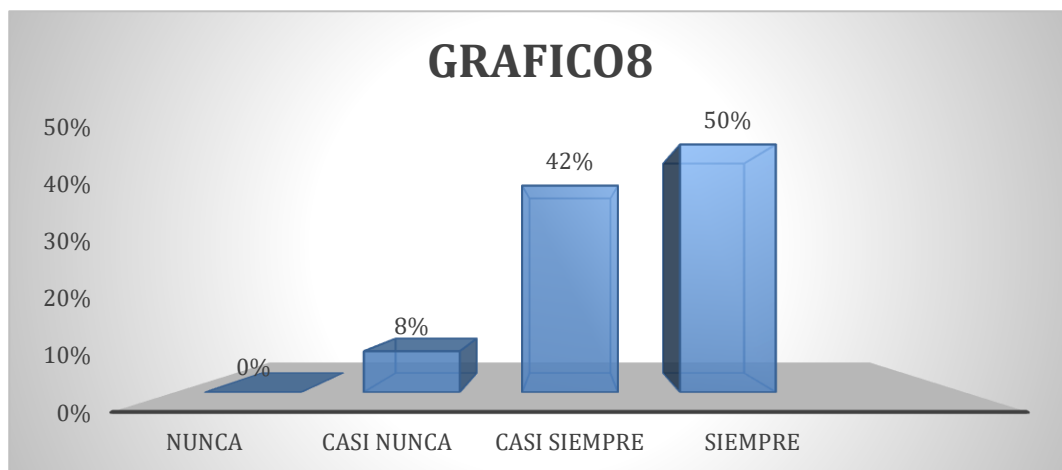
INTERPRETACION

la mayoría de los estudiantes (58%) afirman participar activamente y fomentar el trabajo en equipo siempre. Asimismo, 25% de los estudiantes indican hacerlo casi nunca, mientras que un 17% lo hacen casi siempre.

Tabla 8

PREGUNTA N° 8		
Participa del juego “rayuela” utilizando su coordinación óculo podal		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	1	8%
Casi siempre	5	42%
Siempre	6	50%
Total	12	100%

Gráfico 8



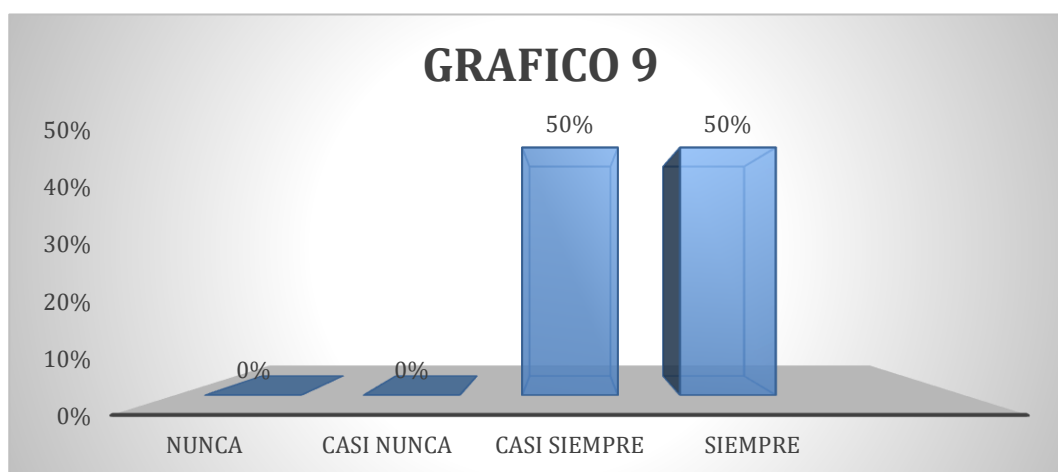
INTERPRETACION

La mayoría de los estudiantes (50%) reportan que siempre utilizan su coordinación óculo podal al jugar a la rayuela, mientras que un 42% lo hace casi siempre. Solo un estudiante (8%) indicó que casi nunca participa en este juego. Esto sugiere que la mayoría de los estudiantes tienen un buen nivel de coordinación óculo podal y disfrutan del juego de la rayuela

Tabla 9

PREGUNTA N° 9		
Participa del juego "carrera de sacos"		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	0	0%
Casi siempre	6	50%
Siempre	6	50%
Total	12	100%

Gráfico 9



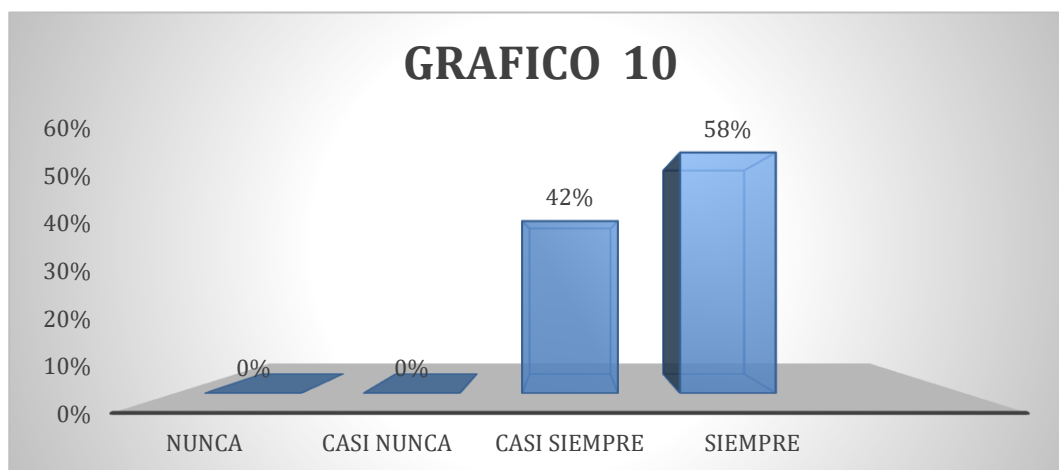
INTERPRETACION

encuestados participan en el juego "carrera de sacos". La mitad, 6 estudiantes (50%), casi siempre participa en este juego, mientras que la otra mitad, también 6 estudiantes (50%), siempre participa.

Tabla 10

PREGUNTA N° 10		
Se expresa artísticamente mediante el dibujo		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	0	0%
Casi siempre	5	42%
Siempre	7	58%
Total	12	100%

Gráfico 10



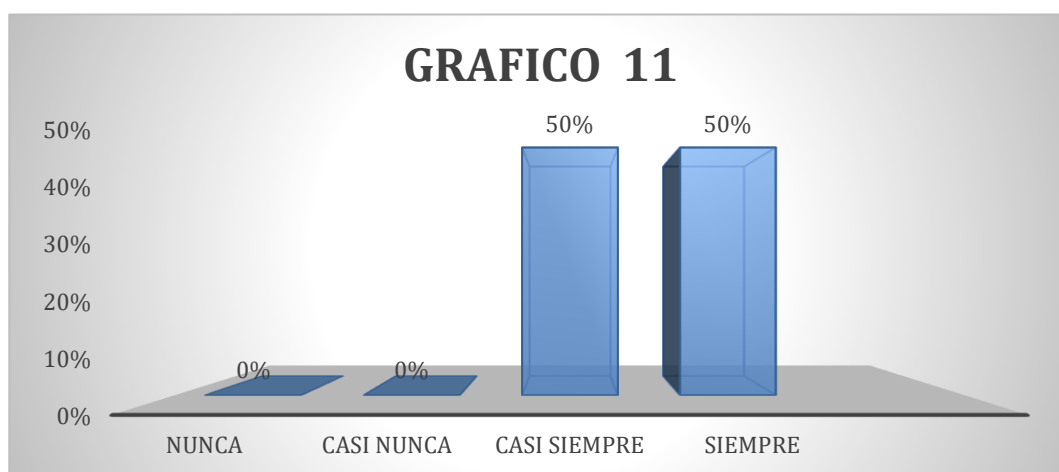
INTERPRETACION

Según la tabla proporcionada, todos los 12 estudiantes encuestados se expresan artísticamente mediante el dibujo. De estos estudiantes, el 42% (5 estudiantes) lo hace casi siempre, mientras que el 58% (7 estudiantes) lo hace siempre.

Tabla 11

PREGUNTA N° 11		
Realiza actividades como colorear y garabatear		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	0	0%
Casi siempre	6	50%
Siempre	6	50%
Total	12	100%

Gráfico 11



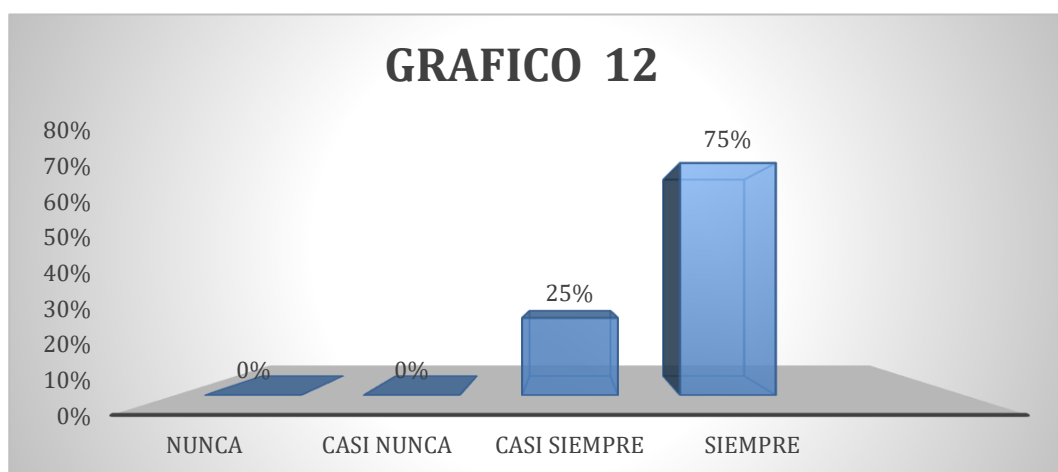
INTERPRETACION

La tabla muestra que todos los 12 estudiantes encuestados realizan actividades como colorear y garabatear. La mitad de ellos (6 estudiantes, 50%) lo hace casi siempre, mientras que la otra mitad (6 estudiantes, 50%) lo hace siempre.

Tabla 12

PREGUNTA N° 12		
Realiza acciones como amasar, enrollar y aplastar		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	0	0%
Casi siempre	3	25%
Siempre	9	75%
Total	12	100%

Gráfico 12



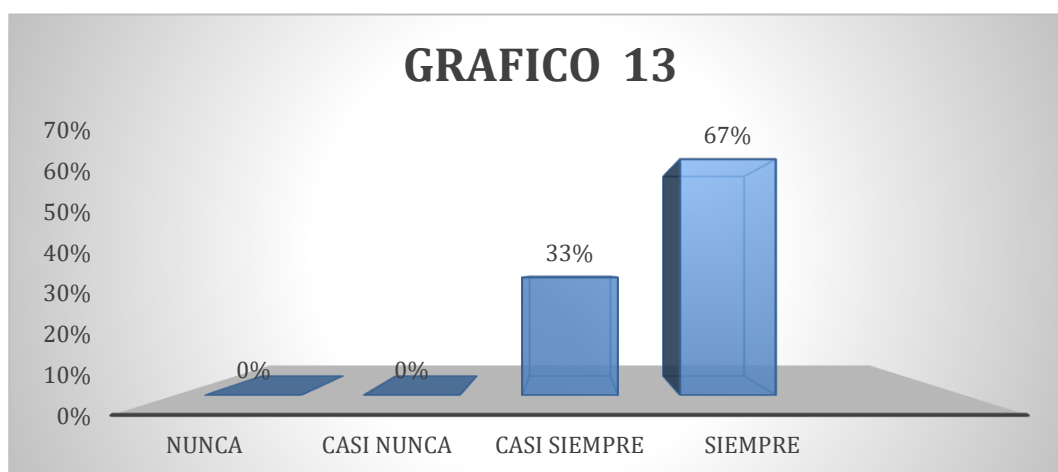
INTERPRETACION

La tabla muestra que todos los 12 estudiantes encuestados realizan acciones como amasar, enrollar y aplastar. La mayoría de ellos, 9 estudiantes (75%), lo hace siempre, mientras que el resto, 3 estudiantes (25%), lo hace casi siempre.

Tabla 13

PREGUNTA N° 13		
Manipula la masa y promueve su coordinación viso-manual		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	0	0%
Casi siempre	3	33%
Siempre	9	67%
Total	12	100%

Gráfico 13



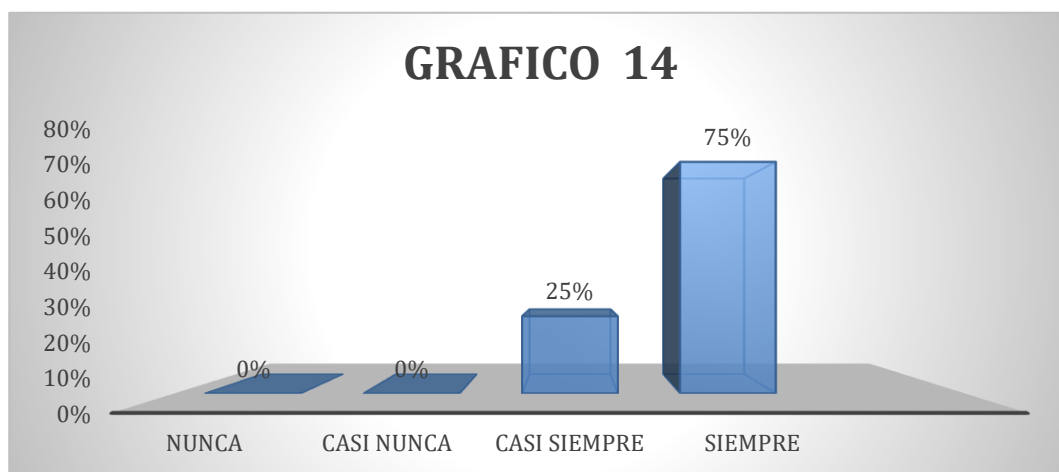
INTERPRETACION

La tabla muestra que todos los 12 estudiantes encuestados manipulan la masa y promueven su coordinación viso-manual. La mayoría, 9 estudiantes (67%), lo hacen siempre, mientras que 3 estudiantes (33%) lo hacen casi siempre. Esto indica que la manipulación de la masa es una actividad común y, probablemente, disfrutada por la mayoría de los estudiantes.

Tabla 14

PREGUNTA N° 14		
Juega con la plastilina y modela diferentes figuras.		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	0	0%
Casi siempre	3	25%
Siempre	9	75%
Total	12	100%

Gráfico 14



INTERPRETACION

La tabla muestra que todos los 12 estudiantes encuestados juegan con plastilina y modelan diferentes figuras. La mayoría, 9 estudiantes (75%), lo hacen siempre, mientras que 3 estudiantes (25%) lo hacen casi siempre.

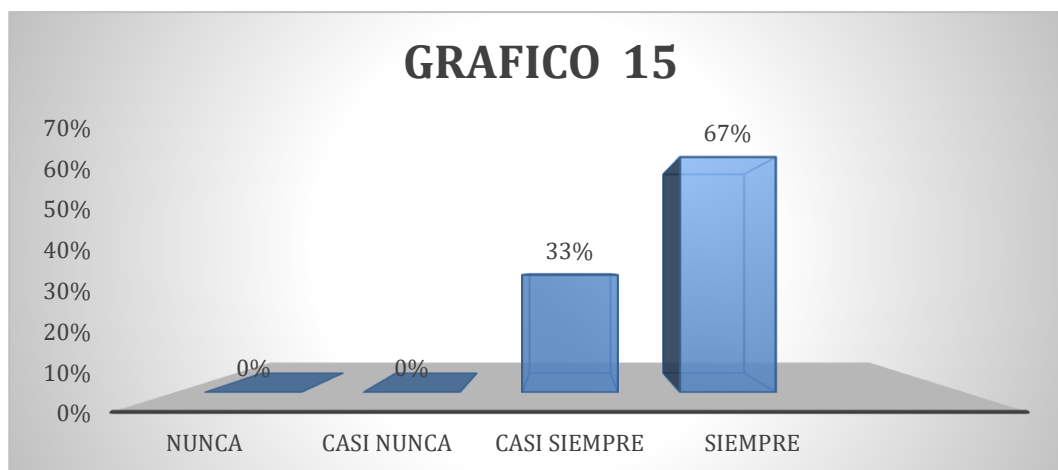
Tabla 15

PREGUNTA N° 15

Realiza bolitas de plastilina usando el pulgar e índice.

Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	0	0%
Casi siempre	4	33%
Siempre	8	67%
Total	12	100%

Gráfico 15



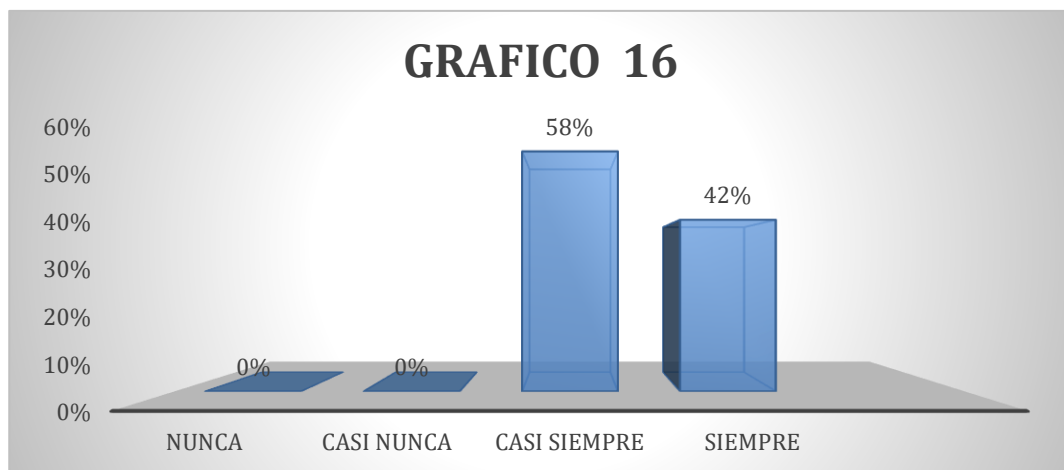
INTERPRETACION

Según la tabla proporcionada, todos los 12 estudiantes encuestados realizan la actividad de hacer bolitas de plastilina usando el pulgar e índice. La mayoría de los estudiantes, 8 (67%), lo hacen siempre, mientras que 4 estudiantes (33%) lo hacen casi siempre.

Tabla 16

PREGUNTA N° 16		
Realiza movimientos de coordinación óculo manual y podal utilizando material concreto		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	0	0%
Casi siempre	7	58%
Siempre	5	42%
Total	12	100%

Gráfico 16



INTERPRETACION

La tabla muestra que todos los 12 estudiantes encuestados realizan movimientos de coordinación óculo-manual y podal utilizando material concreto. La mayoría de ellos, 7 estudiantes (58%), lo hacen casi siempre, mientras que 5 estudiantes (42%) lo hacen siempre.

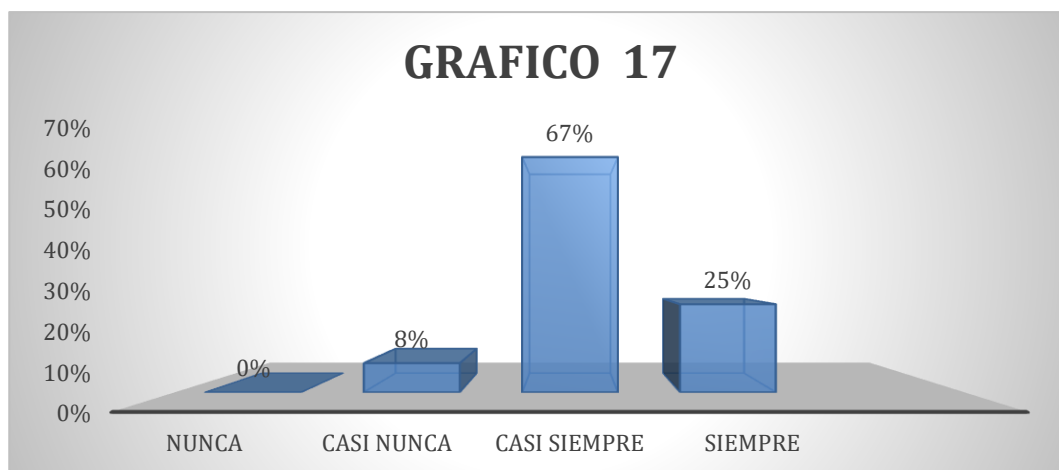
Tabla 17

PREGUNTA N° 17

Realiza saltos con ambos pies sin perder el equilibrio corporal

Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	1	8%
Casi siempre	8	67%
Siempre	3	25%
Total	12	100%

Gráfico 17



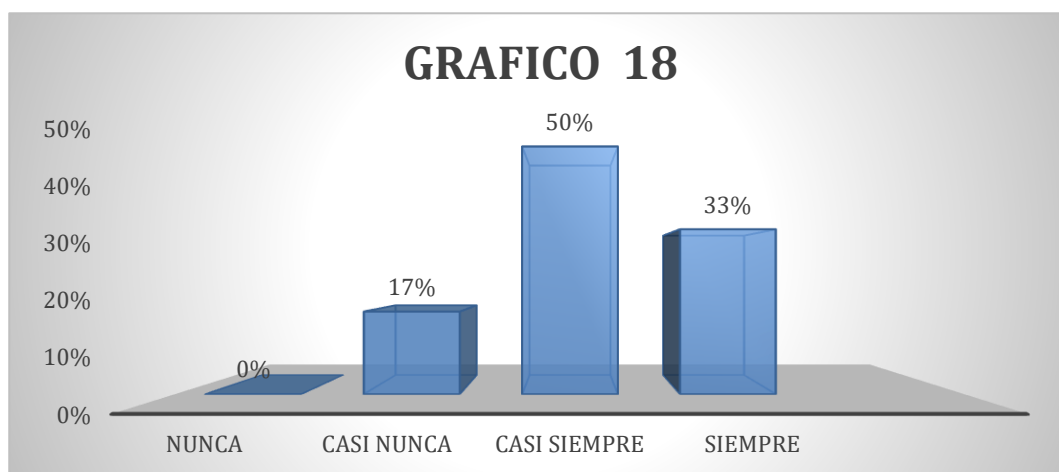
INTERPRETACION

La tabla muestra que todos los 12 estudiantes encuestados realizan saltos con ambos pies sin perder el equilibrio corporal, al menos ocasionalmente. La mayoría de ellos, 8 estudiantes (67%), lo hacen casi siempre, mientras que 3 estudiantes (25%) lo hacen siempre. Solo 1 estudiante (8%) lo hace casi nunca.

Tabla 18

PREGUNTA N° 18		
Usa ambos pies al saltar en la escalera de agilidad		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	2	17%
Casi siempre	6	50%
Siempre	4	33%
Total	12	100%

Gráfico 18



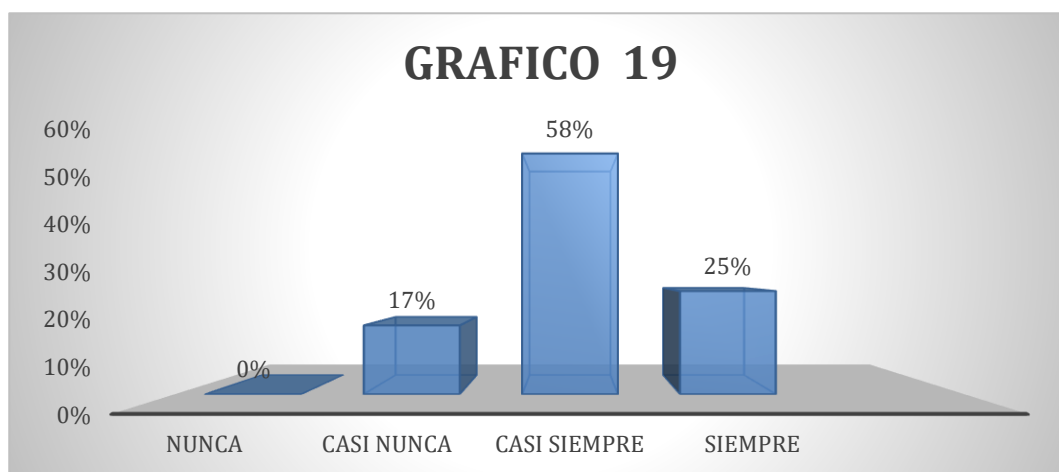
INTERPRETACION

la tabla indica que todos los 12 estudiantes encuestados participan en la actividad de realizar saltos con ambos pies sin perder el equilibrio corporal, al menos en algunas ocasiones. La distribución de respuestas muestra que la mayoría de los estudiantes, específicamente 6 de ellos (50%), realizan estos saltos casi siempre. Además, 4 estudiantes (33%) lo hacen siempre, lo que indica una frecuencia alta en esta actividad. Solamente 2 estudiante (17%) reportó que realiza estos saltos casi nunca.

Tabla 19

PREGUNTA N° 19		
Lanza pelotas regulando su fuerza.		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	2	17%
Casi siempre	7	58%
Siempre	3	25%
Total	12	100%

Gráfico 19



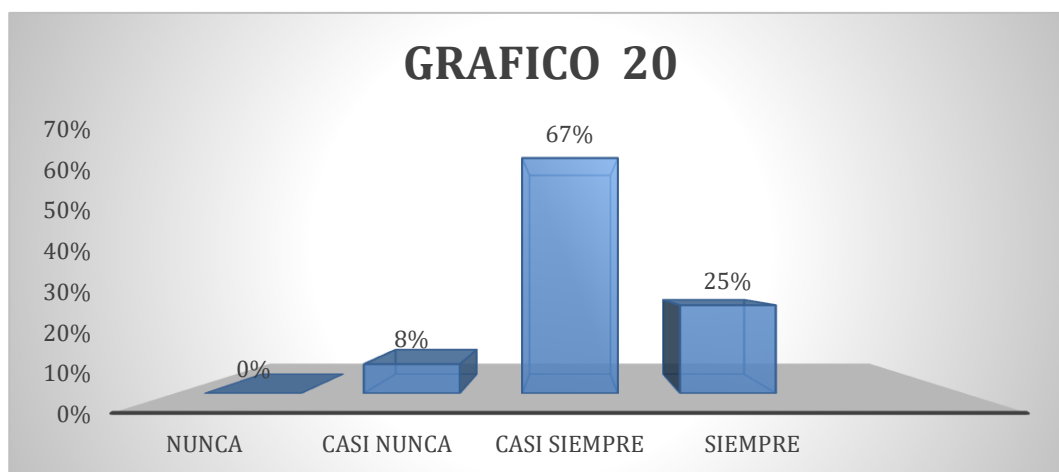
INTERPRETACION

En la tabla y en el gráfico observamos que el (17%) mencionaron que casi nunca lo hacen. y por ello el (58%), afirmaron que casi siempre lanzan pelotas regulando su fuerza. Y el (25%) indicaron que siempre regulan su fuerza al lanzar pelotas.

Tabla 20

PREGUNTA N° 20		
Fortalece su coordinación óculo manual en el juego “la carretilla”		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	1	8%
Casi siempre	8	67%
Siempre	3	25%
Total	12	100%

Gráfico 20



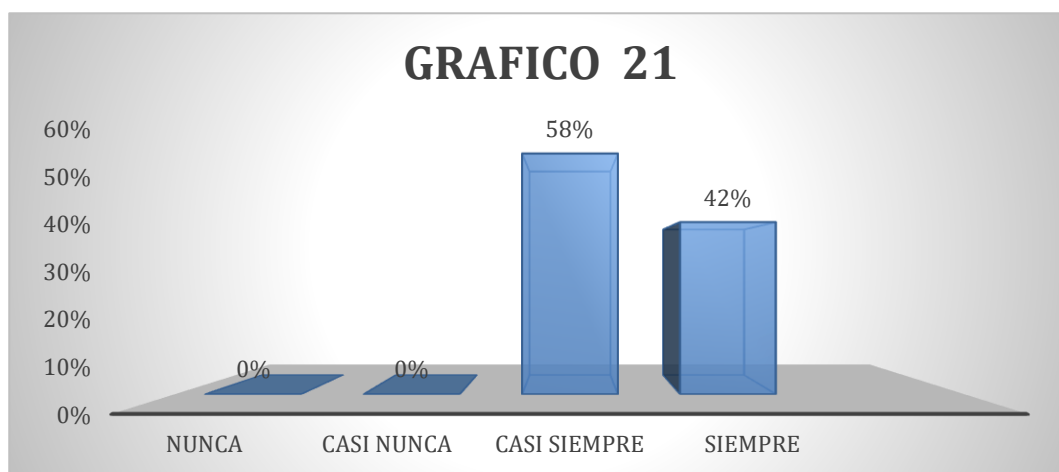
INTERPRETACION

La tabla muestra que todos los 12 estudiantes encuestados participan en el juego "la carretilla", al menos ocasionalmente. La mayoría de ellos, 8 estudiantes (67%), lo hacen casi siempre, mientras que 3 estudiantes (25%) lo hacen siempre. Solo 1 estudiante (8%) lo hace casi nunca.

Tabla 21

PREGUNTA N° 21		
Realiza saltos desde pequeñas alturas sin caer		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	0	0%
Casi siempre	7	58%
Siempre	5	42%
Total	12	100%

Gráfico 21



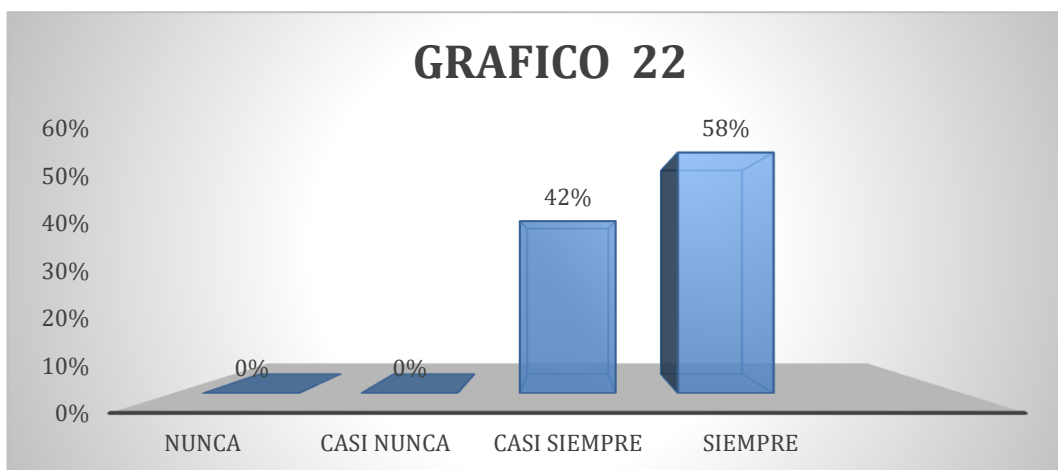
INTERPRETACION

La mayoría de ellos, 7 estudiantes (58.3%), lo hacen casi siempre, mientras que 5 estudiantes (41.7%) lo hacen siempre..

Tabla 22

PREGUNTA N° 22		
Corre cambiando de dirección sin dificultad		
Alternativa	Estudiantes	%
Nunca	0	0%
Casi nunca	0	0%
Casi siempre	5	42%
Siempre	7	58%
Total	12	100%

Gráfico 22



INTERPRETACION

La tabla muestra que todos los 12 estudiantes encuestados corren cambiando de dirección sin dificultad, al menos ocasionalmente. La mayoría de ellos, 7 estudiantes (58%), lo hacen siempre, mientras que 5 estudiantes (42%) lo hacen casi siempre.

DISCUSION

Espinoza (2022) destacó que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo de las capacidades psicomotoras en los niños, evidenciando una mejora del 65% en los resultados de su investigación. Además, observó que el juego estructurado podría incrementar las habilidades motoras en un 70%, lo que respalda la tendencia mundial que destaca la eficacia de este tipo de actividades. En su estudio, también reportó un incremento del 50% en el progreso psicomotor tras la implementación de actividades recreativas. No obstante, los resultados obtenidos en nuestro estudio superan estos promedios, lo que sugiere que nuestra intervención fue más rigurosa y mejor adaptada a las necesidades específicas de los niños.

Los datos obtenidos en nuestra investigación indicaron que el 79% de los niños participan regularmente en juegos que favorecen el desarrollo de su psicomotricidad gruesa, mientras que un 11% lo hace casi siempre en juegos que estimulan su psicomotricidad fina. Por otro lado, un 10% de los niños rara vez desarrollan habilidades psicomotoras gruesas o finas durante el juego, lo que puede atribuirse a la falta de coordinación en sus movimientos. Es importante subrayar que la actividad recreativa desempeña un papel clave en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años, ya que favorece su crecimiento físico, cognitivo, social y emocional, brindándoles los recursos necesarios para su aprendizaje integral. Por ello, es esencial que tanto padres como educadores reconozcan la relevancia del juego y lo promuevan como una actividad fundamental en la vida de los niños. Los juegos lúdicos, en particular, ofrecen múltiples oportunidades para desarrollar y mejorar la motricidad fina, habilidades imprescindibles para realizar tareas funcionales cotidianas como escribir a mano, contar con los dedos, abrochar la ropa, atarse los zapatos, entre otras. Es relevante resaltar que el desarrollo

tanto de la destreza motriz fina como gruesa en los niños depende de diversos factores. Si alguna de estas áreas no se desarrolla adecuadamente en términos de estabilidad o control, el niño puede recurrir a estrategias compensatorias al intentar realizar tareas como escribir, usar las manos en el juego o llevar a cabo actividades de autocuidado, como el uso de tijeras. Del mismo modo, si no se estimulan correctamente los grandes grupos musculares que facilitan el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, los niños podrían enfrentar dificultades para coordinar movimientos en actividades como saltar, correr o superar obstáculos, lo que podría representar un reto para ellos.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- El juego no debe percibirse solo como una actividad recreativa, sino como una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los niños de 4 años, ya que promueve el fortalecimiento de sus habilidades motoras, cognitivas y socioemocionales.
- El juego de reglas permite al niño crear y respetar sus propios acuerdos, así mismo ayuda al correcto desarrollo de la actividad lúdica logrando un momento agradable y de socialización entre pares.
- Los Juegos que implican amasado, moldeado, dibujo, garabateo y los juegos de mesa, son cruciales para desarrollar la motricidad fina, facilitando la precisión y la coordinación ojo-mano, además permite a los niños explorar su imaginación y desarrollar su creatividad
- Las actividades lúdicas que implican movimiento, como correr, saltar, trepar o lanzar, son esenciales para mejorar el desarrollo psicomotor grueso ya que permiten la coordinación, el equilibrio, la fuerza física y la resistencia en los niños

RECOMENDACIONES

- **Incorporación en la planificación anual:** Se sugiere a la dirección del centro educativo integrar formalmente las actividades lúdicas en la planificación anual, con el propósito de potenciar el desarrollo psicomotor de los niños a lo largo del año escolar. Esto no solo impulsará habilidades motoras, sino que también beneficiará el desarrollo social, emocional y cognitivo de los estudiantes.
- **Capacitación docente:** Es fundamental brindar formación a los docentes sobre la implementación de actividades lúdicas en el aula, asegurando que comprendan su relevancia y logren maximizar los beneficios en el desarrollo integral de los niños.
- **Participación de las familias:** Se sugiere organizar talleres o programas dirigidos a los padres, destacando la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de sus hijos y brindándoles herramientas para complementar este aprendizaje en casa.
- **Implementación del “cuaderno viajero”:** Se propone utilizar un cuaderno colaborativo donde los padres sugieran juegos lúdicos que luego puedan ser aplicados por los docentes en el aula con niños de 3, 4 y 5 años. Este recurso fortalecerá la conexión entre el entorno escolar y el hogar, promoviendo un aprendizaje integral.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alba Leon, S. B. (2021). *El juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los Ángeles De Chimbote*.
- Benites Flores, Y. M. (2022). *Aplicación de estrategias lúdicas para estimular el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de una institución educativa inicial*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/114219>
- Bermúdez Barcia, J. A. (2021). *Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas a través de las herramientas digitales de los niños y niñas de 3 a 5 años en los centros de educación inicial*.
<http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/handle/123456789/1907>
- Bernate, J. A. (2021). *Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad*.
<https://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/view/sportis.2021.7.1.6758>
- Bolo Tapia, D. M. (2020). *Actividades recreativas para optimizar la conciencia ambiental en estudiantes del tercero de primaria*.
- Candela Borja, Y. M. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza*. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Claverías Chura, L. V. (2020). *Aplicación del programa lúdico “Pensa-Mats” para desarrollar el pensamiento matemático en los niños y niñas de 4 años*.
<https://repositorio.ucsm.edu.pe/items/d203c21c-7870-4a1c-9bb6-f3efa708a4a6>
- Correa Elizalde, H. M. (2022). *Los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor con los niños*. Universidad Técnica de Machala.
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/18899>
- Cruz Quispe, R. (2021). *Actividades lúdicas y el desarrollo de la pronunciación en niños de tres años de la institución educativa inicial Independencia B1*.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/19955>
- Espinoza Gonzales, G. S. (2022). *El juego lúdico, como estrategia para desarrollar habilidades matemáticas en los niños de inicial de 5 años*. Mallaritos—Sullana.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/30848>
- Guerra Domínguez, E. G. (2022). *Atención temprana a niños con retardo del desarrollo psicomotor*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1028-48182022000400005&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Hispanoamérica., P. d. (2023). *Escalas de evaluación del desarrollo psicomotor*.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-75312022000300013
- Hoyos-Quintero, Á. M.-M.-Q.-M. (2022). *Escalas de evaluación del desarrollo psicomotor en Hispanoamérica*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0034-75312022000300013&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Jara-Fuentes, N. L.-M.-F.-M. (2022). *Relación Entre El Desarrollo Psicomotor Y Funciones Ejecutivas*. Revista Ecuatoriana de Neurología, 31(3), 55-61.
<https://doi.org/10.46997/revecuatneurol31300055>

- Jhosselyn. (2023). *El método lúdico como estrategia determinante para el aprendizaje de ecuaciones e inecuaciones*. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.692>
- Laguens, A. &. (2021). *Evaluación del desarrollo psicomotor: Pruebas de screening latinoamericana*.
- Laveriano Aranda, E. C. (2021). *El juego educativo y el desarrollo psicomotor en los niños del programa de intervención temprana "La Victoria"*.
- Library., F. f. (2023). *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação RISTI* . https://ezb.ur.de/detail.phtml?bibid=CZS06&colors=7&lang=en&jour_id=1
- López Efrain, V. N. (2022). *Motricidad fina y su contribución en el desarrollo académico de los niños y niñas*. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/8145787>
- Maxi Perez, K. (2020). *Aplicación del programa de juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I. E. P. .*
- Mendiara Rivas, J. (2008). *La Psicomotricidad Educativa: Un enfoque natural*. . Revista de Escuelas Normales, 62, 199-220.
- Mendieta Toledo, L. G. (2019). *Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad. Espirales*. Revista Multidisciplinaria de Investigación.
- Mendieta Toledo, L., Gayrey Atiencia, O., Valverde Ochoa, M. X., Vargas Mosquera, J. D. (2019). *Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad. Espirales*. Revista Multidisciplinaria de Investigación Científica.
- Mendieta, L. (2019). *Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad*. <https://doi.org/10.21503/cyd.v22i1.1738>
- Meneses Montero, M. (2011). *El juego en los niños: Un enfoque teórico* . <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/articulo/view/3585>
- Moretti, M. P. (2020). *Desarrollo psicomotor en la infancia temprana y funcionalidad familiar*. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/11550>
- Pacheco Quezada, J. C. (2022). *Actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica*. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/225>
- Padilla Montes, T. A. (2021). *Juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor de niños de 5 años en la institución educativa N° 348*. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/19929?show=full>
- Palacios Quezada, T. M. (2010). *El juego y su incidencia en el desarrollo psicomotriz en los niños de 5 a 6 años*. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2384>
- Parraga-Quijije, A. S.-A. (2023). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años*. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/articulo/view/272>
- Robles Huanhuayo, M. G. (2023). *Aplicación del programa lúdico "Me Divierto Jugando" en la psicomotricidad de estudiantes de una institución educativa estatal*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/122620>
- Rodríguez Falconí, M. A. (2013). *El juego y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de preparatoria*, . provincia de chimborazo, período lectivo 2012-2013. <https://dspace.unl.edu.ec/handle/123456789/6226>
- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo*. <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/11780>
- Sanz Cano, P. J. (2021). *El juego divierte, forma, socializa y cura*. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022

- Tipantuña Nasca, A. M. (2022). *El juego en el desarrollo del ámbito de vinculación emocional y social*. Quito.
<https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/www.dspace.uce.edu.ec>
- Toledo, L. M. (2019). *Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad*. <https://doi.org/10.31876/er.v3i30.612>
- Torres Palacios, M. A. (2022). *Actividades lúdicas para la comprensión lectora de los estudiantes*. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2738>
- Vericat, & A. &. (2013). *SciELO - Brasil—El desarrollo psicomotor y sus alteraciones*.
<https://www.scielo.br/j/csc/a/mMZtpnJqrbFpFQ7WMsFvXtf/>

ANEXOS

INSTRUMENTO DE MEDICION

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESPERTO : CHÁVEZ LUQUE SVETLANA CLAUDIA
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA : LE.I INMACULADA CONCEPCIÓN, AREQUIPA 2023
 CARGO QUE DESEMPEÑA : DOCENTE
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACIÓN : ESCALA DE ESTIMACIÓN

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

- Aguilar Apaza, Gianira Melany
- Aroquipa Idme, Elizabeth Karina

ASPECTOS DE EVALUACIÓN

MUY DEFICIENTE (1)
BUENO (4)

DEFICIENTE (2)
EXCELENTE (5)

ACEPTABLE (3)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.				X	
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en su aspecto conceptual y operacional.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen originalidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				X	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento presentan evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				X	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				X	
METODOLOGÍA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.				X	
SUBTOTAL					36	
TOTAL		36				

II. OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD:

- Observando la matriz de consistencia, el instrumento es aplicable.

- PROMEDIO DE VALORACIÓN: 36

Arequipa, 28 de diciembre del 2023



Mg. Svetlana Claudia Chávez Luque

DNI: 29718393

Teléfono: 993496505

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Dra. Eva Paula Apaza Paucar

INSTITUCION EDUCATIVA: I.E. "INMACULADA CONCEPCIÓN"

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: ESCALA DE ESTIMACIÓN POR CATEGORÍA DE FRECUENCIA

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION:

- Aguilar Apaza, Gianira Melany
- Aroquipa Idme, Elizabeth Karina

ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)
BUENO (4)

DEFICIENTE (2)
EXCELENTE (5)

ACEPTABLE (3)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.				x	
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en su aspecto conceptual y operacional.				x	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				x	
ORGANIZACION	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				x	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				x	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				x	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				x	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				x	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					x
SUB TOTAL		-	-		32	5
TOTAL		37				

II. OPINION DE APLICABILIDAD

- Es aplicable

-EI PROMEDIO DE VALORACION :37

Arequipa, 21 de diciembre 2023


Dra. Eva Paula Apaza Paucar
DNI 29210956

Teléfono 971545244

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Flor Del Rosario Eduardo Cuadros

INSTITUCION EDUCATIVA: E.E.S.P.P. Maria Montessori

CARGO QUE DESEMPEÑA: Docente Formadora

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: Escala de Estimación

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: Aguilar Apaza, Gianira Melany
Aroquipa Idnse, Elizabeth Karina

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					X
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional					X
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del participante.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad			X		
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					X
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					X
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					X
SUB TOTAL				3	8	30
TOTAL				41		

III. OPINION DE APLICABILIDAD: APLICABLE

IV. PROMEDIO DE VALORACION 18

AREQUIPA 28 DE DICIEMBRE DEL 2023



Flor Del Rosario Eduardo Cuadros

PROF. FLOR EDUARDO CUADROS

DNI 29648485

TELEFONO 974211716

INSTRUMENTO

ESCALA DE ESTIMACIÓN POR CATEGORÍA DE FRECUENCIA DEL JUEGO
LÚDICO EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR

NOMBRE DEL NIÑO:

EDAD:

CENTRO EDUCATIVO:.....

FECHA:

ALTERNATIVAS:

4. SIEMPRE	3. CASI SIEMPRE	2. CASI NUNCA	1. NUNCA
------------	--------------------	------------------	----------

DIMENSIONES	N RO	ITEMS	Siempre	Casi Siempre	Casi nunca	Nunca
TIPOS DE JUEGO LÚDICO		Respetar acuerdos para la buena ejecución del juego.				
		Realiza juegos siguiendo indicaciones				
		Promueve la interacción con sus pares "traslada el globo".				
		Muestra calma y concentración en el juego "traslada el globo".				
		Interactúa con sus pares en el juego "tira la soga"				
		Realiza juegos de manera grupal permitiendo la interacción, la				

	cooperación, comunicación y solidaridad.				
	Participa activamente fomentando el trabajo en equipo.				
	Participa del juego “rayuela” utilizando su coordinación óculo podal.				
	Participa del juego “carrera de sacos”				
	Se expresa artísticamente mediante el dibujo.				
TIPOS DE DESARROLLO PSICOMOTOR	Realiza actividades como colorear y garabatear				
	Realiza acciones como amasar, enrollar y aplastar				
	Manipula la masa y promueve su coordinación viso-manual				
	Juega con la plastilina y modela diferentes figuras.				
	Realiza bolitas de plastilina usando el pulgar e índice.				
	Realiza movimientos de coordinación óculo manual y podal utilizando material concreto				

	Realiza saltos con ambos pies sin perder el equilibrio corporal.				
	Usa ambos pies al saltar en la escalera de agilidad				
	Lanza pelotas regulando su fuerza.				
	Fortalece su coordinación óculo manual en el juego “la carretilla”				
	Realiza saltos desde pequeñas alturas sin caer				
	Corre cambiando de dirección sin dificultad				

TALLERES

TIRA DE LA SOGA		
TALLER: PSICOMOTRICIDAD		
<p>Intereses y necesidades de los niños y niñas: Se observó complicaciones de fuerza y coordinación de los niños y niñas de 4 años por lo que con este juego se ayuda a los niños a mejorar su desarrollo psicomotor.</p>		
PROPOSITO DE APRENDIZAJE:		
Competencias	Desempeños	¿Qué me da cuenta del nivel de logro de la competencia del niño?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos corporales expresando movimientos como correr y saltar rodar gatear explorando sus posibilidades.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza movimientos coordinación OCULO-MANUAL y PODAL al tirar de la sogá Logra la interacción con sus compañeros y expresa sus emociones al compartir con sus pares
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:		
<ul style="list-style-type: none"> Hojas bond A4 crayones soga Se desarrollará en el aula de psicomotricidad 		
SECUENCIA METODOLÓGICA		
<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> Asamblea: Recordamos las normas de convivencia y se crearán acuerdos con los niños para evitar accidentes Intención motriz: El niño realiza coordinación óculo-manual y podal al tirar de la sogá midiendo su fuerza. Presentación del material: Se les coloca el circuito con los sólidos geométricos, los cuales serán proporcionados a los niños para su libre exploración, además se les entregara las latas para que puedan tocar y expresar sus características. 		
Desarrollo		

- **Exploración motriz:** Se solicita a los niños formar dos grupos de manera libre con la misma cantidad de niños y luego se les menciona que deberán jalar hacia ambos lados, midiendo su fuerza y realizando coordinación de brazos y piernas, se anima a los niños a empezar el juego y ganar.
- **Relajación:** Se les pide a los niños y niñas formar un círculo para que empecemos a inhalar y exhalar de esta manera desfogaremos el cansancio seguidamente cantaremos una canción para relajarnos.

Cierre

- **Representación:** Se les entrega una hoja bond A4 a cada niño para que pueda registrar lo que realizó en el juego tira la soga.
- **Socialización:** Una vez finalizado la representación cada niño expresa lo que dibujó en su hoja, seguidamente cada niño expresará cómo se sintió en la actividad. Para finalizar felicito a los niños por la actividad realizada y se les pregunta: ¿les gusto este juego? ¿Por qué? ¿Qué te gusto más? .

OBSERVACIONES DEL TALLER:

TRANSLADA EL GLOBO		
TALLER: PSICOMOTRICIDAD		
<p>Intereses y necesidades de los niños y niñas: Durante la ejecución del taller anterior los niños y niñas mencionaron que les gustaría jugar con el globo; por ello este taller surge del interés de los niños y ayudara a su desarrollo psicomotor.</p>		
PROPOSITO DE APRENDIZAJE:		
Competencias	Desempeños	¿Qué me da cuenta del nivel de logro de la competencia del niño?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos corporales expresando movimientos como correr, saltar, rodar, gatear explorando sus posibilidades y se desplaza de un lugar al otro en los que expresa sus emociones	<ul style="list-style-type: none"> Se desplaza de un lugar al otro corriendo y en sig-sag trasladando su globo
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:		
<ul style="list-style-type: none"> Hojas bond A4 Una caja Globos Esta actividad se desarrollará en el aula de psicomotricidad * Crayones * Ula-ula * Fichas del recorrido realizado 		
SECUENCIA METODOLÓGICA		
<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> Asamblea: recordamos las normas de convivencia y se crearán acuerdos con los niños para evitar accidentes Intención motriz: Con esta actividad el niño se trasladará de un lugar al otro utilizando el globo así mismo realizará un recorrido de zigzag el cual ayudará a su desarrollo psicomotor. Presentación del material: se les entregará el material dejando que los niños exploren libremente, a continuación, se les presenta el recorrido que realizaran para llegar al globo así mismo se les pide que ayuden al globo a trasladarse. 		
<p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> Exploración motriz: Luego de conocer el recorrido se les invita a los niños trasladar el globo de un lugar al otro considerando la propuesta de la docente. Cada niño y niña se trasladará corriendo de manera individual, el rato para el niño será realizar el recorrido de zigzag para ello utilizarán su criterio Asimismo los niños y niñas mejorarán su desarrollo psicomotor grueso utilizando un material de su interés. Relajación: Les pediré a los niños y niñas ubicarse en el círculo amarillo o formar un círculo para que empecemos a inhalar y exhalar de esta manera desfogaremos el cansancio seguidamente cantaremos una canción para relajarnos. 		

Cierre

- **Representación:** Se les entregará una ficha del recorrido a los niños y niñas donde representarán la acción de sig-sag que realizaron anteriormente en el taller de psicomotricidad.
- **Socialización:** Para finalizar los niños expresarán cómo se sintió en la actividad, además cada niño expresará si tuvo alguna dificultad y cómo lo superó. Por último, les pregunto qué les gustaría hacer la próxima vez.

OBSERVACIONES DEL TALLER:

AMASAR Y MOLDEAR ME DIVIERTE

TALLER: **Artes Visuales**

Intereses y necesidades de los niños y niñas: Se busca mejor a su desarrollo motor fino para ello se les proporcionará plastilina la cual será utilizada de manera libre así mismo se realizará la técnica de expansión con la plastilina.

PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

Competencias	Desempeños	¿Qué me da cuenta del nivel de logro de la competencia del niño?
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Muestra y comenta de forma espontánea a sus compañeros y adultos de su entorno lo que a realizado al crear proyectos artísticos	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza su imaginación y su libre elección para decorar utilizando la plastilina

ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES:

- El taller se organiza y desarrolla en el aula
- Ficha de frutas
- plastilina

SECUENCIA METODOLÓGICA

Inicio

- **Asamblea:** Nos reunimos en media luna para empezar a recordar nuestras normas de convivencia
- Se les pide a los niños estar atentos cuando estemos en la asamblea para que luego podamos empezar la creación, Por último, realizamos acuerdos para el cuidado del material.

Desarrollo

- **Exploración del material:** Se les coloca los materiales en cada lugar y se les pregunta qué podemos realizar con la plastilina a continuación de juego se les entregará la ficha y se les pide a los niños escoger la fruta que más les gusta para empezar su creación.
- **Propuesta de la docente:** La docente coloca diferentes muestras en la pizarra de cómo utilizar la plastilina y menciona una fruta que me gusta para que los niños también escojan libremente que fruta les gusta más para empezar a utilizar el material y realizar su propia creación.
- **Propuesta del niño:** Los niños y niñas utilizarán el material brindado para empezar su creación artística. Considerando la propuesta del docente así mismo en el transcurso felicitamos sus trabajos.

Cierre

- **Verbalización:** conversamos sobre su trabajo creativo e invito a expresar lo que hicieron y cómo se sintieron en el proceso, por último, felicito a su participación y mérito. Para culminar el taller les preguntó qué les gustaría hacer la próxima vez.

OBSERVACIONES DEL TALLER:

TALLER		
Taller de PSICOMOTRICIDAD para niños y niñas de 4 años. Nombre de taller: Carrera de sacos siguiendo un recorrido 12-2023		Fecha: 19-12-2023
INTERESES Y NECESIDADES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS:		
<ul style="list-style-type: none"> ● Manifestar sus sentimientos y emociones a través del movimiento. ● Comprende su cuerpo. 		
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
Competencia	Desempeños	¿Qué me da cuenta del nivel de logro de la competencia del niño?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Explora, desplaza en el juego carrera de sacos siguiendo un recorrido, según sus posibilidades de equilibrio, movimiento y coordinación.
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES		
<ul style="list-style-type: none"> - Sacos. - Sólidos geométricos. - Conos. - Espacio amplio, patio. 		
SECUENCIA METODOLÓGICA		
<p>INICIO: Se les preparó el espacio y los materiales para el desarrollo del taller.</p> <p>ASAMBLEA: Se realiza la asamblea, los niños(as) recuerdan los acuerdos de trabajo, el uso de los materiales y sus cuidados.</p> <p>PRESENTACIÓN DEL MATERIAL: Se les presenta los materiales para realizar el taller.</p> <p>INTENCIÓN MOTRIZ: La intención de la actividad es que los niños y niñas exploren de manera libre y realicen movimientos de coordinación al momento de pasar con los sacos por los obstáculos, respetando y cuidando su cuerpo y de su compañero; realizarán diversos movimientos en relación a las posibilidades de su cuerpo y en relación al espacio y materiales.</p>		

DESARROLLO:**EXPRESIVIDAD MOTRIZ:**

- Los niños y niñas exploran los materiales.
- Invitamos a los niños y niñas a realizar el trayecto de manera libre.
- Ellos proponen las secuencias que ellos quieren realizar, los demás la realizan si lo desean.
- Les delimitamos el espacio donde deberán realizar sus movimientos de coordinación.
- Al finalizar este momento, invitamos a los niños y niñas a ordenar el material.

RELAJACIÓN: Los niños y niñas en el lugar de la asamblea, se imaginan que son unos muñecos de nieve que se derriten; se relajan, nos comentan lo que más les gusta.

CIERRE:

REPRESENTACIÓN: Los niños y niñas dibujan lo que más les gusta de la actividad.

SOCIALIZACIÓN: Escuchamos a cada niña, niño, de manera voluntaria que comente lo que realizó durante el taller y

¿cómo se sintió?, ¿Qué partes de su cuerpo movieron durante el taller?, ¿Qué materiales se han utilizado?, ¿Qué más podríamos hacer con los materiales? ¿Qué taller se realizó? Y que les gustaría trabajar en el próximo taller.

TALLER		
Taller de PSICOMOTRICIDAD para niños y niñas de 4 años. Nombre de taller: Camino por obstáculos con la pelota. 2023		Fecha: 22-12-
INTERESES Y NECESIDADES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS:		
<ul style="list-style-type: none"> • Manifestar sus sentimientos y emociones a través del movimiento. • Comprende su cuerpo. 		
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
Competencia	Desempeños	¿Qué me da cuenta del nivel de logro de la competencia del niño?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Explora, desplaza y coordina sus movimientos óculo manual-podal al momento de cruzar los obstáculos con la pelota, según sus posibilidades en relación espacio y materiales.
ORGANIZACION DEL ESPACIO Y MATERIALES		
<ul style="list-style-type: none"> - Maderas. - Pelotas, cajas. - Escalera. - Música - Papel bond, lápiz. - Espacio amplio, patio. 		
SECUENCIA METODOLÓGICA		
<p>INICIO: Se les preparó el espacio y los materiales para el desarrollo del taller.</p> <p>ASAMBLEA: Se realiza la asamblea, los niños(as) recuerdan los acuerdos de trabajo, el uso de los materiales y sus cuidados.</p> <p>PRESENTACIÓN DEL MATERIAL: Se les presenta los materiales para realizar el taller.</p> <p>INTENCIÓN MOTRIZ: La intención de la actividad es que los niños y niñas exploren de manera libre y realicen movimientos de coordinación óculo manual- podal al momento de pasar por los obstáculos de madera y trasladar la pelota por los mismos, pasen por la escalera usando ambos pies, donde demuestran coordinación al pasar con el juego carretilla. trabajo en pares; equilibrio en relación a las posibilidades de su cuerpo, espacio y materiales.</p>		

DESARROLLO:**EXPRESIVIDAD MOTRIZ:**

- Los niños y niñas exploran los materiales.
- Invitamos a los niños y niñas a realizar el trayecto de manera libre.
- Ellos proponen las secuencias que ellos quieren realizar, los demás la realizan si lo desean.
- Les delimitamos el espacio donde deberán realizar sus movimientos de coordinación.
- Al finalizar este momento, invitamos a los niños y niñas a ordenar el material.

RELAJACIÓN: Los niños y niñas en el lugar de la asamblea, se imaginan que son unos muñecos de nieve que se derriten; se relajan, nos comentan lo que más les gusta.

CIERRE:

EVIDENCIAS DE LA EJECUCION DEL INSTRUMENTO

ESCALA DE ESTIMACIÓN POR CATEGORÍA DE FRECUENCIA DEL JUEGO LÚDICO EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Nombre del niño: Sharmila Vega Roque

Edad: 4 años

Centro educativo: I.E.I. Inmaculada Concepción

Fecha: 22 - 12 - 2023

ALTERNATIVAS:

4. SIEMPRE	3. CASI SIEMPRE	2. CASI NUNCA	1. NUNCA
-------------------	------------------------	----------------------	-----------------

DIMENSIONES	NRO	ITEMS	Siempre	Casi Siempre	Casi nunca	Nunca
TIPOS DE JUEGO LÚDICO		Respetar acuerdos para la buena ejecución del juego.	X			
		Realiza juegos siguiendo indicaciones	X			
		Promueve la interacción con sus pares "traslada el globo".	X			
		Muestra calma y concentración en el juego "traslada el globo".		X		
		Interactúa con sus pares en el juego "tira la soga"	X			
		Realiza juegos de manera grupal permitiendo la interacción, la cooperación, comunicación y solidaridad.	X			
		Participa activamente fomentando el trabajo en equipo.	X			

	Participa del juego "rayuela" utilizando su coordinación óculo podal.	X			
	Participa del juego "carrera de sacos"		X		
	Se expresa artísticamente mediante el dibujo.	X			
TIPOS DE DESARROLLO PSICOMOTOR	Realiza actividades como colorear y garabatear	X			
	Realiza acciones como amasar, enrollar y aplastar	X			
	Manipula la masa y promueve su coordinación viso-manual	X			
	Juega con la plastilina y modela diferentes figuras.	X			
	Realiza bolitas de plastilina usando el pulgar e índice.	X			
	Realiza movimientos de coordinación óculo manual y podal utilizando material concreto	X			
	Realiza saltos con ambos pies sin perder el equilibrio corporal.	X			
	Usa ambos pies al saltar en la escalera de agilidad	X			
	Lanza pelotas regulando su fuerza.	X			
	Fortalece su coordinación óculo manual en el juego "la carretilla"	X			
	Realiza saltos desde pequeñas alturas sin caer	X			
	Corre cambiando de dirección sin dificultad	X			

ESCALA DE ESTIMACIÓN POR CATEGORÍA DE FRECUENCIA DEL JUEGO LÚDICO EN EL
DESARROLLO PSICOMOTOR

Nombre del niño: Ibanca Vallejo Taype.

Edad: 4 años

Centro educativo: I.E.I. Inmaculada Concepción

Fecha: 22 - 12 - 2023

ALTERNATIVAS:

4. SIEMPRE	3. CASI SIEMPRE	2. CASI NUNCA	1. NUNCA
------------	-----------------	---------------	----------

DIMENSIONES	NRO	ITEMS	Siempre	Casi Siempre	Casi nunca	Nunca
TIPOS DE JUEGO LÚDICO		Respetar acuerdos para la buena ejecución del juego.	X			
		Realiza juegos siguiendo indicaciones	X			
		Promueve la interacción con sus pares "traslada el globo".	X			
		Muestra calma y concentración en el juego "traslada el globo".	X			
		Interactúa con sus pares en el juego "tira la soga"	X			
		Realiza juegos de manera grupal permitiendo la interacción, la cooperación, comunicación y solidaridad.	X			
		Participa activamente fomentando el trabajo en equipo.	X			

	Participa del juego "rayuela" utilizando su coordinación óculo podal.		X		
	Participa del juego "carrera de sacos"		X		
	Se expresa artísticamente mediante el dibujo.	X			
TIPOS DE DESARROLLO PSICOMOTOR	Realiza actividades como colorear y garabatear	X			
	Realiza acciones como amasar, enrollar y aplastar	X			
	Manipula la masa y promueve su coordinación viso-manual	X			
	Juega con la plastilina y modela diferentes figuras.	X			
	Realiza bolitas de plastilina usando el pulgar e índice.	X			
	Realiza movimientos de coordinación óculo manual y podal utilizando material concreto		X		
	Realiza saltos con ambos pies sin perder el equilibrio corporal.		X		
	Usa ambos pies al saltar en la escalera de agilidad		X		
	Lanza pelotas regulando su fuerza.	X			
	Fortalece su coordinación óculo manual en el juego "la carretilla"		X		
	Realiza saltos desde pequeñas alturas sin caer	X			
	Corre cambiando de dirección sin dificultad	X			

MATRIZ DE CONTINGENCIA

“APLICACIÓN DE JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INMACULADA CONCEPCIÓN- AREQUIPA 2023.”

AUTOR(A): AGUILAR APAZA, GIANIRA MELANY Y AROQUIPA IDME, ELIZABETH KARINA

PROGRAMA DE EDUCACION

ESPECIALIDAD: EDUCACION INICIAL

PROBLEMAS GENERAL	OBJETIVOS GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA	
						DISEÑOS DE INVESTIGACION	DATOS DE RECOLECCIÓN
¿De qué manera la aplicación de juego lúdico para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4 años de Educación	Determinar cómo la aplicación de juego lúdico mejorará el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4 años de Educación	Es probable que la aplicación de juego lúdico mejore el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4 años de Educación	Juego lúdico	1. Juegos de reglas 2. Juegos pasivos 3. Juegos cooperativos 4. Juegos tradicionales	1.- Respeta acuerdos para la buena ejecución del juego 2.- Realiza juegos siguiendo indicaciones. 3.- Promueve la	No experimental	Ficha de Observación Encuesta

de 4 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción- Arequipa 2023?	Inicial de la Institución Educativa Inmaculada Concepción- Arequipa 2023	años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción- Arequipa 2023			interacción con sus pares. 4.- Muestra calma y concentración en el juego “traslada el globo”. 5.- Interactúa con sus pares en el juego “tira la soga” 6.- Realiza juegos de manera grupal		
--	--	--	--	--	---	--	--

					<p>permitiendo la interacción, la cooperación, comunicación y soga”</p> <p>6.- Realiza juegos de manera grupal permitiendo la interacción, la cooperación, comunicación y solidaridad.</p> <p>7.-Participa activamente</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>fomentando el trabajo en equipo.</p> <p>8.- Participa del juego “rayuela” utilizando su coordinación óculo podal.</p> <p>9.- Participa del juego “carrera de sacos”</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					10.- Se expresa artísticamente mediante el dibujo. 11.-Realiza actividades como colorear y garabatear. 12.-Realiza		
	ESPECIFICOS	ESPECÍFICOS	Desarrollo psicomotor	Motricidad gruesa		TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS	INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
	Determinar el juego de reglas en el desarrollo	• Los niños de 4 años que participan en					

	<p>psicomotor en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inmaculada concepción- Arequipa 2023</p>	<p>juegos lúdicos que involucran movimiento (correr, saltar, trepar) mostrarán una mejora significativa en su coordinación, equilibrio y fuerza en comparación con aquellos que no participan en este tipo de juegos.</p>		<p>Motricidad fina</p>	<p>acciones como amasar, enrollar y aplastar. 13.- Manipula la masa y promueve su coordinación viso-manual 14.- Juega con la plastilina y modela diferentes figuras. 15.- Realiza bolitas de</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>ENCUESTA</p>
--	---	---	--	------------------------	---	-----------------------------	-----------------

	<p>Determinar la psicomotricidad fina en el juego lúdico en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inmaculada concepción- Arequipa 2023</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños de 4 años que participan en juegos lúdicos que integran conceptos educativos (matemáticas, lenguaje) mostrarán un mejor rendimiento en pruebas de aprendizaje de 			<p>plastilina usando el pulgar e índice. 16.-Realiza movimientos de coordinación óculo manual y podal utilizando material concreto</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

		<p>estos conceptos en comparación con aquellos que no participan en este tipo de juegos.</p>					
	<p>Determinar la psicomotricidad gruesa en el juego lúdico en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inmaculada</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los niños de 4 años que participan en juegos lúdicos en grupo mostrarán una mayor 				<p>POBLACION</p> <p>Son los 12 niños de 4 años</p>	<p>MUESTRA</p> <p>Son los 12 niños de 4 años de la institución educativa Inmaculada Concepción</p>

	Concepción- Arequipa 2023.	capacidad para interactuar socialmente, colaborar y desarrollar habilidades emocionales como la empatía y la tolerancia en comparación con aquellos que juegan individualmente.				TECNICA DE MUESTREO	TECNICA DE ANALISIS ESTADISTICO
						La encuesta	Para obtener los resultados utilizaremos el programa de excel

EVIDENCIAS**INTERPRETACION**

En la imagen se puede observar que los niños pasan el circuito llevando un globo, esta actividad permite al niño mantener el equilibrio y ser cuidadoso con un material facil de romperse, ademas se realizo el camino en zig -zag en el juego TRANSLADA EL GLOBO.



INTERPRETACION

En la imagen observamos a los niños realizando el circuito de TRANSLADA EL GLOBO pero de regreso al inicio, donde pasan por los mismo obstaculos, con la diferencia que ahora se aumenta la velocidad. Asi mismo Podemos observar como sus compañeritos motivan a sus amigos.



INTERPRETACION

En la imagen observamos que la niña se encuentra ganando el circuito, probablemente por el buen manejo de sus habilidades motrices, sin embargo el niño aun sigue superando los obstáculos con mas tranquilidad.



INTERPRETACION

En la imagen observamos que la docente les menciona que debemos hacer acuerdos para el cuidado personal y respeto entre compañeros, por lo que luego los niños de 4 años expresan algunos acuerdos para el juego.



INTERPRETACION

En la imagen observamos que los niños y niñas están jugando en el juego de la rayuela, este juego no solo ayuda a su Desarrollo psicomotor sino también ayuda a reconocer los números del 1 al 8



INTERPRETACION

En la imagen observamos que mi compañera le está indicando a los niños cómo es el juego y cómo lo deberían de realizar para la Buena ejecución del juego.



INTERPRETACION

En la imagen observamos de que el niño está saltando cuadro por cuadro y se está dando cuenta de qué número está yendo y también reconoce el número y empieza a contar



INTERPRETACION

En la imagen observamos que mi compañera está explicando a los niños el taller que se va a proporcionar y todos los niños escuchan atentamente



INTERPRETACION

En la imagen observamos que los niños están saltando en el juego rayuela y esta de regreso al inicio del juego.



INTERPRETACION

En la imagen observamos que los niños están jugando en el juego rayuela en la que los niños y niñas pasan de uno en uno



INTERPRETACION

En la imagen observamos que los niños y niñas están jugando con los sacos saltando hacia los conos en el juego de salto en saco, superando los obstáculos y sus compañeros animan a un compañero para que sea el ganador.



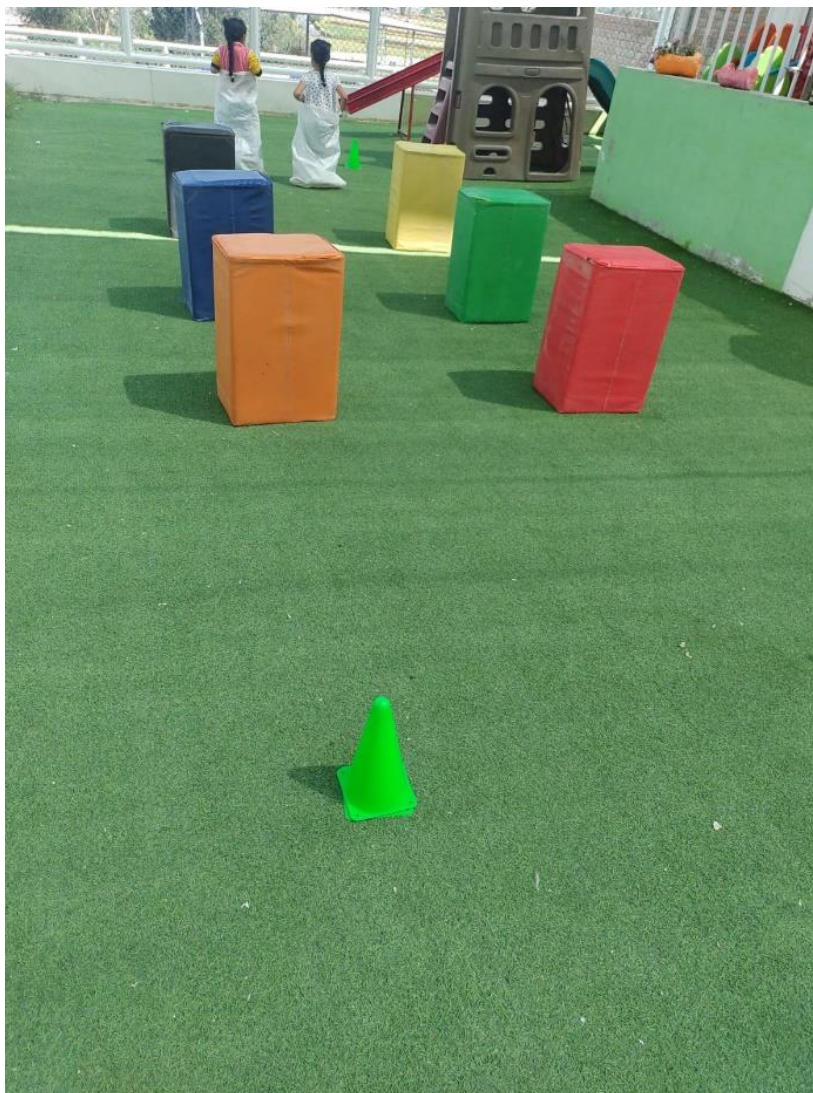
INTERPRETACION

En la imagen observamos que mi compañera les explica cómo deberían de usar la plastilina amasando en la mesa y les explica, los niños empiezan a realizar su creación de manera libre y creativa.



INTERPRETACION

En la imagen observamos que la niña está saltando alrededor de los los cuadrados de Esponja y el niño la observa como ella salta



INTERPRETACION

En la imagen observamos que las niñas están saltando en el juego de los sacos hasta llegar el final



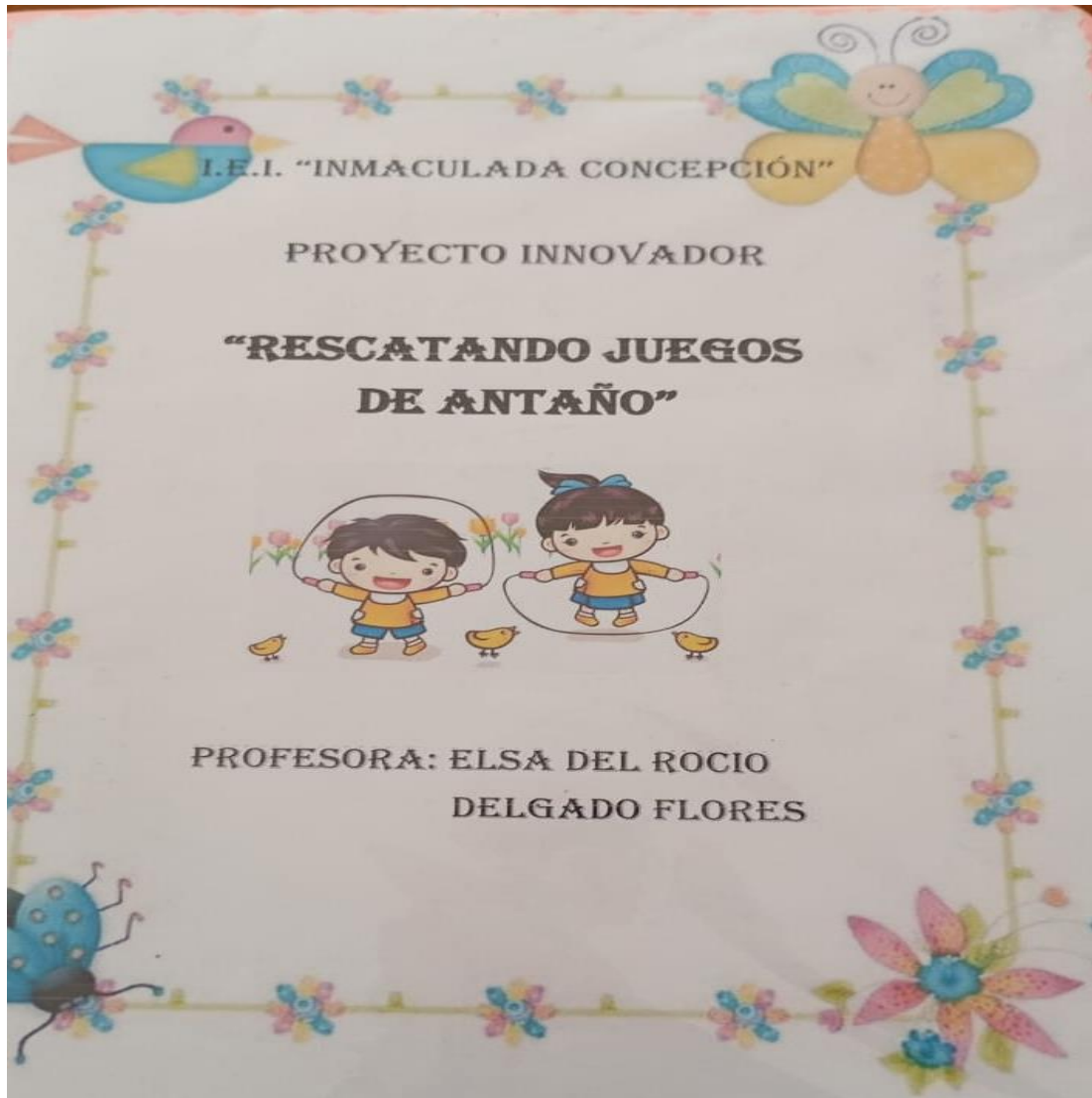
INTERPRETACION

El imagen observamos que los niños y niñas están jugando en un circuito donde los niños saltan de uno en uno para que puedan llegar a la escalera que está en el piso.



INTERPRETACION

En la imagen observamos que el niño y niña están jugando a la carretillita, luego de insertar la pelota en el cesto.



INTERPRETACION

En la imagen Podemos observar el cuaderno viajero con el Proyecto “RESCATANDO JUEGOS DE ANTAÑO” que esta dirigido por la directora Elsa Rocio con el fin de que el cuaderno sea llevado cada fin de semana por una madre de familia, donde la madre de familia pueda escribir un juego ludico tradicional en la que luego de ser entregado a la docente, se realiza un dialogo entre maestra y alumnos sobre las reglas y proposito del juego ,asi lograr la ejecucion del juego, para la mejorar del Desarrollo psicomotor de los niños como se sugirio por las investigadoras. Hasta el momento este cuaderno ya fue entregado a 10 madres de familia y se va ejecutando los juegos sugeridos



INTERPRETACION

En la imagen se puede observar que una madre de familia del aula de 4 años de la I.E. Inmaculada Concepcion entrega el cuaderno viajero titulado Proyecto “RESCATANDO JUEGOS DE ANTAÑO” a la maestra y dialogan acerca de este juego que adiciono en el cuaderno.