



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**BPROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA**



**JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR**  
**EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IEI N° 1069 SANCUTA DEL**  
**DISTRITO DE PILCUYO, EL COLLAO – PUNO 2018**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**PRESENTADA POR:**

**MARIA HILDA QUISPE FLORES**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:**  
**BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**PUNO – PERÚ**

**2019**



NOMBRE DEL TRABAJO

**JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IEI N° 1069 SANCUTA DEL DISTRITO DE PILCUYO, EL COLLAO - PUNO 2018**

AUTOR

**MARIA HILDA QUISPE FLORES**

RECUESTO DE PALABRAS

**11304 Words**

RECUESTO DE CARACTERES

**63964 Characters**

RECUESTO DE PÁGINAS

**70 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**812.8KB**

FECHA DE ENTREGA

**Jan 11, 2024 9:21 AM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Jan 11, 2024 9:22 AM GMT-5**

● **20% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos:

- 20% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)

Dr. Felipe Gutiérrez Osco  
DOCENTE FCEUDC - UNA - PUNO



Gabriela Cornejo Valdivia  
DIRECTORA DE ESTUDIOS  
Programa de Complementación Académica

Resumen



## DEDICATORIA

El presente informe dedico primeramente a Dios por darme la vida y por guiarme en cada paso que doy. También a mi familia, en especial a mi madre que me dio su cariño, amor y apoyo para seguir estudiando la complementación del bachiller satisfactoriamente.



## AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento infinito a la Universidad Nacional del Altiplano-Puno. Por haberme optado la carrera de bachiller de complementación académica en la Facultad de Educación.

A los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación, en especial a la docente Yolanda por los ánimos y motivación para la realización de la presente investigación y por ende realizar un verdadero aporte a través de nuestra investigación para mejorar nuestra calidad educativa.

A mi director y asesor de tesis. La persona que me respaldó de manera incondicional aportando sus amplios conocimientos y valiosas experiencias, contribuyendo significativamente a la conclusión exitosa del proyecto de investigación.

Un agradecimiento especial a la Institución Educativa Inicial en donde se está realizando el proyecto de investigación.



# ÍNDICE GENERAL

	Pág.
<b>DEDICATORIA</b>	
<b>AGRADECIMIENTO</b>	
<b>ÍNDICE GENERAL</b>	
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b>	
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b>	
<b>ÍNDICE DE ANEXOS</b>	
<b>ÍNDICE DE ACRÓNIMOS</b>	
<b>RESUMEN .....</b>	<b>13</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>14</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>INTRODUCCIÓN</b>	
<b>1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>16</b>
<b>1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....</b>	<b>17</b>
1.2.1. Problema general .....	17
1.2.2. Problemas específicos.....	17
<b>1.3. HIPOTESIS DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>17</b>
<b>1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.....</b>	<b>18</b>
<b>1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>18</b>
1.5.1. Objetivo general .....	18
1.5.2. Objetivos específicos .....	19
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>REVISIÓN DE LITERATURA</b>	
<b>2.1. ANTECEDENTES.....</b>	<b>20</b>



<b>2.2.</b>	<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>22</b>
2.2.1	Educación psicomotriz .....	22
2.2.2	Los juegos tradicionales.....	22
2.2.3	Los juegos sociales.....	23
2.2.4	Ritmo Corporal .....	23
2.2.5	Importancia de la Educación Psicomotriz. ....	24
2.2.6	Los materiales de trabajo.....	24
2.2.7	El juego como actividad que desarrolla las cualidades coordinativas en el niño.....	24
2.2.8	El valor de los juegos psicomotrices .....	25
2.2.9	Juegos de fundamentación coordinativa.....	26
2.2.10	Utilización de juegos psicomotrices .....	27
2.2.11	La coordinación visomotora .....	28
2.2.12	El medio ambiente y el desarrollo de las conductas motrices.....	29
2.2.13	Estimulación ambiental.....	32
2.2.14	Conductas motrices en la infancia y adolescencia. ....	33
2.2.15	Las conductas motrices entre los 2 y 6 años o la motricidad maternal y preescolar. ....	37
2.2.16	El equilibrio en preescolar.....	38
2.2.17	Test de Ozeretski Guilmain.....	39
<b>2.3.</b>	<b>MARCO CONCEPTUAL .....</b>	<b>42</b>

### **CAPÍTULO III**

#### **MATERIALES Y MÉTODOS**

<b>3.1.</b>	<b>UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO .....</b>	<b>43</b>
<b>3.2.</b>	<b>PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO .....</b>	<b>43</b>



<b>3.3.</b>	<b>MATERIAL DE PROCEDENCIA DEL ESTUDIO.....</b>	<b>43</b>
3.3.1	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	43
3.3.2	Tipo y diseño de investigación.....	44
<b>3.4.</b>	<b>POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>44</b>
<b>3.5.</b>	<b>DISEÑO ESTADÍSTICO.....</b>	<b>45</b>
<b>3.6.</b>	<b>PROCEDIMIENTO .....</b>	<b>45</b>
<b>3.7.</b>	<b>VARIABLES .....</b>	<b>46</b>
<b>3.8.</b>	<b>ANÁLISIS DE RESULTADOS.....</b>	<b>46</b>

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

<b>4.1</b>	<b>RESULTADOS .....</b>	<b>48</b>
<b>4.2</b>	<b>DISCUSIÓN .....</b>	<b>57</b>
<b>V.</b>	<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>58</b>
<b>VI.</b>	<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>59</b>
<b>VII.</b>	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>60</b>
<b>ANEXOS.....</b>		<b>61</b>

**Área** : Ciencias Sociales.

**Tema** : Educación y dinámica educativa.

**Fecha de sustentación:** 22 / Agosto /2019



## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
<b>Tabla 1.</b> Población de alumnos del nivel inicial de la IE Nro. 1069 de Sancuta El Collao .....	44
<b>Tabla 2.</b> Operacionalización de variables .....	46
<b>Tabla 3.</b> Para la interpretación cualitativa y cuantitativa se hace uso del siguiente baremo: .....	48
<b>Tabla 4.</b> Juegos psicomotrices según pruebas aplicadas en los alumnos de 4 y 5 años de la de la institución educativa Inicial Nro. 1069 de Sancuta El Collao Ilave .....	49
<b>Tabla 5.</b> Para realizar la mejor interpretación de los datos obtenidos haremos uso del siguiente baremo propuesto por H.A. Sturges. ....	50
<b>Tabla 6.</b> Desarrollo de la coordinación visomotora gruesa en los alumnos de 4 y 5 años de la institución educativa Inicial Nro. 1069 de Sancuta El Collao Ilave .....	51
<b>Tabla 7.</b> Desarrollo de la coordinación visomotora fina de los niños de 4 y 5 años de la institución educativa Inicial Nro. 1069 de Sancuta El Collao Ilave .	52
<b>Tabla 8.</b> Desarrollo de la coordinación visomotora fina en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa Inicial Nro. 1069 de Sancuta El Collao Ilave .	53
<b>Tabla 9.</b> Desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa en los alumnos de 4 y 5 años de la institución educativa Inicial Nro. 1069 de Sancuta El Collao Ilave .....	54
<b>Tabla 10.</b> Promedio de puntajes en las pruebas de evaluación de la coordinación visomotora y notas de los juegos de estimulación en los alumnos 4 y 5 de la I.E.I Nro. 1069 de Sancuta El Collao Ilave .....	55



<b>Tabla 11.</b>	Matriz de correlaciones entre pruebas de evaluación de la coordinación visomotora y notas de los juegos de estimulación en los alumnos 4 y 5 años de la I.E.I Inicial Nro. 1069 de Sancuta El Collao Ilave.....	56
------------------	---	----



## ÍNDICE DE FIGURAS

	<b>Pág.</b>
<b>Figura 1.</b> Intento exitosos en cada riel, en equilibrio hacia atrás – Test 1 .....	51
<b>Figura 2.</b> Cantidad de saltos alte mados con ambos pies (%) – Test 2 .....	52
<b>Figura 3.</b> Cantidad de saltos con sogas (%) – Test 3. ....	53
<b>Figura 4.</b> Cantidad de intercepciones de pelota (%) test 4 .....	54



## ÍNDICE DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
<b>ANEXO 1:</b> Descripción de los juegos .....	62
<b>ANEXO 2:</b> Instrumento de recolección de datos .....	65
<b>ANEXO 3:</b> Prueba psicomotor.....	67
<b>ANEXO 4:</b> Test de coordination.....	68
<b>ANEXO 5:</b> Declaración jurada de autenticidad de trabajo de investigación .....	69
<b>ANEXO 6:</b> Autorización para el depósito de trabajo de investigación en el repositorio institucional .....	70



## ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

CDM	: Coordinación dinámica de manos
CDG	: Coordinación dinámica general
EQ	: Equilibrio
RAP	: Rapidez
OE	: Organización del espacio
OET	: Estructura espacio temporal
LAT	: Lateralidad
SIN-PAR	: Sincinecias. Paratonía



## RESUMEN

Con este estudio, se pretende determinar la relevancia de los juegos psicomotrices de estimulación en el progreso de la coordinación visomotora fina y gruesa. Para alcanzar este objetivo, se llevó a cabo un trabajo con una muestra de 18 alumnos pertenecientes al nivel inicial de la Institución Educativa 1069 de Sancuta El Collao. La investigación se caracteriza por su enfoque descriptivo correlacional. Este conjunto de alumnos participó en 5 sesiones de juegos psicomotrices, durante las cuales se evaluó su rendimiento en dichos juegos utilizando una escala vigesimal. Posteriormente, se administraron 4 pruebas de coordinación visomotora, cada una con una escala de evaluación que iba de 0 a 25, con el propósito de medir los niveles de desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa de los estudiantes. Los resultados indicaron una relación significativa entre la ejecución en los juegos psicomotrices y los resultados de las pruebas de coordinación visomotora fina y gruesa, evidenciando una correlación positiva considerable con un valor de  $r = 0.62$ . Este resultado se interpreta como una asociación positiva y significativa. En conclusión, los estudiantes de la Institución Educativa 1069 El Collao Ilave exhiben un notable progreso en la coordinación visomotora fina y gruesa. Recomendamos a la autoridad universitaria que, con el objetivo de garantizar una formación profesional adecuada para los estudiantes, impulse la adquisición de equipos e infraestructura que fomente la investigación entre los estudiantes.

**Palabras claves:** juegos, tradición, desarrollo, niño y psicomotor



## ABSTRACT

With this study, the aim is to determine the relevance of psychomotor stimulation games in the progress of fine and gross visuomotor coordination. To achieve this goal, a work was carried out with a sample of 18 students from the initial level of the Educational Institution 1069 in Sancuta El Collao. The research is characterized by its descriptive correlational approach. This group of students participated in 5 sessions of psychomotor games, during which their performance was evaluated using a vigesimal scale. Subsequently, 4 visuomotor coordination tests were administered, each with an evaluation scale ranging from 0 to 25, to measure the levels of development of fine and gross visuomotor coordination in students. The results indicated a significant relationship between performance in psychomotor games and the results of fine and gross visuomotor coordination tests, showing a considerable positive correlation with a value of  $r = 0.62$ . This result is interpreted as a significant and positive association. In conclusion, students from Educational Institution 1069 El Collao have demonstrate notable progress in fine and gross visuomotor coordination. We recommend to the university authority that, in order to ensure adequate professional training for students, they promote the acquisition of equipment and infrastructure to encourage research among students.

**Key words:** games, tradition, development, boy and psychomotor



# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

El juego representa un elemento impactante en la preparación de la vida emocional del niño; al participar en juegos, se moldea y fortalece el carácter, se internalizan valores y se fomenta la creatividad. Los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo del lenguaje, estimulan la inventiva y fomentan el espíritu de observación. Dada la relevancia de los juegos en el desarrollo emocional de los niños y niñas, es imperativo incorporarlos en el ámbito de la educación formal. La presente tesis se organiza en los siguientes capítulos:

**CAPITULO I;** En relación con la presentación del problema de investigación y su justificación, se derivan la hipótesis general, las hipótesis específicas y se contempla el objetivo.

**CAPITULO II;** Se exploran algunos precedentes relacionados con la problemática objeto de investigación. Se expone y detalla el fundamento teórico basado en el análisis y contribuciones científicas de varios investigadores, junto con el glosario de términos.

**CAPITULO III;** Contamos con la descripción del método de investigación empleado para verificar la validez del trabajo, que incluye el período de estudio, los materiales utilizados, las variables de investigación y el diseño estadístico.

**CAPITULO IV;** Se presentan y examinan los resultados de la investigación mediante tablas y figuras. Como complemento al trabajo realizado, se exponen las conclusiones alcanzadas, seguidas de las recomendaciones que la autora considera



apropiadas en función de los objetivos planteados y la hipótesis validada. El documento concluye con la bibliografía y los anexos.

### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Los juegos psicomotrices desempeñan un papel fundamental e integral en la educación física, ya que incluyen una diversidad de actividades motrices que abarcan todos los movimientos realizados por los niños y las niñas. A través de estos juegos, se pueden descubrir las capacidades, habilidades y destrezas de los estudiantes. Los sistemas educativos centrados en la coordinación visomotora fina y gruesa están al alcance de cualquier profesor de nivel inicial, que puede desarrollar un programa de evaluación. En este contexto, las funciones y objetivos de estos sistemas requieren una fase específica de aptitud. Estos enfoques psicomotrices pueden utilizarse como herramientas para clasificar a los estudiantes en grupos homogéneos dentro de las aulas. Su aplicación permite evaluar el grado y la facilidad que los alumnos han alcanzado de acuerdo con los objetivos establecidos por el área, lo que resultará útil para los profesores al resaltar aspectos que consideren débiles o ausentes en algunos alumnos, con el propósito de mejorar la práctica y familiarización con los deportes.

Otros estudios relacionados con la coordinación visomotora fina y gruesa indican que los resultados de estos pueden ser utilizados para evidenciar la capacidad del estudiante, evaluar su avance y servir como fundamento para la clasificación de habilidades. Estas investigaciones también sugieren que los docentes deben desarrollar criterios basados en las características socioafectivas de los alumnos. Además, es necesario tener en cuenta variables como la edad, estatura y peso de los estudiantes.

En el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, el maestro enfrenta diversas restricciones de naturaleza material, como la infraestructura, equipamiento y



material didáctico. También se encuentran limitaciones administrativas, tales como reglamentos, asignación de horarios y restricciones en términos de recursos humanos, principalmente en relación con los alumnos a los que me refiero. Estos aspectos tienen un impacto significativo en la formación integral de los estudiantes.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema general**

- ¿Cuál es la importancia de los “juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los niños de 4 y 5 años de la IEI Nro. 1069 Sancuta, El Collao?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cuáles son las propiedades de los juegos psicomotrices en el fomento de la coordinación visomotora fina y gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N.º 1069 de Sancuta El Collao?
- ¿En qué medida los juegos tradicionales aumentan en el desarrollo psicomotor en los niños de 4 y 5 años de la IEI Nro. 1069 Sancuta El Collao?

## **1.3. HIPOTESIS DE INVESTIGACIÓN**

- H1: Existe relación significativa entre los juegos psicomotrices y el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa en los niños de 4 y 5 años de edad de la institución educativa Nro. 1069 de Sancuta El Collao



- H2: No existe relación significativa entre los juegos psicomotrices y el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa en los niños de 4 y 5 años de edad de la institución educativa Nro. 1069 de Sancuta El Collao

#### **1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO**

La finalidad de este estudio de investigación acerca de la relevancia de los juegos psicomotrices en el progreso de la coordinación visomotora fina y gruesa en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N.º 1069 Sancuta El Collao Ilave es resaltar su importancia en el ámbito socioeducativo. En la actualidad, la sociedad está mayormente conformada por adultos con cierto grado de confianza en sí mismos, y las habilidades motoras juegan un papel crucial en su proceso de desarrollo físico. El movimiento, siendo una forma innata de juego y relajación, incluye acciones como correr, saltar y trepar, las cuales facilitan la coordinación de los movimientos corporales.

Los progenitores y los docentes tienen la responsabilidad de establecer entornos favorables para que los niños adquieran una amplia gama de movimientos corporales apropiados que se adapten a su entorno, con el objetivo de potenciar sus habilidades coordinativas.

#### **1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **1.5.1. Objetivo general**

- Evaluar la relevancia de los juegos psicomotrices en el progreso de la coordinación visomotora fina y gruesa en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N.º 1069 de Sancuta El Collao.



### 1.5.2. Objetivos específicos

- Reconocer la relevancia de los juegos psicomotrices en el avance de la coordinación visomotora fina y gruesa en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N.º 1069 Sancuta El Collao durante el año 2018.
- Describir el nivel de progreso de la coordinación visomotora fina y gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N.º 1069 de Sancuta El Collao.



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1. ANTECEDENTES

Laveriano (2019) se propone establecer la conexión entre el juego educativo y el progreso psicomotor en los niños del Programa de Intervención Temprana "La Victoria", ubicado en el Distrito de Chimbote en el año 2019. Este estudio adopta un enfoque cuantitativo y correlacional, siendo de naturaleza transversal. Se trata de un diseño no experimental, observacional y carece de un grupo de control. La población objeto de estudio comprendió a 165 niños. Al concluir la investigación, se obtuvieron las siguientes conclusiones: el 47% de la muestra pertenece al grupo de niños con el nivel más alto de Juego Educativo, mientras que en la evaluación del desarrollo psicomotor, el 53% de los niños presenta un nivel normal. Al analizar la relación entre el Juego Educativo y el desarrollo psicomotor, se pudo establecer que existe una conexión significativa entre ambas variables.

El propósito de la investigación realizada por Coraima (2018) consiste en identificar la influencia de los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la Institución Educativa 324 Niña Virgen María en Huacho. El proyecto destaca la importancia de los juegos tradicionales, como la rayuela, las canicas y el trompo, como herramientas lúdicas que no solo sirven para el ejercicio físico o la recreación, sino que también son fundamentales para el desarrollo intelectual y psicosocial de los niños. En resumen, la investigación proporciona un espacio para analizar y reflexionar sobre la relevancia de los juegos tradicionales en entornos educativos, permitiendo que los estudiantes adquieran habilidades, valores, cualidades y destrezas necesarias para su vida futura. Además, se concluye que sí existe



una influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa investigada.

Mamani (2018) tiene como propósito principal identificar la efectividad de los juegos tradicionales como herramienta educativa en el progreso psicomotor de los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 en Puno. Los resultados obtenidos muestran que, en la prueba de salida, el 81% del grupo experimental logró la categoría de "sí ha logrado", mientras que el 19% se ubicó en la categoría de "no ha logrado". En el grupo de control, el 66% alcanzó la categoría de "sí ha logrado", y el 34% quedó en la categoría de "no ha logrado", según el Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI). En comparación, esto indica que la aplicación de juegos tradicionales ha logrado un desarrollo psicomotor significativo. Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales son efectivos para el desarrollo psicomotor, ya que hay una diferencia significativa entre el grupo experimental, con un promedio de 15.76, y el grupo de control, con un promedio de 12.56, en la escala de calificaciones del Ministerio de Educación.

Casavilca (2017) tuvo como propósito identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del dominio corporal dinámico en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Estatal N.º 498 "La Victoria" en El Tambo. La investigación adoptó un enfoque aplicado de nivel tecnológico, empleando el método experimental con un diseño preexperimental que incluía pre y post tests en un solo grupo. La conclusión principal se basó en la comparación de las puntuaciones de la prueba de entrada y salida del estudio, donde se determinó que la  $X^2$  Calculada fue de 50.35 en comparación con una  $X^2$  Teórica de 26.2962, con grados de libertad de 16. Dado que  $X^2$  Calculada  $>$   $X^2$  Teórica y el nivel de significancia es  $\rho$ .



## **2.2. MARCO TEÓRICO**

### **2.2.1 Educación psicomotriz**

La Psicomotricidad Educativa se configura como un procedimiento pedagógico donde el educador estimula progresivamente aprendizajes de naturaleza sensorial, perceptiva y motora, con la finalidad de potenciar el desarrollo conductual del niño mediante experiencias significativas.

La psicomotricidad educativa implica comprender y aceptar la propia identidad, ajustar la conducta de manera más efectiva, fomentar la autonomía y asumir responsabilidades en la vida social. En este contexto, se reconoce la unidad del individuo, otorgando al cuerpo un papel central con responsabilidades motoras, a través de las cuales la inteligencia se va desarrollando. (Leboulch 1984, p. 18 )

### **2.2.2 Los juegos tradicionales**

Desde la infancia, empleamos los momentos de tiempo libre para disfrutar y divertirnos. La recreación consiste en llevar a cabo actividades lúdicas y provechosas.

A través de la recreación, también adquirimos diversas habilidades, como la socialización con compañeros de nuestra edad, la interacción con la naturaleza y el entorno circundante. Además, la recreación sirve como un complemento de los conocimientos obtenidos en la escuela y contribuye a nuestra preparación para el futuro.

Una de las actividades que disfrutamos y que constituye una forma de entretenimiento es el juego. Los juegos son actividades placenteras y



espontáneas que siguen reglas específicas. Representan ejercicios recreativos en los cuales se puede ganar o perder. A través de los juegos, tenemos la oportunidad de socializar y establecer amistades con los demás, al mismo tiempo que desarrollamos diversas destrezas y habilidades (Listello, 1994, p. 19).

### **2.2.3 Los juegos sociales**

Estos juegos tienen la responsabilidad de abordar los aspectos emocionales y de fomentar la integración grupal, destacándose por las siguientes características:

- Promueven y estimulan la integración y cohesión de las personas dentro de un grupo.
- Facilitan la amistad entre todos los participantes.
- Ofrecen oportunidades para que todos los niños se conozcan y expresen libremente.

### **2.2.4 Ritmo Corporal**

Aparte del uso de la comunicación verbal, los seres humanos poseemos la capacidad de interactuar mediante un lenguaje gestual; a través de nuestro cuerpo, podemos enviar mensajes, ya que cuenta con diversas formas de expresión que posibilitan el proceso comunicativo.

En este contexto, se puede afirmar que en el lenguaje gestual, el cuerpo sirve como un canal de comunicación. Tanto los gestos como los movimientos corporales se emplean para expresar ideas y establecer comunicación con otras personas.



### **2.2.5 Importancia de la Educación Psicomotriz.**

Es crucial destacar que mientras los niños no tengan pleno conocimiento de su esquema corporal, los juegos colectivos desempeñan un papel significativo en la experiencia de los niños en este rango de edad (6-8 años). Estos juegos, que demandan poca organización y habilidad limitada, resultan especialmente adaptables y populares entre los niños (Leboulch 1994, p. 4).

### **2.2.6 Los materiales de trabajo.**

Entre los elementos de trabajo se encuentran objetos como pelotas, latas, aros, bastones, pelotas medicinales, etc. Estos materiales se utilizan en la combinación de juegos, ya sea de manera competitiva o no, y en competencias sensorio motrices, practicadas como una forma de recreación conforme a las reglas establecidas por el profesor.

Estos juegos pueden caracterizarse por tener una estructura sencilla, donde el número de participantes o la rigidez de las normas son fácilmente comprensibles para los niños. Durante los juegos colectivos, esta simplicidad desempeña un papel relevante en la experiencia de los niños en este rango de edades (6-8 años). Estos juegos demandan poca organización y habilidad limitada, lo que los hace especialmente adaptables y populares entre los niños.

### **2.2.7 El juego como actividad que desarrolla las cualidades coordinativas en el niño.**

Si consideramos el juego como una fundación para cultivar las aptitudes físicas y coordinativas de la Educación Física, creo que compartimos una



perspectiva común. Por lo tanto, es necesario examinarlo y situarlo en el contexto que aspiramos alcanzar.

Es ampliamente reconocido a nivel mundial que a través de juegos psicomotrices, caracterizados por ser recreativos, libres, agradables y espontáneos, los niños entran en contacto con el mundo real. Durante este proceso, internalizan sensaciones, adquieren conocimientos y asimilan patrones de su entorno social. Según J. Piaget, este contacto les facilita la adaptación gradual y la acomodación a la realidad. El desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa del niño dependerá en gran medida de las oportunidades que tenga para jugar.

El juego en niños de esta edad atraviesa diversas fases evolutivas que marcan momentos críticos en su desarrollo, tanto desde una perspectiva psicológica como socioemocional. Sin embargo, la característica constante en las diversas formas que adopta el juego es la actividad sensomotora que experimenta, incluso en aquellos juegos con un enfoque predominante en aspectos intelectuales (Ruis, 1994, p. 35).

### **2.2.8 El valor de los juegos psicomotrices**

Los juegos poseen un valor significativo no solo debido al interés que comúnmente generan en los niños ni por la inmensa alegría que experimentan al participar en ellos. También presentan la gran ventaja de brindar excelentes oportunidades para el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa, así como aspectos físicos, sociales y emocionales.

Observamos en los niños, como resultado de sus éxitos y logros, rostros llenos de alegría y espontaneidad al enfrentarse a compañeros. Además, al notar



la felicidad, risas y comentarios bulliciosos de los niños que han experimentado la camaradería deportiva, podemos comprender la utilidad del juego para contrarrestar los problemas de coordinación fina y gruesa.

El niño en esta etapa no percibirá el juego simplemente como un pasatiempo, ni mucho menos como una actividad con fines lucrativos en el contexto escolar. Más bien, lo verá como una ocupación o una actividad alegre que le proporcionará relajación y liberación de tensiones nerviosas, sirviendo como salida para impulsos normales que a veces se ven reprimidos en su entorno doméstico.

Es importante tener en cuenta que los juegos psicomotrices ofrecen una libertad de acción, naturalidad y placer que el niño experimenta en estas actividades escolares y sociales. Por esta razón, se recomienda que los profesores de Educación Física fomenten de manera constante la participación en estos juegos.

### **2.2.9 Juegos de fundamentación coordinativa**

En este proyecto, proponemos una evaluación gradual y evolutiva de los juegos coordinativos con una perspectiva de generalización extensa. Dado que es complicado especificar en una obra básica la forma y el alcance con los que cada deporte reconocido puede ser enseñado.

Entendemos por juego de fundamentación a la actividad mediante la cual el niño adquiere conocimientos básicos relacionados con el deporte al que se dirige el Programa de Educación Física (PEA). En cuanto a la parte del juego coordinativo, se refiere a las habilidades de movimiento del cuerpo bajo la dirección del sistema nervioso central. Algunos aspectos que el niño en esta



etapa debería comprender incluyen: familiaridad con el terreno de juego y el deporte que se va a practicar, determinar si utilizará los pies o las manos, acciones necesarias para ejecutar movimientos específicos durante el juego, identificación de las dificultades técnicas para lograr el éxito en el juego, y reconocimiento de la importancia de colaborar con los compañeros en momentos pertinentes.

### **2.2.10 Utilización de juegos psicomotrices**

Se encuentran diversos juegos psicomotores, también conocidos como juegos sensoriomotores, que abarcan:

- Juegos que generan animación.
- Juegos calmantes.
- Juegos de imitación.
- Juegos sensoriales.
- Juegos de persecución.
- Juegos de competencia.
- Juegos pre – deportivos.

**Los juegos de Animación:** consisten en que los niños se reúnen de manera voluntaria detrás de un guía seleccionado por el profesor. Los alumnos se desplazan siguiendo la forma de locomoción establecida por el profesor, ya sea caminando, corriendo, etc. Este juego puede llevarse a cabo con dos o más guías simultáneamente.



**Los juegos Calmantes:** son aquellos en los cuales los niños se dispersan de manera libre en el área recreativa, adoptando la posición de sentarse con las piernas cruzadas y apoyando los codos en las rodillas. Durante el juego, cerrarán los puños manteniendo el pulgar elevado. El profesor se coloca frente a los niños y lidera la actividad.

El líder del juego pronuncia: "Simón arriba" o "Simón abajo" y ajusta la posición de sus pulgares de acuerdo con la indicación dada. Los demás niños deben imitarlo, asegurándose de que la acción coincida con la instrucción verbal del líder. Este intenta confundir a los jugadores colocando sus pulgares en la posición opuesta a lo expresado.

**Los Juegos Sensoriales:** implican que todos los niños se sienten libremente en el patio, ya sea sobre mesas o en el suelo. Se disponen varios objetos de manera que queden ocultos a la vista de los niños.

En su turno, cada alumno, con los ojos debidamente cubiertos, intenta identificar mediante el tacto los objetos que el profesor le acerque. El alumno que logre reconocer la mayor cantidad de objetos será considerado el ganador.

### **2.2.11 La coordinación visomotora**

La coordinación visomotora fina y gruesa se refiere a la capacidad de los grupos musculares para ejecutar un gesto o una acción específica. También se puede definir como la habilidad de controlar voluntariamente grupos musculares sin que se vean afectados por movimientos involuntarios que puedan alterarlos (sincinesias).



Es fundamental destacar que el adecuado desarrollo del esquema corporal, así como el conocimiento y control del propio cuerpo, llevarán a un óptimo desarrollo de la coordinación.

La coordinación desempeña un papel esencial en la organización del espacio y el tiempo, tanto en relación con el propio cuerpo como con el entorno circundante. Se pueden distinguir dos tipos de coordinación: global y segmentaria.

En el ámbito de la coordinación global, se destaca especialmente la coordinación dinámica general, la cual abarca aspectos significativos relacionados con la marcha, la carrera, saltos, trepadas, cuadrupedias, lanzamientos, entre otros.

En lo que respecta a las coordinaciones segmentarias, nos referimos a la coordinación óculo-manual y la coordinación óculo-pedal.

En el contexto de la coordinación, existe otro principio esencial llamado "La disociación", que se refiere a la capacidad voluntaria del individuo para mover grupos musculares de manera independiente, ejecutando simultáneamente movimientos que no comparten el mismo propósito dentro de una conducta específica (Ruis, 1994, p. 14).

#### **2.2.12 El medio ambiente y el desarrollo de las conductas motrices**

A continuación, clarificamos algunos conceptos y corrientes de pensamiento acerca del papel que desempeña el entorno en el desarrollo motor de los niños. Una de las evidencias más evidentes en el estudio del desarrollo humano es que los seres humanos son seres culturales y nacen en un entorno que



los influencia desde el principio. Desde el inicio, nacen inmersos en un entorno social y material que influye en sus formas de acción, aunque en menor medida.

Según Malina (1980), el concepto de ambiente tiene una connotación abarcadora y general, en la que se pueden identificar:

- La parte natural del entorno, tal y como existe.
- La parte construida, de naturaleza, artificial.
- La parte relacional, que involucra la presencia humana.

El término ambiente se refiere a las condiciones geográficas y ecológicas en las que los individuos de una sociedad o grupo residen. Por otro lado, el entorno abarca los elementos y situaciones (materiales, personales, sociales o ecológicos) en los que un individuo se desarrolla y con los cuales se relaciona y adapta.

Es necesario también precisar que entre los elementos del entorno que afectan el desarrollo motor se encuentran:

**a) El medio social**

En párrafos previos se ha mencionado que desde su nacimiento, el ser humano, como ser social y cultural, adquiere conocimientos, habilidades, creencias y costumbres propias del entorno social en el que se desenvuelve.

Como principales protagonistas, destacamos la familia, los educadores, los entrenadores y los amigos. Existen numerosos estudios que analizan la influencia de las familias y las actitudes en el desarrollo físico y motor de los niños.



Las distintas actitudes parentales desempeñan un papel significativo en la motricidad infantil, específicamente en la disposición de los niños hacia el movimiento. La inquietud, ansiedad, angustia o rigidez materna pueden generar un sentimiento de culpa en el niño que desea moverse, obstaculizando así sus expresiones motrices.

Se han llevado a cabo numerosas investigaciones sobre las prácticas de crianza de los niños en distintas sociedades. Malina (1980) ha recopilado estos datos, resaltando que las formas de cuidar y educar a los niños han experimentado una evolución constante. Se ha transitado desde actitudes de rigidez y obediencia sumisa a situaciones de permisividad, fomentando la autodirección y brindando oportunidades de acción a los niños, tanto en el ámbito doméstico como fuera de él.

Como consecuencia, la pertenencia a una determinada clase social ejerce efectos significativos. Las condiciones socioeconómicas, el entorno habitacional, como viviendas pequeñas y superpobladas, pueden limitar la exploración motriz de los niños, restringiendo así su desarrollo motor y poniendo en riesgo su desarrollo físico. Es cierto que los individuos de clases sociales más bajas tienden a mostrar un desarrollo motor más acelerado, aunque a menudo se observa cierta falta de precaución motriz en ellos. Le Boulch (1984) ha destacado de manera acertada el papel crucial que desempeñan la madre y el padre en el desarrollo psicomotor durante los primeros 6 años, especialmente en los primeros 3 años.



## **b) El Grupo de Amigos**

Al ingresar a la escuela, los niños establecen relaciones con sus compañeros, formando así un grupo con su propia estructura, normas y metas a alcanzar. La etapa escolar desempeña un papel crucial en el desarrollo motor, por lo que consideramos a los amigos como elementos significativos en el progreso motriz de los niños.

Diversas investigaciones han evidenciado el impacto que tiene la observación de los amigos en el rendimiento motor de los niños. Este rendimiento tiende a mejorar con la edad, y a los 7 años, los niños responden de manera positiva a la presencia de sus compañeros y amigos (Sheriff y Rattray, 1977). Los niños se adaptan a las expectativas del grupo, ajustándose a sus normas y directrices. Desde una edad muy temprana, se observa la tendencia a imitar a los líderes dentro del grupo, donde la competencia psicomotriz y la expresión gestual determinan la posición de cada niño en el grupo (Luis M. Ruis Pérez).

### **2.2.13 Estimulación ambiental.**

Mientras que en la exploración del componente hereditario en relación con el desarrollo y la ejecución de habilidades motoras, numerosos autores han aportado sus perspectivas, las investigaciones sobre la influencia de factores ambientales indican un papel significativo de la experiencia en el desarrollo motor de los individuos.

Las habilidades motoras no surgen únicamente debido a procesos de maduración, sino que requieren ser adquiridas y, por ende, practicadas.



Los hallazgos obtenidos en estos estudios plantean implicaciones bastante notables.

- a) Las acciones motoras no reguladas por el córtex cerebral, como los reflejos, cuya gestión proviene de áreas cerebrales inferiores, son poco afectadas por la práctica temprana.
- b) Las acciones motoras primitivas, como rodar, reptar y caminar, no experimentan mejoras significativas debido a la práctica temprana. En este sentido, podemos destacar la influencia predominante de la maduración.
- c) La presencia de momentos críticos, identificados en las investigaciones de J.M. Tañer (1978), en los cuales la práctica alcanzará su máximo rendimiento.

A partir de las investigaciones de McGraw se concluyó que los individuos no experimentan únicamente un periodo crítico, sino que la flexibilidad y maleabilidad del sistema humano indican la presencia de fases en las cuales resulta más sencillo adquirir una habilidad motriz.

Como conclusiones generales, se destaca que la genética desempeña un rol significativo en el desarrollo y ejecución de las habilidades motrices. Al mismo tiempo, se subraya que un entorno o estímulo adecuado contribuye de manera sustancial a un desarrollo apropiado.

#### **2.2.14 Conductas motrices en la infancia y adolescencia.**

Durante los primeros 6 meses, la motricidad se manifiesta principalmente de manera refleja, cuyas diversas funciones ya fueron explicadas. Sin embargo,



durante este periodo también emergen comportamientos que conducen al niño hacia el logro del ortoestatismo. Según Azemar (1982), esta conquista, en conjunto con la utilización de las extremidades superiores (lateralización), las conductas lúdicas y las coordinaciones motoras, guían al niño hacia la autonomía motriz, un componente crucial de la personalidad humana.

#### **a) La cuestión de la Programación Motriz Innata**

En un estudio acerca de la neurofisiología del aprendizaje motor, Forssberg (1978) planteó una pregunta fundamental sobre la motricidad humana: si el ser humano cuenta con un conjunto de programas motores innatos que despliega con mayor o menor eficacia a lo largo del tiempo.

Los análisis de comportamientos animales, como tragar, caminar, volar, entre otros, parecen indicar la existencia de programas motrices centrales elaborados en el cerebro, los cuales pueden llevarse a cabo sin necesidad de retroalimentación. Desde 1879, Mering y Bickel abogaban por esta programación central de los movimientos, y posteriormente, en 1917, Lashey demostró cómo pacientes desafiados podían llevar a cabo movimientos con gran precisión.

Por lo tanto, hay fundamentos para aceptar que el Sistema Nervioso Central (SNC) está estructurado de manera jerárquica. Desde los primeros momentos de la vida, los comportamientos motores esenciales para la supervivencia parecen ser generados y fundamentados en una programación motriz innata, como los reflejos de búsqueda, la respiración, la succión, la deglución, entre otros. Los reflejos posturales tempranos también se ajustarían a esta perspectiva.



Forsseberg y Wallberg (1978) proporcionaron pruebas que respaldan la idea de que la locomoción humana es un programa motor innato. Desde el principio, el niño exhibe una marcha estereotipada (reflejo de marcha), primitiva e irregular, que se va regulando gradualmente hasta lograr realizarse de manera autónoma y, posteriormente, de forma automática.

En este contexto, surge la pregunta de si, al aceptar que el niño APRENDE desde esta perspectiva, no se puede afirmar de manera categórica que aprenda a andar, sino que aprende a controlar un programa motor previamente establecido y a adaptarlo a situaciones externas muy diversas (Forssberg, 1978). El reptar, nadar, trepar, agarrar, así como sentarse y ponerse de pie, se inscribirían en esta perspectiva.

La conclusión a la que se llega, siguiendo las explicaciones proporcionadas por Twitchell, Humphrey o Bower, es que el niño nace con un conjunto de programas motrices innatos de calidad. Se infiere que estos programas se involucrarán progresivamente en aprendizajes posteriores. En este sentido, la organización del sistema nervioso respalda esta idea, ya que la existencia de niveles diferentes de organización y programación así lo indica.

Es verdad que el niño manifiesta una serie de comportamientos motrices al exterior que funcionan como un paso previo hacia la adquisición de la verticalidad y la locomoción. La presencia de reflejos de paracaídas frontal, lateral y hacia atrás es esencial para la protección del niño ante posibles caídas. Las reacciones de enderezamiento, estimuladas por objetos o adultos, guían al niño hacia el logro de la posición vertical.



Picker (1969) ha demostrado que la secuencia temporal en las diferentes adquisiciones no se ve beneficiada por la instrucción directa del adulto, subrayando la autonomía del desarrollo motor del niño. Este proceso se mantiene constante siempre que existan condiciones estables, como la salud y un entorno afectivo y material adecuado.

**b) Hacia el ortoestatismo y la marcha.**

Alcanzar la posición vertical y la capacidad de desplazamiento implica un nivel de desarrollo muscular en el niño que le permita sostener su peso corporal. Además, requiere un nivel suficiente de desarrollo neurológico para el control motor de las extremidades inferiores, así como una experiencia adecuada que le permita expresar las posibilidades de acción a través de estímulos constantes.

Como característica a resaltar entre los diversos estudios realizados, destacan unos fenómenos característicos tales como:

- El cambio del control dominante en la posición flexora al extensor.
- La reducción de la superficie de sustentación.
- El aumento en la altura del centro de gravedad.
- La transición de situaciones estáticas a dinámicas.
- La supervisión y coordinación que ocurren en una secuencia de cabeza a cola.



### **2.2.15 Las conductas motrices entre los 2 y 6 años o la motricidad maternal y preescolar.**

Dentro de la clasificación cronológica y cualitativa en el ámbito de la motricidad, este período se destaca como un momento crucial para el desarrollo motor infantil.

Representa la fase en la que se adquieren las habilidades motrices básicas, también conocidas como movimientos fundamentales, que constituyen los cimientos cinéticos esenciales. La capacidad de moverse de manera cada vez más autónoma durante este periodo está vinculada a diversos factores:

- La maduración neurológica, facilitadora de movimientos más complejos.
- Crecimiento corporal, evidente hacia el final de este periodo, que se reflejará en el desarrollo del sistema muscular, otorgándole al niño una mayor capacidad para la práctica de ejercicios.
- Disponibilidad de más tiempo. juega un papel crucial, ya que la mayor parte de este período se dedica a realizar una variedad de actividades motrices, destacando la expresión carente en muchas de ellas.

En este intervalo, no solo se subraya la adquisición de fundamentos para una motricidad más elaborada en el porvenir, sino que, como ha revelado la teoría de Piaget, el pensamiento y la acción se amalgaman. Este periodo se caracteriza por un aprendizaje elemental que abarca todas las esferas, teñido por completo de motricidad.

Las cualidades primordiales de su método de aprendizaje comprenden el proceso de prueba y error, la exploración, el descubrimiento de nuevas maneras



de actuar, la imitación y, en resumen, el esfuerzo por comprender más a fondo el espacio y el entorno que lo rodea, empleando plenamente su capacidad de movimiento.

Las actividades recreativas constituirán un entorno excepcional donde la habilidad motora se exhiba en toda su magnitud y complejidad. Según la descripción de Azemar (1977), la función recreativa es el vehículo mediante el cual el niño expande sus capacidades psicomotoras, motivo por el cual este aspecto del comportamiento ha captado la atención de los investigadores del ser humano y tiene sus fundamentos arraigados en nuestro cerebro.

La perspectiva de Le Boulch, expresada en su obra de 1984, podría interpretarse como un intento clásico de amalgamar teorías como las de Piaget, Freud, Wallon y sus seguidores, integrando conceptos de psicología evolutiva, neurofisiología y desarrollo motor infantil.

En contraste, la corriente estadounidense aboga por el examen de las habilidades, destacando aquellas que, por su naturaleza básica, desempeñan un papel crucial en el desarrollo motor humano. Aunque también considera otros aspectos del comportamiento, no se enfoca de manera excesiva en ellos.

#### **2.2.16 El equilibrio en preescolar.**

El equilibrio y, por ende, la estabilidad, son componentes de la motricidad infantil que experimentan cambios con la edad y están directamente relacionados con el desarrollo del sistema nervioso central (S.N.C). Un niño demuestra un equilibrio apropiado, tanto en situaciones estáticas como dinámicas, cuando logra integrar la información proveniente del oído interno, su sistema visual y el sistema propioceptivo en la planta de los pies.



Alrededor del segundo año de vida, el niño comienza a mostrar gradualmente la capacidad de mantenerse en un soporte durante períodos muy cortos, lo que le habilita para patear un balón y realizar movimientos múltiples.

En el tercer año, el niño adquiere la habilidad de mantener el equilibrio en posición estática sobre un solo pie durante unos 3 a 4 segundos y caminar sobre líneas trazadas en el suelo manteniendo el equilibrio dinámico, utilizando la técnica de avanzar siempre con el mismo pie.

Hacia el cuarto año, el niño demuestra habilidades al caminar sobre líneas curvas trazadas en el suelo, pero a los 5 años aún no logra mantener el equilibrio estático con los ojos cerrados. Durante el cuarto año, alterna los pasos al desplazarse sobre una barra de equilibrio de 3 metros de longitud, 6 cm de ancho y 10 cm de alto. A partir del quinto año, el niño muestra ajustes equilibradores y vasomotores necesarios para realizar tareas estáticas y dinámicas de naturaleza equilibradora. Esto se traduce en la capacidad de realizar el conjunto completo de habilidades motrices infantiles que hemos examinado. Sin embargo, no es hasta el séptimo año que logra mantener el equilibrio con los ojos cerrados. En este contexto, factores como la base, la altura del centro de gravedad, el número de apoyos, la elevación sobre el suelo y la estabilidad de la propia base, así como el dinamismo del ejercicio, son elementos que pueden modificar la dificultad de las tareas equilibradoras, ya sea realizadas con los ojos abiertos o cerrados.

### **2.2.17 Test de Ozeretski Guilmain**

El examen de Ozeretski-Guilmain abarca evaluaciones precisas y comprobadas que facilitan una observación imparcial de los aspectos esenciales



de la motricidad. R. Zazzo ofrece las correlaciones de las edades en la observación de los comportamientos neuroperceptivos (Picq y Vayer, 1985).

Cuando nos referimos a un "perfil psicomotor", es esencial considerar la edad y clasificarlo en función de los logros obtenidos en las áreas perceptivas motoras específicas de cada prueba. A continuación, proporcionaré una breve descripción de cada una de las pruebas:

La coordinación dinámica de manos (CDM) se evalúa en rangos de edades de 6 a 11 años, y para cada grupo etario se prescribe un conjunto específico de ejercicios. Estos incluyen tareas como completar un laberinto, formar una bolita con cada mano, realizar movimientos precisos con los dedos, lanzar una pelota a un objetivo, ejecutar movimientos de los dedos con ambas manos y atrapar una pelota con ambas manos.

La coordinación dinámica general (CDG) se adapta a distintos grupos de edades, y cada grupo implica que el niño realice una serie de actividades. Estas actividades incluyen caminar a lo largo de una línea, saltar con un solo pie una distancia de 5 metros, saltar con impulso sobre un elástico, empujar una caja de cerillas con un solo pie, saltar un metro sobre una silla y saltar con ambos pies mientras se inclinan hacia atrás.

El equilibrio (EQ) se evalúa según la edad del niño y comprende actividades como mantenerse sobre una pierna, agacharse con los ojos cerrados, mantenerse sobre los talones, elevarse sobre las puntas de los pies y mantenerse sobre el pie izquierdo. Estas primeras tres pruebas fueron diseñadas por Ozeretski.



La prueba de rapidez (RAP) utiliza la técnica de punteado desarrollada por M. Stambak, en la cual el niño debe completar rápidamente una hoja cuadrículada con ambas manos. Se asigna un puntaje específico para cada edad, permitiendo la observación de incoordinación, meticulosidad, impulsividad y ansiedad. Esta prueba es consistente para todas las edades evaluadas.

La prueba de organización del espacio (OE) se ajusta según la edad, presentando un ejercicio específico para cada grupo etario. Esta prueba, adaptada de la batería de Piaget-Head y descrita por Galifret-Granjon, implica que cada niño, en una edad determinada, realice movimientos que involucren mostrar su mano derecha e izquierda.

La prueba de estructura espacio-temporal (OET) implica ejercicios de estructuras rítmicas desarrollados por Mira Stambak. Para todas las edades, el mismo ejercicio consiste en reproducir estructuras temporales mediante golpes, simbolizar estructuras espaciales a través de dibujos y representar las estructuras temporales. La puntuación de esta prueba se determina según la edad y el puntaje obtenido por el individuo.

La prueba de lateralidad (LAT) corresponde a la prueba II del Harris Tests of Lateral Dominance. En todas las edades, consiste en realizar el mismo ejercicio para determinar qué mano se utiliza con preferencia. Además, se incluyen pruebas adicionales para evaluar la dominancia de los ojos (prueba III del Harris Tests of Lateral Dominance) y la dominancia de los pies (Prueba XI de Harris Tests of Lateral Dominance).



La evaluación de las sincinesias y la paratonía, denominada SIN-PAR, se lleva a cabo mediante la prueba de las marionetas para observar la calidad de la ejecución y reproducción.

En cuanto a la paratonía, se realiza con el tronco flexionado, aplicando un balanceo pasivo de los brazos y registrando los niveles de relajamiento y rigidez.

### **2.3. MARCO CONCEPTUAL**

- Los juegos tradicionales se refieren a las actividades recreativas infantiles que se transmiten de una generación a otra, adaptándose a los cambios de época y, al mismo tiempo, manteniendo su esencia más o menos inalterada.
- El término desarrollo psicomotor designa la adquisición de habilidades que se observa en el niño de forma continua durante toda la infancia. Corresponde tanto a la maduración de las estructuras nerviosas (cerebro, médula, nervios y músculos...)
- El dominio de la motricidad fina implica la coordinación precisa de músculos, huesos y nervios para llevar a cabo movimientos pequeños y detallados. Un ejemplo de esta destreza sería la habilidad para recoger un objeto pequeño utilizando el índice y el pulgar.



## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

Institución Educativa	: 1069
Nivel	: Inicial – Jardín
Gestión y Dependencia	: Pública – Sector Educación
Dirección	: Sancuta
Departamento	: Puno
Provincia	: El Collao
Distrito	: Pilcuyo

#### 3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La investigación se llevó a cabo durante el periodo académico de 2018, abarcando un lapso de seis meses. El proceso se inició con la introducción del proyecto, seguido por la aplicación de los instrumentos y concluyó con la defensa de la tesis.

#### 3.3. MATERIAL DE PROCEDENCIA DEL ESTUDIO

##### 3.3.1 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

*Instrumentos:* En la presente investigación se utilizaron los siguientes instrumentos:

- Conjunto de Pruebas de Coordinación Corporal: Este conjunto de pruebas está diseñado para ser administrado a niños y niñas de 4 y 5 años. Los propósitos fundamentales de estas pruebas son:



- Identificar a los niños que presentan disminución en la motricidad en comparación con aquellos que no experimentan este problema.
- Identificar con precisión diferentes grupos de individuos con restricciones en la participación en juegos psicomotrices.
- La batería incluye hojas de evaluación específicas para cada prueba, las cuales se adjuntan al final de este estudio.

### 3.3.2 Tipo y diseño de investigación

El enfoque de investigación es descriptivo, y debido a la naturaleza del trabajo, se empleará un diseño correlacional. En el esquema propuesto, "M" representa la muestra en la que se lleva a cabo el estudio, y los subíndices W, X en cada "O" indican las observaciones en dos variables diferentes: los juegos psicomotrices y el desarrollo de la coordinación vasomotora fina y gruesa; por último, la letra "r" alude a la posible relación entre las variables.

### 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

La población incluye a todos los niños de 4 y 5 años matriculados en la I.E.I. Nro. 1069 de Sancuta El Collao, mientras que la muestra de estudio se compone de los niños de 4 y 5 años pertenecientes a esa misma institución.

**Tabla 1**

*Población de alumnos del nivel inicial de la IE Nro. 1069 de Sancuta El Collao*

Niños	4 años	5 años	Total	%
	Niñas 09	Niñas 07	15	43
	Niños 11	Niños 08	20	57
Total	20	15	35	100

Fuente: Ficha de matrícula del año 2018



### 3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

Debido a la naturaleza inherente de la investigación, se empleó el siguiente diseño estadístico que implica la distribución de frecuencias y el análisis porcentual y de la media aritmética. El análisis porcentual consistió en:

$$X = \frac{np \times \%}{nt}$$

Dónde:

X = frecuencia porcentual.

np = N° parcial de la muestra de estudio

% = Tanto por ciento

nt = N° total de la muestra en estudio

### 3.6. PROCEDIMIENTO

Este estudio de investigación se llevó a cabo durante los meses de septiembre y octubre de 2018 en la I.E.I. Nro. 1069 Sancuta El Collao Ilave. La población de estudio incluyó dos secciones (de 4 y 5 años de edad), totalizando 154 alumnos, considerando que ambas secciones incluyen estudiantes de ambos sexos. La muestra seleccionada para la investigación constó de 48 estudiantes, incluyendo tanto varones como mujeres en ambas secciones. Para llevar a cabo la investigación, se aplicaron los siguientes tests:

- Se administró la Batería de Test de Coordinación Psicomotriz, en la cual el primer test evaluó el equilibrio dinámico y la orientación espacial mediante la prueba de equilibrio hacia atrás.
- El segundo test evaluó el equilibrio dinámico y el control espacial mediante la ejecución de saltos alternados con ambos pies.

- En el tercer test, se evaluó la coordinación global a través de la prueba de salto del cable.
- El cuarto test se centró en la evaluación de la coordinación óculo manual y la estructuración del espacio y tiempo, utilizando la prueba de intercepción del balón.

### 3.7. VARIABLES

**Tabla 2**

*Operacionalización de variables*

<b>Variables</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>
V. Independiente. los juegos tradicionales	Juegos de animación	a) Muy bueno
	Juegos con utilización de materiales	b) Bueno
	Infraestructura y material educativo para el desarrollo de la educación psicomotriz.	c) Regular d) Malo
V. Dependiente. Coordinación visomotora fina y gruesa.	Coordinación óculo manual	a) Muy bueno
	Coordinación óculo pedal	b) Bueno
	Orientación espacio temporal.	c) Regular d) Malo

### 3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Se llevó a cabo el procesamiento de los datos recopilados mediante el cuestionario durante la investigación, utilizando la técnica de la seriación para organizar la información en una tabla de base de datos. Posteriormente, se realizó la tabulación, generando cuadros estadísticos que se relacionaron con la contrastación de los objetivos numéricos. Para este propósito, se empleó el coeficiente de correlación de Pearson como instrumento estadístico, el cual se utiliza para medir la relación lineal entre dos variables aleatorias cuantitativas. Esta herramienta permitió determinar la relación entre



las dos variables bajo estudio. Con el fin de visualizar de manera rápida las características de los datos de las variables correspondientes, se utilizó el diagrama de dispersión y la tabla de frecuencias.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1 RESULTADOS

##### a) Juegos psicomotrices

Los juegos psicomotrices se consideran la variable independiente en este estudio. En este contexto, es importante destacar que la investigación se centra principalmente en el componente psicomotor de los juegos de animación y aquellos que involucran el uso de materiales, tal como se describe en el cuadro No 3.

El propósito fundamental de los juegos es identificar a los niños que presentan disminución en su motricidad y distinguirlos de aquellos que no experimentan este problema. Se asume que esto puede deberse a alguna dificultad cerebral que impide el pleno desarrollo de sus habilidades coordinativas.

La interpretación de los resultados se realiza desde el valor sin ajustes hasta llegar al coeficiente motriz, que se calcula de manera análoga al coeficiente intelectual. En esta batería, el coeficiente motriz varía de 0 a 100, asignándose a cada juego un 25% del coeficiente motriz total.

##### Tabla 3

*Para la interpretación cualitativa y cuantitativa se hace uso del siguiente baremo:*

Escala Cuantitativa			Escala Cualitativa
( Li	-	Ls	Calificación
0	-	25 .....	Malo
25	-	50 .....	Regular
50	-	75 .....	Bueno
75	-	100 .....	Muy bueno

**Tabla 4**

*Juegos psicomotrices según pruebas aplicadas en los alumnos de 4 y 5 años de la de la institución educativa Inicial Nro. 1069 de Sancuta El Collao Ilave*

Actividad	Promedio	Desviación Estándar	Coficiente de Variación
Nota Juego 1	12,7	1,6	12,7
Nota Juego 2	13,6	1,7	13,6
Nota Juego 3	12,9	2,2	17,9
Nota Juego 4	13,3	2,1	16,7
Nota Juego 5	12,1	1,6	13,3
Promedio Final de nota de juegos	12,92	1,3	10,1

Fuente : Test de Aplicación.

**Análisis e interpretación:** La tabla actual se clasifica según el coeficiente motriz, el cual se interpreta en porcentajes que van desde el 0% hasta el 25%.

En el primer juego, se llevó a cabo la prueba de lanzar una pequeña pelota hacia arriba y atraparla después de darle una palmada. Algunos estudiantes enfrentaron dificultades para sujetarla, mientras que la mayoría tuvo problemas para hacerlo de manera firme, siendo evaluados cualitativamente como "deficientes".

En el segundo juego, que implicaba hacer rodar una pequeña pelota por el suelo utilizando las manos, observamos un desempeño cualitativamente evaluado como "deficiente".

En el tercer juego, que consistía en hacer rodar un aro por el suelo, identificamos algunos alumnos con dificultades, ubicándonos en la escala cualitativa de "deficiente".

En el cuarto juego, que implicaba lanzar una pequeña pelota hacia arriba y atraparla dando dos palmaditas antes, observamos un rendimiento cualitativamente evaluado como "deficiente".



En el quinto juego, conocido como "El juego de la oruga", identificamos dificultades, lo que nos llevó a ubicarnos en la escala cualitativa de "deficiente".

En términos generales, al evaluar los juegos psicomotrices aplicados a los niños de 4 y 5 años en esta Institución Educativa, obtenemos una clasificación cualitativa global de "malo", con una puntuación cuantitativa promedio de 12,95.

#### b) **Coordinación visomotora fina y gruesa**

El objetivo principal de la batería de tests aplicada en la Institución Educativa Inicial Nro. 1069 de Sancuta El Collao Ilave, que representa la muestra de este estudio, es evaluar el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa en niños de 4 a 5 años. La batería, adjunta al final del informe, comprende cuatro tests diseñados para evaluar las habilidades coordinativas de los niños en esta institución educativa particular.

#### **Tabla 5**

*Para realizar la mejor interpretación de los datos obtenidos haremos uso del siguiente baremo propuesto por H.A. Sturges.*

<b>Escala Cualitativa</b> ( Li - Ls	<b>Escala Cuantitativa</b> <b>Calificación</b>
Debe Mejorar .....	05 - 12
Regular .....	12 - 13
Bueno.....	13 - 15
Muy Bueno .....	15 - 20

**Tabla 6**

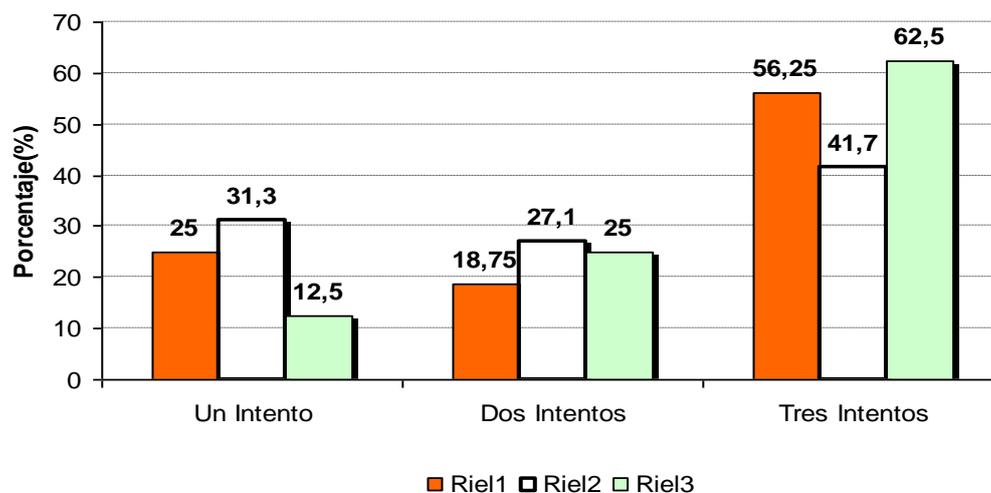
*Desarrollo de la coordinación visomotora gruesa en los alumnos de 4 y 5 años de la institución educativa Inicial Nro. 1069 de Sancuta El Collao Ilave*

Intentos	Riel 1		Riel 2		Riel 3	
	N	%	N	%	n	%
Un intento	09	25	10	31.3	4	12.5
Dos intentos	06	18.75	07	27.1	10	25
Tres intentos	20	56.25	18	41.7	21	62.5
Total	35	100	35	100	35	100

Fuente: Batería de test

**Figura 1**

*Intento exitosos en cada riel, en equilibrio hacia atrás – Test 1*



**Análisis e interpretación:** En la tabla 6 y la figura 1, se evidencia que en la vía N° 1, se alcanza un 25%, superando de manera significativa con un 56,25%. Similar situación se presenta en la vía N° 2, donde en el primer intento se obtiene un 31,3%, aumentando en el tercer intento a un 41,7%. Por otro lado, en la vía N° 3, se registra un 12,5% en el primer intento, incrementándose progresivamente hasta alcanzar un 62,5% en el tercer intento. Este análisis sugiere que a medida que se realizan más repeticiones, se observa un mayor progreso en la superación de las dificultades iniciales.

**Tabla 7**

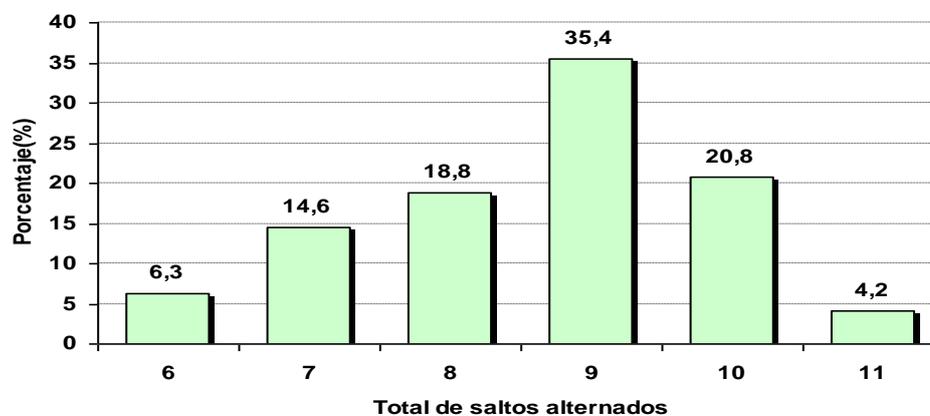
*Desarrollo de la coordinación visomotora fina de los niños de 4 y 5 años de la institución educativa Inicial Nro. 1069 de Sancuta El Collao Ilave*

Cantidad de saltos	n	%
6	2	6,3
7	5	14,6
8	7	18,8
9	13	35,4
10	07	20,8
11	1	4,2
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100</b>

Fuente : Batería de test

**Figura 2**

*Cantidad de saltos alte mados con ambos pies (%) – Test 2*



**Análisis e interpretación:** En la tabla 7 y la figura 2, se presentan los resultados del segundo examen, que evalúa la coordinación visomotora fina mediante saltos alternados con ambos pies en 12 recuadros. Se observa que 2 alumnos, equivalente al 6,3%, realizaron 6 saltos. Un promedio intermedio de 9 saltos fue alcanzado por 13 alumnos, representando el 35,4%. Por otro lado, solo 1 alumno, que equivale al 4,2%, logró realizar la mayor cantidad de saltos, que es de 11.

**Tabla 8**

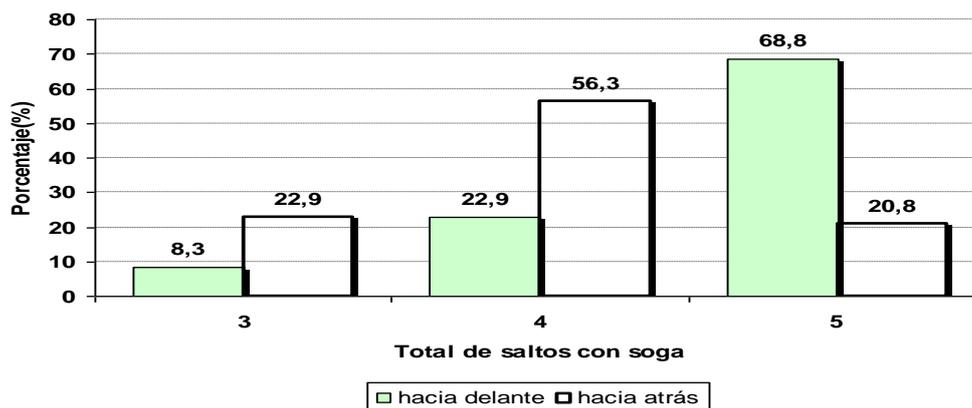
*Desarrollo de la coordinación visomotora fina en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa Inicial Nro. 1069 de Sancuta El Collao Ilave*

Cantidad de saltos	Hacia adelante		Hacia atrás	
	fi	%	fi	%
3	3	8,3	11	22,9
4	08	22,9	14	56,3
5	24	68,8	10	20,8
Total	35	100	35	100

Fuente : Batería de test

**Figura 3**

*Cantidad de saltos con sogá (%) – Test 3.*



**Análisis e interpretación:** En la tabla 8 y la figura 3, se presentan los resultados del tercer examen que evalúa la coordinación visomotora fina mediante saltos con sogá, considerando un total de 5 saltos hacia adelante y 5 saltos hacia atrás. Se observa que 3 alumnos, equivalente al 8,3%, realizaron 3 saltos hacia adelante. En cuanto a los saltos hacia adelante, 8 alumnos, representando el 22,9%, realizaron 4 saltos, mientras que 24 alumnos, que es el 68,8%, lograron realizar los 5 saltos. Por otro lado, en los saltos hacia atrás, 11 alumnos, equivalente al 22,9%, realizaron 3 saltos, y 14 alumnos, representando el 56,3%, lograron realizar 4 saltos. Además, 10 alumnos, que es el 20,8%, realizaron los 5 saltos hacia atrás.

**Tabla 9**

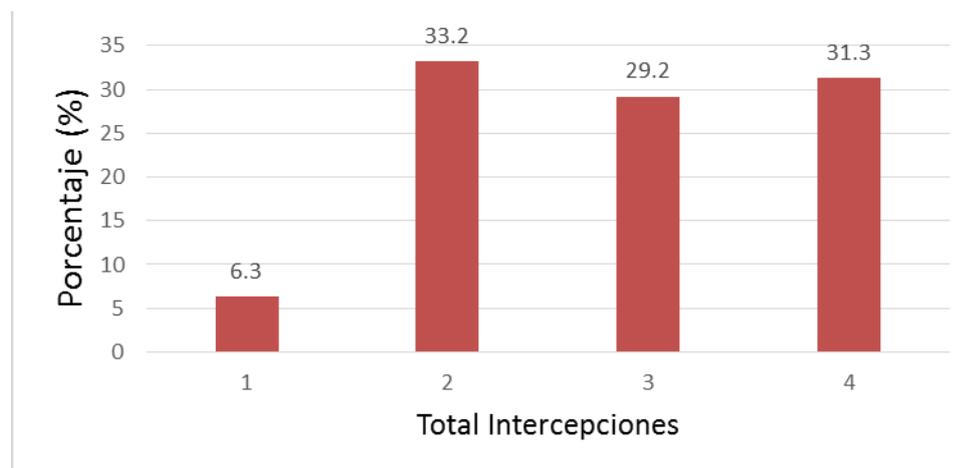
*Desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa en los alumnos de 4 y 5 años de la institución educativa Inicial Nro. 1069 de Sancuta El Collao Ilave*

<b>Intercepciones</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
<b>3</b>	3	6,3
<b>4</b>	16	33,2
<b>5</b>	14	29,2
<b>6</b>	15	31,3
<b>Total</b>	35	100

Fuente : Batería de test

**Figura 4**

*Cantidad de intercepciones de pelota (%) test 4*



**Análisis e interpretación:** En la tabla 9 y la figura 4, se presentan los resultados de la prueba de intercepción de pelota, que evalúa tanto la coordinación fina como gruesa, así como su estructuración espacio-temporal. Se observa que 3 alumnos, lo que equivale al 6,3%, lograron interceptar la pelota tres veces. Asimismo, 16 alumnos, representando el 33,2%, lograron interceptarla 4 veces, mientras que 15 alumnos, con un 29,2%, lograron 5 intercepciones. Por último, 15 alumnos, equivalente al 31,3%, lograron interceptar la pelota 6 veces.



**Tabla 10**

*Promedio de puntajes en las pruebas de evaluación de la coordinación visomotora y notas de los juegos de estimulación en los alumnos 4 y 5 de la I.E.I Nro. 1069 de Sancuta El Collao Ilave*

<b>Actividades</b>	<b>Promedio</b>	<b>Desviación Estándar</b>	<b>Coefficiente de Variación %</b>
Puntaje test1 (escala 0 – 25)	19,2	2,5	12,9
Puntaje test 2 (escala 0 – 25)	18,0	2,6	14,7
Puntaje test 3 (escala 0 – 25)	21,5	2,6	12,2
Puntaje test 4 (escala 0 – 25)	20,2	3,9	19,5
<b>Total de test (escala 0 -100)</b>	<b>78,9</b>	<b>6,6</b>	<b>8,4</b>
Nota juego 01	12,7	1,6	12,7
Nota juego 02	12,5	1,7	13,6
Nota juego 03	12,3	2,2	17,9
Nota juego 04	12,6	1,6	13,3
Nota juego 05	12,4	1,6	13,3
<b>Promedio final nota de juegos</b>	<b>12,5</b>	<b>1,3</b>	<b>10,1</b>

Fuente : Batería de test

**Análisis e interpretación:** En la tabla 10, se presenta un resumen de los promedios de los puntajes alcanzados por los estudiantes en diversas actividades, abarcando tanto las pruebas de evaluación de la coordinación visomotora como los juegos destinados a estimular el desarrollo psicomotriz. Respecto a estos últimos, se observa de manera consistente que los cinco juegos tienen un promedio cercano al 12% en una escala vigesimal. En cuanto a las pruebas, los resultados obtenidos varían entre 18 y 21 en una escala de 0 a 25, indicando una tendencia positiva que será posteriormente confirmada mediante la estimación de la correlación entre estas actividades.

**Tabla 11**

*Matriz de correlaciones entre pruebas de evaluación de la coordinación visomotora y notas de los juegos de estimulación en los alumnos 4 y 5 años de la I.E.I Inicial Nro.*

*1069 de Sancuta El Collao Ilave*

variables	Test 1	Test 2	Test 3	Test 4	Total Test	Juego 1	Juego 2	Juego 3	Juego 4	Juego 5	Juego 6
Test 1	1,00										
Test 2	0,29	1,00									
Test 3	0,05	0,01	1,00								
Test 4	0,24	-0,08	0,02	1,00							
<b>Total de test</b>	0,66	0,46	0,43	0,66	<b>1,00</b>						
Juego 1	0,51	0,18	0,13	0,42	0,57	1,00					
Juego 2	0,31	-0,04	0,24	0,18	0,31	0,42	1,00				
Juego 3	0,20	0,38	-0,16	0,38	0,39	0,31	0,14	1,00			
Juego 4	0,20	0,17	0,42	0,07	0,35	0,36	0,27	0,08	1,00		
Juego 5	0,31	0,29	0,07	0,45	0,53	0,70	0,48	0,42	0,29	1,00	
<b>Promedio de notas</b>	0,43	0,30	0,20	0,43	<b>0,62</b>	0,78	0,64	0,60	0,60	0,81	<b>1,00</b>

Fuente : Batería de test

**Análisis e interpretación de resultados:** En la tabla 10, se exhibe la matriz de correlaciones entre los puntajes de los juegos y los puntajes de las pruebas correspondientes. Se destaca la correlación obtenida entre el puntaje total de los tests y el promedio global de los juegos de estimulación, arrojando un resultado de  $r = 0.62$ . Este valor representa una correlación positiva significativa, indicando que existe una asociación relevante entre las variables consideradas en el estudio. Vale la pena mencionar otras correlaciones significativas; por ejemplo, los juegos 1 y 5 contribuyen notablemente al promedio general de los puntajes de los juegos, presentando correlaciones de 0.78 y 0.81, respectivamente. Asimismo, los tests 1 y 4 tienen una influencia más marcada en el puntaje total de las pruebas de coordinación visomotora fina y gruesa, con correlaciones de 0.66 para cada uno de ellos.



## 4.2 DISCUSIÓN

La investigación correlacional sobre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años ha generado un debate interesante en la comunidad académica. Los resultados de la investigación revelaron una correlación significativa entre la participación activa en juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de esa edad. Esta correlación significativa ha llevado a varios puntos de discusión y reflexión.

La discusión ha abordado la necesidad de explorar los mecanismos subyacentes que explican la correlación significativa. ¿Cómo exactamente los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo psicomotor? ¿Hay aspectos cognitivos, emocionales o físicos que están mediando esta relación?

Algunos expertos han sugerido que estos hallazgos podrían motivar a replantear las actividades recreativas y de juego en entornos preescolares. ¿Deberían los educadores y padres poner más énfasis en la introducción de juegos tradicionales en lugar de simplemente confiar en juegos contemporáneos?

La discusión también ha resaltado la importancia de realizar más investigaciones para confirmar y expandir estos hallazgos. ¿Se deben llevar a cabo estudios longitudinales para evaluar el impacto a largo plazo de la participación en juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor?

En general, la correlación significativa entre juegos tradicionales y desarrollo psicomotor en niños de 4 años ha generado un debate sustancial y ha estimulado la reflexión sobre prácticas educativas y recreativas en la primera infancia.



## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Se determinó el grado de juegos psicomotrices en los niños encontrándose en la escala cualitativa de “Malo”, algunos niños que no la dan importancia los juegos psicomotrices debido al desinterés de los padres frente a lo que es la educación psicomotriz que es lo preponderante para el desarrollo físico e intelectual.

**SEGUNDA:** Los Alumnos de la I.E.I. Nro. 1069 de Sancuta El Collao Ilave, poseen muy buen desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa dichas cualidades y capacidades coordinativas facilitarán el aprendizaje de los deportes colectivos y para el quehacer cotidiano de su personalidad.

**TERCERA:** Finalmente se concluye indicando que entre los juegos psicomotrices y el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa existe una correlación de 0,62; el cual nos hace pensar que para poseer un buen nivel de desarrollo visomotora fina y gruesa (global) es importante que el educando posea o que practique bastante lo que son los juegos psicomotrices.



## VI. RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** En primer lugar, se sugiere a la Autoridad Universitaria implementar con material didáctico a la segunda especialidad en educación Inicial para que sus egresadas asimilen los conocimientos prácticos y teóricos para que puedan volcar lo adquirido durante su desenvolvimiento profesional.

**SEGUNDA:** También proponemos que se otorgue una mayor carga académica en el ámbito de la investigación, destacando la importancia que esta tiene y diferenciándola de otras instancias de formación superior.

**TERCERA:** Que la Universidad Nacional del Altiplano, mediante la Escuela Profesional de Educación Inicial promueva cursos sobre el campo de la psicomotricidad que es lo fundamental para que el ser humano se forme y se desarrolle, mentalmente, físicamente e intelectualmente.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Listello, A. (1994). *“Juegos Psicomotrices y de recreación”*. Edit. Kapeluz, Buenos Aires.
- Ausubel, D. y Sullivan, E. (1983). *Desarrollo infantil. Teorías. Los comienzos del desarrollo*, Paidos, Buenos Aires.
- Bruner, J. (1984). *El desarrollo y la estructura de las habilidades*. En LINAZA, J. Acción, pensamiento y lenguaje, Alianza, Psicología, Madrid.
- Castilla, F. (1992). *Fundamentos de Educación Psicomotriz*. Recopilación Puno.
- De Fontaigne, (1997). *Reeducación Psicomotriz*. Edit. Médica y Técnica, Barcelona.
- Harrow, A. (1978). *Taxonomía del dominio psicomotor*, Marfil, Alicante.
- J.Leboulch, K. (1984). *La educación Psicomotriz en la Escuela Primaria*. Paidos, Buenos Aires.
- Lebulch, J. (1990). *La Psicomotricidad*. Edit. Kapelo 1990
- Moralp, Y. y Canto, P. (1980). *Psicomotricidad: Movimiento y Educación*. Publ. UNED, Madrid,1980.
- Ruiz, L. M. (1994). *Desarrollo Motor y Actividades Físicas*. Edit. Gymnos.



# ANEXOS



## ANEXO 1: Descripción de los juegos

### JUEGOS PSICOMOTRICES

**OBJETIVO** = Determinar el nivel de los juegos psicomotrices en los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Inicial Nro. 1069 de ~~Sancuta~~ El Collao ~~Uyva~~

**JUEGO N° 1: LANZAMIENTO DE PELOTITAS Y COGER DANDO UNA PALMADITA:**

**MATERIAL** = Pelotitas ~~medisimball~~

**DESCRIPCIÓN:** En círculo cada uno con una pelotita y en desplazamiento lento, ejecutar el lanzamiento hacia arriba y cogerlo dando una palmadita, el evaluador indicará al niño que la pelotita se debe dirigir hacia arriba a una distancia Aprox. De 5 ~~Met.~~

**CALIFICACIÓN:**

**MUY BUENO:** En desplazamiento constante, un pie adelante y un pie de apoyo hacia atrás, cuerpo recto con la pirada hacia la trayectoria de la pelotita, coger la pelotita, dando antes una palmada. Ejercicio Correcto.

**BUENO:** La pelotita alcanza una distancia Aprox. De 3 ~~Met.~~ Lanzado de la mano.

**REGULAR:** La pelotita no es lanzada hacia arriba debido a un lanzamiento inexacto.

**MALO:** La pelotita se aleja totalmente de las manos y no es cogido por el niño por una descoordinación total del movimiento.

**JUEGO N° 2 = HACER RODAR LA PELOTITA POR EL PISO**

**DESCRIPCIÓN:** Colocados en fila, hacer rodar la pelotita con las manos, sin despegar la mano de la pelotita, con aceleración uniforme, con flexión de tronco y de rodillas, el cuerpo se inclina cargando el peso hacia la pierna de apoyo, un brazo hacia el suelo, mirada fija hacia la pelotita y también adelante hacia el espacio marcado en forma de riel hasta llegar a la pared.

**CALIFICACIÓN:**

**MUY BUENO:** Ejecución correcta.

**BUENO:** La pelotita es rodada, empujado con una mano del ejecutor hasta llegar a la pared.

**REGULAR:** La pelotita se separa de las manos, el niño no tiene flexión completa del tronco.

**MALO:** Ejecución incorrecta con movimientos descoordinados y el niño traspasa las líneas o el carril marcado.

**JUEGO N° 3 = JUEGO CON ULA ULAS**



**DESCRIPCIÓN:** En trote lento, hacer rodar la ula ula hacia delante una distancia de 6 M. en trote constante, ubicándose el ejecutor al costado de la ula ula. Empujar la ula ula con la palma de la mano hacia delante.

**CALIFICACIÓN:**

**MUY BUENO:** Ejecución correcta.

**BUENO:** La ula ula es rodada los 6 M. hacia delante en el espacio marcado.

**REGULAR:** La ula ula es rodada hasta 5 M. el ejecutor pierde la coordinación y lo hace lento.

**MALO** = El ejecutor hace rodar la ula ula sin dirección a cualquier lado y muy rápido.

**JUEGO No 4** = LANZAMIENTO DE PELOTITAS Y COGER DANDO DOS PALMADITAS:

**MATERIAL** = Pelotitas medisimball.

**DESCRIPCIÓN:** En círculo cada uno con una pelotita y en desplazamiento lento, ejecutar el lanzamiento hacia arriba y cogerlo dando dos palmaditas, el evaluador indicará al niño que la pelotita se debe dirigir hacia arriba a una distancia Aprox. De 10 Met.

**CALIFICACIÓN:**

**MUY BUENO:** En desplazamiento constante, un pie adelante y un pie de apoyo hacia atrás, cuerpo recto con la mirada hacia la trayectoria de la pelotita, coger la pelotita, dando antes dos palmadas. Ejercicio Correcto.

**BUENO:** La pelotita alcanza una distancia Aprox. De 8 Met. Lanzado de la mano.

**REGULAR:** La pelotita no es lanzada hacia arriba debido a un lanzamiento inexacto.

**MALO:** La pelotita se aleja totalmente de las manos y no es cogido por el niño por una descoordinación total del movimiento.

**JUEGO No 5** = JUEGO DE LA ORUGA:

**MATERIAL** = PELOTAS DE ARENA.

**DESCRIPCIÓN:** En equipos de dos, formados en columnas, al sonido del silbato los primeros de cada equipo empiezan a pasar la pelota por debajo de las piernas hacia atrás, el siguiente compañero de atrás tiene que hacer el mismo movimiento sucesivamente, hasta llegar al último compañero quien coge el balón y se va corriendo hasta ubicarse en el primero de la columna y realizar el mismo juego, el evaluador indicará a los dos equipos que se trata de una competencia.

**CALIFICACIÓN:**

**MUY BUENO:** El niño está muy atento para pasar la pelota a su compañero y la rapidez con que lo realiza y la rapidez de su desplazamiento para ubicarse adelante. Ejercicio Correcto.



**BUENO:** La pelota es pasada en las manos del siguiente compañero, pero el tercero o uno de ellos no está atento para ~~recibir~~ recensionar.

**REGULAR:** Uno de ellos no espera atento la pelota, por lo tanto no sale rápido la competencia.

**MALO:** Muchos esperan parados la pelota y el último también se queda parado con la pelota en la mano y no haya a donde ir o pasar, lo que perjudica la competencia del juego por una descoordinación total del movimiento.



## ANEXO 2: Instrumento de recolección de datos

### TEST Nro. 1: EQUILIBRIO HACIA ATRÁS (Coordinación visomotora gruesa)

OBJETIVO: Evaluar el equilibrio dinámico y orientación espacial.

MATERIAL:

3 rieles de equilibrio de 5 a 8 Mt. De largo x 50 Cm. De ancho.

Una plataforma de madera para los extremos.

VALORACIÓN: Se asigna puntaje a cada uno de los apoyos de los pies hasta el momento en que un pie toca el suelo, alcanzando un puntaje como máximo de 8 puntos x riel.

Se anota y suman los puntos obtenidos por cada riel que dan valor sumado, esta finalmente es agrupada.

Por un intento y cada riel se puede alcanzar como máximo 8 puntos lo que nos da un puntaje máximo de 72 puntos. Ejemplo:

$$3(x) + 3x + 3x = 72$$

### TEST Nro. 2: SALTOS ALTERNADOS CON AMBOS PIES

(Coordinación Visomotora fina)

OBJETIVO: Evaluar el equilibrio dinámico y orientación espacio temporal.

MATERIAL: Diagrama con espacios cuadrículados de 30 Cm.

	5	10	15	20	25	30
PARTIDA	I	I	D	D	I	I
						I
LLEGADA						D
	D	D	I	I	D	D
	60	55	50	45	40	35

VALORACION: Se asigna puntaje a cada apoyo de pie dentro del recuadro, más no así, cuando el niño cambia de pie equivocadamente o pisa las líneas.

$5 \times (12) = 60$  puntos; en donde:

5 = puntaje

12 = Nro. De recuadros.



### TEST Nro. 3: SALTO DEL CABLE

(Coordinación Visomotora Fina)

OBJETIVO: Evaluar la coordinación global.

MATERIAL: Cuerda de 50 Cm. De largo.

VALORACION: Se deja al niño realizar los intentos de desee, con un máximo de 5 intentos.

Se evaluará con 5 puntos, salto hacia delante, y 5 hacia atrás. Total 50 puntos.

### TEST Nro. 4: INTERCESIÓN DE BALÓN

(Coordinación Fina y Gruesa)

OBJETIVO: Evaluar la coordinación tanto fina y gruesa y su estructuración espacio temporal.

MATERIAL: Pelota medisinbol atada a una cuerda de 2 Mt.

VALORACIÓN: El niño interceptará la pelota con un dedo. Para lo cual se realizará 6 intentos, con una calificación de 10 puntos por interceptación correcta; total 60 puntos.

### CONVERSIÓN DE PUNTAJES DEL TEST DE C.V.F.G.

Conversión de puntajes a valor bruto (V.B.)

El cálculo del V.B. se realiza por separado en las pruebas de la batería de test.

Cada prueba tiene un rendimiento máximo al 100 % de la prueba.

### PUNTAJES MÁXIMOS POR PRUEBA

Equilibrio atrás .....	72 puntos
Salto alternados .....	60 puntos
Salto del cable .....	50 puntos
Interceptación del balón.....	60 puntos.

$V.B. = \text{puntaje individual} \times 100$

Puntaje máximo de la prueba.

Conversión del V.B. a coeficiente vasomotora fina y gruesa (C.V.F.G.)

El C.V.F.G. tiene un promedio de 100, que corresponde a cada prueba un 25 % del C.V.F.G. total.

$C.V.F.G. = VB \times 0.25$

Con la aplicación de la formula anterior se puede transformar los puntajes a cada una del cuatro test de coordinación visomotora fina y gruesa en VB a CVFG.



### ANEXO 3: Prueba psicomotor

#### EXAMEN PSICOMOTOR DE VANER

Vaner en los años 70, publicó como resultado de sus experiencias e investigaciones con los niños con necesidades especiales e inadaptados, un examen psicomotor para la primera y segunda infancia fruto de la unión de pruebas y tests de diferente origen, pero con la finalidad de obtener una información adecuada del niño.

Este examen para que cumpla su cometido debe reunir una serie de condiciones tales como:

Ser de rápida ejecución.

Estudiar todos los aspectos del comportamiento psicomotor.

Los criterios retenidos no deben ser preparados directamente por las sesiones de educación psicomotriz.

Los criterios de valoración deben ser comparativos.

Debe ser preciso permitiendo hacer referencia a diferentes estadios del desarrollo psicomotor del niño.

Debe ser un examen que permita ser realizado en todos los niños por igual.

Vaner realizó la construcción del examen utilizando test de Ozeretsky, revisados por Guilmain, con dos modelos 1) 2 – 5 años; 2) 6 – 12 años. Está conformado por pruebas de la escala de Brunet – Lezine, pruebas de evaluación intelectual e Terman, Merrill y Bidet Simon, revisadas por Terman y pruebas de imitación de gestos de Berges-Lezine.

El examen psicomotor abarca aspectos del comportamiento psicomotor tales como la coordinación óculo manual, coordinación dinámica, control del propio cuerpo, organización perceptiva, observaciones de la lateralidad, orientación espacio – temporal y la conducta respiratoria.



#### ANEXO 4: Test de coordination

##### TEST DE COORDINATION CORPORAL INFANTIL HAMM-MARBURG (DER KORPER KOORDINATIONS-TEST FUR ZINDER)

Este es un test ideado por Kiphard y Schilling (1976) para tratar de detectar los problemas de coordinación corporal que pueden manifestarse en los niños de 5 a 14 años. Después de una serie de estudios, las pruebas iniciales fueron reducidas a 4.

Ejemplo:

Marcha hacia atrás sobre barras de equilibrio de diferentes anchuras (6,4 y 3 Cm.).

Salto sobre bloques de goma espuma de una pierna sobre alturas crecientes.

Desplazamientos sobre soportes. (20").

Salto laterales sobre una linea en el suelo. (15").



## ANEXO 5: Declaración jurada de autenticidad de trabajo de investigación



Universidad Nacional  
del Altiplano Puno



Vicerrectorado  
de Investigación



Repositorio  
Institucional

### DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Maria Hilda Quispe Flores  
, identificado con DNI 47755695 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Complementación Académica,  Programa de Maestría o Doctorado

Facultad de ciencias de la Educación  
, informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación para la obtención de  Grado  
Bachiller  Título Profesional denominado:

“ JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS  
NIÑOS DE LA I.E. N° 1069 SANCUTA DEL DISTRITO DE PILCUYO, EL COLLAO -  
” Es un tema original. PUNO 2018

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 27 de diciembre del 2023

FIRMA (obligatoria)



Huella



## ANEXO 6: Autorización para el depósito de trabajo de investigación en el repositorio institucional



Universidad Nacional  
del Altiplano Puno



Vicerrectorado  
de Investigación



Repositorio  
Institucional

### AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Maria Hilda Quispe Flores  
, identificado con DNI 47755695 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Complementación Académica,  Programa de Maestría o Doctorado  
Facultad de ciencias de la Educación

, informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación para la obtención de  Grado Bachiller  Título Profesional denominado:

"JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE LA IEL N° 1069 SANCUJA DEL DISTRITO DE PILCUYO, EL COLLAO - PUNO 2018"

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 27 de diciembre del 2023

FIRMA (obligatoria)



Huella