



**UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**



PROGRAMA COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA DOCENTE

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER
EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**JUEGOS POPULARES TRADICIONALES Y MOTRICIDAD DE LOS
ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N° 14798
“BLANCA SUSANA FRANCO DE VALDIVIEZO” – DISTRITO
BELLAVISTA – SULLANA - PIURA**

AUTORAS:

MORAIMA SANDOVAL OLAYA

LEONARDA DE JESUS SANDOVAL OLAYA DE CEVALLOS

ASESOR:

Mg. SEGUNDO ENRIQUE VASQUEZ ZULOETA

PIURA – PERÚ

2019

DEDICATORIA

A Dios, por permitir que logre realizarme como una profesional.

A mi madre quien me anima a diario a conseguir mis metas.

A mis hijos que me apoyan de manera incondicional al logro de mis objetivos y culminar con éxito este tramo de mi vida profesional.

Moraima

A Dios y a mi madre por ser el motor de mi vida.

A mis hijos y mi esposo que han hecho de mí la persona más feliz
que existe en la tierra.

Leonarda

AGRADECIMIENTO

A cada uno de los docentes de la Facultad de la Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo por las pautas brindadas para el desarrollo de este trabajo de investigación.

A los estudiantes del 1° grado de primaria de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Franco de Valdiviezo” por su predisposición de tiempo y colaboración en la investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO	3
ÍNDICE	4
RESUMEN	5
ABSTRACT	6
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	9
1.1 Planteamiento del problema	10
1.2 Formulación del problema	11
1.3 Justificación	12
1.4 Objetivos	12
1.5 Hipótesis	12
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	13
2.1 Antecedentes	14
2.2 Bases conceptuales	15
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO	36
3.1 Enfoque y alcance de la investigación	37
3.2 Diseño y método de la investigación	37
3.3 Población y muestra	37
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	37
3.5 Variables, operacionalización	37
CAPÍTULO IV. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	40
4.1 Análisis e interpretación de los resultados del pre-test aplicado a los niños	41
4.2 Análisis e interpretación de los resultados del post-test aplicado a los niños	42
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	47
5.1 Conclusiones	48
5.2 Recomendaciones	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
ANEXOS	52

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito constatar la efectividad de la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad de los niños del primer grado educación primaria Institución Educativa N° 14798 “Blanca Susana Franco De Valdiviezo”. El enfoque de la investigación fue cuantitativo, con diseño experimental, de tipo cuasi experimental. La técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento aplicado fue el test motor Ozeretski Guilmain, que se aplicó a la muestra, conformada por 28 niños, antes y después de aplicar los talleres de intervención. Los resultados evidenciaron la efectividad de los talleres al incrementar significativamente los niveles del desarrollo motor grueso en todas las dimensiones evaluadas.

Palabras clave: Juegos populares tradicionales, desarrollo de la motricidad.

ABSTRACT

The purpose of this research work was to verify the effectiveness of the influence of traditional games on the development of the motor skills of children in the first grade of primary education Educational Institution No. 14798 "Blanca Susana Franco De Valdiviezo". The research approach was quantitative, with experimental design, of a quasi-experimental type. The technique used was the survey and the instrument applied was the Ozeretski Guilmain motor test, which was applied to the sample, consisting of 28 children, before and after applying the intervention workshops. The results evidenced the effectiveness of the workshops by significantly increasing the levels of gross motor development in all dimensions evaluated.

Key words: Traditional popular games, motor development

INTRODUCCIÓN

El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales, espaciales determinados, según reglas obligatorias y al mismo tiempo aceptadas libremente; acción que tiene el fin en sí misma y que va acompañada de tensión y alegría y con la conciencia de ser de otra manera a la que es en la vida corriente Huizinga (2000). El juego, es una actividad en la que se reconstruyen, sin fines utilitarios directos, las relaciones sociales. Es una variedad de práctica social consistente en reproducir acción, en parte o en totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de real. La importancia social del juego se debe a su función de entrenamiento del hombre en tempranas de su desarrollo y en su papel colectivizador Elkonin (1980).

El problema de investigación surge en que se observa en los estudiantes del 1° grado de primaria de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Franco de Valdiviezo”, necesidades de aprendizaje en el plano psicomotor, que permitan desarrollar su capacidad motriz, manifestada en la inadecuada estructuración de segmentos corporales, poca coordinación sensorio motriz: viso-motriz, audio-motriz, orgánico motriz, inadecuada organización de elementos espaciales y temporales, poca participación en actividades lúdicas y poca creatividad, además de mínima vinculación cultural.

La estrategia metodológica aplicada y diseñada fue cuasi experimental, de pre test y pos test con un grupo control y un grupo experimental, cuya muestra estuvo conformada por 28 niños; el instrumento utilizado fue el test motor Ozeretski Guilmain. En consecuencia, a partir del análisis de esta problemática se plantearon los objetivos de la investigación, siendo el objetivo general, determinar la influencia de los juegos populares y tradicionales en el desarrollo de la motricidad de los estudiantes de primer grado de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Blanca de Valdiviezo”; también, se propusieron los objetivos específicos determinar la influencia de los juegos populares y tradicionales en la coordinación estática de los estudiantes de primer grado, determinar la influencia de los juegos populares y tradicionales en la coordinación dinámica de las manos de los estudiantes de primer grado, determinar la influencia de los juegos populares y tradicionales en la

coordinación dinámica general de los de los estudiantes de primer grado.

Para facilitar la comprensión, la investigación se ha estructurado en cinco capítulos:

El capítulo I, contiene el análisis de la problemática influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del primer grado educación primaria Institución Educativa N° 14798 “Blanca Susana Franco De Valdiviezo”, a partir de la ubicación o contextualización del problema, el origen y evolución histórica del problema sobre el desarrollo de sus capacidades motrices, las características y manifestaciones de dicha problemática, asimismo la descripción de la metodología aplicada en la investigación.

El capítulo II, presenta el marco teórico y conceptual sobre coordinación motriz el mismo que se ha organizado de la siguiente manera: base teórica, que contiene Urdaneta (2002) afirma que: “los juegos tradicionales pertenecen a un modo de vida concreto; surgen en el medio rural frente a otros de distintos entornos y su transmisión, de generación en generación, ha sido oral”, bases donde se consolida en una herramienta para resolver el problema; completan este capítulo la base conceptual.

El capítulo III, describe el marco metodológico. El capítulo IV, analiza e interpreta los resultados del test. El capítulo V, presenta las conclusiones y recomendaciones. Y finalmente, se exponen las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

Actualmente la educación primaria en su enfoque por competencia está estructurada en base a cuatro pilares fundamentales, el aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser; es decir, se pretende lograr el desarrollo integral del alumno.

Según Lavega y Olaso (2003), definen los juegos infantiles clásicos o tradicionales, como aquellos que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura).

También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, pelotas, canicas, dados), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

La psicomotricidad es una disciplina educativa y/o terapéutica que actúa sobre la totalidad de la persona a través de sensaciones, movimientos y juegos y su posterior análisis y representación, con la finalidad de que el sujeto establezca una relación positiva consigo mismo, los objetos, el espacio, el tiempo y los otros (Safont, 2001).

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía.

Generalmente tienen reglas sencillas. Las relaciones sociales establecidas por

los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos (juegos de calle), reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura infantil callejera.

La Institución Educativa N° 14798 “Blanca Susana Franco de Valdiviezo” se encuentra ubicada en el distrito de Bellavista, provincia de Sullana, departamento de Piura, la cual cuenta con una infraestructura moderna, ambientes amplios y adecuados para que el estudiante pueda desarrollar destrezas y habilidades innatas en él (correr, saltar, jugar), el trabajo a realizar involucra el juego popular y tradicional para mejorar la motricidad en los niños y niñas del nivel primario.

1.2 Formulación del problema

General

¿Cuál es la influencia de los juegos populares y tradicionales en el desarrollo de la motricidad de los estudiantes de primer grado de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Blanca de Valdiviezo”?

Específicos

¿Cuál es la influencia de los juegos populares y tradicionales en la coordinación estática de los estudiantes de primer grado de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Blanca de Valdiviezo”?

¿Cuál es la influencia de los juegos populares y tradicionales en la coordinación dinámica de las manos de los estudiantes de primer grado de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Blanca de Valdiviezo”?

¿Cuál es la influencia de los juegos populares y tradicionales en la coordinación dinámica general de los de los estudiantes de primer grado de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Blanca de Valdiviezo”?

1.3 Justificación

La importancia de la investigación se sustenta en conocer a mayor detalle los juegos populares tradicionales y cómo influye en la motricidad de la

coordinación estática, de la coordinación dinámica de las manos y de la coordinación de la dinámica general de los niños.

1.4 Objetivos

General

Establecer la influencia de los juegos populares y tradicionales en el desarrollo de la motricidad de los estudiantes de primer grado de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Blanca de Valdiviezo”.

Específicos

Determinar la influencia de los juegos populares y tradicionales en la coordinación estática de los estudiantes de primer grado de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Blanca de Valdiviezo”.

Determinar la influencia de los juegos populares y tradicionales en la coordinación dinámica de las manos de los estudiantes de primer grado de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Blanca de Valdiviezo”.

Determinar la influencia de los juegos populares y tradicionales en la coordinación dinámica general de los de los estudiantes de primer grado de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Blanca de Valdiviezo”.

1.5 Hipótesis

Para fines de esta investigación no corresponde.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

En el contexto internacional se han considerado las siguientes investigaciones.

Chochos (2015) en el programa “Juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 a 6 años de edad de la unidad educativa “hispano américa” del cantón Ambato”, aplicado en una población 30 niños y 15 niñas, tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales infantiles de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Al concluir el programa, se identificó que los juegos tradicionales infantiles que ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas son los juegos tradicionales infantiles de persecución siendo los siguientes: rayuela, gato y ratón, el rey dice, los países, ensacados, la sogá.

Herrera (2010) en el programa “Elaboración y aplicación de un manual basado en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela club rotario”, aplicado a una población de 129 niños y niñas, tuvo como objetivo general destacar los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa.

Al concluir el programa, se llegó a la conclusión que se logró desarrollar destrezas de una manera muy sencilla la que solo se necesita recordar y poner en práctica actividades olvidadas, también permitió que al poner en práctica juegos propios del país se supere problemas de la motricidad gruesa, socialización y el desarrollo armónico del niño como ser lúdico.

En el contexto nacional se han considerado las siguientes investigaciones.

Vásquez (2016) en la investigación “El juego tradicional como estrategia metodológica para desarrollar la capacidad motriz en los alumnos del tercer grado de educación primaria del centro educativo de aplicación privado Pedro Ruiz Gallo – Lambayeque, 2014”, aplicado en una población 512 niños y niñas, tuvo como objetivo general determinar la influencia de las competencias

fundamentales para iniciar el primer grado de primaria.

Al concluir el análisis diferencial entre los niños y niñas según el factor estructura familiar, en las competencias para iniciar el primer grado, son diferentes en las competencias auditivas, siendo los niños de familias nucleares quienes destacan en mayor medida en estas habilidades.

Mesa (2012) en la elaboración del programa “Juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I. E. del Callao, aplicada a una población de 105 alumnos del nivel inicial, tuvo como objetivo general constatar la efectividad del programa “Juego, coopero y aprendo” en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I. E. del Callao.

Al concluir el programa, se llegó a la conclusión que la aplicación del programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una I. E. del Callao.

2.2 Bases conceptuales

2.2.1 Definiciones de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales es el conjunto de actividades recreativas, representadas en tareas, labores, danzas, cantos, reglas, normas que remiten a un grupo cultural determinado. Se suele utilizar el término en el lenguaje corriente para designar algo exótico, pintoresco o extravagante, pero en sentido general la palabra juegos tradicionales designa la cultura de las clases populares.

La universalidad del juego es evidente y ni tan siquiera es exclusivo del ser humano: los animales también juegan. Del mismo modo, cuanto más básica es la actividad del hombre, más amplio es el común denominador y menores los rasgos diferenciadores. Al respecto Urdaneta (2002) afirma que: “los juegos tradicionales pertenecen a un modo de vida concreto; surgen en el medio rural frente a otros de distintos entornos y su transmisión, de generación en generación, ha sido oral” (p. 87).

En ese sentido, profundizar en la esencia de los juegos tradicionales, implica

analizar una serie de aspectos intrínsecos, como las distintas formas de relaciones humanas que se establecen, tales como roles, género, laborales, aspecto que tienen su inicio en la sociedad rural, donde se hace imprescindible un reparto de roles entre sus miembros que parte desde el núcleo familiar aspectos dependientes de factores básicos como el sexo y la edad.

En relación a la consolidación y caracterización del juego tradicional, Urdaneta (2002) señala lo siguiente: En los primeros años de vida, los individuos aprenden y se preparan para su etapa adulta y el juego supone una representación del mundo de los adultos en la vida real. Así, el rito de movimientos y comportamientos motores se apoya en un ritual de lenguaje, formando una unidad indivisible la palabra con la acción motriz. La puesta en escena del juego tradicional no se consume como un simple juego de animación (p. 91).

Los juegos tradicionales estimulan la imaginación, facilitan la comunicación y fortalecen el cuerpo. Su utilización en el proceso de desarrollo integral del pre adolescente, tanto en la edad preescolar como en la etapa escolar, es fundamental para superar la situación de sedentarismo y escasa actividad física en la cual se encuentra el niño y niña en la actualidad.

En ese sentido, desde el punto de vista físico el juego tradicional constituye una actividad que conjuntamente con prevenir la obesidad y la debilidad corporal, favorece el desarrollo de la imaginación y ello viene dado por que esta modalidad de juegos es completa desde cualquier punto de vista, por lo que aportan múltiples beneficios al niño.

2.2.2 Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad

Desde la práctica pedagógica se puede decir que la psicomotricidad se desarrolla solo con el movimiento, y el juego tradicional lo tiene, por eso es de vital importancia que la educación infantil revalorice esta actividad lúdica y que los maestros lo practiquen regularmente en sus horas de clase.

Cabe destacar que los juegos tradicionales son de fácil acceso, de bajo costo y con una diversidad tal, que pueden ser utilizados en cualquier ocasión y/o

lugar. Por ello, no se debe olvidar que los juegos tradicionales ayudan al niño a estimular el control tónico, el control postural, esquema corporal, lateralidad, organización espacio temporal, coordinación motriz gruesa y fina, que son elementos de la psicomotricidad.

2.2.3 Clasificación de los juegos tradicionales

Según Acuña (2013), considerando la situación de los jugadores y del entorno, los juegos tradicionales se clasifican en:

Juegos con objetos

- Saltar a la cuerda - Carrera de sacos
- Juego del pañuelo
- Trompo, Canica o metras
- Cometa - Yoyo
- Papagayo
- Palo encebado
- Palito mantequillero

Juegos con partes del cuerpo

- Piedra
- Papel o tijera - Pares o nones
- Cero contra por cero - Rondar

Juegos de persecución

- Escondite
- Gato y ratón
- Policía y ladrón - Encantados
- Stop

Juegos verbales - Retahíla

- Adivinanzas
- Telegrama
- Gallinita Ciega

Individuales

- Perinola
- Yoyo Colectivos
- Escondite - Rondas

2.2.4 Tipos de juegos tradicionales

Salta liga

Lugar: Patio

Material necesario: Elástico. Organización: Grupo pequeño.

Desarrollo del juego:

Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para estructurar series.

Primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello y luego por encima de la cabeza.

El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador. Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida.

La sogá

Lugar: Patio

Material necesario: Soga. Organización: Grupo pequeño.

Desarrollo del juego:

Dos niños toman de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañan los saltos al ritmo de: "Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz". Se supone que, si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la soga.

El gato y el ratón

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno. Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego:

Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera.

Luego sigue este diálogo:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!

¡Hasta la punta de mi rabito!

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".

La rayuela

Lugar: Patio

Material necesario: Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño)

Organización: Individual

Desarrollo del juego:

Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la de los números del 1-10, dibujados en el suelo.

Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.

Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.

El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.

Las escondidas

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno. Organización: Grupo pequeño.

Desarrollo del juego:

Por sorteo se designa al niño encargado de buscar a los compañeros escondidos. El escogido se queda junto al profesor/a y el resto se esconde en cualquier lugar dentro del campo de juego.

A la señal establecida, inicia la búsqueda, encontrados uno o varios escondidos, retornan todos al sitio de partida. El niño/a que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar. Se repite el juego tantas veces como persista el interés de los participantes.

La gallina ciega

Lugar: Patio

Material necesario: Pañuelo. Organización: Grupo.

Desarrollo del juego:

Se elige a suerte el jugador que será la gallina ciega. Con el pañuelo se le tapa los ojos. Los demás jugadores forman un círculo. El jugador que hace de gallinita se coloca en el medio. Empieza cuando la gallinita pregunta:

¿Dónde estás? los jugadores responden

"date tres vueltas y me encontraras"

La gallina se da las tres vueltas y todos los demás compañeros caminan a su alrededor. La gallina tocándolo debe averiguar quién es y da su nombre. Si adivina el nombre la persona hace el papel de gallinita. Y así sucesivamente continua el juego.

Las bolas

Lugar: Patio

Material necesario: Bolas o canicas Organización: Individual.

Desarrollo del juego:

Existen varios juegos con las bolas como son "la bomba" y "el tingue".

La bomba: consiste en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que es más grande y muy especial para el jugador.

Los pepos o tingue: se lo realiza entre dos personas, cada una de las cuales tiene que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla. Las bolas son de cristal transparente y con ciertos colores en el interior, que a la vez son el premio al ganador del juego.

2.2.5. Motricidad gruesa

Psicomotricidad

Un análisis de la etimología de la palabra psicomotricidad nos conduce a la separación en sus dos componentes básicos:

Motricidad: alude a la función motriz y se traduce fundamentalmente por el movimiento, para el cual el cuerpo humano dispone de una base neurofisiológica adecuada. (p. 49)

La psicomotricidad comenzó a estudiarse por Preyer (1888), realizó descripciones del desarrollo motor, pero en el siglo XX. Dupre formula el concepto psicomotricidad como resultado de sus trabajos sobre la debilidad mental y la debilidad motriz. Resulta la influencia del movimiento en la organización psicológica general, ya que toda actividad psicomotriz implica la unión entre el propio cuerpo, con su equipo anatomo-fisiológico y el concepto corporal cognitivo y afectivo. Con el término psicomotor se hace referencia entonces a la experiencia de un movimiento humano de desarrollo que puede observarse.

La psicomotricidad estudia la relación entre los movimientos y las funciones mentales, indaga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad y el aprendizaje, y se ocupa de las perturbaciones del proceso para establecer medidas educativas y reeducativas.

El control motor madura física y psíquicamente a lo largo de la infancia siguiendo unas líneas de desarrollo que constituyen una normativa común a la mayoría de los seres humanos. Estamos por tanto, ante una materia muy reciente con la que se corre el riesgo de una definición inexacta que puede incurrir en la contradicción de la misma; es decir, el término “psicomotricidad” podrá entenderse de muy diversas formas: como unidad funcional del ser

humano, o como una forma concreta y específica de manifestación psíquica.

Este motivo ha conducido a que algunos autores hayan preferido utilizar otras denominaciones, tales como “educación corporal” o “expresión psicomotriz” pretendiendo de este modo matizar el término para no caer en inexactitudes por ambigüedad o por pretensión conceptual. Es en este siglo cuando se emplea por primera vez el término “psicomotricidad” utilizando en principio a un nivel terapéutico pero que pronto pasa a ser de uso corriente en el ámbito educativo. Esta adaptación va a repercutir fuertemente en la práctica educativa, aportando a la metodología una concepción y unos principios de acción que favorecerán la educación integral del individuo.

El concepto de desarrollo integral, está considerado en este trabajo como “un proceso complejo en el que intervienen tres líneas esenciales de acción: el desarrollo de las capacidades corpóreas, psicológicas y espirituales del ser humano; la interrelación con el ambiente social; y la recepción de la cultura, con el fin de lograr potenciar sus capacidades intelectuales, sociales, artísticas, físicas, espirituales como parte constitutiva del comportamiento humano”.

Así, esta expresión se construye en el objetivo más relevante de la educación preescolar actual. Precisamente son los niveles de educación maternal y preescolar los que ofrecen mayor acogida a este principio de la educación integral, y en los que se muestra la relación entre motricidad y psiquismo en los primeros años de vida de una forma más clara; el niño manifiesta su vida psíquica, expresa su relación con los demás y sus necesidades, básicamente a través del gesto y el movimiento y precisamente el niño descubre y así mismo a través del descubrimiento del mundo y de los demás en su interacción con él.

Para una mejor claridad de los que queremos exponer, hemos conceptualizado el término psicomotricidad como: “la actuación del niño ante unas propuestas que implica el dominio de su cuerpo- motricidad- así como la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizaran estos movimientos al hacer la interiorización a la abstracción de todo proceso global”. Ya que la

psicomotricidad trata del problema de la educación por el movimiento y considera a l niño en todo, porque solamente mediante el ser entero, puede lograr un desarrollo armónico abarcando todos los aspectos del niño.

La educación por el movimiento contribuye a la formación de la personalidad del niño, partiendo del YO corporal, considerado este como el primer elemento con que cuenta para relacionarse y tomar conciencia del mundo, de los seres de las cosas que le rodean, conocimiento del cual surge la organización dinámica de sí misma y de su disponibilidad para todas las acciones que le toca cumplir en su vida diaria.

Desde la perspectiva de una educación por el movimiento, es necesario educar al niño o niña como individuo y como ser social. Como individuo en cuanto tiene un proceso neurofisiológico, neuropsicológico, bilógico y psicológico que en determinado momento juega un rol determinante en el comportamiento humano en la resolución de problemas. Por esa razón, desde la psicomotricidad las actividades o programas no pueden dejar de lado aspectos tan importantes como el crecimiento, desarrollo y madurez del individuo para interrelacionarse con el mundo exterior: cultura y contexto.

Los juegos corporales y el desarrollo de la psicomotricidad

Estamos ahora en condiciones de destacar el valor del juego corporal para la práctica psicomotriz, como instrumento básico y primordial.

Ya en el año 1998 BOTTINI, (1998), escribía al respecto:

«La principal característica de la práctica psicomotriz es el modo en que se ejerce. Cuando hablamos de la modalidad del ejercicio profesional en psicomotricidad, estamos hablando de un encuentro entre personas, en el cual el movimiento y la comunicación corporal se destacarán por sobre las demás formas posibles de relación». Esto quiere decir que no es que estén ausentes, se eviten o restrinjan esas otras formas de relación, sino que el acento estará puesto en lo que con un grupo de colegas dimos en llamar juego corporal CALMELS, (1996),

Al decir juego corporal, hablamos de una modalidad lúdica en donde la mirada del psicomotricista se centra en el modo en que la persona resuelve las acciones que realiza en el desarrollo del juego, sean éstas intencionales o automáticas, conscientes o inconscientes. Una mirada que prestará atención a la calidad de las acciones corporales en sí, coordinaciones, gestos, posturas, actitudes, como a la calidad simbólica que en ellas y en el juego elegido se despliega”. (p.172)

Ahora bien, ¿por qué elegir el juego como modalidad privilegiada de la intervención psicomotriz? Porque es en el juego donde la persona, en su dimensión global, fluye libremente. Observando el juego, partiendo de la propia elección de “a qué jugar, cómo, dónde y cuándo hacerlo”, se abre un riquísimo espectro para el análisis del desarrollo psicomotor y sus posibles desvíos. Así también esa persona, jugando, nos mostrará sus preferencias y resistencias a determinado tipo de modalidad lúdica.

Existe una característica fundamental en la causa de la elección del juego corporal como técnica específica del abordaje psicomotor: es en él donde la dimensión emocional/afectiva se manifiesta sin forzamientos, en forma espontánea e inconsciente. Pero, a su vez, es gracias a él que la persona podrá reflexionar conscientemente sobre los modos de resolver los conflictos que en el transcurso del juego se le presentarán.

La psicomotricidad: definición

Safont (2001) nos dice que: La psicomotricidad es una disciplina educativa y/o terapéutica que actúa sobre la totalidad de la persona a través de sensaciones, movimientos y juegos y su posterior análisis y representación, con la finalidad de que el sujeto establezca una relación positiva consigo mismo, los objetos, el espacio, el tiempo y los otros (p.17).

La psicomotricidad diremos que se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no es el movimiento por el movimiento, para desarrollar únicamente aspectos físicos del mismo (agilidad, potencia,

velocidad, etc.), sino algo más, o algo distinto: el movimiento para el desarrollo global del individuo.

Es así que, el desarrollo motor grueso se determina como una habilidad que el niño va adquiriendo desde su nacimiento, para así mover los músculos de su cuerpo y poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco, extremidades, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad para caminar y correr, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

En síntesis, podemos decir que, la psicomotricidad es una resultante compleja que implica no solamente las estructuras sensoriales, motrices e intelectuales, sino también los procesos que coordinan y ordenan progresivamente los resultados de estas estructuras. Por eso, hablar de psicomotricidad es hablar de las siguientes áreas: dominio motriz, dominio del espacio, del tiempo, organización del esquema corporal y lateralización.

Berruezo (1996) dice: Basado en una visión global de la persona, el término “psicomotricidad” integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad (p. 56).

Schinka (1980) dice: Podemos definir la psicomotricidad como aquella ciencia que, considerando al individuo en su totalidad, psique-soma, pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y la ejercitación consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio en que se desenvuelve (p. 34).

Le Boulch (1983) define así: La psicomotricidad es aquella ciencia que, considerando al individuo en su totalidad, pretende desarrollar al máximo sus capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y de la ejercitación consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en sí mismo y en realización al medio en el que se desenvuelve.

Finalmente las Asociaciones Españolas de Psicomotricidad o Psicomotricistas han llegado a una definición consensuada de psicomotricidad: El término psicomotricidad, basado en una visión global del ser humano, integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse la persona en un contexto psicosocial. De esta forma, la psicomotricidad desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Se desarrollan además, partiendo de esta concepción, diferentes formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación (cualquiera que sea la edad del individuo), en los ámbitos preventivo, educativo reeducativo y terapéutico. Dichas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, titulación y perfeccionamiento profesional, constituyendo cada vez más el objeto de investigaciones científicas (p. 33).

De todo lo expuesto podemos afirmar que la práctica psicomotriz contempla al ser humano desde un punto de vista global, es decir, parte de un planteamiento global de la persona. Se trata de una disciplina que abarca diversos aspectos entre los que podemos destacar: el estudio del desarrollo del movimiento corporal, el estudio de las desviaciones y trastornos que puedan producirse en el normal desarrollo del movimiento corporal, el diseño y aplicación de técnicas y programas que faciliten el desarrollo motor normal y el diseño y aplicación de técnicas que mejoren las posibles desviaciones que puedan producirse.

En este sentido, se puede señalar que se han desarrollado intervenciones psicomotrices preventivas, educativas, reeducativas y terapéuticas.

2.2.6 Áreas de la psicomotricidad

Los aspectos más relevantes son:

Motricidad

Baracco (2011) dice: La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición,

etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades. La motricidad nace en la corporeidad, la primera es la capacidad del ser humano de moverse en el mundo y la segunda es la forma de estar en el mundo (p. 1).

La primera manifestación de la motricidad es el juego y al desarrollarse se va complejizando con los estímulos y experiencias vividas, generando movimientos cada vez más coordinados y elaborados. Los niños pasan por diferentes etapas antes de realizar un movimiento. Cuando nacen sus movimientos son involuntarios, luego pasan a ser movimientos más rústicos con poca coordinación y más adelante ya son capaces de realizar movimientos más controlados y de mayor coordinación.

La motricidad que van desplegando los niños se divide en motricidad gruesa y motricidad fina, ambas se van desarrollando en orden progresivo.

Psicomotricidad fina

Ardanaz (2009) dice: La psicomotricidad fina se corresponde con las actividades que necesitan precisión y un mayor nivel de coordinación. Se refiere a movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo. El niño inicia la psicomotricidad fina alrededor del año y medio, ya que implica un nivel de maduración y un aprendizaje previo (p. 3).

Psicomotricidad gruesa

Ardanaz (2009) manifiesta que: La psicomotricidad gruesa es el control que se tiene sobre el propio cuerpo, especialmente los movimientos globales y amplios dirigidos a todo el cuerpo. Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades equilibrio, y todos los sentidos. Caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, entre otros está en esta categoría (p. 2).

Objetivos de la psicomotricidad

Díaz (2010, pg. 14) señala que los objetivos fundamentales de la

psicomotricidad son los siguientes:

Desarrollar las potencialidades hereditarias a través de la estimulación sensorio-motriz adecuada.

Mejorar el equipamiento psicomotor del niño, es decir, alcanzar:

El conocimiento, la conciencia y el control del cuerpo.

Un equilibrio emocional y corporal adecuado.

Una postura controlada y económica.

El movimiento coordinado.

El control de la inhibición voluntaria y de la respiración.

Una lateralidad bien definida.

La estructuración espacio-temporal correcta.

Desarrollar las habilidades motrices y perceptuales que son la base del aprendizaje.

Proporcionar recursos materiales y ambientales adecuados para el desarrollo.

Lograr confianza, seguridad y aceptación de sí mismo.

Mejorar y ampliar las posibilidades de comunicación.

Aumentar la capacidad de interacción del sujeto con su medio ambiente.

Fomentar el contacto corporal y emocional.

Orientar y dirigir la actividad espontánea del niño.

Dimensiones de la psicomotricidad:

Esquema corporal

Vayer (1985), recalca reiterativamente, que la primera educación debe proponerse el dar al niño, el conocimiento de su YO corporal, la organización dinámica del uso de sí mismo. Debe ser una educación del ser entero a través de su cuerpo. Además recalca que la construcción del esquema corporal, es decir, la organización de las sensaciones relativas a su propio cuerpo en relación con los datos del mundo exterior, juega un papel fundamental en el desarrollo del niño ya que dicha organización es el punto de partida de sus diversas posibilidades de acción.

Es necesario saber que la construcción del esquema corporal que hace el niño, se logra, por el uso que le da en sus diversas actividades, principalmente durante el juego y también por la conciencia de sus límites. No sólo interesa el uso en sí del cuerpo sino también la reflexión y el control de las propias conductas.

Cada vez que el niño toma conciencia de las partes de su cuerpo y de su totalidad, será capaz de imaginarse o de hacer una imagen mental de los movimientos que realiza con su cuerpo, esto permitirá planear sus acciones antes de realizarlas.

Tasset (1996), recomienda al educador comprender que el esquema corporal no se circunscribe al solo conocimiento de las distintas partes del cuerpo, sino que también es el esquema corporal la capacidad de traducir ese conocimiento en movimientos que a su vez, son influidos por la afectividad.

Por consiguiente, la adquisición del esquema corporal no puede quedar a un aprendizaje mecánico y memorístico en el que únicamente se le muestra y se nombran las diferentes partes del cuerpo, sino que debe vivenciarlo mediante el movimiento y las posibles utilidades de estos durante sus actividades y juegos, para luego sólo así poderlo representar.

Organización espacio temporal

Todo acto se desarrolla en el tiempo y en el espacio. La espacialidad y la temporalidad son inseparables en la acción. La organización y estructuración espacio-temporal es un proceso que, integrado en el desarrollo psicomotor, resulta fundamental en la construcción del conocimiento. El espacio y el tiempo constituyen la trama fundamental de la lógica del mundo sensible.

Las relaciones que se establecen entre los objetos, las personas y las acciones o sucesos configuran el mundo en su acontecer y en su esencia. El tiempo constituye un todo indisociable con el espacio; es la coordinación de los movimientos, así como el espacio es la coordinación de las posiciones.

Por ello, el tiempo es el espacio en movimiento. Para su estudio se hace una división:

Espacio

El niño desarrolla su acción en un espacio que inicialmente se encuentra desorganizado, sus límites le son impuestos. Mediante el movimiento y la actuación, va formando su propio espacio, organizándolo según va ocupando lugares que referencia y orienta respecto a los objetos. Poco a poco el cuerpo va pasando a ser el lugar de referencia y la percepción visual posibilita la aprehensión de un campo cada vez mayor.

La noción del espacio, según García y Berruezo (1994), se va elaborando y diversificando de modo progresivo a lo largo del desarrollo psicomotor y en un sentido que va de lo próximo a lo lejano y de lo interior a lo exterior. Es decir, el primer paso sería la diferenciación del yo corporal con respecto al mundo físico exterior. Una vez hecha esta diferenciación se desarrollarán de forma independiente el espacio interior en forma de esquema corporal, y el espacio exterior en forma de espacio circundante en el que se desarrolla la acción.

Vayer (1985), sugiere para una organización de la espacialidad en principio, se oriente a la sala de clase de manera constante según referencias, además recalca el uso del cuerpo entero irá construyendo en el niño las nociones fundamentales de dentro, fuera, encima, debajo, cerca, lejos, y todas las relaciones topológicas que formarán más tarde las bases del razonamiento y de la matemática. El desarrollo de la organización espacial se propicia mediante actividades con diversos desplazamientos, itinerarios, observación de móviles, manipulaciones, construcciones, entre otros, todo para dar al niño o niña la ocasión de descubrir y asimilar las diferentes orientaciones y relaciones espaciales. Es necesario involucrar la vivencia corporal, conjugar las informaciones del propio cuerpo con las del espacio exterior, percibirlo, verbalizarlo, representarlo para finalmente, llegar a la abstracción del mismo.

Tiempo

Los desplazamientos ocasionan estados espaciales distintos y sucesivos cuya coordinación o relación no es más que el tiempo mismo. El tiempo es, pues, lo que acontece entre dos estados espaciales sucesivos en los que se puede encontrar una persona, animal u objeto, es el movimiento del espacio, y se interioriza como duración del gesto y rapidez de ejecución de los movimientos.

La estructuración es compleja ya que no existen receptores sensoriales que capten el paso del tiempo, es un concepto abstracto que se integra hasta los ocho años aproximadamente. Debido a esto el niño de edad preescolar, confunde las nociones espaciales y temporales.

Picq y Vayer, citados por García y Berruezo (1994), distinguen tres etapas sucesivas en la organización de las relaciones en el tiempo: Adquisición de los elementos básicos: velocidad, duración, continuidad e irreversibilidad.

Toma de conciencia de las relaciones en el tiempo: la espera, los momentos (el instante, el momento justo, antes durante, después, ahora, luego, pronto, tarde, ayer, hoy, mañana...), la simultaneidad y la sucesión.

Alcance del nivel simbólico: desvinculación del espacio, aplicación a los aprendizajes, asociación a la coordinación.

Por consiguiente, la estructuración temporal se desarrolla a través de actividades fundamentalmente rítmicas, cuyo valor educativo es muy importante por cuanto desarrolla en el niño los procesos de control e inhibición. Los ritmos se deben materializar por medio de actividades corporales y luego con instrumentos de percusión.

Coordinación motriz

La coordinación motriz es la posibilidad de realizar una gran variedad de movimiento en los que intervienen distintas partes del cuerpo de manera organizada y que permiten realizar con precisión diversas acciones.

La coordinación motriz se clasifica de la siguiente forma (Díaz, 2006):

Coordinación dinámica general o gruesa: Son aquellos movimientos en los que se requiere del ajuste recíproco de todas las partes del cuerpo y que generalmente implican desplazamientos, es decir la marcha, la carreta, el gateo, el salto, el giro, el arrastre y diversas combinaciones. Los movimientos globales ayudan a los niños a conocerse mejor obteniendo una imagen corporal adecuada. Los movimientos gruesos permiten su socialización y su capacidad

para actuar en la vida diaria.

Coordinación visomotriz: Se refiere a los movimientos ajustados a la visión. Las actividades de coordinación visomotriz, son aquellas en la que la vista fija un objeto en reposo o en movimiento y el cuerpo se adecúa para lograr la ejecución precisa de la acción.

Coordinación óculo manual: Se refiere a los movimientos de la mano en los que se requiere del ajuste de la visión, es decir, todas las actividades manuales como el dibujo, las artes plásticas, la escritura.

Coordinación óculo podal: Es la capacidad del sujeto para utilizar los ojos y los pies al mismo tiempo con la finalidad de realizar una tarea.

La coordinación motriz fina

Implica los movimientos con el uso de la mano. Para que el niño adquiera esta habilidad motora es necesario que sus mecanismos neuromusculares hayan madurado. El desarrollo del niño responde a dos leyes motoras que suponen una maduración predecible, la Ley Céfalocaudal que es la maduración desde la cabeza hasta el resto del cuerpo y la Ley Próximodistal que refiere una maduración de la columna vertebral hacia los extremos. De allí que el orden de maduración será primero los hombros y los codos antes que las muñecas y los dedos. El desarrollo de la habilidad manual requiere de actividades como: sujetar objetos, abotonarse, jugar con las manos, ordenar, dibujar con crayolas, pintar con los dedos, etc. El proceso para adquirir precisión en los movimientos es lento, depende de la madurez que presenta el sistema nervioso del niño.

Es relevante el desarrollo de la coordinación motriz, ya que expresa el desarrollo de la psicomotricidad alcanzado. Además el desarrollo de los aprendizajes superiores está en relación con el grado de automatización adquirido.

Función tónica

Para realizar cualquier movimiento o acción corporal es precisa la participación

de los músculos del cuerpo, es necesario que unos se activen o aumenten su tensión y otros se inhiban o relajen su tensión. Autores como Le Boulch (1995), menciona que la actividad fundamental primitiva y permanente del músculo es la contracción tónica que forma la tela de fondo de las actividades motrices y posturales, que fijan la actitud, preparan el movimiento, sustentan el gesto, mantienen la estática y el equilibrio.

Díaz (2006) señala que el tono es definido como la actividad permanente de los músculos que permite el mantenimiento de la postura, el equilibrio y prepara al cuerpo para responder adecuadamente a las demandas de la vida. Por ello hablar de tono es hablar de ajuste de control entre la excitación y la inhibición, entre la tensión y la distensión, el movimiento y la inmovilidad.

El tono muscular es considerado como el telón de fondo de cualquier acción motriz, así como también, el mediador en la comunicación entre el adulto y el niño. Esto es lo que Ajuriaguerra llama diálogo tónico emocional, el cual es un intercambio, una relación con el otro que se expresa a través de estados de tensión y distensión muscular que son transmisores de sensaciones de placer, displacer, aceptación o rechazo.

El tono muscular para García y Berruezo (1994), proporciona sensaciones propioceptivas que inciden fundamentalmente en la construcción del esquema corporal. La conciencia del cuerpo y su control dependen de un correcto funcionamiento y dominio de la tonicidad.

Por eso, la función tónica es la mediadora del desarrollo psicomotriz, puesto que organiza el todo corporal, el equilibrio, la posición y la postura que son las bases de la actuación y el movimiento dirigido e intencional. El tono depende de un proceso de regulación neuromotora y sensorial.

Importancia de la psicomotricidad en educación inicial

Cuando hablamos de la educación infantil, periodo que abarca de los 0 a los 5 años, no nos estamos refiriendo a un corto periodo de transición, sino que éste tiene un alto valor educativo gracias a las aportaciones de grandes pedagogos

y teóricos.

Una de las grandes finalidades de la actual Ley Orgánica de educación es contribuir al desarrollo físico, afectivo, intelectual y social del niño, en definitiva a su desarrollo global.

La educación psicomotriz en infantil por lo tanto es de gran importancia ya que el niño es un ser activo por naturaleza, conoce la realidad que le rodea y así mismo a través del movimiento, la acción y el juego, siendo la psicomotricidad la base de este desarrollo. Ya que según Lagranje (1974) “La psicomotricidad contribuye al desarrollo del ser humano en su globalidad ya que actúa conjuntamente sobre todos los aspectos de su desarrollo”. (pg. 73)

El currículo de Educación infantil nos habla de la importancia que tiene para el niño/a el progresivo control de su cuerpo, conocer sus posibilidades y sus límites así como la interacción con el medio físico, natural y social.

Es necesario que los niños de estas edades adquieran determinadas destrezas para realizar las actividades habituales con cierta autonomía, responsabilidad e iniciativa.

El desarrollo psicomotor del niño/a va a depender tanto de la maduración biológica, de la estimulación así como de la interacción de ambas, por ello, en los colegios de infantes nos debemos encargar como objetivo principal que el niño/a conozca su cuerpo y lo controle.

Para ello somos los docentes los principales encargados de conocer el desarrollo del niño para así poder intervenir adecuadamente.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque y alcance de la investigación

La investigación es de enfoque cuantitativo y de alcance correlacional. Correlacional porque tiene la finalidad de conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto y tiempo determinado.

3.2 Diseño y método de la investigación

El diseño de la investigación es experimental y de tipo cuasi experimental, considerando un grupo control y un grupo experimental.

El método utilizado fue deductivo, el cual consistió en abordar una teoría general de un tema de interés para luego llegar a conclusiones o premisas de carácter particular.

3.3 Población y muestra

La población estuvo conformada por los estudiantes de primer grado primaria I.E. N° 14798 “Blanca Susana Blanca de Valdiviezo”.

La muestra fue no probabilística o dirigida, el pre test y pos test con un grupo control y un grupo experimental, estuvo conformada por una muestra de 28 niños.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que se utilizó fue la encuesta y el instrumento aplicado fue el test motor Ozeretski Guilmain.

3.5 Variables, operacionalización

Variable 1: independiente: Juegos populares tradicionales.

Variable 2: dependiente: Motricidad.

Definición conceptual

Variable 1: Juegos populares tradicionales

Se entiende por juego tradicional de acuerdo a Díaz & Gonzáles (2016, p. 88) a “Aquel juego que ha sido transmitido de generación en generación, bien por medios verbales, escritos o por otras fuentes documentales. El juego por consiguiente puede ser creado, adaptado o asumido por una cultura”.

Variable 2: Motricidad

Consiste en el cambio en las competencias motrices a lo largo del ciclo vital (Navarro, Gutierrez, Graupera, & Linaza, 2001, p. 19).

Dimensiones

De acuerdo a Hahn: “La coordinación es función conjunta entre el sistema nervioso central y el aparato locomotor dentro de un movimiento” (1988, p. 21) Una forma de clasificar la coordinación es de acuerdo a Conde, Martín & Viciano (2004, p. 112) del siguiente modo:

Dimensión 1: Coordinación estática

Coordinación de numerosos grupos musculares mientras permanece cuerpo estático en equilibración.

Dimensión 2: Coordinación dinámica de las manos

Se refiere a la coordinación segmentaria la cual establece la coordinación entre los segmentos corporales del cuerpo y la visión, por lo que también se le conoce como coordinación viso-motora y en una acepción más amplia incluiría también la coordinación óculo - podal.

Dimensión 3: Coordinación dinámica general

Coordinación de muchos grupos musculares interviniendo conjuntamente. Es también conocido este tipo de coordinación como coordinación motora gruesa.

Definición operacional

Variable 1:

Los juegos escogidos vendrían a ser las dimensiones para la variable, se aplicó los mismos en base a las sesiones programadas.

Variable 2:

La variable con sus dimensiones fue medida a través de la escala de desarrollo motriz de Ozeretski – Guilmaín.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

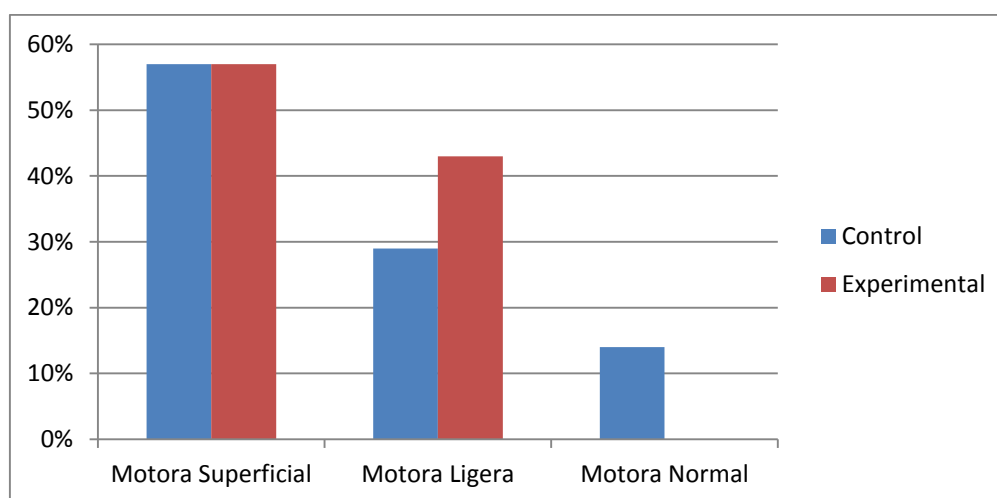
4.1 Análisis e interpretación de los resultados del pre - test aplicado a los niños

El test de coordinación motriz, representó la evaluación inicial, para diagnosticar el nivel de aprendizaje motriz de los estudiantes del grupo de intervención del 1er. grado de educación primaria de la I.E N° 14798 “Blanca Susana Franco de Valdiviezo”.

El test se elaboró considerando las capacidades comprendidas del desarrollo psicomotor en edad escolar de 7 a 8 años de edad y sus relaciones con los tópicos de contenidos del Diseño Curricular Nacional del Ministerio de Educación del área de Educación Física en Educación Primaria.

El test se aplicó con la finalidad de conocer los datos reales y fidedignos del nivel de maduración y aprendizaje motriz, lo cual permitiría la planificación de las sesiones de aprendizaje, considerando las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, quienes participaran en el proceso de aplicación de 20 sesiones de aprendizaje, las mismas que se ejecutaran durante el proceso de la investigación.

Gráfico 1. Distribución porcentual del inicio del **pre test** entre el grupo control y el experimental en la **coordinación estática** de los estudiantes de primer grado - de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Blanca de Valdiviezo”

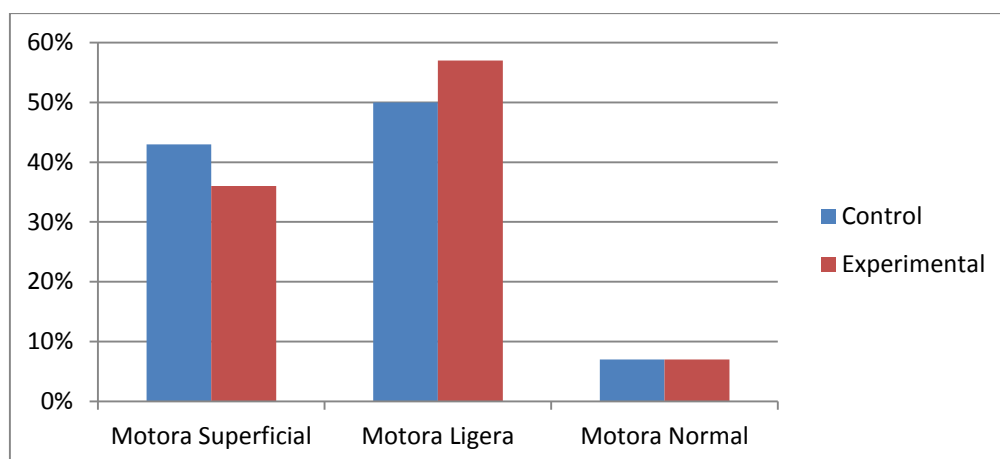


Fuente: Tabla 1 test de evaluación.

Análisis e Interpretación:

En el Gráfico 1, se observa que en el inicio de la aplicación de la investigación “Juegos populares tradicionales y la motricidad”; en la coordinación estática, el 57% de los estudiantes del grupo experimental se ubican en la escala motora superficial, un 43% se encuentra en la escala motora ligera y un 0% en escala normal, mientras que el 57% de los estudiantes del grupo control se ubican en la escala motora superficial, un 29% se encuentra en la escala motora ligera y un 14% en escala normal; esta evaluación diagnóstica nos permitió ejecutar los juegos apropiados para superar esta dificultad.

Gráfico 2. Distribución porcentual del inicio del **pre test** entre el grupo control y el experimental en la **coordinación dinámica de las manos** de los estudiantes de primer grado - de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Blanca de Valdiviezo”

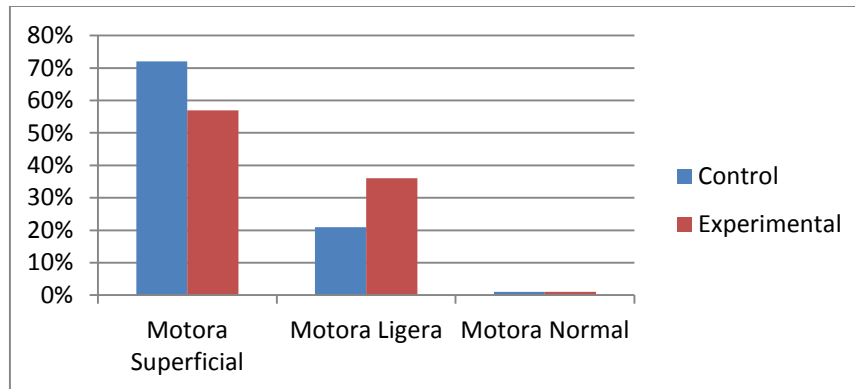


Fuente: Tabla 2 test de evaluación.

Análisis e interpretación

En el Gráfico 2, se observa que en el inicio de la aplicación de la investigación “Juegos populares tradicionales y la motricidad”; en la coordinación dinámica de las manos, un 36% de los estudiantes del grupo experimental se ubican en la escala motora superficial, un 57% se encuentra en la escala motora ligera y un 7% en escala normal, mientras que el 43% de los estudiantes del grupo control se ubican en la escala motora superficial, un 50% se encuentra en la escala motora ligera y un 7% en escala normal; esta evaluación diagnóstica nos permitió ejecutar los juegos apropiados para superar esta dificultad.

Gráfico N° 3. Distribución porcentual del inicio del **pre test** entre el grupo control y el experimental en la **coordinación dinámica general** de los estudiantes de primer grado - de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Blanca de Valdiviezo”



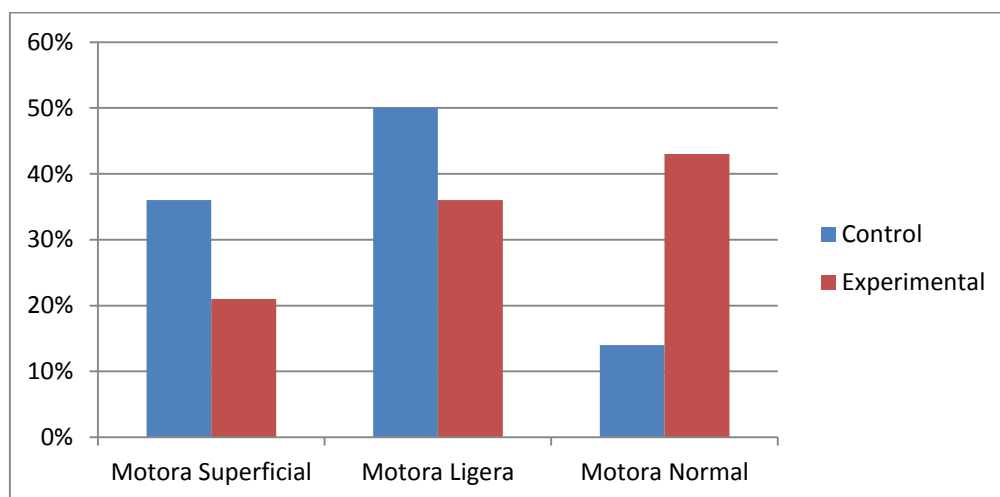
Fuente: Tabla 3 test de evaluación.

Análisis e interpretación

En el Gráfico 3, se observa que en el inicio de la aplicación de la investigación “Juegos populares tradicionales y la motricidad”; en la coordinación dinámica general, un 57% de los estudiantes del grupo experimental se ubican en la escala motora superficial, un 36% se encuentra en la escala motora ligera y un 7% en escala normal, mientras que el 72% de los estudiantes del grupo control se ubican en la escala motora superficial, un 21% se encuentra en la escala motora ligera y un 7% en escala normal; esta evaluación diagnóstica nos permitió ejecutar los juegos apropiados para superar esta dificultad.

4.2 Análisis e interpretación de los resultados del post- test aplicado a los niños

Gráfico 4. Distribución porcentual en el **post test** entre el grupo control y el experimental en la **coordinación estática** de los estudiantes de primer grado - de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Blanca de Valdiviezo”

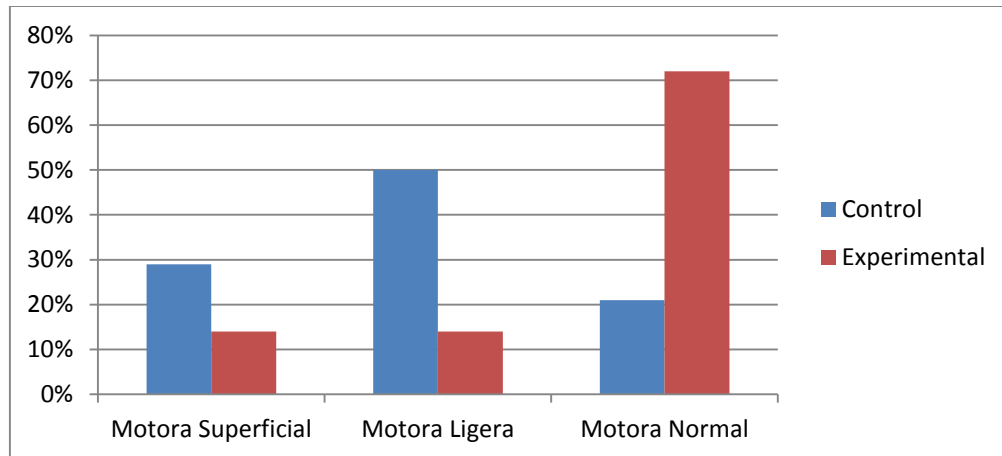


Fuente: Tabla 4 test de evaluación.

Análisis e Interpretación:

En el Gráfico 4, se observa que en el post test de la investigación “Juegos populares tradicionales y la motricidad”; en la coordinación estática, el 21% de los estudiantes del grupo experimental se ubican en la escala motora superficial, un 36% se encuentra en la escala motora ligera y un 43% en escala normal, mientras que el 36% de los estudiantes del grupo control se ubican en la escala motora superficial, un 50% se encuentra en la escala motora ligera y un 14% en escala normal; observando cambios considerables al final del trabajo.

Gráfico 5. Distribución porcentual en el **post test** entre el grupo control y el experimental en la **coordinación dinámica de las manos** de los estudiantes de primer grado - de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Blanca de Valdiviezo”

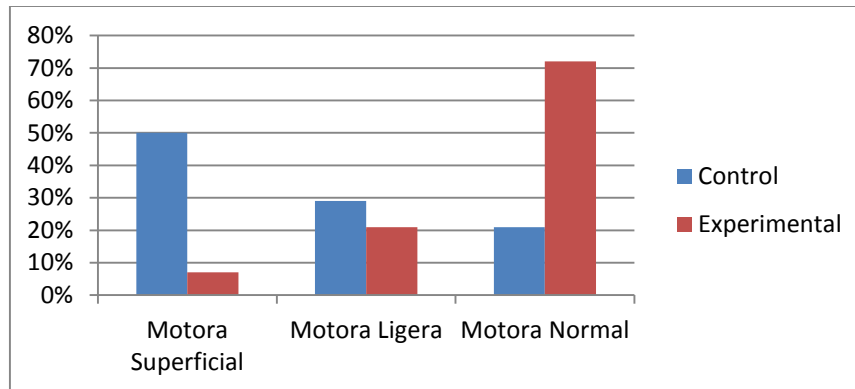


Fuente: Tabla 5 test de evaluación.

Análisis e interpretación

En el Gráfico 5, se observa que en post test de la investigación “Juegos populares tradicionales y la motricidad”; en la coordinación dinámica de las manos, un 14% de los estudiantes del grupo experimental se ubican en la escala motora superficial, un 14% se encuentra en la escala motora ligera y un 72% en escala normal, mientras que el 29% de los estudiantes del grupo control se ubican en la escala motora superficial, un 50% se encuentra en la escala motora ligera y un 21% en escala normal; observando cambios considerables al final del trabajo.

Gráfico 6. Distribución porcentual en el post test entre el grupo control y el experimental en la coordinación dinámica general de los estudiantes de primer grado - de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Blanca de Valdiviezo”



Fuente: Tabla 6 test de evaluación.

Análisis e interpretación

En el Gráfico 6, se observa que en el post test de la investigación “Juegos populares tradicionales y la motricidad”; en la coordinación dinámica general, un 7% de los estudiantes del grupo experimental se ubican en la escala motora superficial, un 21% se encuentra en la escala motora ligera y un 72% en escala normal, mientras que el 50% de los estudiantes del grupo control se ubican en la escala motora superficial, un 29% se encuentra en la escala motora ligera y un 21% en escala normal; observando cambios considerables al final del trabajo.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Se evidencia en este trabajo de investigación que los juegos en el nivel primaria dan como resultado un buen desarrollo de su motricidad, siempre y cuando se ejecuten con supervisión cumpliendo las reglas establecidas para cada juego.
- Los juegos tradicionales populares, puestos en evidencia en este trabajo de investigación desarrollan en los estudiantes su dinámica general al máximo, involucrando a los padres y madres.

5.2 Recomendaciones

- La práctica deportiva de los juegos tradicionales en las escuelas para lograr que los estudiantes desarrollen su motricidad y contribuir sean eficientes en todas las materias.
- Replicar la experiencia en los siguientes grados de primaria de la Institución Educativa N° 14798 “Blanca Susana Franco de Valdiviezo”.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ávila, H. (2006). Introducción a la metodología de la investigación. España. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=r93TK4EykfUC&pg=PA89&dq=muestreo+no+probabilistico&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwjluJnMufNAhVH9h4KHeChAV0Q6AEIGjAA#v=onepage&q=muestreo%20no%20probabilistico&f>
- Berruezo, P. y Alfonso, L. (2009). El Juego en el Desarrollo Psicomotor y el Aprendizaje Infantil. (1º edición). MAD
- Cuesta, M. (s.f.). Introducción al muestreo. Universidad Andrés bello. Recuperado de: <http://mey.cl/apuntes/muestrasunab.pdf>
- Elkonin, D. B. (1980). Psicología del juego. Madrid: Pablo del Río. 339.
- Fernandez. D (2009). el esquema corporal en niños y niñas. Recuperado de: http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/D_AVID_FERNANDEZ_1.pdf
- Gonzales, J. (s.f.). Coordinación óculo-motriz. Recuperado de: <https://portafoliosfranciscopulido.files.wordpress.com/2010/07/gta07-coordinacion-oculo-motriz.pdf>
- Huizinga, J. (2000). Homo ludens. Madrid: Alianza Editorial.
- Lavega P. y Olaso, S. (2003). 1000 juegos y deportes populares y tradicionales. 2ª Edición. España: editorial Paidotribo.
- Narech, M. (2004). Investigación de mercados. (Cuarta). México: Pearson educación de México, S. A. de C.V. Recuperado de: https://books.google.com.pe/books?id=SLmEbIVK2OQC&pg=PA186&dq=la+observaci%C3%B3n&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwiHwMG1efNAhWD_R

4KHxWdC2sQ6AEIHDA#v=onpage&q&f=fals

Pasmiño, G. y Proaño, H. (2009). Desarrollo de la motricidad gruesa. Noviembre del 2009, de universidad de Cotopaxi. Recuperado de: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/325/1/T-UTC-0315.pdf>

Pérez, A. (2005). Esquema corporal y lateralidad. Recuperado de: <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/esquema-corporal.pdf>

Ramos. L. (2008). Educación física. Recuperado de: <http://motricidad-duay.blogspot.pe/>

ANEXOS

TEST MOTOR OZERETSKI - GUILLMAIN

LATERALIDAD

OJO:

Mirar por un tubo.

Mirar por el agujero del cartón.

Disparar con una escopeta.

MANO:

Acciones:

Sacar un tubo de la caja.

Tirar una pelota.

Escribir.

Gestos:

Peinarse.



Cepillarse los dientes.


Clavar.

Tocar la puerta.





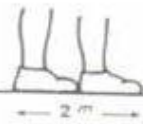


Abrir una puerta.

PRUEBA N° 1: COORDINACIÓN ÓCULOMANUAL








EDAD	MATERIAL	DURACIÓN	N° DE INTENTOS	PRUEBAS	FALTAS
2 años	12 cubos de 25 mm. de lado. 			Construcción de una torre: Se presentan al niño los cubos en desorden. Se toman 4, con los que se edifica una torre, frente al niño. "Haz una igual" (sin destruir el modelo). El niño debe hacer una torre de 4 cubos o más, en respuesta a la demanda (no antes o después para jugar).	Apilar menos de 4 cubos.
2 años $\frac{1}{2}$	12 cubos de 25 mm. de lado.			Construcción de una torre de 6 cubos (condiciones igual al anterior).	Menos de 6 cubos.
3 años	12 cubos de 25 mm. de lado. 			Construcción de un puente: Los cubos se presentan en desorden. Se cogen 3 y se hace un puente, delante del niño. "haz tú otro igual". Dejar el modelo. Se le puede mostrar varias veces la manera de hacerlo. Basta con que el puente se aguante, aunque no esté bien equilibrado.	No llegar a hacerlo o se cae.

6 años	Dibujo de laberinto (figura 1 y 2).	Mejor mano 80 segundos. La otra 85 segundos.	2 por cada mano.	Niño sentado a la mesa. Se fijan los laberintos delante suyo. Debe trazar una línea con lápiz continua desde la entrada a la salida del primer laberinto, pasando inmediatamente al segundo. 30 segundos de reposo y cambio de mano.	Salir de la línea del laberinto: más de dos veces con la derecha, más de tres con la izquierda. Sobrepasar el tiempo límite.
7 años	Hojas de papel de seda de 5 por 5 cm.	Mejor mano 15 segundos, la otra 20 segundos.	2 por cada mano.	Hacer una bolita compacta con una mano, la palma vuelta hacia abajo, sin ayudar con la otra. 30 segundos de reposo y cambio de mano.	Sobrepasar el tiempo límite. Bolita no bien compacta.
8 años		5 segundos	2 por cada mano.	Tocar con la extremidad del pulgar, lo más rápido posible, el resto de los dedos, uno tras otro, empezando por el meñique y volviendo luego atrás (5-4-3-2-3-4-5). Cambiar de mano.	Tocar varias veces el mismo dedo. Tocar dos dedos a la vez. Pasar un dedo por alto. Sobrepasar el tiempo.
9 años	Pelota de goma de 6 centímetros de diámetro. Un blanco, cuadrado, de 25 por 25.		3 por cada mano.	Acertar el blanco situado a 1,5 metro de distancia y a la altura del pecho. (tirar con el brazo flexionado, mano cerca del hombro. Pierna del lado de lanzamiento atrás).	Mano mejor: de 2 sobre 3. La otra mano: de 1 sobre 3.

PRUEBA N° 2: COORDINACIÓN DINÁMICA

EDAD	MATERIAL	DURACIÓN	N° DE INTENTOS	PRUEBAS	FALTAS
2 años			3	Subir, apoyándose, a un banco de 15 centímetros de alto y de 15 por 28 centímetros de superficie.	
2 años ½			2	Saltar adelante con los pies juntos.	Perdida de equilibrio. El impulso y/o la recepción no se hace con ambos pies simultáneamente.
3 años			3 (2 sobre 3 deben lograrse)	Saltar sin impulso, a pies juntos, sobre una cuerda tendida en el suelo (flexionando las rodillas).	Separar los pies. Perder el equilibrio (tocar el suelo con las manos).
4 años		5 segundos	2	Saltar de puntillas, sin desplazamiento: piernas ligeramente flexionadas elevándose simultáneamente. (Siete a ocho saltos).	Movimientos no simultáneos de las piernas. Caer sobre los talones.
6 años			3	Con los ojos abiertos, recorrer 2 m. en línea recta, poniendo alternativamente el talón de un pie contra la punta del otro.	No seguir la recta. Balanceos. Mala ejecución.
7 años			2 por cada pierna	Con los ojos abiertos, saltar con la pierna izquierda sobre una distancia de 5 metros. La rodilla derecha flexionada a 90°. Brazos caídos. 30 segundos de descanso y empezar con la otra pierna.	Apartarse de la línea recta en más de 50 centímetros. Tocar el suelo con el otro pie. Balancear los brazos.
8 años			3 (2 sobre 3 deben conseguirse)	Saltar, sin impulso, sobre cuerda tendida a 40 cm. del suelo) iguales condiciones que en la prueba de cinco años).	Tocar la cuerda. Caer. Tocar el suelo con las manos.

PRUEBA N° 3: CONTROL POSTURAL, EQUILIBRACIÓN

EDAD	MATERIAL	DURACIÓN	N° DE INTENTOS	PRUEBAS	FALTAS
2 años		10 segundos.	3.	Sobre un banco de 15 cm. De altura y 15 por 28 cm. De superficie. Mantenerse inmóvil, pies juntos, brazos caídos.	Desplazar los pies. Mover los brazos. Apoyar las manos.
2 años ½		segundos.	2.	Mantener sobre un pie y con la otra pierna flexionada, durante un instante. El pie es elegido por el mismo niño. No se pide prueba de la otra pierna.	Poner enseguida el pie elevado en el suelo.
3 años		10 segundos.	2 por cada pierna.	Brazos caídos, pies juntos. Poner una rodilla en tierra sin mover los brazos ni el otro pie. Mantener el tronco vertical (sin sentarse sobre el talón). 20 segundos de descanso y cambio de pierna.	Desplazar brazos, pies o rodillas. Tiempo menor a 10 segundos. Sentarse sobre el talón.
4 años		10 segundos.	2.	Con los ojos abiertos, pies juntos, manos a la espalda; doblar el tronco a 90° y mantener esta posición.	Desplazarse. Flexionar las piernas. Tiempo menor a 10
5 años		10 segundos.	3.	Con los ojos abiertos, mantenerse sobre las puntas de los pies, brazos caídos, piernas unidas, pies juntos.	Desplazarse. Tocar el suelo con los talones.
6 años		10 segundos.	2.	Con los ojos abiertos, mantenerse sobre la pierna derecha; rodilla izquierda flexionada a 90°, muslo paralelo al derecho y ligeramente separado, brazos caídos. Después de 30 segundos de reposo. Mismo ejercicio con la otra pierna.	Bajar más de tres veces la pierna flexionada. Tocar el suelo con el pie, saltar, elevarse sobre la punta del pie. Balanceos. Caer.
7 años		10 segundos.	3.	Piernas en flexión, brazos horizontales, ojos cerrados, talones juntos y puntas abiertas.	Tocar el suelo con las manos. Desplazarse. Bajar los brazos tres veces.