



**Universidad Nacional Mayor de San Marcos**

**Universidad del Perú. Decana de América**

**Facultad de Medicina**

**Escuela Profesional de Tecnología Médica**

**El perfil de intereses de juego y su relación con la  
psicomotricidad en niños en dos instituciones  
educativas - Lima- 2018**

**TESIS**

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Tecnología  
Médica en el Área de Terapia Ocupacional

**AUTOR**

Yuneth Rebeca PORTUGUEZ TAPIA

**ASESOR**

Anthony CAVIEDES POLO

Lima, Perú

2019



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

## Referencia bibliográfica

---

Portuguez, Y. El perfil de intereses de juego y su relación con la psicomotricidad en niños en dos instituciones educativas - Lima- 2018 [Tesis]. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Medicina, Escuela Profesional de Tecnología Médica; 2019.

---

## HOJA DE METADATOS COMPLEMENTARIOS

Código Orcid del autor (dato opcional): 0000-0002-3419-4240

Código Orcid del asesor o asesores (dato obligatorio): 0000-0002-2320-9099

DNI del autor: 47754596

Grupo de investigación: NO PERTENECE

Institución que financia parcial o totalmente la investigación:

Ubicación geográfica donde se desarrolló la investigación. Debe incluir localidades y coordenadas geográficas

DISTRITO DE COMAS

Año o rango de años que la investigación abarcó: 2018



**Universidad Nacional Mayor de San Marcos**  
 Universidad del Perú, Decana de América  
**Facultad de Medicina**  
**Escuela Profesional de Tecnología Médica**



"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

Conforme a lo estipulado en el Art. 113 inciso C del Estatuto de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (R.R. No. 03013-R-16) y Art. 45.2 de la Ley Universitaria 30220. El Jurado de Sustentación de Tesis nombrado por la Dirección de la Escuela Profesional de Tecnología Médica, conformado por los siguientes docentes:

- Presidente: Lic. Clara Luz Sertzen Fernández
- Miembros: Lic. Deysi Díaz Ramos
- Mg. Yuli Magaly Munive Cipriano
- Asesor : Lic. Mc. Anthony Caviedes Polo

Se reunieron en la ciudad de Lima, el día 17 de junio del 2019, procediendo a evaluar la Sustentación de Tesis, titulado "EL PERFIL DE INTERESES DE JUEGO Y SU RELACIÓN CON LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS EN DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS – LIMA - 2018", para optar el Título Profesional de Licenciada en Tecnología Médica en el Área de Terapia Ocupacional de la Señorita:

**YUNETH REBECA PORTUGUEZ TAPIA**

Habiendo obtenido el calificativo de:

.....14.....  
 (En números)

.....Catorce.....  
 (En letras)

Que corresponde a la mención de: .....

Quedando conforme con lo antes expuesto, se disponen a firmar la presente Acta.

.....  
 Presidente  
 Lic. Clara Luz Sertzen Fernández

.....  
 Miembro  
 Lic. Deysi Díaz Ramos

.....  
 Miembro  
 Mg. Yuli Magaly Munive Cipriano



.....  
 Asesor (a) de Tesis  
 Lic. Mc. Anthony Caviedes Polo

## **DEDICATORIA**

*La presente investigación la dedico a mis padres quienes siempre han sido mi soporte a lo largo de todos los procesos de mi formación personal y académica.*

*A mi hermano quien me brindó su apoyo incondicional en todo momento.*

*También a todas las personas que aportaron de alguna manera en el proceso para la culminación de esta nueva meta en mi vida.*

## AGRADECIMIENTOS

*Mis agradecimientos a los directivos y personal docente a cargo de las I.E.P “Al Gore” y “Divina Misericordia” por haberme brindado los permisos correspondientes y oportunidad de realizar la presente investigación en sus aulas. También , agradecer de manera especial a todos los estudiantes del primer grado de primaria, a los padres de familia por su colaboración y participación para la aplicación del presente estudio.*

*Así mismo, agradecer a mi alma mater Universidad Nacional Mayor de San Marcos por tener el orgullo y honor de haberme acogido en sus aulas y a mis profesores quienes ampliaron y contribuyeron con mi formación académica, de manera especial a mi profesor Lic. Edison Perez Arana quien en los inicios del estudio con sus aportes académicos me motivó a ampliar mis expectativas y conocimientos sobre la investigación científica.*

*Mi especial reconocimiento y agradecimiento a mi asesor de tesis Lic. Anthony Caviedes Polo por su respaldo, guía y paciencia durante el inicio, proceso y culminación de la presente investigación.*

# ÍNDICE

Índice de Contenidos.....	V
Lista de Tablas.....	VII
Lista de gráficos.....	VIII
Resumen.....	X
Summary.....	XI
<b>CAPITULO I: INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. DESCRIPCIÓN DE LOS ANTECEDENTES.....</b>	<b>2</b>
<b>1.2. IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>.8</b>
<b>1.3. OBJETIVOS.....</b>	<b>9</b>
1.3.1. Objetivo General.....	9
1.3.2. Objetivos Específicos.....	9
<b>1.4. BASES TEÓRICAS.....</b>	<b>10</b>
<b>1.4.1. DEFINICIONES Y TEORÍAS DEL JUEGO.....</b>	<b>10</b>
1.4.1.1. Definición del juego.....	10
1.4.1.2. Características del juego.....	11
1.4.1.3. Desarrollo del juego infantil a los 6 años de edad.....	13
1.4.1.4. Valoración del juego.....	15
1.4.1.5. Perfil de intereses de juego en el niño.....	16
1.4.1.5.1. Definición y conceptos.....	16
1.4.1.6. Actividades específicas del juego que son de interés en el niño..	17
1.4.1.7. Tipos de juego que se realizan en la actualidad.....	18
1.4.1.8. Preferencias de tipos de juegos.....	19
1.4.1.9. Beneficios del juego.....	20
<b>1.4.2. BASE TEORICA DE PSICOMOTRICIDAD.....</b>	<b>21</b>
1.4.2.1. Desarrollo de la psicomotricidad.....	21
1.4.2.2. Etapas del desarrollo de la psicomotricidad.....	23
1.4.2.3. Aspectos psicomotores básicos.....	24



1.4.2.3.1.	Motricidad gruesa.....	24
1.4.2.4.	Importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad....	28
1.4.2.5.	Educación psicomotriz.....	29
1.4.2.6.	Currículo nacional de la educación básica.....	29
1.4.2.7.	Valoración de la psicomotricidad.....	30
1.4.2.7.1.	Escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar.....	31
<b>1.4.3.</b>	<b>DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.....</b>	<b>33</b>
<b>1.4.4.</b>	<b>FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS.....</b>	<b>33</b>
<b>CAPÍTULO II - MÉTODOS .....</b>		<b>34</b>
<b>2.1. DISEÑO METODOLÓGICO .....</b>		<b>35</b>
2.1.1.	Tipo de investigación .....	35
2.1.2.	Diseño de la investigación.....	35
2.1.3.	Población .....	35
2.1.4.	Muestra y muestreo .....	35
2.1.4.1.	Criterios de inclusión.....	35
2.1.4.2.	Criterios de exclusión.....	35
2.1.5.	Variables.....	35
2.1.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	36
2.1.7.	Procedimientos y análisis de datos .....	39
2.1.8.	Consideraciones éticas.....	40
<b>CAPÍTULO III : RESULTADOS .....</b>		<b>41</b>
<b>CAPITULO IV: DISCUSIÓN .....</b>		<b>81</b>
<b>CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>		<b>87</b>
4.1.	Conclusiones.....	88
4.2.	Recomendaciones .....	91
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>		<b>93</b>
<b>ANEXOS .....</b>		<b>99</b>

## LISTA DE TABLAS

Tabla N°1- Participación porcentual total otras actividades de juego de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia".....	51
Tabla N°2- Valoración total del área locomoción de los niños de ambas I.E.P.....	70
Tabla N°3- Valoración total del área posiciones de los niños de ambas I.E.P.....	71
Tabla N°4- Valoración total del área equilibrio de los niños de ambas I.E.P.....	72
Tabla N°5- Valoración total del área coordinación de piernas de los niños de ambas I.E.P.....	73
Tabla N°6- Valoración total del área coordinación de brazos de los niños de ambas I.E.P.....	74
Tabla N°7- Valoración total del área coordinación de manos de los niños de ambas I.E.P.....	75
Tabla N°8- Valoración total del área esquema corporal en sí mismo de los niños de ambas I.E.P.....	76
Tabla N°9- Valoración total del área esquema corporal en otros de los niños de ambas I.E.P.....	77
Tabla N°10 – Relación entre la Preferencia del Perfil de Intereses de juego y la psicomotricidad en dos I.E.P. “Al Gore” y “Divina Misericordia”.....	78
Tabla N°11 – Relación entre la Frecuencia del Perfil de Intereses de juego y la psicomotricidad en dos I.E.P. “Al Gore” y “Divina Misericordia”.....	80

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico N°1 Total de niños participantes en las I.E.P. “Al Gore” y “Divina Misericordia” .....	43
Gráfico N°2 Clasificación total según genero.....	44
Gráfico N°3 Participación total porcentual de la participación de los niños de 6 años de edad del primer grado de primaria hacia las actividades deportivas en las I.E.P. “Al Gore”- “Divina Misericordia” .....	45
Gráfico N°4 – Participación porcentual mensual total hacia las actividades al aire libre de los niños de las dos I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	46
Gráfico N°5 - Participación porcentual total- Actividades de Recreación de los niños de 6 años en dos I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	47
Gráfico N°6- Participación porcentual total actividades de creación de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	48
Gráfico N°7- Participación porcentual total actividades dentro de un lugar de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	49
Gráfico N°8- Participación porcentual total Actividades Sociales de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	50
Gráfico N°9 - Preferencia porcentual total actividades deportivas de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	52
Gráfico N°10 - Preferencia porcentual total actividades al aire libre de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	53
Gráfico N°11 - Preferencia porcentual total actividades de recreación de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	54
Gráfico N°12 - Preferencia porcentual total actividades de creación de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	55
Gráfico N°13 - Preferencia porcentual total actividades dentro de un lugar de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	56
Gráfico N°14 - Preferencia porcentual total actividades sociales de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	57
Gráfico N°15 - Frecuencia porcentual total actividades deportivas de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	58
Gráfico N°16 - Frecuencia porcentual total actividades al aire libre de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	59

Gráfico N°17 - Frecuencia porcentual total actividades de recreación de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	60
Gráfico N°18 - Frecuencia porcentual total actividades de creación de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	61
Gráfico N°19 - Frecuencia porcentual total actividades dentro de un lugar de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	62
Gráfico N°20 - Frecuencia porcentual total actividades sociales de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	63
Gráfico N°21 – Compañía porcentual total actividades deportivas de los niños de 6 años en dos I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	64
Gráfico N°22 – Compañía porcentual total actividades al aire libre de los niños de 6 años de dos I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	65
Gráfico N°23 – Compañía porcentual total actividades de recreación de los niños de 6 años en dos I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	66
Gráfico N°24 – Compañía porcentual total actividades de creación de los niños de 6 años en dos I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	67
Gráfico N°25 – Compañía porcentual total actividades dentro de un lugar de los niños de 6 años en dos I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	68
Gráfico N°26 – Compañía porcentual total actividades sociales de los niños de 6 años en dos I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	69
Gráfico N°27 – Valoración total porcentual de la locomoción de los niños de 6 años entre las I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	70
Gráfico N°28 – Valoración total porcentual del área psicomotriz posiciones de los niños de 6 años entre las I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	71
Gráfico N°29 – Valoración total porcentual del área de psicomotriz equilibrio de los niños de 6 años entre las I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	72
Gráfico N°30 – Valoración total porcentual del área de psicomotriz coordinación de piernas de los niños de 6 años en entre las I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" ....	73
Gráfico N°31 – Valoración total porcentual del área de psicomotriz coordinación de brazos de los niños de 6 años entre las I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	74
Gráfico N°32 – Valoración total porcentual del área de psicomotriz coordinación de manos de los niños de 6 años entre las I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	75
Gráfico N°33 – Valoración total porcentual del área de psicomotriz esquema corporal en sí mismo de los niños de 6 años entre las I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" .....	76

## RESUMEN

**Objetivo:** Determinar la relación entre el perfil de intereses de juego y la psicomotricidad en niños de 6 años de edad en dos Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Comas en el año 2018.

**Metodología:** Estudio de tipo descriptivo, correlacional, analítico con diseño observacional, de corte transversal y prospectivo. Se encuestó a 104 alumnos de 6 años de edad que cursan el primer grado de primaria en dos Instituciones Educativas Privadas del distrito de Comas en el año 2018. El análisis descriptivo fue mediante frecuencias absolutas (N) y relativas (%), en el análisis inferencial se utilizó la correlación estadística de Spearman.

**Resultados:** Se evidenció que el 87% de los niños de ambas I.E.P. participan de 7 a 14 “actividades al aire libre” distintas al mes. El 87% de los niños participan al menos en 2 “actividades deportivas” distintas al mes y el 43% participa en todas las “actividades deportivas” del cuestionario. Respecto de las “actividades deportivas”, “al aire libre” y “recreación” el 61%, 41% y 59% de los niños, respectivamente, lo prefieren mucho. A diferencia de las “actividades dentro de un lugar”, el 55% de los niños donde lo prefieren poco. En cuanto a las “actividades de recreación” el 47% y “al aire libre” 36% son realizados mayormente con algún familiar. Las áreas psicomotoras que resultaron bajas fueron: “posiciones” (76,9%), “equilibrio” (64,4%), “coordinación de piernas” (91,3%), “coordinación de manos” (52,9%). Existe correlación estadísticamente significativa entre la preferencia de las “actividades deportivas” ( $p < 0.05$ ) con todas las áreas de la psicomotricidad. Existe correlación estadísticamente significativa entre la frecuencia hacia “las actividades deportivas” ( $p = 0.035$ ), “al aire libre” ( $p = 0.013$ ), “recreativas” ( $p = 0.017$ ) con el área psicomotriz de “locomoción”.

**Conclusiones:** Existe relación entre el área psicomotriz de “locomoción” con la frecuencia en la realización de actividades deportivas, al aire libre y recreativas. Además, existe relación entre todas las áreas de la psicomotricidad con la preferencia de los niños hacia las actividades deportivas.

**Palabras claves:** Intereses de juego, Psicomotricidad, Niños.

## ABSTRACT

**Objective:** To determine the relationship between the profile of gambling interests and the psychomotor in children of 6 years of age in two private educational institutions in the district of Comas in the year 2018.

**Methodology:** Descriptive, correlational, analytical type study with observational design, cross section and prospective. 104 students of 6 years of age who are in the first grade of primary school in two private educational institutions of the district of Comas were surveyed in the year 2018. The descriptive analysis was by means of absolute frequencies (N) and relative (%), in the inferential analysis, the statistical correlation of Spearman was used.

**Results:** It was evident that 87% of the children of both I.E.P. participate in 7 to 14 "outdoor activities" different from the month. The 87% of the children participate in at least 2 "sporting activities" other than the month and 43% participate in all the "sporting activities" of the questionnaire. With respect to "sporting activities", "Outdoors" and "recreation", 61%, 41% and 59% of children, respectively, prefer it very much. Unlike "in-place activities," 55% of children where they prefer little. As for the "recreation activities" 47% and "outdoors" 36% are made mostly with a family member. The psychomotor areas that were low were: "positions" (76.9%), "balance" (64.4%), "leg coordination" (91.3%), "hand coordination" (52.9%). The areas that resulted with normal level: "locomotion" (77.9%), "coordination of arms" (71.2%). There is a statistically significant correlation between the preference of "sports activities" ( $p < 0.05$ ) with all areas of psychomotricity. There is a statistically significant correlation between the frequency of "sports activities" ( $p = 0.035$ ), "outdoors" ( $p = 0.013$ ), and "recreational activities" ( $p = 0.017$ ) with the psychomotor area of locomotion.

**Conclusion:** There is a relationship between the psychomotor area of locomotion and frequency in the performance of sporting, outdoor and recreational activities. Also, There is a relationship between all areas of psychometry and children's preference for sporting activities.

**Keywords:** Gambling interests, Psychomotor skills, Children.

# **CAPITULO I: INTRODUCCIÓN**

## 1.1.DESCRIPCIÓN DE LOS ANTECEDENTES

A lo largo del tiempo, el desarrollo infantil es un tema que ha sido estudiado continuamente debido a que es la etapa en donde se establecen las bases para el desarrollo adecuado de habilidades futuras que permitirán el óptimo desenvolvimiento y adaptación del niño hacia el entorno que lo rodea. <sup>(1)</sup> En los primeros años de vida, la familia cumple un factor importante y clave en la formación global y social del niño . Por lo tanto, la función principal de la familia es brindar un ambiente adecuado que estimule el desarrollo en el niño. <sup>(2)</sup> Posteriormente, en la etapa de 6 años , el niño inicia la etapa escolar, ingresa a la educación primaria, interacciona con un nuevo ambiente social, realizará actividades académicas los cuáles serán los siguientes retos que el niño deberá afrontar de manera eficaz y que serán los siguientes formadores en su proceso de desarrollo.

En la edad de 6 años , el niño logra la integración a nivel cerebral en el que procesa la información adecuada de los estímulos visuales, auditivos, motores que favorecen el desarrollo de capacidades simbólicas, relaciones espaciales de los objetos, y demás habilidades cognitivas superiores. Por lo cual, en esta etapa hay mayor capacidad para el aprendizaje, ya que de manera progresiva se forman y organizan los procesos mentales superiores. <sup>(28)</sup>

El juego es una actividad fundamental que contribuye de manera positiva en cada etapa del desarrollo psicomotor en el niño ya que fomenta la adquisición de habilidades motoras, tales como: coordinación, equilibrio, esquema corporal los que permiten la participación adecuada del niño con el medio escolar. <sup>(3)</sup> Según una publicación en la Universidad de Montana, el tiempo de participación que pasa el niño en el juego, promueve el desarrollo de destrezas motoras importantes para la realización de movimientos y que se van incrementando mediante el juego. <sup>(4)</sup>

La psicomotricidad es otro aspecto importante en el desarrollo de los niños de 6 años de edad; ya que proporciona un mayor control del cuerpo en relación con el espacio. El juego y la psicomotricidad de manera conjunta, favorecen la relación del niño con el medio que lo rodea brindándole nuevos aprendizajes. Así mismo, según la investigación realizada en Ambato, afirma que la influencia del juego en la psicomotricidad de los niños, favorece en cuanto a coordinación del cuerpo , equilibrio y precisión de movimientos. De manera que investigadores y expertos sugieren la práctica del juego durante una hora al día. <sup>(5)(6)</sup>



Hoy en día, el fácil acceso al uso de nuevas tecnologías, los reducidos espacios de juego, la sobrecarga de tareas extraescolares, la poca disponibilidad de tiempo y el exceso de trabajo de los padres hacen que la práctica del juego en los niños sea menos constante y disminuyan las experiencias que este brinda, por lo cual esto influye en la participación del niño en largos periodos frente al televisor, computadora, videojuegos, tablets, de modo que este factor predispone a la formación de niños sedentarios, menos creativos y con más necesidades de moverse.<sup>(7)</sup> Por consiguiente, el tipo de juego actual y las interacciones sociales han ido cambiando las preferencias lúdicas de los niños desde experiencias como el correr, trepar, subir, ensuciarse, meterse, hacia preferencias por juegos electrónicos y espacios virtuales; de modo que las habilidades de expresarse y relacionarse con amigos cambia por un amigo de pantalla electrónica.<sup>(8)</sup>

De manera similar, se observa que los niños de 6 años de las Instituciones Educativas Privadas “Al Gore” y “Divina Misericordia”, tienen jornadas académicas extenuantes y las madres refieren que debido a ello y por motivos de deberes del trabajo por parte de ellos, el tiempo de participación del juego libre de los niños en casa se ven restringidos. De modo que, el cumplimiento de los horarios establecidos y las tareas académicas dadas por el contexto escolar, no les permite a los niños encontrar el momento oportuno que estén acordes a sus necesidades e intereses de juego. Además, la preferencia hacia juegos virtuales, el mal uso de las tecnologías, la aspiración de los padres por llenar el tiempo de sus hijos con actividades extraescolares, la poca comunicación con los miembros de la familia promoverían la escasa interacción de juego con el grupo de amigos y familiares. Por tales motivos, la adquisición y desarrollo de capacidades psicomotrices adecuadas que brinda el juego podrían estar afectadas. En consecuencia, estas capacidades influyen en el desempeño eficaz que demanda las distintas actividades académicas. Se han encontrado estudios recientes sobre la participación del juego y la psicomotricidad en niños escolares, en las que se establece la relación entre estas dos variables y así como también, la influencia del medio para el desarrollo de capacidades que benefician el desempeño de los niños dentro de su contexto.

En el estudio de Cristina Cuesta y colaboradores en España - 2016, tuvieron como objetivo de estudio determinar el aporte de los juegos cooperativos en la psicomotricidad de los niños de 5 años de edad. El tipo de diseño del estudio fue cuasi experimental con asignación al azar del grupo experimental y grupo control. Los instrumentos que se utilizaron, luego de aplicar los juegos cooperativos, fueron una encuesta hacia los tutores de las aulas sobre el perfil psicomotor de los niños y una escala de habilidades sociales para los padres. Los resultados obtenidos en este estudio mostraron que en el grupo experimental a diferencia del grupo control, obtuvieron resultados buenos en las habilidades motoras de ejecución motriz, control tónico postural, esquema corporal y deficientes en las áreas de lateralidad y disociación motriz. En cuanto al grupo control el promedio del perfil psicomotor alcanza altos puntajes a excepción de las áreas motoras de posición y esquema corporal en sí mismo . El estudio concluye y afirma la influencia positiva que tienen los juegos cooperativos en la ejecución motora , control tónico postural, esquema corporal , coordinación de brazos y piernas y en las relaciones sociales en el niño.<sup>(12)</sup>

Eulalia Amador y colaboradores en junio del 2013, ellos tuvieron como objetivo de estudio identificar las habilidades motoras gruesas y finas de los estudiantes de 6 a 13 años de edad en el Colegio Meira Del Mar del Distrito de Barranquilla en el país de Colombia. El tipo de estudio fue descriptivo, transversal. La población estuvo conformada por 120 niños. El instrumento que se utilizó fue la batería psicomotriz de Oseretsky, en el que se analizó diversos componentes motrices de los cuales el promedio de los resultados encontrados demostraron que las habilidades motoras de los niños y niñas fueron buenas. A diferencia del desempeño motor por género donde los niños, el 38% demostraron mejores movimientos más rápidos y simultáneos que las niñas. Y en comparación con la edad, se observó que los escolares de 8 a 10 años, el 67% tuvieron mejor desempeño en coordinación, seguido por el 58% en equilibrio y el 57% en coordinación de manos. El estudio concluye que las habilidades motoras maduran a medida que el niño avanza en edad de manera sistematizada y gradual.<sup>(10)</sup>

Angie Veintimilla Valarezo en Ecuador - 2015, tuvo como objetivo de estudio determinar mediante la práctica de juegos tradicionales el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de edad. El tipo de estudio fue descriptivo y correlacional. La población estuvo conformada por 3 docentes, 17 niñas y 15 niños. Los instrumentos que se utilizaron fueron 2, la aplicación de una encuesta para los docentes acerca de su opinión sobre las variables del estudio y también se aplicó la Escala de Psicomotricidad en Preescolar (EPP), la cual fue dada al inicio y final del estudio para recoger la información sobre los avances de la motricidad gruesa en los niños. Los resultados encontrados en la aplicación inicial de la Escala de Psicomotricidad en Preescolar determinó que el nivel motricidad gruesa con el que contaban los niños inicialmente era de un 50% bueno, 34% normal y 16% bajo. Se evidenció que los niños que obtuvieron nivel bueno fueron en las áreas de locomoción el 91% y posición con el 81%. Sin embargo, en las áreas que obtuvieron niveles bajos y dificultades psicomotoras fueron en equilibrio, coordinación de piernas y coordinación de brazos. Luego de ser aplicados los juegos tradicionales los resultados del post-test mostró un gran avance en las habilidades de la motricidad gruesa de los niños y menor dificultad para realizar las actitudes motoras propuestas por la prueba, evidenciándose que el 72% de ellos obtuvieron el nivel de bueno y el 28% un nivel normal. Por lo tanto, el estudio concluye la eficacia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de la motricidad gruesa en los niños, ya que mejoran sus acciones motoras y desenvolvimiento para realizarlas.<sup>(11)</sup>

Así también, Diego Hernández y Christopher Vidanovic en Venezuela-2015, tuvieron como objetivo de estudio aplicar la ejecución de actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor en los niños del primer grado de primaria. El tipo de estudio fue cualitativo, con un enfoque teórico de Piaget para fundamentar los aspectos lúdicos de los niños. La población estuvo conformada por 10 docentes del primer grado de primaria. Se tuvo como instrumento la observación del juego de los niños del primer grado en 4 espacios de juego distintos. Los resultados de la observación demostraron poca participación en las actividades de juego, dificultades en las destrezas psicomotoras de los niños. Por tal motivo, el estudio concluyó la gran

importancia de implementar actividades de juego como instrumento principal para el desarrollo psicomotor en los niños del primer grado de primaria.<sup>(17)</sup>

Por otro lado, Junny Fernández en Ayacucho, Perú - 2015, tuvo como objetivo de estudio, identificar el nivel de desarrollo de las habilidades motrices y cognitivas en los niños de 0 a 36 meses por medio del juego. La investigación fue de tipo descriptivo basado en un enfoque cualitativo, se aplicó el método etnográfico. La muestra estuvo conformada por 15 niños de 0 a 36 meses de edad y la población a la cual se le aplicó la encuesta, fue a 27 madres. Los instrumentos que se utilizaron fueron entrevistas a las madres de familia y la aplicación de un test para evaluar el desarrollo motor y cognitivo de los niños de 0 a 36 meses. Los resultados del estudio evidencian el papel fundamental del juego en el desarrollo motor y cognitivo. También, sobresalta el valor significativo que estiman las madres de familia sobre el juego considerándolo como un medio de aprendizaje para sus hijos. Los materiales de juegos más usados por los niños fueron objetos de la naturaleza en los lugares donde viven. El estudio recomienda, implementar el juego en los 3 primeros años de vida, de modo que contribuya para el desarrollo y el óptimo desempeño en las siguientes etapas y contextos que alcancen los niños.<sup>(41)</sup>

Bania Maquera y Renzo Barrientos en Lima, Perú - 2012, tuvieron como objetivo de estudio, determinar el desarrollo psicomotor en los niños de 3 a 5 años de edad que asisten a la Institución Educativa Inicial “Niño Jesús de Praga”. El tipo de estudio fue cuantitativo, descriptivo y transversal. La población estuvo conformada por 103 niños entre las edades de 3 a 5 años de edad. El instrumento que se utilizó fue la aplicación del Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) el cual evaluó 3 áreas motoras, entre ellas, la coordinación, el lenguaje y la motricidad. Los resultados indicaron que el desarrollo psicomotor según el grupo de edad, evidencian que el 75,71% en la edad de 4 años se encuentra en el nivel considerado normal, el 50% en la edad de 3 y 4 años se encontraron en riesgo y el 53,85% del grupo de 4 años de edad, en retraso. Las áreas psicomotoras en el que se encontraron más dificultades fue la motricidad a diferencia del área de coordinación en el que los niños alcanzaron niveles de normalidad. El estudio recomienda un adecuado control y seguimiento por parte de la familia y docentes, el desarrollo psicomotor de los niños para evitar alteraciones en sus funciones psicomotoras.<sup>(42)</sup>

José Quispe López en Perú - 2013, tuvo como objetivo de estudio determinar la influencia de los juegos motores en el desarrollo de la velocidad en alumnos del segundo grado de primaria de la Institución Educativa “Andino” en la ciudad de Huancayo. La población estuvo dada por todos los alumnos del segundo grado de primaria, la muestra poblacional fue de 150 alumnos. El instrumento que se utilizó fue un pre test y post test de velocidad de 20 metros. El muestreo fue no probabilístico por selección, constituido por 35 estudiantes del 2º “A”, entre ellos 14 fueron varones y 21 mujeres, los criterios de selección fueron la edad de 8 años y ser los más lentos de la clase. Se consideraron en la evaluaciones de los juegos motores a los movimientos, saltos, fuerza, lanzamientos, carreras, destrezas motoras, mientras que la evaluación de la velocidad estuvo dada por la escala de medición que considera como excelente a 4”50 a menos, bueno de 4”51 a 4”85, regular de 4”86 a 5”00 y malo 5”01 a más. Los resultados del estudio indican diferencias significativas en los puntajes alcanzados en el pre test y post test y se concluye sobre la efectividad de los juegos motores en el desarrollo de la velocidad de los estudiantes del segundo grado de primaria. El estudio recomienda la inclusión de los juegos motores en el plan de estudios y actividades académicas en los estudiantes.

(13)

Del mismo modo, Gina Chiquez y colaboradores en Perú - 2016, tuvieron como objetivo de estudio determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Experimental “Rafael Narváez Cadenillas” en la ciudad de Trujillo. El tipo de diseño que se utilizó en el estudio, fue cuasi experimental de pre test y post test con un grupo control y un grupo experimental, la muestra estuvo dada por 44 estudiantes del primer grado de primaria, siendo el grupo control, 22 niños pertenecientes al primer grado de sección “A” y grupo experimental a 22 niños pertenecientes al primer grado de sección “B”. El muestreo fue no probabilístico, la recolección de datos fue mediante la observación y registro de los datos en hojas de trabajo. El instrumento que se utilizó fue la aplicación del test de motricidad gruesa (MBPC), el cual está conformado por 16 ítems, cuyas dimensiones son: aptitudes motoras en manos, brazos, pies, y coordinación. La valoración del nivel de la motricidad gruesa estuvo calificada como inicio, proceso y

logro. Los tipos de juegos tradicionales aplicados en el estudio fueron: “saltar liga”, “jugar al gato y ratón”, “la rayuela”, “las escondidas”, “la gallina ciega”, “jugar con las bolas”, “las sogas”. Los resultados obtenidos del estudio establecieron la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa de los niños del primer grado de primaria de los cuales el 82% de los niños alcanzaron el nivel de logro, del mismo modo, el 72,73% en las aptitudes motrices brazos y de manos, el 63,64% aptitudes motrices de pies y el 31,82% en coordinación. Por lo tanto, el estudio recomienda aplicar debidamente a los juegos tradicionales por parte de los profesores mediante el uso en el método y estrategia en el desarrollo de talleres escolares. <sup>(15)</sup>

De manera que se ve conveniente realizar la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuál es la relación entre el perfil de intereses de juego y la psicomotricidad en niños de 6 años de edad en dos Instituciones Educativas- Lima- 2018?

## **1.2.IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN**

- El presente estudio contribuirá en beneficiar a los niños de las Instituciones Educativas Privadas “Al Gore” y “Divina Misericordia”, debido a que se podrá identificar el perfil de intereses de juego, considerando que dicha actividad proporciona el desarrollo de habilidades y capacidades psicomotrices que permitirán al niño de 6 años de edad, enfrentar nuevos retos para alcanzar un óptimo aprendizaje y logren desempeñarse de manera eficaz en el inicio de la primaria. Asimismo, se resalta la importancia de la etapa de 6 años como la principal formadora y organizadora de experiencias cognitivas, sociales que servirán de base para alcanzar habilidades futuras. Por tal motivo, sus respectivos padres tendrán mayor concientización respecto a la importancia de la participación del juego en sus hijos.

Además, la información obtenida podría facilitar a los directivos y personal psicopedagógico de las Instituciones Educativas, lograr una mejor comprensión de la naturaleza de este problema y esto a su vez permitirá proponer medidas estratégicas viables que favorezcan el desarrollo de la psicomotricidad en sus estudiantes.

Por otro lado, la presente investigación permitirá ser una de las bases referentes para otros estudios en esta línea de investigación, incrementando de esta forma, las evidencias científicas para abordar la relación entre el perfil de intereses de juego y la psicomotricidad en los niños, orientando a la toma de decisiones específicas sobre dicho problema.

Finalmente, este estudio brindará un instrumento válido y confiable para su aplicación en nuestro contexto y en otra población semejante con el fin de identificar los intereses lúdicos del niño.

### **1.3. OBJETIVOS**

#### **1.3.1. OBJETIVO GENERAL**

- Determinar la relación entre el perfil de intereses de juego y la psicomotricidad en niños de 6 años de edad en dos Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Comas-Lima -2018.

#### **1.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Identificar el perfil de intereses de juego en niños de 6 años de edad en dos Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Comas-Lima -2018.
- Identificar el nivel de psicomotricidad en niños de 6 años de edad en dos Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Comas-Lima -2018.

## 1.4. BASES TEÓRICAS

### 1.4.1. DEFINICIONES Y TEORÍAS DEL JUEGO

La conceptualización del juego ha sido analizada por muchos autores que desde su perspectiva la definen de acuerdo a características, beneficios y oportunidades que brinda el juego. Entre los autores más resaltantes, tenemos a :

- **Piaget:** define el juego como un medio de aprendizajes acerca de todo lo que rodea al niño cuya finalidad es aumentar los conocimientos, destrezas, también integrar pensamientos y acciones futuras en el niño. Así también, el juego es un acto de procesos cognitivos que tiene un fin en sí mismo. El juego para el niño se convierte en una actividad de disfrute, diversión y también educativa. <sup>(19)</sup> <sup>(18)</sup>
- **Vigotsky:** define al juego como una actividad espontánea de los niños que busca la interacción social y transmisión sociocultural de los demás de acuerdo a su propio contexto. El juego es un aspecto básico en el desarrollo del niño y por tal demanda la asimilación y cumplimiento de nuevas reglas que el juego brinda. <sup>(18)</sup> <sup>(19)</sup>
- **Desde el enfoque de la Terapia Ocupacional** define al juego, como aquello que proporciona el disfrute, entretenimiento, diversión y que le permite al niño explorar, aprender y manejar su mundo exterior y así mismo, logra descubrir su motivación y placer en su desempeño ocupacional del juego. <sup>(19)</sup>

Algunos autores manifiestan que el juego es de vital importancia en el desarrollo del niño, puesto que contribuye en el desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectiva. Entre ellos tenemos a los autores :

- **Mary Reilly,** define el juego como la acción de carácter espontáneo, placentero, de motivación propia en el niño y al realizarlo, obtiene capacidades de aprendizaje, imaginación, habilidades sociales, aprender normas sociales de juego que son necesarias para las siguientes etapas que alcance el niño. <sup>(19)</sup>
- **Anita Bundy,** el juego es la ocupación de forma libre que el niño realiza y que está establecida de acuerdo a los intereses, decisiones, imaginación propios del niño. También, el niño logra conducir sus intereses internos mediante el juego. <sup>(19)</sup>
- **Gary Kielhofner,** Define el juego desde el Modelo de la Ocupación Humana (MOHO). El juego es la función ocupacional principal que cumple



el niño tanto como jugador y parte de la familia, el juego se manifiesta en las distintas etapas de la vida ocupacional por las que una persona atraviesa.<sup>(21)</sup>

#### **1.4.1.1. DEFINICIÓN DEL JUEGO**

El juego es la ocupación principal y de gran importancia para la vida del niño. La Asociación Internacional del Juego y la Comisión de la Convención sobre los Derechos del Niño, definen el término de juego como la necesidad innata de la niñez que involucra procesos estructurados en el niño para participar en actividades creativas, descanso y esparcimiento.<sup>(19) (22)</sup>

#### **1.4.1.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

Entre las características más representativas del juego, se consideran:

- a) **Participación:** El juego es una actividad que implica la acción y participación activa del jugador. Según el Modelo de la Ocupación Humana considera a la participación como el desempeño y experiencia interna con significado personal y sociocultural del individuo. La participación está determinada por la motivación, roles, hábitos y capacidades de la persona hacia su contexto.<sup>(21)</sup>
- b) **Placentero:** El juego tiene la cualidad de proporcionar satisfacción, bienestar y placer inmediato. El juego es una actividad gratificante, así las conductas más usuales asociadas a esta característica son la diversión, la broma, la risa, el valor de ganar; estas conductas son por sí mismas las que producen el placer al jugar y se convierten consecuentemente en el interés y necesidad del juego.<sup>(18) (21)</sup>
- c) **Limitado en tiempo y espacio:** Refiere al tiempo y lugar que el jugador decide elegir dependiendo de su motivación para hacerlo. Los espacios con frecuencia más usados para jugar pueden ser dentro de la casa, en la calle, en el parque, en la cancha deportiva, etc. Dichos espacios pueden ser modificados de acuerdo a las necesidades del jugador. El tiempo de juego tiene una duración determinada y es incierto en sus resultados.<sup>(21)</sup>
- d) **Motivación:** La motivación para jugar tiene un fin en sí mismo, es de carácter propio, por lo que se juega con el objetivo de conseguir el disfrute al realizarlo. El proceso de jugar implica la ejecución de emociones, tensiones y diversiones al hacerlo suficiente y que son del interés y atractivo para el jugador.<sup>(21)</sup>
- e) **Exploración:** El juego implica conocer y relacionarse con el mundo exterior. La exploración se da mediante la interacción de las circunstancias dadas por el medio y

por factores internos del jugador y se ponen en práctica capacidades y habilidades que exige el juego. <sup>(21)</sup>

- f) **Interés:** El juego involucra la atracción, emoción, interés hacia cualquier otra realidad que brinda el juego, en el que se otorga un significado simbólico con lo que se juega y que termina siendo de gran placer al realizarlo. Se atribuye también interés al juego acerca de la manera especial y atractiva en el que hace uso de distintos elementos para jugar. <sup>(21)</sup>
- g) **Creatividad:** En el juego se proponen propios procedimientos y diversas estrategias para jugar que conducen a las metas y/o ganancias del juego. <sup>(21)</sup>
- h) **Espontáneo :** El juego se caracteriza por ser elegido de manera voluntaria y libre por el jugador . <sup>(21)</sup>
- i) **El juego implica movimientos y actividades:** El juego incluye la acción de diversas capacidades, tales como: el moverse ,explorar, pensar, deducir , imitar, relacionar, emocionarse , motivarse para hacerlo e interactuar con los demás. <sup>(18) (21)</sup>
- j) **Los juegos y materiales lúdicos :** Los juguetes suelen ser instrumentos para que se realice el juego pero no son necesarios para jugar, ya que pueden inventarse, modificarse o eliminarse . Es posible que el jugador le aporte un significado simbólico al juguete; así por ejemplo, un lapicero puede ser una jeringa para jugar a los médicos. Lo principal del juego es la propia acción de jugar a la que se pueden agregar o quitar materiales de juego que dependen de la creatividad e imaginación del jugador. <sup>(18) (21)</sup>
- k) **Agente socializador:** El juego brinda la oportunidad de enseñar a respetar normas sociales, interactuar con los demás y reflexionar sobre lo que acontece . Esta función se da mediante la competición, comunicación y cooperación que ocurre en el juego. Además, el juego favorece el desarrollo de habilidades sociales como el lenguaje expresivo y comprensivo . <sup>(18) (21)</sup>

### 1.4.1.3. DESARROLLO DEL JUEGO INFANTIL A LOS 6 AÑOS DE EDAD

Según diversos autores, refieren el tipo de juego que realiza un niño de 6 años en etapa escolar, está determinado según características de acuerdo a la edad de desarrollo:

- **Piaget**, considera al niño de 6 años en el estadio pre-operacional, que se caracteriza por el predominio del juego de reglas, en esta etapa el niño manifiesta un pensamiento de tipo intuitivo, se resalta al juego de carácter simbólico. <sup>(16)</sup>

En esta etapa el niño desarrolla la capacidad del lenguaje y es cuando comienza a darle a su propia realidad, un sentido y orden lógico . Por lo tanto, el niño juega con su propia realidad bajo el criterio del cómo y por qué ocurren las cosas, siendo este una manera primaria de adaptarse al medio que lo rodea.<sup>(35)</sup> También, en esta etapa el niño demuestra mayor habilidad para el uso de símbolos; tales como, gestos, palabras, imágenes basados sobre la realidad de su entorno y también hacen uso de símbolos acerca de personajes y superhéroes de su propia fantasía que son de gran importancia para ellos. En esta etapa, logra hacer uso de palabras para comunicarse, usa los números para contar objetos y reproduce lo que existe en su alrededor mediante el dibujo.<sup>(36)</sup>

- **Vigotsky**, en esta etapa resalta la presencia del juego dramático en el niño, muestran mucho interés por imitar el mundo de los adultos, así también, logran superar su pensamiento egocéntrico de los primeros años y se produce en el niño, el carácter imitativo que permite conocer el tipo de vivencias que recibe de las personas de su entorno más cercano. De modo que el niño crece y el juego dramático, la representación de hechos mediante el juego, logra ser un buen recurso de enseñanza en el niño, desarrollando en él habilidades sociales afectivas y comunicativas. Para Vigotsky, el juego es una manera de reflejar las experiencias con los demás y aporta considerablemente en la capacidad simbólica del niño en transformar su entorno a través de la imaginación y significado personal . <sup>(16)</sup>

- **Nancy Takata**, resalta en esta etapa la función simbólica y juego dramático de acuerdo a los hechos cotidianos del niño, también existe mayor participación con los demás y la realización y creación de juegos más complejos.<sup>(37)</sup>

- **Mary Reilly**, la importancia del juego está dada por el aprendizaje y desempeño ocupacional en el niño. Considera 3 etapas por las que el niño desarrolla capacidades. Entre ellas tenemos a: <sup>(38)</sup> <sup>(39)</sup>

- **Etapa de Exploración**, el niño tiene la oportunidad de indagar y conocer la realidad de su entorno cercano , satisfacer sus necesidades básicas y hallar el propio significado de sus movimientos. Esta etapa se da mediante la motivación interna del niño.
  - **Etapa de Competencia**, se caracteriza por la ejecución de habilidades de autoconfianza y competencia al realizar constantemente lo aprendido de acuerdo a las secuencias del desarrollo del niño. En esta etapa el niño aprende cambiar su comportamiento para afianzar su dominio y autoconfianza con los demás.
  - **Etapa de Logro**, esta etapa se caracteriza al ser regulada por las normas sociales que le permite al niño , aceptar riesgos y competencias. Además, aparecen nuevas expectativas frente a la necesidad de logro al desempeñarse en el juego.
- **Mulligan**, esta etapa se caracteriza por el disfrute del juego de reglas, por ejemplo, los juegos de mesa. También, propone que el niño está más involucrado en actividades deportivas y sociales. El niño logra aprender a nadar, prefiere y disfruta pasar más tiempo en actividades de interacción social y logra capacidades como la cooperación y sentido de competencia. <sup>(24)</sup>
- **Gary Kielhofner**, resalta la importancia de las experiencias previas alcanzadas en los primeros años de vida del niño , ya que permite la comprensión de la formación de su identidad ocupacional. En esta etapa, el niño manifiesta distintas maneras de explorar expectativas, capacidades e intereses acerca de las diversas situaciones que brinda el juego. <sup>(38)</sup>

#### 1.4.1.4. VALORACIÓN DEL JUEGO

- ❖ **Nancy Takata:** Valora el juego mediante la aplicación del test llamado :“La Historia del juego de Takata” en el que evalúa, las experiencias lúdicas y las oportunidades en el desarrollo del niño. Dicho instrumento se aplica mediante una entrevista con los padres, cuidadores. Se recolecta los datos generales del niño , luego se identifica descriptivamente acerca de las experiencias lúdicas de los niños; así también, sus competencias, ambientes y oportunidades de juego que tiene el niño.<sup>(25)</sup>
- ❖ **Escala de Juego en el nivel Preescolar de Knox :** Es una evaluación observacional que brinda una descripción simple y detallada, acerca de la ejecución de las capacidades lúdicas del niño. Es aplicada a partir de los 3 a 6 años de edad ; así también, suele ser usada como una herramienta que proporciona la medición eficaz para una intervención terapéutica mediante el juego. Además, brinda información limitada sobre los intereses lúdicos del niño.<sup>(19)</sup>
- ❖ **Test de la juguetonería de Anita Bundy:** Es utilizado para niños entre las edades de 15 meses a 10 años de edad. En test presenta la evaluación en 4 áreas del juego que son, el manejo del espacio, manejo de materiales, la imitación y la participación lúdica del niño.<sup>(25)</sup>
- ❖ **Evaluación Transdisciplinaria Basada en el Juego (TPBA-2), Intervención Transdisciplinaria Basada en el Juego. (TPBI-2):** es utilizado el juego para evaluar las habilidades en el desarrollo del niño , mide también patrones de habilidades sociales, estilo de aprendizajes y conductas en el niño. En esta prueba, también se incluye la información brindada por los padres en cuanto a su participación en el juego de sus hijos.<sup>(19)</sup>

#### **1.4.1.5. PERFIL DE INTERESES DE JUEGO EN EL NIÑO**

##### **1.4.1.5.1. DEFINICIÓN Y CONCEPTOS**

El perfil de intereses de juego en el niño está basado conceptualmente en el Modelo de Ocupación Humana (MOHO) y es definida por Alexis D. como el conjunto de características sobre los intereses y preferencias lúdicas de los niños para participar en actividades de juego. Además, se tiene como fundamento teórico la naturaleza de la capacidad de desempeño ocupacional y la influencia del entorno en la ocupación de las personas. <sup>(26)</sup>.

Los Perfiles de Intereses de juego del Niño, está conformado por tres perfiles de acuerdo a la edad del niño. Es aplicado en niños y adolescentes que pueden o no encontrarse en situación de discapacidad. Los 3 perfiles están agrupados de la siguiente manera: <sup>(26)</sup>

- El Perfil del Juego del Niño para ser aplicados en edades de 6 a 9 años de edad.
- El Perfil del Juego del Niño para ser aplicados en las edades de 9 hasta los 12 años de edad.
- El Perfil de Intereses de Esparcimiento del Adolescente que puede ser aplicado en las edades de los 12 hasta los 21 años de edad.

El Modelo de Ocupación Humana desarrolla la creación de los Perfiles de Intereses del Niño, teniendo en cuenta dos fundamentos teóricos importantes, el primero en el que define al juego como la ocupación fundamental de la persona y que está presente a lo largo de toda su vida. El segundo aspecto considera a la motivación, los intereses, las preferencias que determinan la elección de la persona para lograr involucrarse en las distintas actividades en que se desarrolla diariamente.

Así mismo, los Perfiles de Intereses del Niño están basados teóricamente en la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (CIF), en el que se resalta la participación en la recreación y esparcimiento que algunas veces pueden estar vulneradas por la deficiencia en la salud de las personas y limitación ambiental. También, los Perfiles de Intereses del Niño están diseñados para ser usadas en la intervención terapéutica, ya que lograría conseguir una adecuada comprensión acerca de la participación lúdica, el esparcimiento del niño y adolescente. <sup>(21) (26)</sup>

#### 1.4.1.6. ACTIVIDADES ESPECÍFICAS DEL JUEGO QUE SON DE INTERÉS EN EL NIÑO

Las actividades de juego que comúnmente suelen ser de interés para el niño, son: <sup>(19)</sup>

- **Actividades deportivas** : implican destrezas motoras como el correr, saltar, trotar, trepar, rodar. Entre ellas, se consideran a : jugar fútbol, jugar vóley, jugar básquetball.
- **Actividades al aire libre:** es definida como el conjunto de actividades relacionadas con el uso de la naturaleza o que demanden grandes espacios para ser realizadas en el que suelen incluirse comúnmente a las actividades motrices que generan gasto energético y promueven el goce y bienestar general del individuo. <sup>(46)</sup>  
Entre ellos, se consideran a : atrapar la pelota, andar en bicicleta, jugar a quitarse la pelota, jugar a las escondidas, saltar soga, jugar a patear la pelota, jugar en los juegos del parque, patinar, jugar a la pega, jugar a los encantados, andar en patineta, jugar con el hula-hula, volar cometa.
- **Actividades de recreación:** son aquellas actividades que se dan en momentos de esparcimiento cuya finalidad es brindar satisfacción en el jugador. Y ocurren de acuerdo a los contextos sociales del medio donde se realizan. Se consideran a las siguientes actividades : jugar en la playa, ir de paseo, nadar, acampar, ir a pescar, trabajar en el jardín.
- **Actividades dentro de un lugar:** son aquellas actividades relacionadas con la capacidad del niño para poder interactuar dentro del lugar en el que se desenvuelve. Se consideran a las siguientes actividades: jugar a las cartas, jugar con juegos de salón, leer, usar la computadora, jugar con la Tablet, jugar a los videojuegos, ver la televisión, escuchar música, coleccionar cosas, cuidar una mascota.
- **Actividades creativas:** comprende actividades que implican el desempeño de habilidades como la observación, experimentación y comprobación , donde el niño desarrolla su capacidad para crear nuevas cosas. Se consideran a: armar rompecabezas, cantar, bailar, construir cosas, dibujar o pintar, jugar a cocinar.
- **Actividades sociales:** son aquellas actividades que involucran la participación social del niño en el que predomina el juego de reglas. Se consideran a : jugar a los superhéroes, jugar al colegio, jugar a la casa, jugar a disfrazarse o maquillarse.

#### 1.4.1.7. TIPOS DE JUEGO QUE SE REALIZAN EN LA ACTUALIDAD

Actualmente, según la investigación de Stefani y colaboradores, los tipos de juego que realizan los niños en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y que son de gran similitud en nuestro contexto sociocultural peruano, está dado por los siguientes grupos de juego:<sup>(8)</sup>

- a) **Juego simbólico:** se caracterizan por la imitación y reproducción constante de los roles sociales que cumplen las personas en el entorno del niño. Se incluyen en esta categoría a los juegos como el jugar a la mamá y al papá, a la secretaria, a la doctora, a disfrazarse, etc.
- b) **Juegos motores:** implican la ejecución de capacidades motoras que relacionan a todo el cuerpo; así como, la coordinación motora gruesa, motricidad fina y coordinación ojo- mano óculo- manual. También, en el estudio de Silva, dichas destrezas motoras deben continuar realizándose en la etapa preescolar y afinadas en la etapa de la escuela primaria a través de la práctica constante del uso frecuente de juegos libres.<sup>(27)</sup>  
En el grupo de juegos motores, se incluyen a: el jugar a las rondas, jugar a las escondidas, jugar con pelota, patineta, bicicleta, chipi taps, jugar al mundo, saltar soga, fútbol, basket, jugar con bolitas, etc.
- c) **Juegos de mesa:** En esta categoría se suelen utilizar como herramientas de juego un tablero con o sin fichas, el uso de naipes, el uso de dados, el uso de cartillas. Se incluyen en este grupo a juegos, tales como: el juego de ajedrez, scrabel, dominó, juegos de cartas, ludo, monopolio, bingo, uno, rompecabezas, etc.
- d) **Juegos electrónicos:** esta categoría se caracteriza por la simulación de otros tipos de juegos reales y se da en un espacio virtual en donde se interacciona sin la necesidad de otro jugador real. Se incluyen a los juegos de PlayStation, Nintendo Wii, juegos virtuales de X-Box, juegos en la PC, jugar con el teléfono celular, jugar con la Tablet, etc.
- e) **Otros juegos:** Se incluyen a los juegos de construcción y creatividad en el que se utilizan diversos materiales tales como, el uso de piezas de madera o de plástico, jugar con los lego, juegos de montaje de pieza para crear barcos, jugar con aviones de papel, jugar con los dinosaurios, jugar con rompecabezas, dibujar, pintar, armar pulseras, jugar con masa, ladrillitos, etc.



Del mismo modo , en el Perú según la investigación de Gina Chiaquez y colaboradores, algunos de los tipos de juegos tradicionales realizados en nuestro contexto, se clasifican en : <sup>(15)</sup>

- **Con objetos:** aquellos juegos considerados como el saltar soga , saltar liga, carrera de sacos, juego del pañuelo, jugar con el trompo, jugar a las canicas, volar cometa.
- **Juegos con partes del cuerpo:** son aquellas actividades que involucran el jugar a piedra, papel o tijera, jugar a rodar, jugar al cachaquito.
- **Juegos de persecución:** agrupan a los juegos como : el escondite, jugar al gato y ratón, jugar a los encantados, jugar al policía y ladrón, stop.
- **Juegos verbales:** se consideran a los juegos , retahíla, jugar a las adivinanzas, jugar a la gallinita ciega.
- **Juegos individuales:** se consideran al jugar con el yoyo, perinola.
- **Colectivos:** se considera aquellos juegos como las escondidas, jugar a las rondas.

#### **1.4.1.8. PREFERENCIAS DE TIPOS DE JUEGOS**

Según los resultados de la investigación de Stefani, Andrés y Oanes , las preferencias lúdicas sobre el tipo de juego por los niños en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires demostraron que en primer lugar de preferencia de juego se encontró a la categoría de los juegos motores , en segundo lugar lo obtuvieron los juegos electrónicos, en tercer lugar los juegos de mesa, en cuarto lugar los juegos simbólicos y en quinto lugar el grupo de otros juegos. Se encontró que en la categoría de los juegos motores las actividades de mayor preferencia fueron las escondidas, las manchas , rayuela que fueron denominados como juegos tradicionales. Es muy común también la preferencia de los niños hacia los juegos denominados como manchas, que toman diferentes nombres como la sardinita, las escondidas o el zapatito blanco, otra versión del pisa pizzuela. <sup>(8)</sup>

Mientras que en otra investigación , la preferencia lúdica de estudiantes colombianos encuestados consideran principalmente al juego con la computadora como el mayor entretenimiento lúdico. <sup>(28)</sup>

Por otro lado, Gina Chiaquez resalta la preferencia lúdica de niños preescolares limeños urbanos de 5 años fueron los correspondientes a la categoría motora gruesa seguida de los juegos de tipo simbólico. Así también, los juegos más populares y de mayor preferencia considerados en el grupo de juegos motores gruesos, fueron el montar bicicleta, jugar con muñecos, jugar con juguetes de animales, jugar a los videojuegos y pinball, jugar a la mamá , jugar a la casita , dibujar y pintar y jugar con el Bey Blade. Los juegos de este tipo son practicados tanto por niñas como por niños de manera grupal y con reglas de juego. <sup>(15)</sup>

#### **1.4.1.9. BENEFICIOS DEL JUEGO**

El juego brinda al niño las habilidades necesarias que permiten el desarrollo físico y bienestar social. <sup>(29)</sup>

Según Tercedor, Jiménez y López referido por Milagros Damián Díaz, los beneficios que otorga el juego son : <sup>(11) (29)</sup>

- Ofrece la oportunidad a los niños de respetar su propio cuerpo y el espacio de los demás.
- Contribuye con la propia definición y autoconcepto corporal del niño.
- Fomenta la adquisición de habilidades motrices y exploración del ambiente físico que les rodea.
- El juego otorga experiencias que permitirán afianzar su desarrollo físico, mental, emocional y social.
- Promueve el desarrollo de destrezas físicas tales como, coordinación motora, equilibrio, psicomotricidad y aprendizaje motriz.

## **1.4.2. BASE TEORICA DE PSICOMOTRICIDAD**

De acuerdo a Victoria de la Cruz y Carmen Mazaira, la psicomotricidad es la capacidad motora voluntaria que es realizada de manera coordinada y organizada en tiempo y espacio en el que se incluyen los aspectos motrices de coordinación del cuerpo, orientación de espacio- tiempo, conciencia del esquema corporal y ritmo. La psicomotricidad también se refiere al dominio de los movimientos del cuerpo mediante la coordinación adecuada de los aspectos motrices que intervienen en ella y se desarrolla a medida que el niño madure física y psíquicamente. <sup>(30)</sup>

La psicomotricidad es también considerada desde un enfoque integral en donde se determinan los conocimientos, emociones, movimientos que permiten el desarrollo de la persona mediante su capacidad para relacionarse y expresarse con el medio que lo rodea. Tiene como objeto de estudio la construcción de su propio autoconcepto. <sup>(17)</sup>

La psicomotricidad es un proceso evolutivo que integra el dominio de habilidades que influyen significativamente en la interacción de la persona con su entorno buscando el desarrollo global de capacidades físicas, psíquicas e intelectuales en el sujeto que están vinculadas estrechamente con el desarrollo afectivo, psicosocial y cognitivo. <sup>(7) (31)</sup>

### **1.4.2.1. DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD**

El desarrollo de la psicomotricidad se define como un proceso secuencial, progresivo y coordinado para adquirir habilidades motoras, sensitivas, sensoriales, intelectuales y afectivas que van desde la concepción hasta la madurez. El desarrollo de la psicomotricidad implica fundamentalmente la influencia del movimiento y la concepción general cognitiva y afectiva del individuo. <sup>(32)</sup>

El desarrollo motor involucra la adquisición progresiva de habilidades motoras que permiten mantener un control postural adecuado, desplazamiento y destreza manual. Para ello, se requiere la integración de los reflejos controlados por los centros superiores del sistema nervioso central que permiten respuestas voluntarias de postura y movimiento funcional. Asimismo, el control postural surge de una compleja interacción entre el sistema musculoesquelético y nervioso, denominados en conjunto como el sistema de control postural. El entorno también cumple una función fundamental en el desarrollo motor. Existen factores reguladores del desarrollo motor como los de tipo

endógeno que son los genéticos y neurohormonales, y los de tipo exógeno donde se incluyen a la nutrición, el estado de salud y los factores psicológicos.<sup>(47)</sup>

Durante el desarrollo motor los músculos del tronco comienzan a trabajar de numerosas y diversas maneras. Los grupos musculares se equilibran unos con otros al desarrollar control muscular sinérgico. Por ello, es importante que los músculos antigravitatorios flexores axiales balanceen a los músculos extensores del tronco para estabilizar y alinear a los segmentos corporales. Así también, el desarrollo del control de cabeza, miembros superiores y miembros inferiores es influenciado por el balance sinérgico de los músculos del tronco.<sup>(48)</sup>

El control y movimiento del tronco también influyen en el control postural de la cabeza y extremidades. De modo que el control del tronco progresa desde el plano sagital, al plano frontal y transversal. Por lo que en cada plano , los movimientos del tronco determinan los movimientos de las extremidades. La extensión y flexión del tronco en el plano sagital, facilita la extensión y flexión en los miembros superiores e inferiores. La flexión lateral del tronco en el plano frontal contribuye con la abducción y aducción del hombro y cadera. La rotación del tronco en el plano transversal facilita la rotación del hombro y cadera.<sup>(48)</sup>

El desarrollo motor grueso se produce en sentido céfalo- caudal, y se refiere a los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de control que se tiene sobre el cuerpo para mantener el equilibrio, la postura y el movimiento, con lo cual se logra controlar la cabeza, sentarse sin apoyo, gatear, caminar, saltar, correr, subir escaleras, etc.<sup>(47)</sup>

Mientras que el desarrollo motor fino se produce en sentido próximo-distal y está relacionado con el uso de las partes individuales del cuerpo, como las manos; lo cual requiere de la coordinación óculo-manual para poder realizar actividades como agarrar juguetes, manipularlos, soltar objetos, dar palmadas, tapar o destapar objetos, agarrar cosas muy pequeñas, enroscar, hasta llegar a niveles de mayor complejidad como usar un instrumento para la escritura.<sup>(47)</sup>

Según Wallon referido por Cruz y Mazaira , la noción del esquema corporal es el resultado de la relación del individuo con su medio. El proceso para la adquisición del esquema corporal sigue una secuencia lenta y progresiva a partir de los tres primeros meses de vida , luego se alcanza una etapa de discriminación perceptiva de las partes del

cuerpo a la edad 3 a 7 años en el que posteriormente el niño logra la representación mental total de su propio cuerpo en movimiento. Además, la percepción de cada objeto está dado por las relaciones espaciales de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo, delante hacia atrás. Por lo que, la relación de arriba hacia abajo se logrará teniendo experiencias con objetos en posición vertical, y consecuentemente la relación de adelante hacia atrás serán fácilmente verbalizadas por el niño ; mientras que, la noción de relación de derecha- izquierda se logrará en la etapa de 6 a 8 años , en el que el niño haya logrado satisfactoriamente su predominio lateral. Así también, la etapa de 3 a 6 años es transitoria para la formación y estructura de la relación de tiempo y espacio y a su vez para la habilidad del esquema corporal. <sup>(30)</sup>

#### **1.4.2.2.ETAPAS DEL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD**

La evolución del desarrollo de las habilidades motrices, transcurren en las siguientes etapas : <sup>(30)</sup>

- **4 a 5 años:** En esta etapa el niño logra realizar movimientos más seguros y veloces, puede caminar sobre líneas curvas, puede subir escaleras sin ayuda y alternando los pies, saltar desde una altura de 30cm de alto con los pies juntos, logra realizar saltos verticales y horizontales a diferentes distancias, puede mantenerse en un pie por corto tiempo. En cuanto a habilidades perceptivo cognitivas: logra reconocer el rombo, trapecio, cruces y estrellas. También, se van estableciendo como base la dominancia lateral que contribuirá para la habilidad de orientación espacial. El niño puede manejar botones y cierres grandes, logra coordinar bien las manos para vestirse, desvestirse, usa prensión trípode con un lápiz , colorea sobre las líneas, copia formas simples, ensarta cuentas , corta formas grandes con tijeras.
- **6 a 7 años:** En esta etapa el niño logra andar en bicicleta sin ayuda, aprende habilidades específicas tales como patinar, nadar. Logra participar en actividades deportivas, puede completar secuencias motoras complejas y de múltiples pasos, aprende a bailar, puede también participar en programas lúdicos de educación física en el colegio. Logra escribir en forma de cursiva, desarrolla buena destreza en la construcción de modelos y actividades que impliquen destrezas manuales. <sup>(24)</sup>

### 1.4.2.3.ASPECTOS PSICOMOTORES BÁSICOS

#### 1.4.2.3.1. MOTRICIDAD GRUESA

La motricidad gruesa está relacionada con las leyes de neurodesarrollo, especialmente con la ley próximo-distal y céfalo-caudal. La motricidad gruesa involucra el movimiento controlado de los grandes grupos musculares con el equilibrio. También, la motricidad fina hace referencia a movimientos voluntarios mucho más precisos, que implican la coordinación de pequeños grupos musculares. Los primeros movimientos voluntarios en el niño están relacionados con movimientos globales de estructuras corporales grandes en el que intervienen los brazos y piernas. <sup>(24)</sup>

Los aspectos básicos que caracterizan a la psicomotricidad gruesa , están dados por :

- a) **Equilibrio:** Es el mantenimiento estable del centro de gravedad del cuerpo, en situaciones estáticas o en desplazamiento por el espacio, con resistencia o en favor de la fuerza de gravedad. La organización central del control del equilibrio ocurre debido a la función sistematizada de la visión, propiocepción y sistema vestibular. <sup>(49)</sup> Para mantener el equilibrio postural durante los distintos movimientos del tronco o de las extremidades, es necesario que el movimiento voluntario vaya precedido de un movimiento contrario y anticipado que traslade la proyección al suelo del centro de gravedad dentro de la nueva base de sustentación que se pretende utilizar.

Se resaltan 3 tipos funcionales de equilibrio: <sup>(50)</sup>

- **Equilibrio estático,** es la capacidad de mantener una posición estática del cuerpo en un movimiento o gesto. Como por ejemplo, mantenerse sobre ambos pies o sobre uno solo en situación normal, con los ojos cerrados o sobre un plano inclinado.
- **Equilibrio dinámico,** es la capacidad para mantener el apoyo del cuerpo con desplazamiento en favor o en contra de la fuerza gravitacional. Como por ejemplo, la marcha, el correr, salto con un pie o con ambos.
- **Equilibrio post-movimiento,** es la capacidad para mantener una actitud estática después de una acción dinámica. Tal es el caso, de las carreras o saltos con cambios de dirección.

- b) Espacio y tiempo:** Está relacionado con las habilidades perceptivo-motrices , son necesarias la adquisición de una adecuada organización del espacio a través del propio cuerpo y la consolidación de las nociones espaciales en relación con objetos diferentes. Del mismo modo, la estructuración del espacio conlleva a la obtención de las nociones de conservación, distancia, reversibilidad convirtiéndose en un proceso largo que se va configurando desde los planos más sencillos hacia más complejos; es decir, primero se consolida la relación arriba, abajo, delante, atrás y luego las nociones más complejas como el de derecha-izquierda en referencia al propio individuo y luego en relación con los demás. De modo que, el concepto de derecha e izquierda se va configurando entre las edades de los 5 y 8 años. Consecuentemente, los niños de 6 años de edad adquieren los conceptos básicos espaciales y la noción derecha a izquierda sobre sí mismo. La discriminación de la derecha e izquierda en referencia a otros se logra a partir de los 8 años. <sup>(33)</sup> <sup>(34)</sup>
- c) Coordinación:** La coordinación es la capacidad para contraer de manera conjunta diferentes grupos musculares e inhibir otros, para ejecutar una acción motora. Una buena coordinación implica el conocimiento de los distintos segmentos corporales y la práctica de los mismos para realizar un movimiento previamente planificado , evitando la interrupción del movimiento antes de finalizarlo. <sup>(50)</sup> De modo que, patrones motores que anteriormente eran independientes se unen formando otros patrones que luego serán realizados de manera automática. Esto proporciona grandes ventajas ya que la presencia de un solo estímulo desencadenará toda una secuencia de movimientos. Además el nivel de atención que se presta a la tarea disminuye, pudiendo dirigirse a otros aspectos más complejos de la misma o incluso a otra diferente. <sup>(51)</sup>
- d) Disociación psicomotriz:** se define como la actividad voluntaria de la persona en el que implica el movimiento de grupos musculares de manera independiente unos de otros, en el que se realizan de forma simultanea movimientos que no tienen el mismo objetivo dentro de una conducta determinada. <sup>(50)</sup>

e) **Locomoción:** es definida como los cambios en la localización del cuerpo en relación con puntos fijos de la base del suelo. Para lograr el dominio de la locomoción es necesario lograr la estabilidad motora del cuerpo. La capacidad de locomoción incluye la percepción del cuerpo en el espacio en el que se alterna la ubicación del plano horizontal y vertical. La locomoción, permite al niño explorar el mundo que le rodea. Por ejemplo, movimientos como caminar, correr, saltar y brincar son catalogados como acciones locomotoras.<sup>(11)</sup>

f) **Postura:** Se considera como postura a la relación recíproca de las distintas partes del cuerpo en relación a la orientación del cuerpo en el espacio.<sup>(11)</sup>

La postura se caracteriza de acuerdo a dos propiedades: la orientación postural y la estabilidad postural. La orientación postural, es la habilidad para mantener una relación apropiada entre los segmentos del cuerpo y entre el cuerpo y el entorno, así también como, para mantener una actividad determinada en las cuales se utilizan las múltiples referencias sensoriales tales como, la fuerza gravitatoria, la superficie de soporte, la relación del cuerpo con los objetos del entorno, etc. Por otro lado, la estabilidad postural es la capacidad para mantener la posición del cuerpo, y específicamente el centro de masa corporal, dentro de unos límites de estabilidad. La postura del cuerpo humano exige en todo momento una adecuada distribución del tono muscular, en el que precisa de una síntesis compleja de múltiples informaciones sensoriales de tipo propioceptivas, exteroceptivas plantares, vestibulares o laberínticas y visuales, las cuales no sólo están en función del entorno sino de los movimientos voluntarios o automáticos que se realizan.<sup>(49)</sup>

g) **Esquema corporal:** Se define como la representación simbólica y conocimiento topológico de las diferentes partes del propio cuerpo como del cuerpo del otro. Del mismo modo, el esquema corporal posibilita la capacidad de imitar modelos o realizar posturas siguiendo órdenes.<sup>(51)</sup>

El esquema corporal ocurre a nivel cortical, localizado en el área temporoparietal, lo cual es una zona de asociación terciaria en el que las neuronas reciben información de las áreas primarias en donde se encuentran las principales zonas de sensibilidad y en el que se integran para generar estrategias de comportamiento. Por lo tanto, el esquema corporal es un área donde se integran las sensaciones con las experiencias del individuo para el



planeamiento de acciones. De modo que, esta área reconoce el propio cuerpo sobre el cual recibimos información propioceptiva de los cuerpos y objetos externos de los cuales la información recibida es principalmente de tipo visual. El esquema corporal es un proceso complejo que comienza en la percepción a través de los receptores periféricos y/o somatosensoriales. Dichas aferencias tienen sentido en el área de integración al ser comparadas con experiencias individuales significativas anteriores y por tanto son exclusivas de cada persona, de modo que somos capaces de actuar y generar movimientos de acuerdo a nuestros deseos y expectativas. De modo que, en cuanto a más experiencias ocurran, las áreas de asociación terciaria van generando más conexiones neurales que mejoran las interpretaciones perceptivas. Por consiguiente, estos procedimientos son los que permiten al sujeto interactuar con el mundo e interpretarlo, haciendo un proceso incesante de aprendizaje, al mismo tiempo que separa lo que es su propio cuerpo y lo que pertenece al medio externo, realizando una construcción de la conciencia de sí mismo. <sup>(52)</sup>

- h) Lateralidad:** se define como el predominio de un hemicuerpo respecto al otro en las realizaciones motrices y sensitivas, concretado fundamentalmente en los miembros como las manos, ojos, pies, oídos. Es decir, hay personas que usan preferentemente y con mayor destreza un lado de su cuerpo, como por ejemplo en el predominio manual de los diestros e izquierdo en las personas zurdas. Del mismo modo sucede con los ojos, los pies y los oídos aunque es menos notable. <sup>(50)</sup>
- i) Tono muscular:** Este concepto hace referencia al grado de contracción voluntaria dependiente del sistema nervioso y control voluntario. El grado de tonicidad se va dando de acuerdo a las exigencias motoras para adecuar la demanda de movimientos. El tono muscular influye en el control postural y grado de extensibilidad de las extremidades del cuerpo. También, es un factor relacionado con el mantenimiento y control de la atención y las emociones en el individuo. <sup>(11)</sup>

#### **1.4.2.4.IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD**

El juego es un elemento fundamental en la adquisición de destrezas motoras y aprendizajes significativos en el niño, puesto que aporta diversos beneficios en el desarrollo de la psicomotricidad, entre ellos: <sup>(11) (7) (32) (36)</sup>

- Desarrolla la capacidad de coordinación y sentido espacial, debido a las actividades motoras que realiza el niño cotidianamente.
- A través de los juegos motores y de coordinación en el que favorece la adquisición de diversas destrezas y la relación con otros.
- Mediante el juego se estimulan aspectos como la coordinación, el conocimiento del cuerpo y la atención.
- Los juegos de movimientos, son importantes para el aprendizaje en el niño, ya que favorece la psicomotricidad mediante el control del equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje futuro en el niño.
- A través del juego, la educación psicomotriz en el niño favorece el desarrollo de aspectos motrices, intelectuales y afectivos.
- El juego es un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.
- El juego brinda al niño la oportunidad de identificar y comparar las partes de su cuerpo con lo que lo rodea, así como también, le permite mantener posturas adecuadas y un buen equilibrio corporal, mediante su desplazamiento en el juego logra mantener un mayor contacto con el ambiente que lo rodea.
- A través de las distintas actividades psicomotrices se pueden favorecer las habilidades acerca de la conciencia de sí mismo, organización perceptual, conocimientos y relaciones entre los objetos, habilidades sociales como el sentido de colaboración y respeto hacia los demás.
- El juego es una fuente de placer que permite al niño, la organización de su concepto e imagen corporal, además brinda experiencias propias en que explora sus posibilidades y límites.

#### **1.4.2.5. EDUCACION PSICOMOTRIZ**

Maganto y Cruz, definen a la educación psicomotriz como el conjunto de actividades y ejercicios encaminados a promover el desarrollo adecuado y armónico de la psicomotricidad en el niño en cada periodo evolutivo. <sup>(33)</sup>

La educación psicomotriz debe beneficiarse de los aportes que brinda el juego, debido a que proporciona en gran medida a la maduración psicomotriz en el niño. <sup>(7)</sup>

#### **1.4.2.6. CURRÍCULO NACIONAL DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

El Currículo Nacional de la Educación Básica es un documento nacional que orienta los aprendizajes esperados en la formación básica de los estudiantes de acuerdo a los principios y fines de la educación básica peruana y el Proyecto Educativo Nacional.

El documento del Currículo Nacional de la Educación Básica contiene el Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica, niveles esperados en cada ciclo, organización curricular y planes de estudio por modalidad. Además, establece las orientaciones acerca de las evaluaciones formativas y la diversificación curricular en el marco de las normas vigentes. <sup>(40)</sup>

El Currículo Nacional de la Educación Básica debe ser usado como fundamento de la práctica pedagógica en las diversas instituciones y programas educativos, sean públicas o privadas; rurales o urbanas; multigrado, polidocente o unidocente; modelos y formas de servicios educativos. Asimismo, promueve la innovación y experimentación de nuevas metodologías y prácticas de enseñanza en las instituciones y programas educativos que garanticen la calidad en los resultados del aprendizaje estudiantil. <sup>(40)</sup>

##### **1.4.2.6.1. ÁREAS CURRICULARES**

Las áreas curriculares son una forma de organización que integra las competencias y los aprendizajes esperados que se pretende alcanzar en los estudiantes del primer grado de primaria. El conjunto de las áreas curriculares, organizado según los ciclos, configuran el plan de estudios de las modalidades o niveles educativos de la Educación Básica. <sup>(40)</sup>

Las áreas curriculares y competencias del nivel de educación primaria del primer grado que son de gran importancia para la presente investigación, son las siguientes: <sup>(40)</sup>

- El área de Educación Física, promueve y facilita que los niños desarrollen las siguientes competencias, desenvolverse de manera autónoma a través de su motricidad, asumir y establecer una vida saludable, interactuar a través de sus habilidades sociomotrices.
- El área de Personal Social, se evalúan las competencias si el estudiante construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, gestiona responsablemente el ambiente y el espacio.

#### **1.4.2.7. VALORACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD**

Los procedimientos para evaluar la psicomotricidad , pueden realizarse a través de la aplicación de evaluaciones estandarizadas y no estandarizadas.

- a. Evaluaciones no estandarizadas :** se realizan mediante la observación detallada de la habilidad del niño para desempeñarse en habilidades motoras finas, habilidades gruesas, praxis, habilidades visomotoras apropiadas a la edad y significativas para el contexto del niño.
- b. Evaluaciones estandarizadas :** Actualmente existen diversos instrumentos para valorar la psicomotricidad en los niños, sin embargo, la evaluación que se considera de mayor importancia para el presente estudio de investigación , es la siguiente:

#### 1.4.2.7.1. ESCALA DE EVALUACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD EN PREESCOLAR (EPP):

Desarrollada por Victoria de la Cruz y M. Carmen Mazaira, esta escala puede ser aplicada en niños de 3 a 6 años de edad que se encuentren en la etapa preescolar y etapas escolares superiores. Esta escala mide el nivel de áreas motoras relacionadas con la psicomotricidad y que han sido alcanzadas de acuerdo a la edad cronológica del niño. En esta escala se proponen actividades relacionadas a aspectos motrices, tales como: locomoción, equilibrio, coordinación de piernas, coordinación de brazos, coordinación de mano y esquema corporal. <sup>(30)</sup>

Esta escala ha sido utilizada en muchos otros estudios de diferentes países. Tal es el caso de la investigación de Angie Veintimilla en Ecuador del 2016, tuvo como objetivo de estudio determinar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los niños. Por ello, en esta investigación se aplicó el instrumento de La Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP), en la que se utilizó esta escala para realizar una evaluación inicial y revaloración del nivel psicomotor en los niños entre las edades de 4 a 5 años de educación inicial. <sup>(11)</sup>

- **Aplicación de la escala:** La Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP) es un instrumento sencillo y fácil de aplicar y puede realizarse de manera individual o grupal por conveniencia del aplicador. Por consiguiente, se procede a escribir en la hoja de anotación los nombres de los niños, luego la puntuación para cada ítem de las áreas motrices se califican por 0 si después de muchos intentos el niño no logra realizar la actividad, se califica con puntuación 1 si la ejecución de la actividad fue deficiente y se considerará como 2 si la ejecución de la actividad fue eficiente y está relacionada con su edad cronológica.

Además, la Escala de Evaluación de La Psicomotricidad en Preescolar (EPP) está conformada por ocho áreas de la psicomotricidad y en el que se subdividen en actividades motoras, entre ellas tenemos a: <sup>(30)</sup>

- El área de locomoción, comprende las actividades de caminar sin dificultad, caminar hacia atrás, caminar de lado, caminar de puntillas, caminar en línea recta, correr alternando movimientos y subir escaleras alternando pies.

- El área de posiciones, comprende las actividades si el niño logra mantenerse sobre el pie izquierdo, mantenerse sobre el pie derecho, mantenerse en la tabla con ambos pies, andar sobre la tabla alternando pasos, andar sobre la tabla caminando hacia adelante y atrás, mantenerse de pie con los ojos cerrados.
- El área de coordinación de piernas, comprende actividades si el niño logra saltar desde una altura de 40 cm, saltar desde la altura de 35 a 60 cm, saltar cuerdas a 25 cm de altura, saltar en su mismo sitio diez veces con ritmo, saltar avanzando diez veces, saltar hacia atrás cinco veces.
- El área de coordinación de brazos, comprende actividades de lanzar una pelota desde un metro de distancia, agarrar la pelota con las dos manos, botar la pelota dos veces y agarrarla, botar la pelota dos veces y agarrarla, botar la pelota más de 4 veces, agarrar una bolsita de semillas con una mano.
- El área de coordinación de manos, comprende las actividades de cortar papel con tijeras, cortar papel siguiendo una línea recta, cortar papel siguiendo una línea curva, atornillar una rosca, tocar con el pulgar los dedos doblados.
- El área de esquema corporal en sí mismo, comprende las actividades de reconocer donde se encuentran las manos, cabeza, piernas, mostrar su mano derecha, mostrar su mano izquierda, tocarse la pierna derecha con la mano derecha, tocarse la rodilla derecha con la mano izquierda.
- El área de esquema corporal en otros , comprende las actividades de señalar el codo, señalar la mano derecha, señalar la mano izquierda, señalar el pie izquierdo de su compañero cercano.

### 1.4.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

- **Interés:** son las motivaciones intrapersonales que conllevan hacia la preferencia específica de un objeto.
- **Juego :** es una ocupación que permite el desarrollo de habilidades básicas para el aprendizaje e interacción con el entorno en las distintas actividades y personas.
- **Intereses de juego:** son los gustos que intervienen en la elección de actividades de juego.
- **Psicomotricidad:** es la capacidad motora para mantener la coordinación de todos los segmentos del cuerpo en referencia al movimiento en el espacio.
- **Habilidad motora :** son un conjunto de comportamientos motores que permiten realizar fácilmente actividades.
- **Motricidad Gruesa:** son los movimientos que mantienen el control y equilibrio de grandes grupos musculares.
- **Actividad:** es el conjunto de acciones dirigidas hacia la realización de necesidades, tareas.
- **Currículo Nacional:** es el instrumento nacional que orienta los aprendizajes esperados de los estudiantes durante su formación básica, de acuerdo a los principios y objetivos de la educación básica peruana y el Proyecto Educativo Nacional.
- **Área del Currículo Nacional:** es la organización estructurada de las competencias y los aprendizajes esperados que se pretende alcanzar en los estudiantes. El conjunto de las áreas curriculares se organizan según los ciclos del plan de estudios de las modalidades o niveles educativos de la Educación Básica.

#### 1.4.4. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

- **Hipótesis General:**

- Existe relación directa entre el perfil de intereses de juego y la psicomotricidad en los niños de 6 años de edad de dos Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Comas-Lima -2018.

- **Hipótesis Específicas:**

- Existe relación entre la preferencia de actividades de juego y la psicomotricidad en los niños de 6 años de edad de dos Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Comas-Lima -2018.
- Existe relación entre la frecuencia de actividades de juego y la psicomotricidad en los niños de 6 años de edad de dos Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Comas-Lima -2018.



## **CAPÍTULO II - MÉTODOS**

## **2.1. DISEÑO MÉTODOLÓGICO**

### **2.1.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

- Descriptivo, correlacional, analítico.

### **2.1.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

- Estudio no experimental, transversal y prospectivo.

### **2.1.3. POBLACIÓN**

- La población consta de 104 alumnos entre niños y niñas de 6 años de edad que cursan el primer grado de primaria que acuden a la Institución Educativa Privada “Al Gore” y a la Institución Educativa Privada “Divina Misericordia” en el distrito de Comas.

### **2.1.4. MUESTRA Y MUESTREO**

- La muestra es de tipo no probabilístico y está compuesta de 54 alumnos que asisten a la I.E.P. “Al Gore” de los cuales, 27 alumnos son del 1<sup>o</sup> “A” y 27 alumnos del 1<sup>o</sup> “B”; entre ellos, 29 son varones y 25 son mujeres. Del mismo modo, la muestra en la I.E.P. “Divina Misericordia” está compuesta por 50 alumnos de los cuales, 25 alumnos corresponden al 1<sup>o</sup> “A” y 25 alumnos corresponden al 1<sup>o</sup> “B”; entre ellos, 26 son varones y 24 son mujeres.

### **2.4.1. CRITERIOS DE INCLUSIÓN**

- Los criterios de selección fueron niños varones y mujeres de 6 años de edad y niños cuyos padres aceptaron el consentimiento informado y el asentimiento del niño.

### **2.4.2. CRITERIOS DE EXCLUSIÓN**

- Niños que se encuentren bajo cualquier condición de discapacidad.
- Se excluye cualquier caso de niños diagnosticados con trastornos del desarrollo.

### **2.1.5. VARIABLES**

- Variable 1 : Perfil de Intereses de juego
- Variable 2: Psicomotricidad (locomoción, equilibrio, coordinación de piernas, coordinación de brazos, coordinación de mano y conocimiento del esquema corporal).

## 2.1.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- **Perfil de intereses del juego**

El Perfil de intereses del juego aplicado en la presente investigación es una adaptación del cuestionario del Perfil de Interés del Juego del Modelo de Ocupación Humana (MOHO) en el que mide los intereses del juego en los niños de 6 años con o sin discapacidad ; así como también, permitió obtener datos acerca de cómo es la participación lúdica de los niños en su vida cotidiana.

En la adaptación del Perfil de Intereses del juego aplicado en la presente investigación , se incorporaron y separaron actividades de juego que tuvieron relación de acuerdo a nuestro contexto sociocultural y también con los objetivos de la presente investigación.

De modo que se modificaron las 55 actividades propuestas en el Perfil de Intereses del Juego del MOHO; por lo tanto, las actividades que no fueron consideradas, son las siguientes:

- Actividades deportivas: jugar béisbol
- Actividades al aire libre: jugar al “tontito”, jugar con frisbee o platillo volador, jugar a la pinta o al pillarse.
- Actividades de verano: ir de picnic. Este listado han sido denominados en el perfil de intereses como: Actividades recreativas.
- Actividades de Invierno : Tirarse en trineo, Jugar en la nieve, Patinar en hielo, Tirarse en esquí o Snowboard.
- Clases y talleres: clases de música , clases de natación , clases de baile o danza , clases de gimnasia , clases de arte y manualidades , clases de artes marciales. Este listado no se ha considerado debido a que no guarda relación con los objetivos propuestos en la presente investigación.
- Actividades sociales: Ir al grupo de niños Scout

Por otro lado, las actividades que se consideraron del cuestionario inicial y que fueron adaptadas de acuerdo a nuestro ámbito sociocultural y de acuerdo a los objetivos de estudio, fueron :

- **Actividades deportivas:** jugar fútbol, jugar basketball.
- **Actividades al aire libre:** jugar a atrapar la pelota, andar en bicicleta, jugar a la escondida, saltar la cuerda, jugar a patear pelota, jugar en los juegos de la plaza, patinar.

- **Actividades dentro de un lugar:** jugar a las cartas, jugar con juegos de salón, leer, usar el computador, ver televisión, escuchar música, coleccionar cosas, cuidar una mascota.
- **Actividades creativas:** armar rompecabezas , cantar, bailar, construir cosas, dibujar o pintar, cocinar.
- **Actividades sociales:** jugar a los superhéroes, jugar a la escuela, jugar a la casa , jugar a disfrazarse o maquillarse.

Así también, las actividades que se incluyeron en cada categoría de juego ,fueron las siguientes:

- **Actividades deportivas:** jugar vóley
- **Actividades al aire libre:** jugar con el hula-hula, jugar a la pega, jugar a los encantados, andar en scooter/patineta, volar cometa, jugar al lingo,
- **Actividades dentro de un lugar :** jugar con la Tablet, jugar con videojuegos,
- **Actividades recreativas:** jugar en la playa, ir de paseo, nadar.
- **Otras actividades:** En este ítem se dejaron 2 espacios en blanco para que el niño complete otras actividades que fueron de su interés lúdico y que no fueron consideradas en el cuestionario.

En consecuencia, el Perfil de Intereses del Juego modificado consta de 44 ítems de actividades de juego y 2 actividades de juego que serán rellenas de acuerdo al interés del niño y a lo señalado. Cada actividad de juego fueron agrupados en seis categorías, cada una cuenta con 4 preguntas que responden a las dimensiones de participación , preferencia, frecuencia y compañía del presente estudio. Las 4 preguntas que se realizaron fueron: ¿Realizas esta actividad?, ¿Cuánto te gusta esta actividad?, ¿Cuántas veces por semana haces esta actividad?, ¿Con quién haces esta actividad?.

- **Validez y Confiabilidad**

Para fines de Validez del instrumento: “Perfil de intereses de juego del niño de 6 años” del presente estudio, se realizó bajo la aprobación de jueces expertos. Se consideró el número de 5 especialistas en el campo de la Terapia Ocupacional Pediátrica , los cuales dieron su conformidad de forma unánime incluyendo algunas sugerencias respecto de la redacción, el orden los dibujos y el tamaño de los mismos. (ANEXO 3)

Para fines de Confiabilidad del instrumento “Perfil de intereses de juego de 6 años ” del presente estudio, se realizó una prueba piloto en 30 niños del primer grado de primaria en la Institución Educativa Privada “ Paul Groussac” en el distrito de Comas. Así mismo, se logró determinar las características de la aplicación del perfil de intereses de juego del niño de 6 años , tales como; organización, tiempo y espacio. De modo que, los niños fueron organizados en grupos de 10 niños en 3 filas, el tiempo de duración de la prueba fue aproximadamente de 40 minutos. Se brindaron las indicaciones pertinentes sobre el llenado de la prueba. Se evidenció que la prueba fue entendible y aplicable por todos los evaluados.

- **Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP)**

Es una escala que fue propuesta por Victoria De La Cruz y María del Carmen Mazaira . La EPP es un instrumento de fácil aplicación, en la presente investigación se realizó mediante la observación de las aptitudes psicomotoras de los niños de 6 años de edad en dos I.E.P. “Al Gore” y “Divina Misericordia” el tiempo aproximado que tuvo la prueba fue de 30 minutos. Por consiguiente, las actividades motoras propuestas en la EPP están agrupadas dentro de 8 áreas psicomotoras , entre ellas, tenemos :

- Área de Locomoción
- Área de Equilibrio
- Área de Posiciones
- Área de Coordinación de piernas
- Área de Coordinación de brazos
- Área de Coordinación de mano
- Área de Conocimiento del esquema corporal en sí mismo
- Área de Conocimiento del esquema corporal en otros

En el presente estudio, la aplicación de la Escala de evaluación de la psicomotricidad en Preescolar (EPP), se realizó de manera grupal por conveniencia. Luego se procedió a escribir los nombres de los niños en la parte superior de la hoja de anotación.

- **Puntuación de la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP)**

Se anotó en la hoja de registro la valoración de la ejecución motriz de los niños en cada ítem de acuerdo a los siguientes criterios de puntuación:

2: si la ejecución motora fue correcta, tal como se especifica en cada ítem.

1: si la ejecución motriz fue deficiente o con algunos fallos que son corregidos espontáneamente.

0: No lo hace o tiene muchas dificultades para hacerlo.

- **Valoración e interpretación**

Se asignó la puntuación alcanzada por los niños en cada una de las áreas psicomotoras, sumando los valores conseguidos en todos los ítems pertenecientes a cada área, anotando el total y luego se asignó el nivel de psicomotricidad de cada niño considerándolo como alto, medio o bajo.

### **2.1.7. PROCEDIMIENTOS Y ANÁLISIS DE DATOS**

- Los datos obtenidos en el perfil de intereses del juego y la escala de evaluación de la psicomotricidad se organizaron y ordenaron en hojas de anotación.
- Luego se realizó la tabulación de las mismas mediante tablas de resúmenes de los datos obtenidos en los instrumentos de evaluación.
- Posteriormente, se describieron los datos obtenidos para integrarlos de manera conjunta y ordenada. También, los procedimientos para la tabulación, análisis y la interpretación de los datos recopilados se realizaron a través de Microsoft Excel y SPSS Statistics 22.0, mediante la presentación de gráficos comparativos.
- Para medir la relación existente entre las variables cualitativas del perfil de intereses del juego y las habilidades motoras, se utilizó la correlación estadística de Spearman para determinar el grado de significancia de las variables del presente estudio.

### **2.1.8. CONSIDERACIONES ÉTICAS**

- Para el proceso de desarrollo del presente estudio se tomaron en cuenta conforme a lo establecido éticamente, los siguientes valores : autonomía, beneficencia, justicia y no maleficencia. De modo que se define el valor de autonomía como el respeto en la toma de decisión de los padres, apoderados, cuidadores en la participación para la obtención de los datos que demanda el presente estudio. Se considera al valor de beneficencia que tiene como finalidad el bienestar de la persona quien debe estar debidamente informado acerca de la intervención que recibirá.
- Se define al valor de justicia a la posibilidad de acceso que todos los participantes del estudio obtengan las mismas condiciones de trato mediante la confidencialidad de los resultados del estudio. Por otro lado, el valor de no maleficencia es definida como no causar daño con la intervención en los participantes del estudio.
- En general , el presente estudio de investigación respetó la legitimidad de derechos de autor que se obtuvieron en la realización del marco conceptual, realizando la referencia bibliográfica que corresponde. También se brindó el consentimiento informado acerca de los procedimientos metodológicos establecidos de lenguaje claro y sencillo de manera que pudo ser entendido de los padres/ cuidadores y niños para la participación voluntaria en el estudio.

### **2.1.9. Consentimiento Informado**

Se hizo entrega del consentimiento informado al padre o apoderado de familia (ANEXO2), así como también se brindó el asentimiento informado, al niño participante para que pueda decidir voluntariamente a participar de la investigación respetando su autonomía y estar informado de las actividades propuestas.

## **CAPÍTULO III – RESULTADOS**

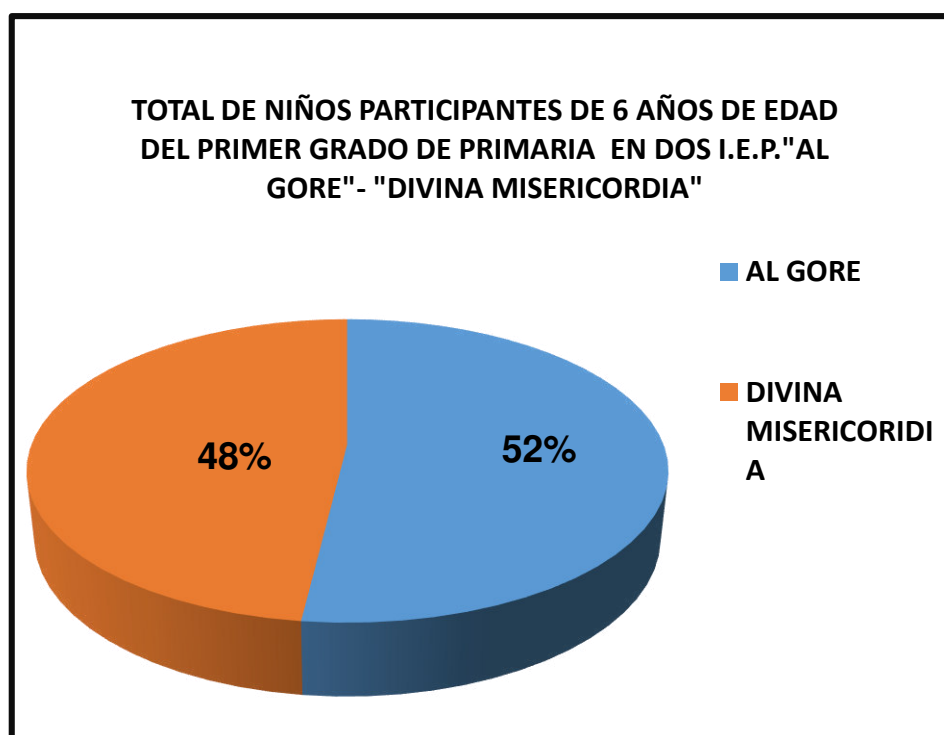


## RESULTADOS

Los datos obtenidos en la recolección de datos nos proporcionan la siguiente información:

- **POBLACIÓN TOTAL DE NIÑOS DE 6 AÑOS DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA EN DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS: “AL GORE” Y “DIVINA MISERICORDIA” EN EL DISTRITO DE COMAS- 2018.**

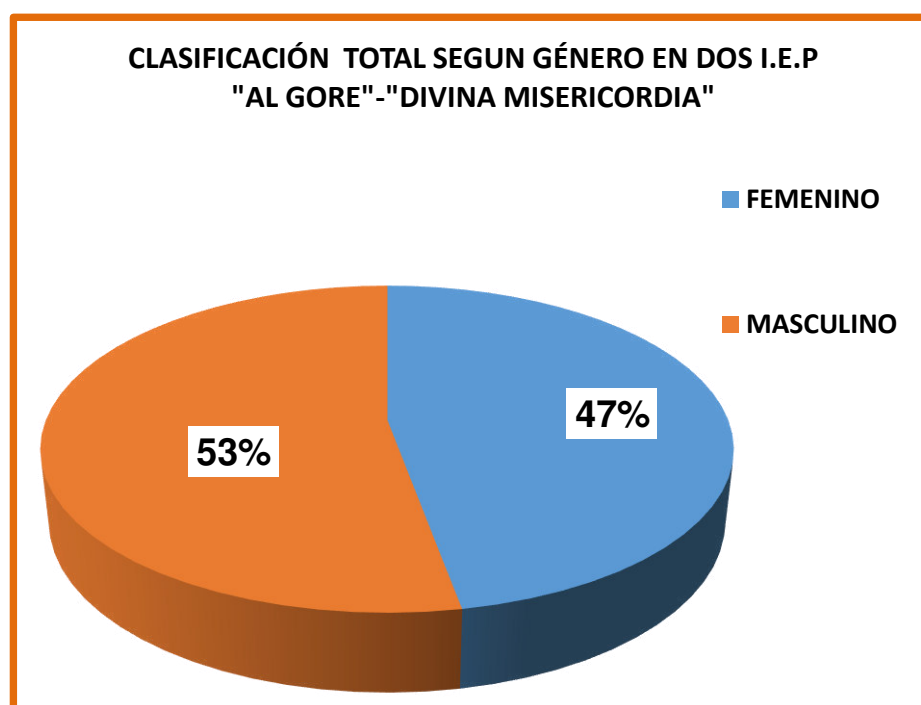
**Gráfico N°1- Total de niños participantes en las I.E.P. “Al Gore” y “Divina Misericordia”**



El Gráfico N°1 muestra un mayor porcentaje los niños participantes de la I.E.P. “Al Gore” con un 52% y 48% los niños participantes de la I.E.P” Divina Misericordia”

- **CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN SEGÚN GÉNERO**

**Gráfico N°2- Clasificación total según género.**



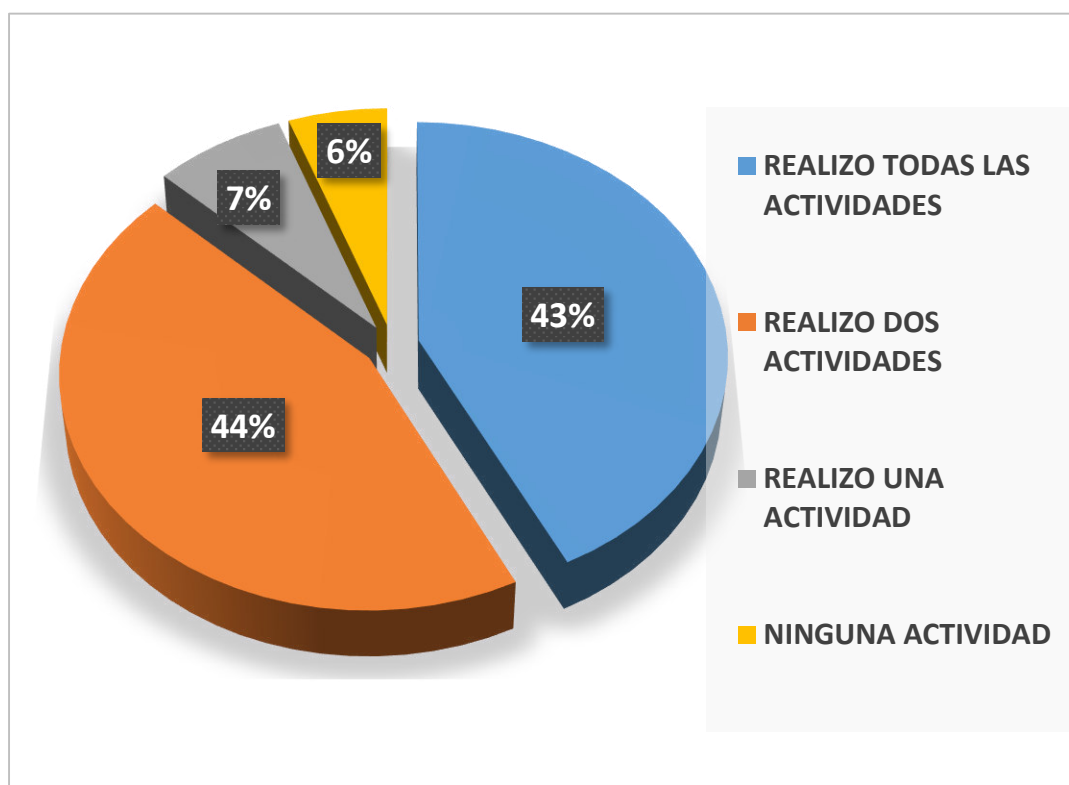
El Gráfico N°2, muestra un mayor porcentaje del género masculino con un 53% en comparación del género femenino con un 47%.

**1. PERFIL DE INTERESES DE JUEGO EN NIÑOS DE 6 AÑOS DE EDAD DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA EN DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS “AL GORE” Y “DIVINA MISERICORDIA”**

➤ **PARTICIPACIÓN DEL PERFIL DE INTERESES DEL JUEGO**

- **PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES DEPORTIVAS**

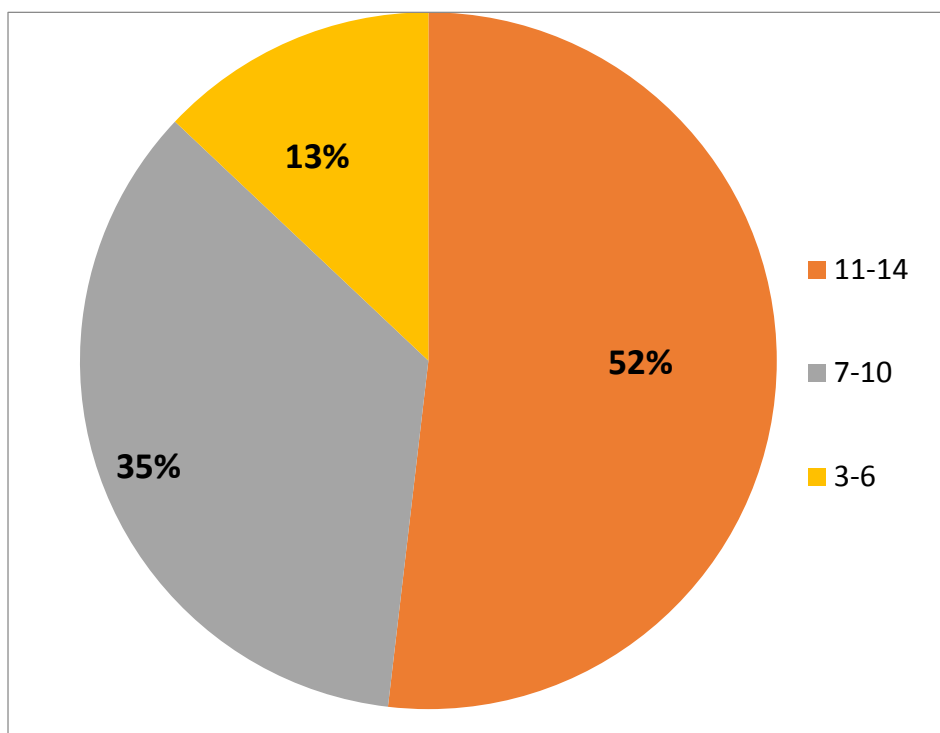
**Gráfico N°3- Participación total porcentual de la participación de los niños de 6 años de edad del primer grado de primaria hacia las actividades deportivas en las I.E.P. “Al Gore”- “Divina Misericordia”**



El Gráfico N°3 muestra que el 43% de todos los niños en ambas I.E.P. participaron en todas las actividades deportivas.

- PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE

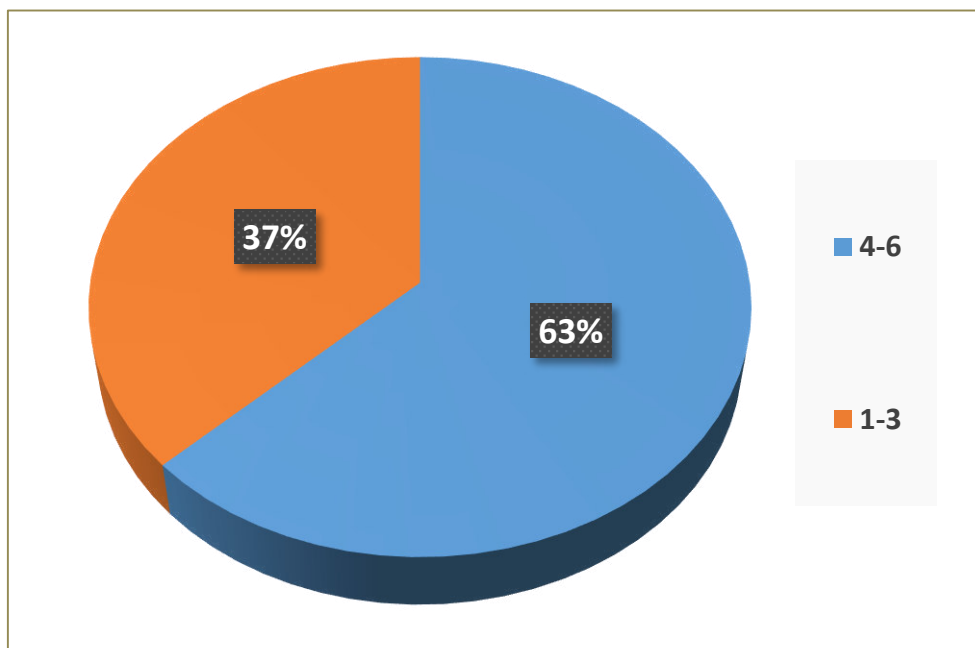
Gráfico N°4 – Participación porcentual mensual total hacia las actividades al aire libre de los niños de las dos I.E.P. "Al Gore"-"Divina Misericordia"



El Gráfico N°4 muestra que el 52% de todos los niños de las dos I.E.P participaron en 11 a 14 actividades al aire, mientras que el 13% participaron en 7 a 10 actividades de juego, el 35% participaron en 3 a 6 actividades de juego.

## - PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES DE RECREACIÓN

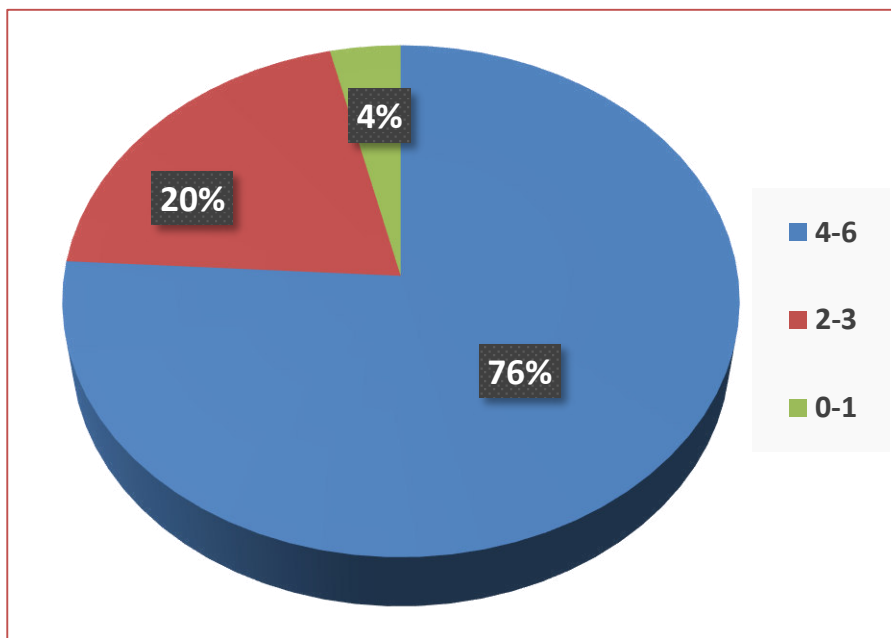
**Gráfico N°5 - Participación porcentual total- Actividades de Recreación de los niños de 6 años en dos I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia"**



El Gráfico N°5, muestra que el 63% de los niños de ambas I.E.P. participaron en 4 a 6 actividades de recreación y el 37% de los niños de ambas I.E.P. participaron en 1 a 3 actividades de recreación.

- PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES DE CREACIÓN

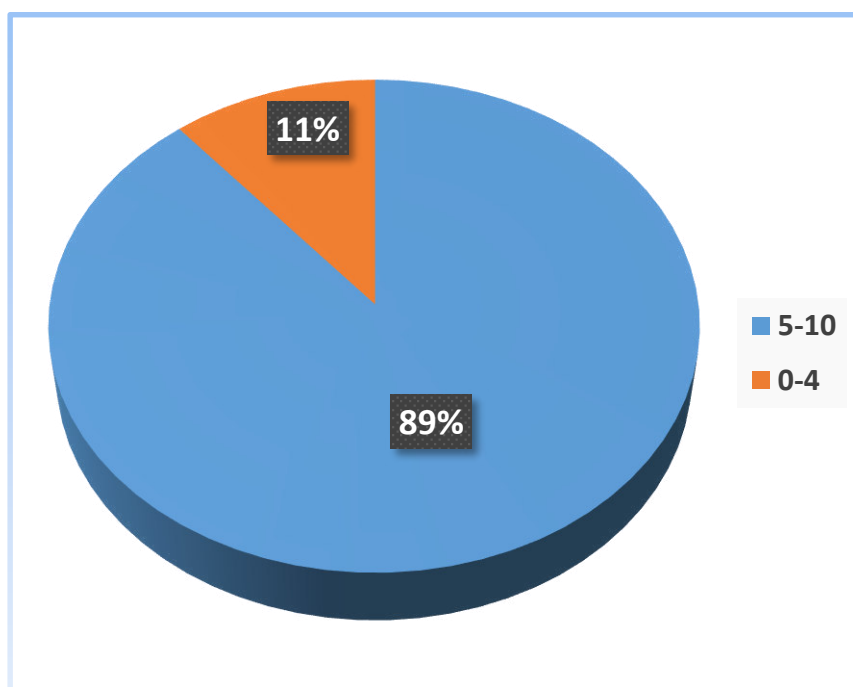
**Gráfico N°6- Participación porcentual total actividades de creación de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia"**



El Gráfico N°6 muestra que el 76% de los niños de ambas I.E.P. participaron en 4 a 6 actividades de creación, el 20 % de los niños de ambas I.E.P. participaron en 2 a 3 actividades de creación y el 4% de los niños de ambas I.E.P. participaron en 1 y ninguna actividad de creación.

- PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES DENTRO DE UN LUGAR

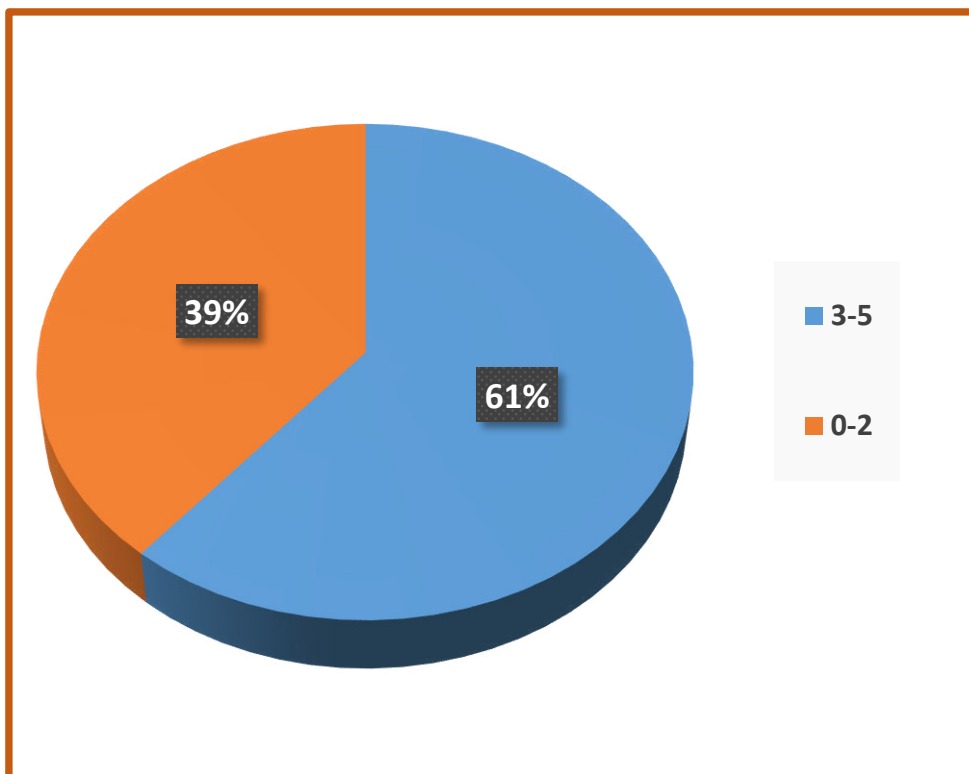
Gráfico N°7- Participación porcentual total actividades dentro de un lugar de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia"



El Gráfico N°7 muestra que el 89% de los niños de ambas I.E.P. participan en 5 a 10 actividades dentro de un lugar y el 11% de los niños de ambas I.E.P. participan en ninguna y 4 actividades de juego dentro de un lugar.

## - PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES SOCIALES

**Gráfico N°8- Participación porcentual total Actividades Sociales de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia"**



El Gráfico N°8 muestra que el 61 % de los niños de ambas I.E.P participan en 3 a 5 actividades sociales y el 39% de los niños de ambas I.E.P participan en 0 a 2 actividades sociales.



- PARTICIPACIÓN EN OTROS JUEGOS

**Tabla N°1- Participación porcentual total en otras actividades de juego de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia"**

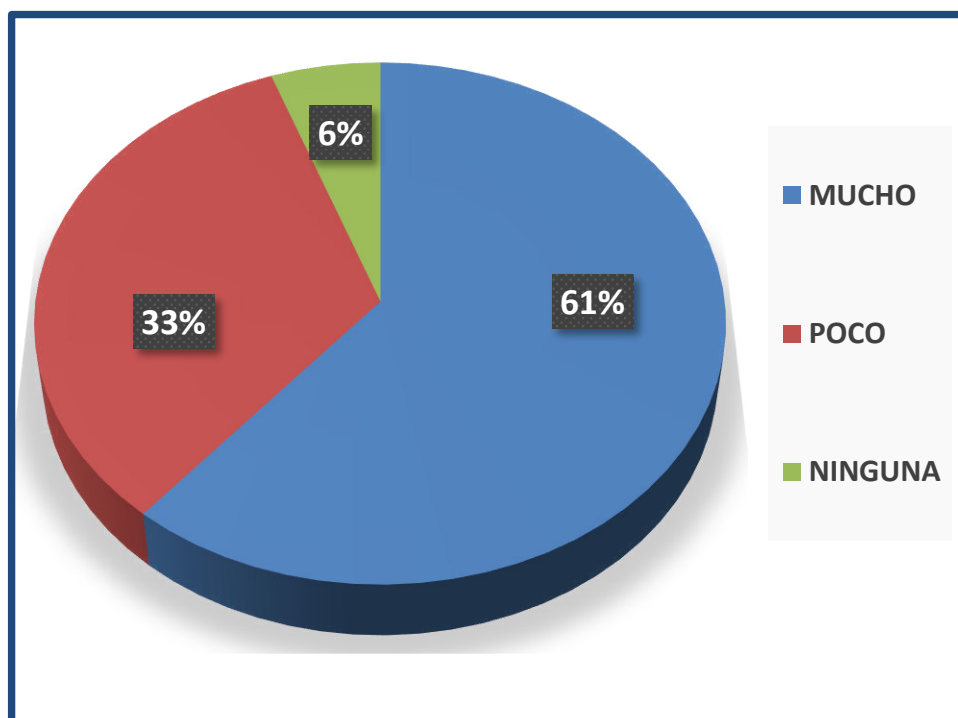
<b>PARTICIPAN EN OTRAS ACTIVIDADES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE TOTAL DE NIÑOS QUE PARTICIPAN EN OTROS JUEGOS</b>
Jugar con las muñecas	4	3.8%
Jugar con carros	1	1.0%
Jugar a la doctora	2	1.9%
Jugar con el celular	1	1.0%
Jugar con peluches	1	1.0%
No marcaron nada	9	8.65%
<b>TOTAL DE OTRAS ACTIVIDADES</b>	18	
<b>TOTAL DE NIÑOS</b>	9	

La tabla N°1, evidencia la participación hacia otras actividades lúdicas que no estuvieron incluidas en el cuestionario dando la oportunidad al niño de completar con actividades de su interés en dos espacios en blanco. Siendo el 9 % del total de los niños de ambas I.E.P. quienes participaron en otras actividades, como jugar a la muñeca (3.8%), jugar a la doctora (1.9%) .

➤ **PREFERENCIA DEL PERFIL DE INTERESES DEL JUEGO**

- **PREFERENCIA DE ACTIVIDADES DEPORTIVAS**

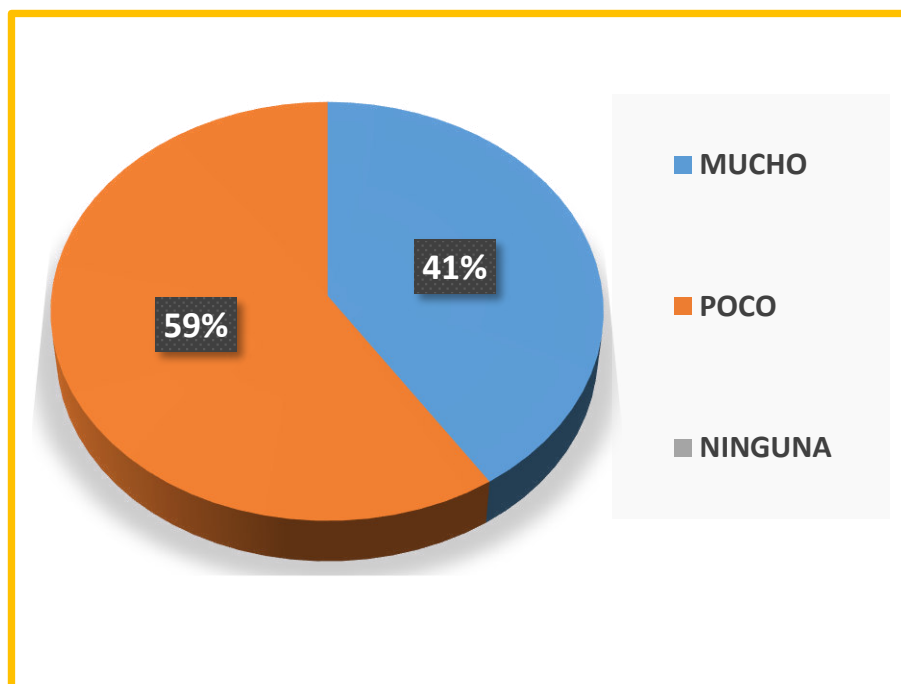
**Gráfico N°9 - Preferencia porcentual total actividades deportivas de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore" - "Divina Misericordia"**



El gráfico N°9 muestra que el 61% de los niños de ambas I.E.P. prefieren mucho las actividades deportivas, el 33% de los niños de ambas I.E.P. prefieren poco las actividades deportivas, el 6% de los niños de ambas I.E.P. prefieren ninguna actividad deportiva.

- **PREFERENCIA DE ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE**

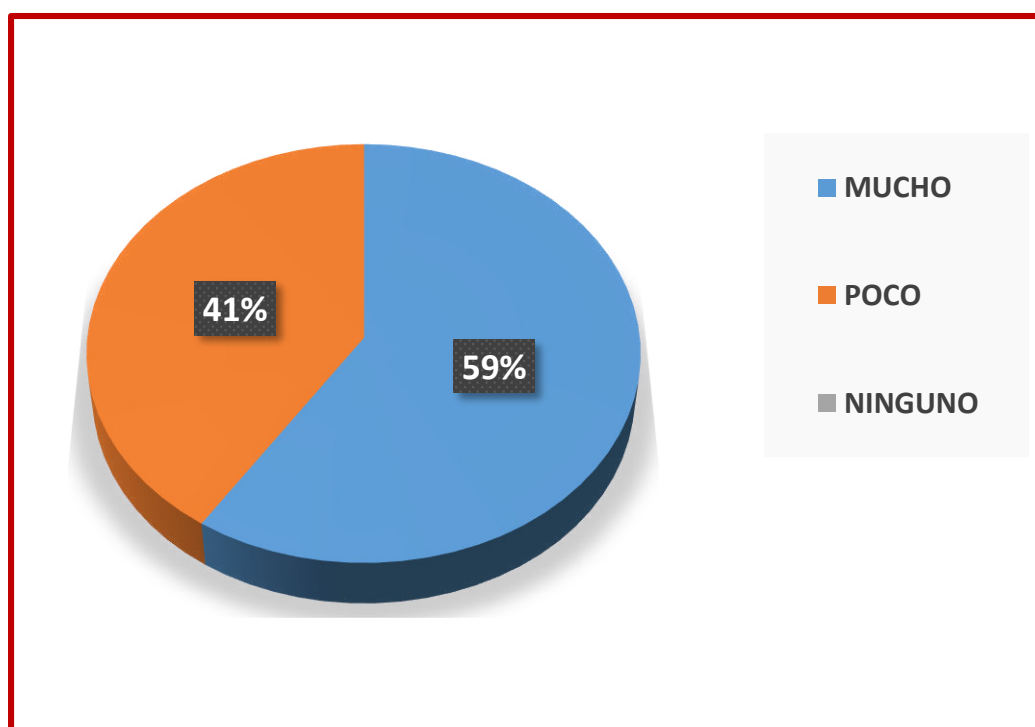
**Gráfico N°10 - Preferencia porcentual total actividades al aire libre de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"-"Divina Misericordia"**



El Gráfico N°10 muestra que el 41% de los niños de ambas I.E.P. prefieren mucho las actividades al aire libre y el 59% de los niños de ambas I.E.P. prefieren poco las actividades al aire libre.

## - PREFERENCIA DE ACTIVIDADES DE RECREACIÓN

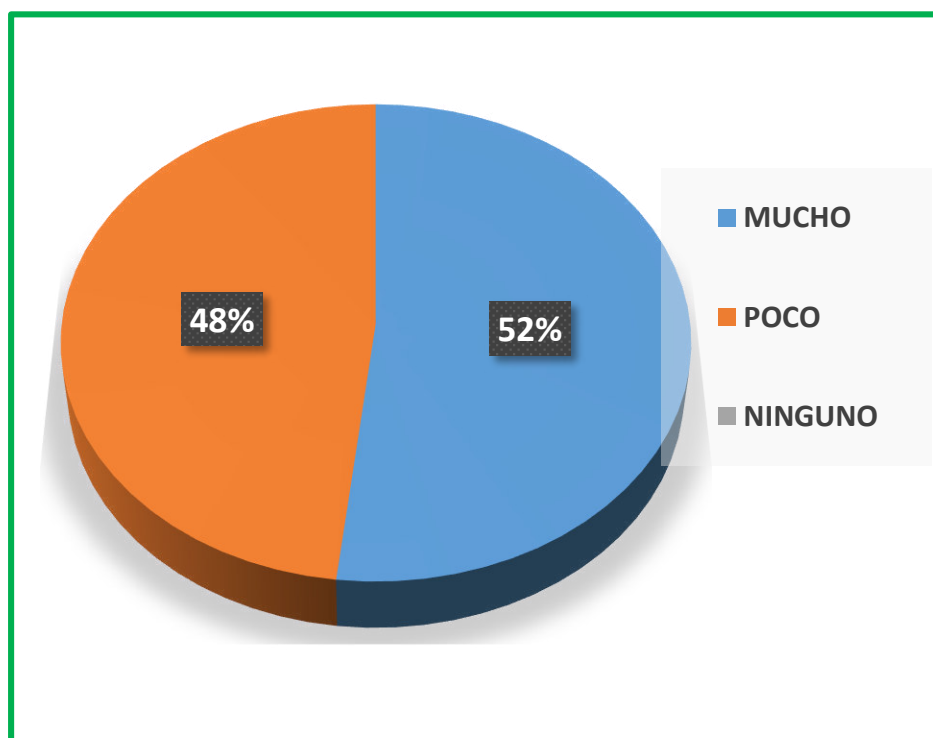
**Gráfico N°11 - Preferencia porcentual total actividades de recreación de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore" - "Divina Misericordia"**



El Gráfico N°11 muestra que el 59% de los niños de ambas I.E.P. prefieren mucho las actividades de recreación.

- **PREFERENCIA DE ACTIVIDADES DE CREACIÓN**

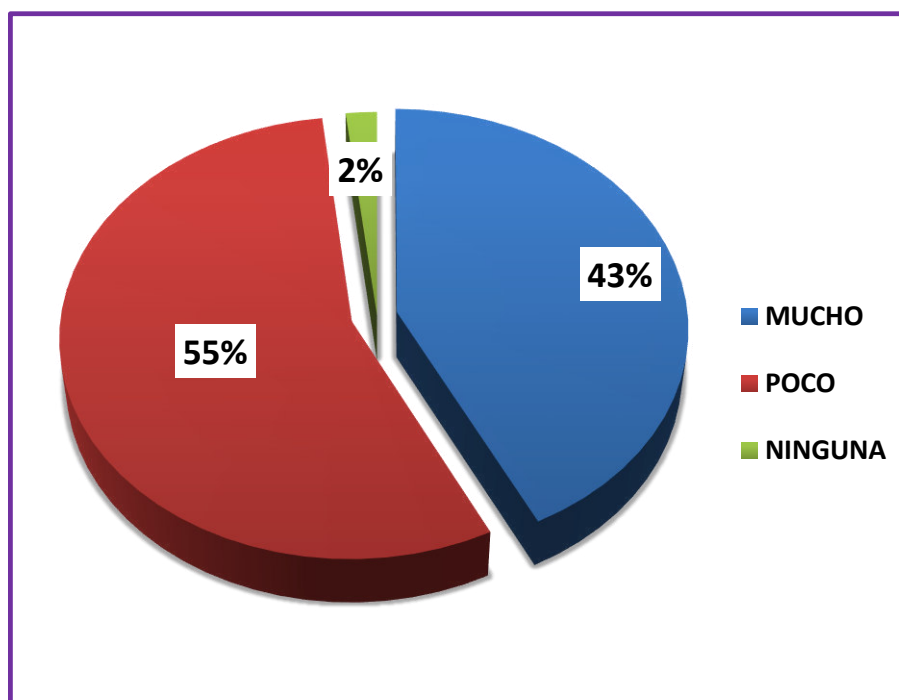
**Gráfico N°12 - Preferencia porcentual total actividades de creación de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"-"Divina Misericordia"**



El gráfico N°12 muestra que el 52% de los niños de ambas I.E.P. prefieren mucho las actividades de creación y el 48% de los niños de ambas I.E.P. prefieren poco las actividades de creación.

- **PREFERENCIA DE ACTIVIDADES DENTRO DE UN LUGAR**

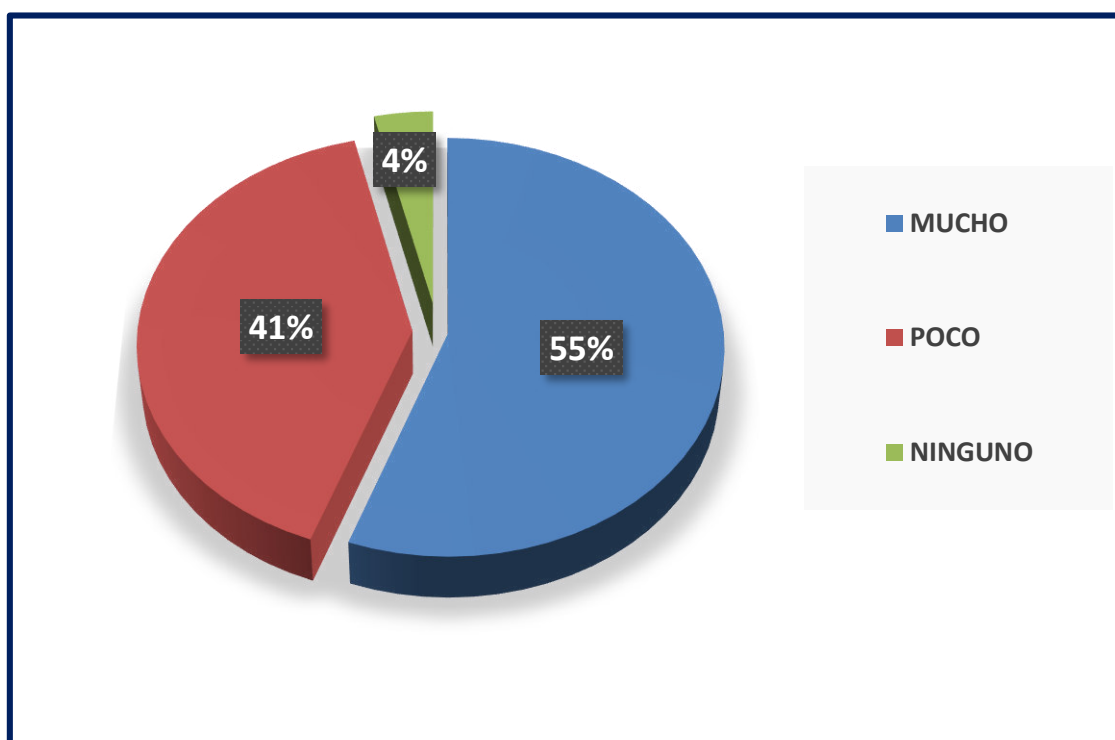
**Gráfico N°13 - Preferencia porcentual total actividades dentro de un lugar de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore" - "Divina Misericordia"**



El gráfico N°13 muestra que el 43% de los niños de ambas I.E.P. prefieren mucho las actividades dentro de un lugar, el 55% de los niños prefieren poco las actividades dentro de un lugar y el 2% de los niños de ambas I.E.P prefieren ninguna de las actividades dentro de un lugar.

- **PREFERENCIA DE ACTIVIDADES SOCIALES**

**Gráfico N°14 - Preferencia porcentual total actividades sociales de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia"**

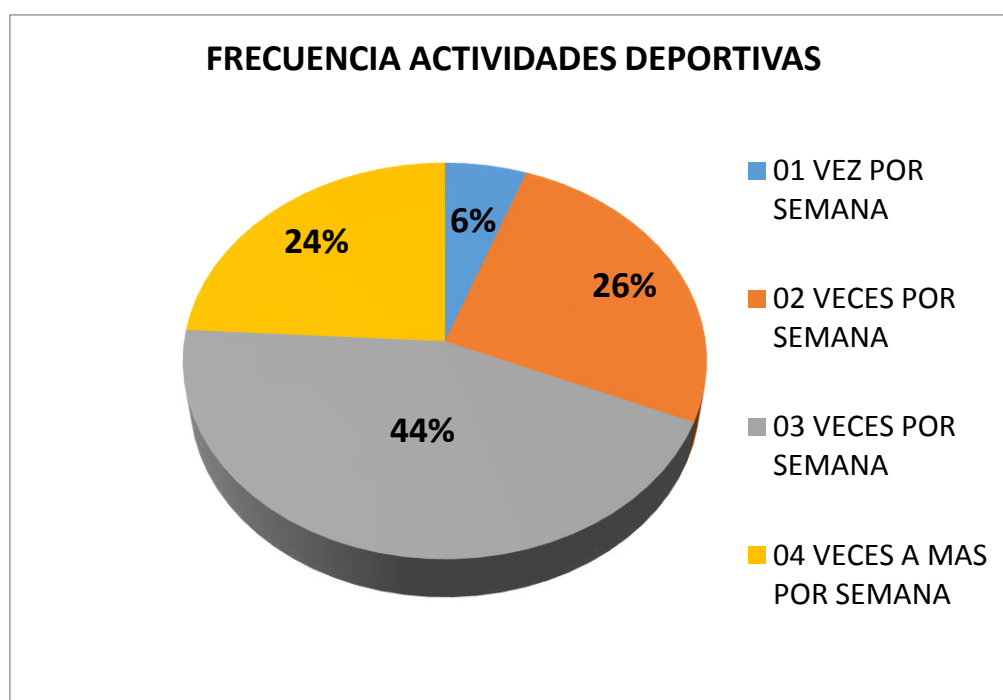


El Gráfico N°14 muestra que el 55% de los niños de ambas I.E.P. prefieren mucho las actividades sociales.

- **FRECUENCIA DEL PERFIL DE INTERESES DEL JUEGO**

- **FRECUENCIA ACTIVIDADES DEPORTIVAS**

**Gráfico N°15- Frecuencia porcentual total actividades deportivas de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia"**

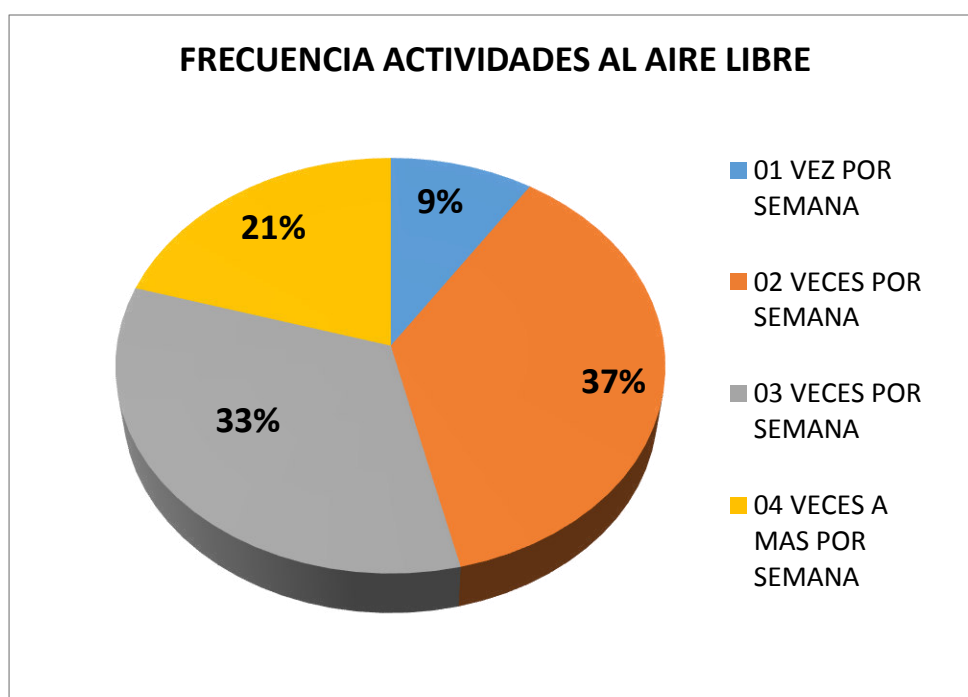


El Gráfico N°15 muestra que el 32% realiza actividades deportivas solo de 1 a 2 veces por semana. Sin embargo, hay un 44% de los niños de ambas I.E.P. que realizan 3 veces por semana las actividades deportivas. Mientras que el 24% las realiza de 4 a más veces por semana.



- **FRECUENCIA ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE**

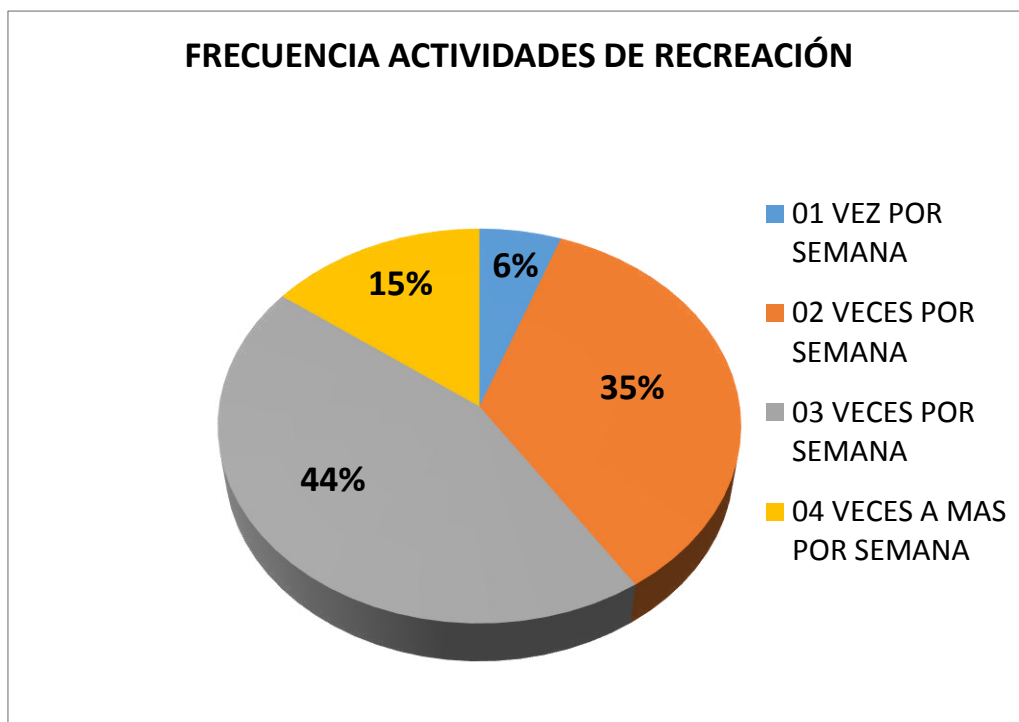
**Gráfico N°16 - Frecuencia porcentual total actividades al aire libre de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"-"Divina Misericordia"**



El Gráfico N°16 muestra que el 46% de los niños de ambas I.E.P. realizan actividades al aire libre de 1 a 2 veces por semana y el 33% realizan 3 veces por semana. Mientras que el 21% las realizan de 4 a más veces por semana.

## - FRECUENCIA ACTIVIDADES DE RECREACIÓN

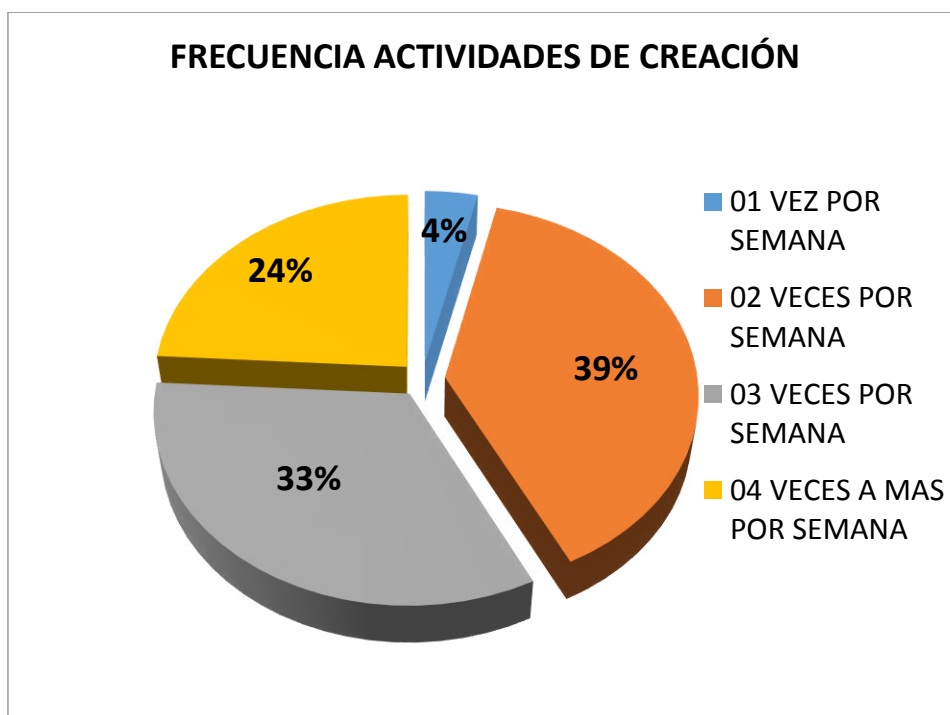
Gráfico N°17 - Frecuencia porcentual total actividades de recreación de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore" - "Divina Misericordia"



El Gráfico N°17 muestra que el 31 % de los niños de ambas I.E.P. realizan actividades de recreación 1 a 2 veces por semana. Sin embargo, el 44% las realizan 3 veces por semana y el 15% las realiza de 4 a más veces por semana.

## - FRECUENCIA ACTIVIDADES DE CREACIÓN

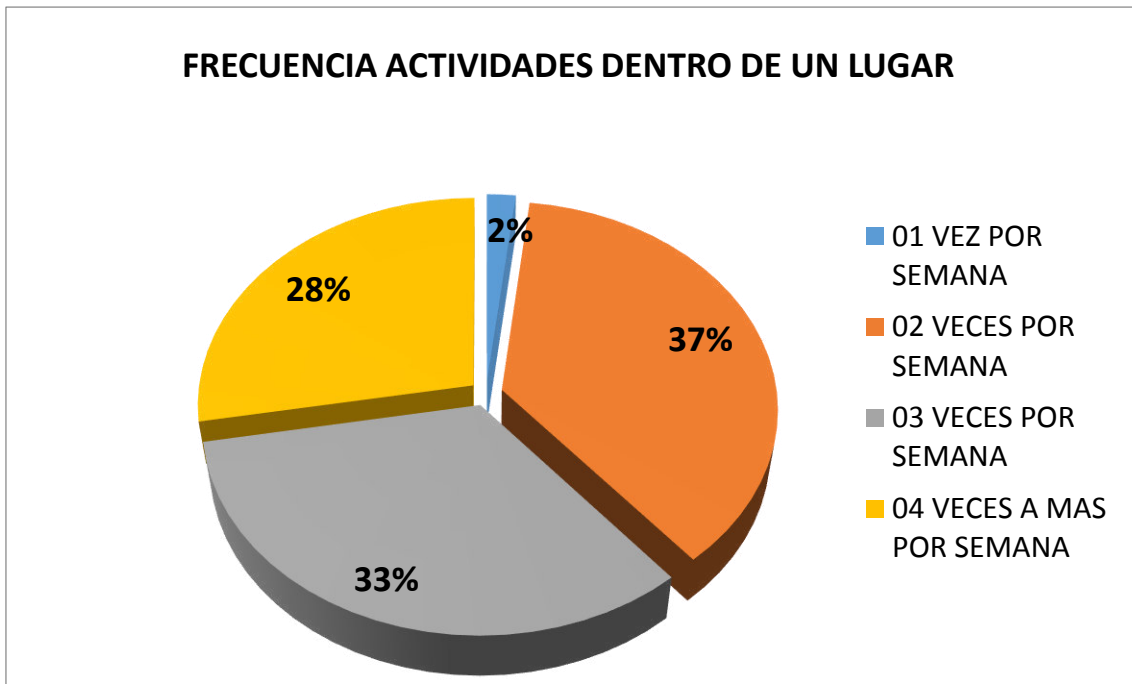
Gráfico N°18 - Frecuencia porcentual total actividades de creación de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore"-"Divina Misericordia"



El Gráfico N°18 muestra que el 43% de los niños de ambas I.E.P. realizan las actividades de creación de 1 a 2 veces por semana; sin embargo, el 33% realizan 3 veces por semana y el 24% las realiza de 4 a más veces por semana.

- **FRECUENCIA ACTIVIDADES DENTRO DE UN LUGAR**

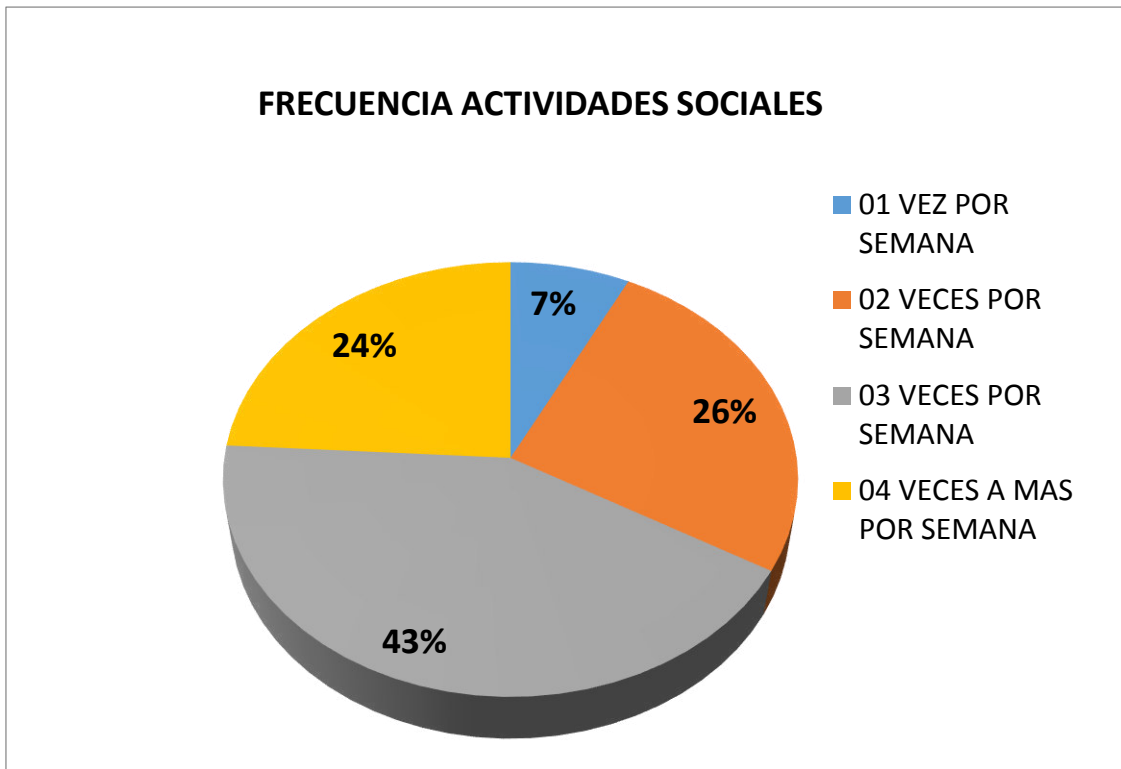
**Gráfico N°19 - Frecuencia porcentual total actividades dentro de un lugar de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore" - "Divina Misericordia"**



El Gráfico N°19 muestra que el 39% de ambas I.E.P. realizan de 1 a 2 veces por semana las actividades al aire libre; sin embargo, el 33% lo realiza 3 veces por semana y el 28% lo realiza de 4 a más veces por semana.

- **FRECUENCIA ACTIVIDADES SOCIALES**

**Gráfico N°20 - Frecuencia porcentual total actividades sociales de los niños de 6 años de ambas I.E.P. "Al Gore" - "Divina Misericordia"**

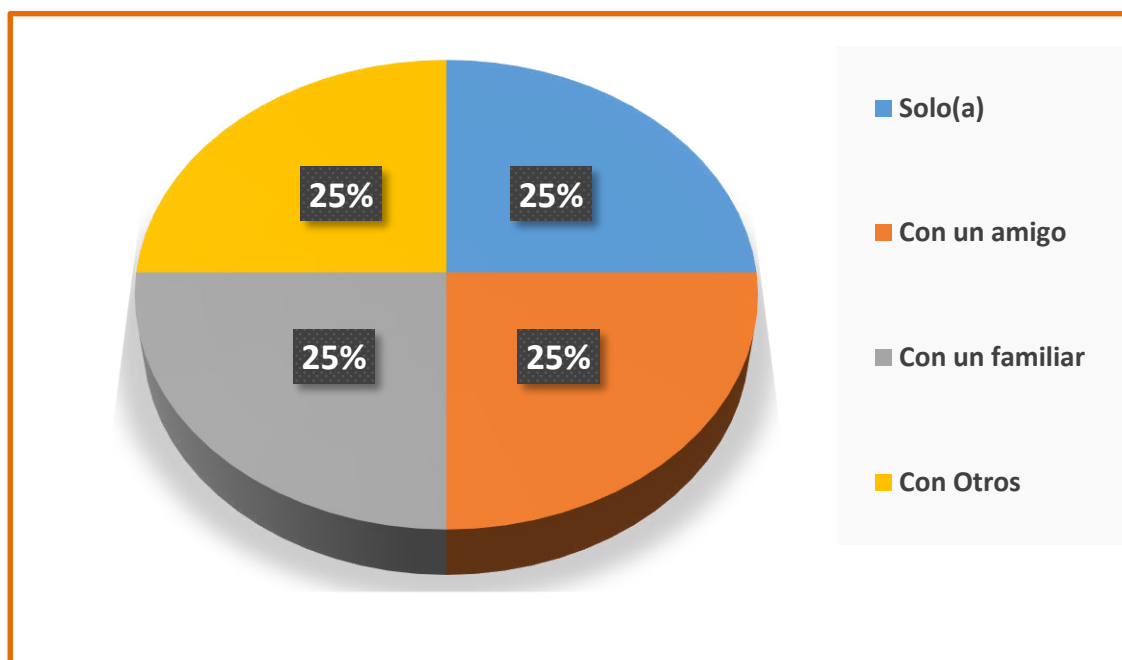


El Gráfico N°20 muestra que el 33% de los niños de ambas I.E.P. realizan de 1 a 2 veces por semana las actividades sociales. Mientras que el 43% las realiza 3 veces por semana y el 24% las realiza de 4 a más veces por semana.

- **COMPAÑÍA DEL PERFIL DE INTERESES DEL JUEGO**

- **COMPAÑÍA ACTIVIDADES DEPORTIVAS**

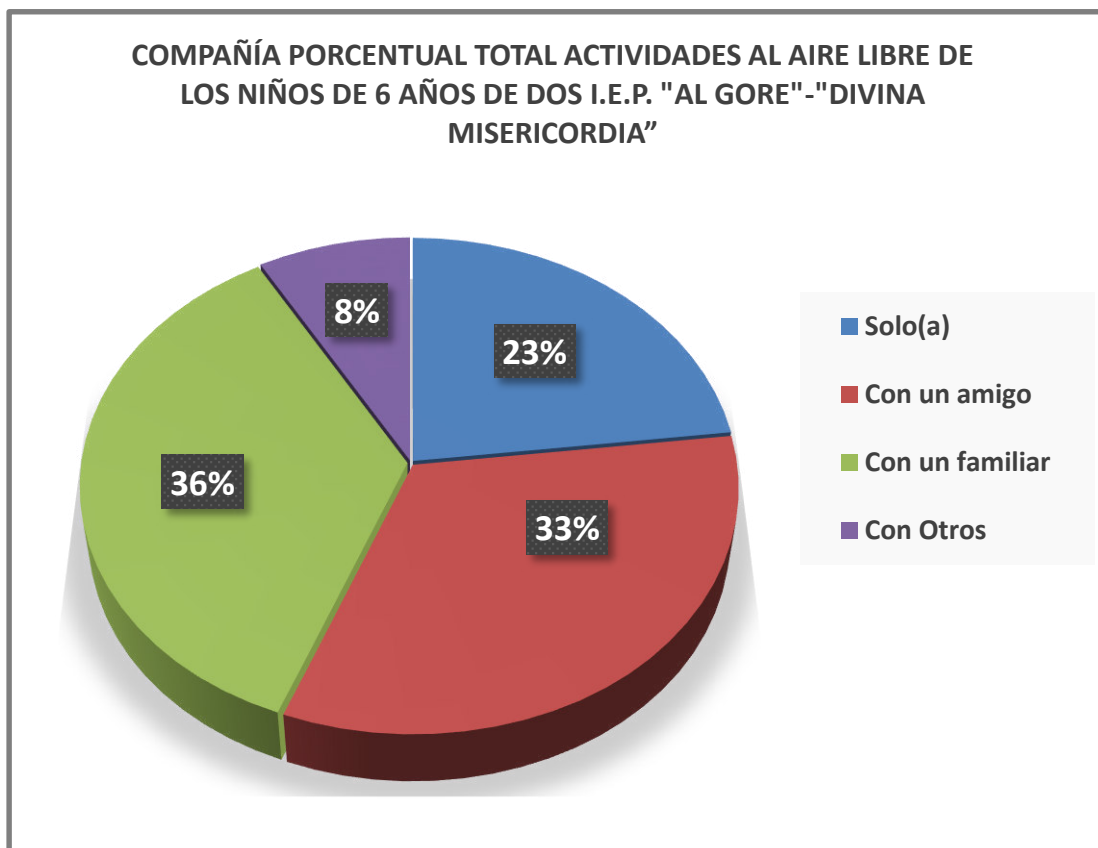
**Gráfico N°21 – Compañía porcentual total actividades deportivas de los niños de 6 años en dos I.E.P. "Al Gore"-"Divina Misericordia"**



El Gráfico N°21 nos muestra que el 25 % de los niños de ambas I.E.P realizan actividades deportivas solos.

- COMPAÑÍA ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE

Gráfico N°22 – Compañía porcentual total actividades al aire libre de los niños de 6 años de dos I.E.P. "Al Gore"-"Divina Misericordia"



El Gráfico N°22 nos muestra que el 33 % de los niños de ambas I.E.P realizan con un amigo actividades al aire libre.

- **COMPAÑÍA ACTIVIDADES DE RECREACIÓN**

**Gráfico N°23 – Compañía porcentual total actividades de recreación de los niños de 6 años en dos I.E.P. "Al Gore"-"Divina Misericordia"**

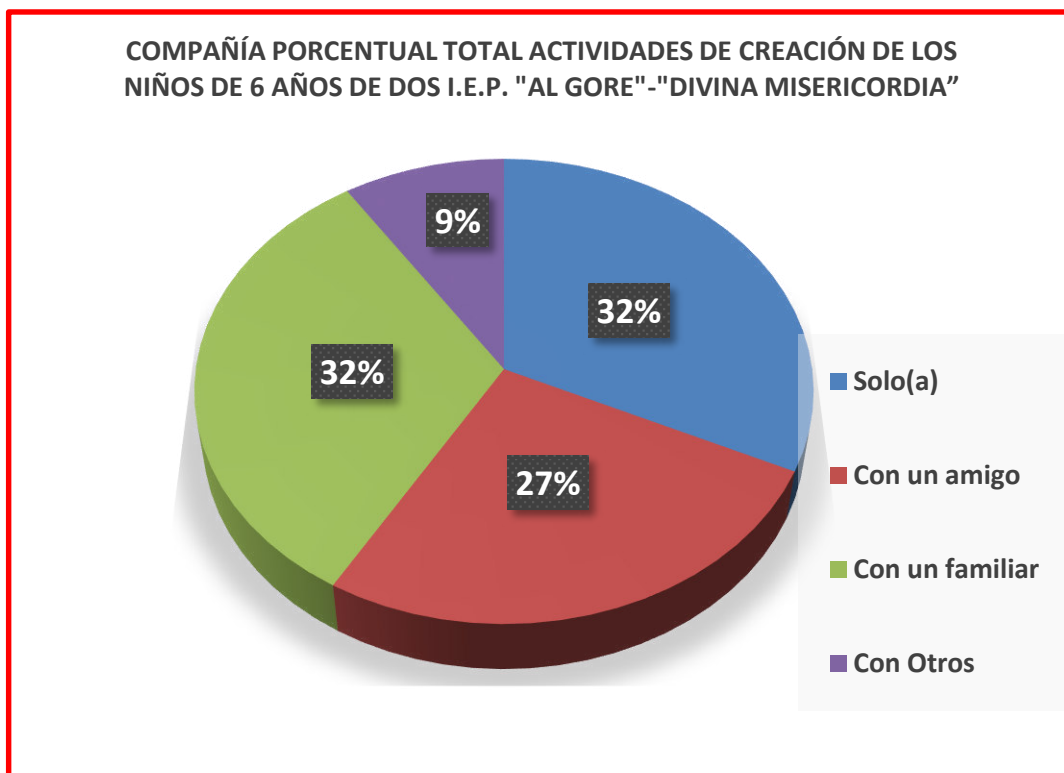


El Gráfico N°23 nos muestra que el 47% de los niños de ambas I.E.P. realizan con un familiar actividades de recreación y el 10% las realizan con otros.



- **COMPAÑÍA ACTIVIDADES DE CREACIÓN**

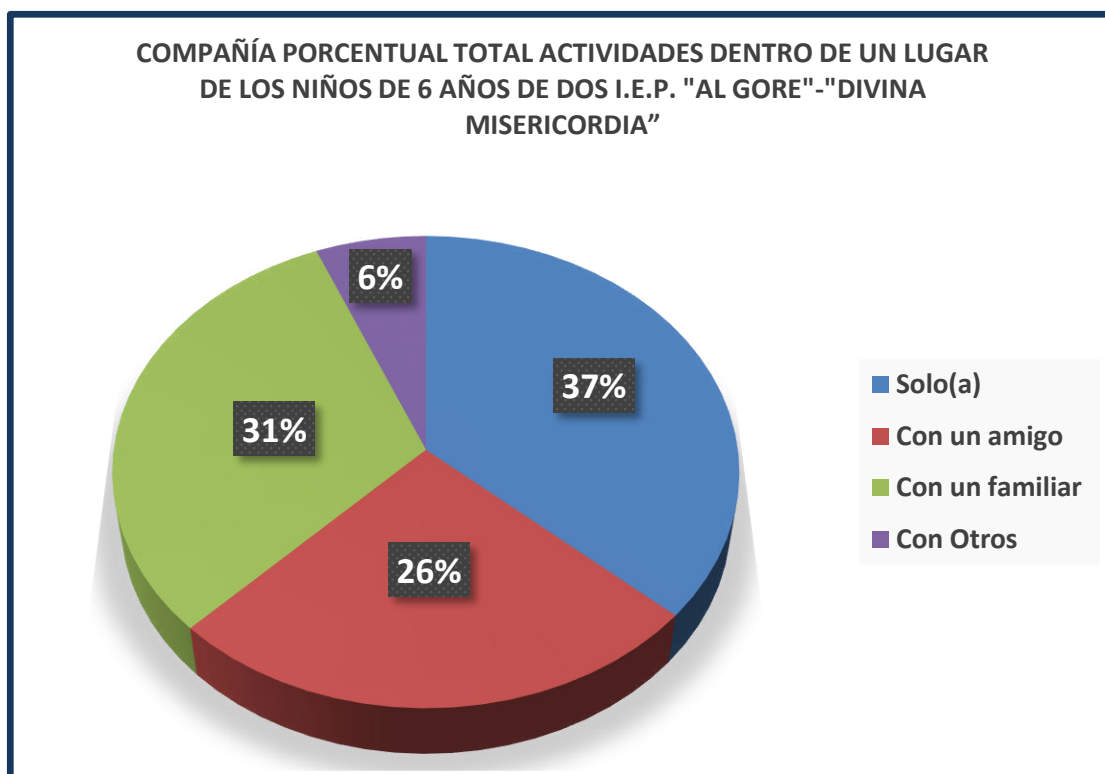
**Gráfico N°24 – Compañía porcentual total actividades de creación de los niños de 6 años en dos I.E.P. "Al Gore"-"Divina Misericordia"**



El Gráfico N°24 nos muestra que el 32% de los niños de ambas I.E.P realizan solos actividades de creación.

- **COMPAÑÍA ACTIVIDADES DENTRO DE UN LUGAR**

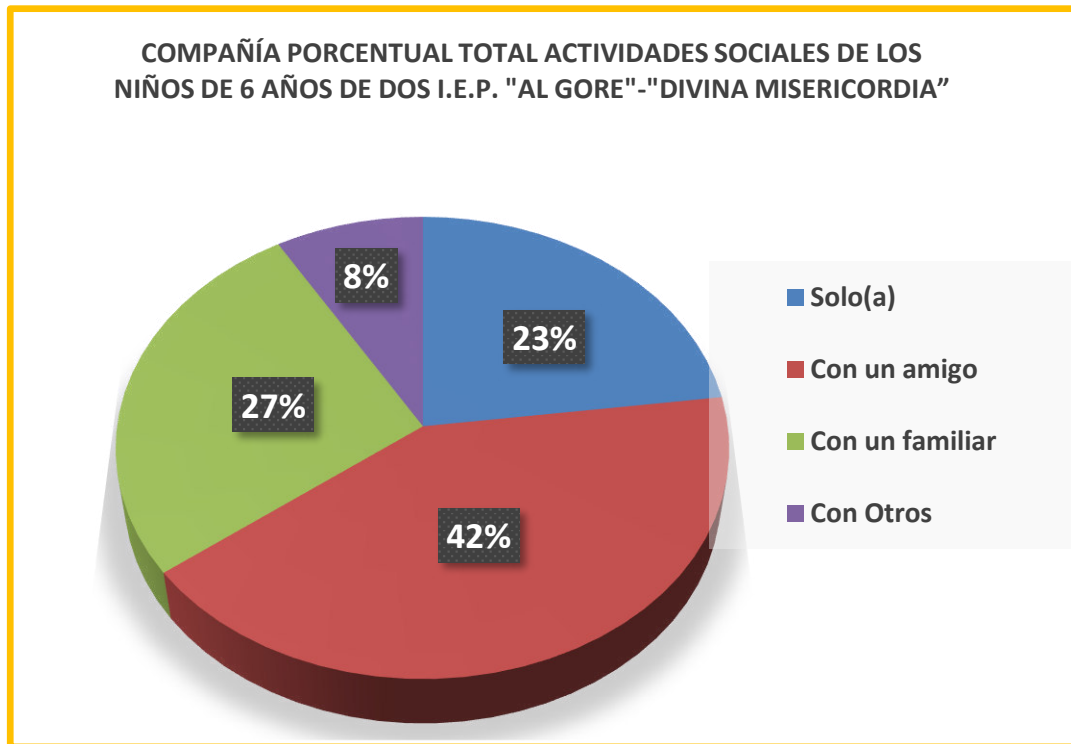
**Gráfico N°25 – Compañía porcentual total actividades dentro de un lugar de los niños de 6 años en dos I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia"**



El Gráfico N°25 nos muestra que el 37% de los niños de ambas I.E.P realizan actividades dentro de un lugar.

- COMPAÑÍA ACTIVIDADES SOCIALES

**Gráfico N°26 – Compañía porcentual total actividades sociales de los niños de 6 años en dos I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia"**



El Gráfico N°26 nos muestra que el 42% de los niños de ambas I.E.P realizan actividades en compañía de un amigo.

## 2- ESCALA PSICOMOTRIZ EN PREESCOLAR (EPP)

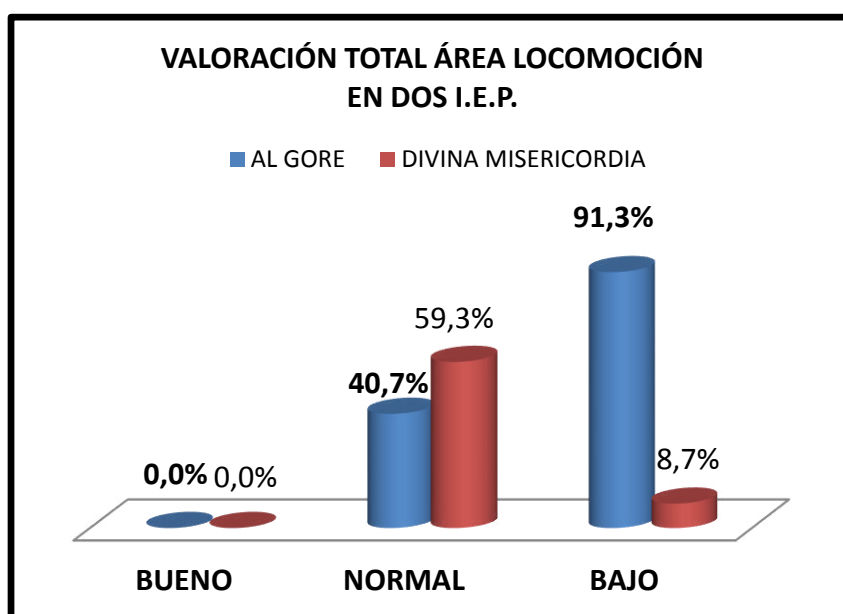
- **LOCOMOCIÓN**

**Tabla N°2- Valoración total del área locomoción de los niños de ambas I.E.P**

<b>CALIFICACION EPP</b>	<b>Total general</b>	<b>PORCENTAJE TOTAL</b>
BUENO	0	0%
NORMAL	81	77.9%
BAJO	23	22.1%
<b>Total general</b>	<b>104</b>	<b>100%</b>

En la Tabla N°2, se observa que del total de niños el 77,9% obtiene valoración normal y el 22,1% obtiene como valoración bajo en el área psicomotriz de locomoción.

**Gráfico N°27 – Valoración total porcentual de la locomoción de los niños de 6 años entre las I.E.P. "Al Gore"-"Divina Misericordia"**



El Gráfico N°27, nos muestra que entre las I.E.P. "Al Gore"-"Divina Misericordia", el 91,3% de los niños de la I.E.P. "Al Gore" tienen valoración bajo en el área psicomotriz de locomoción.

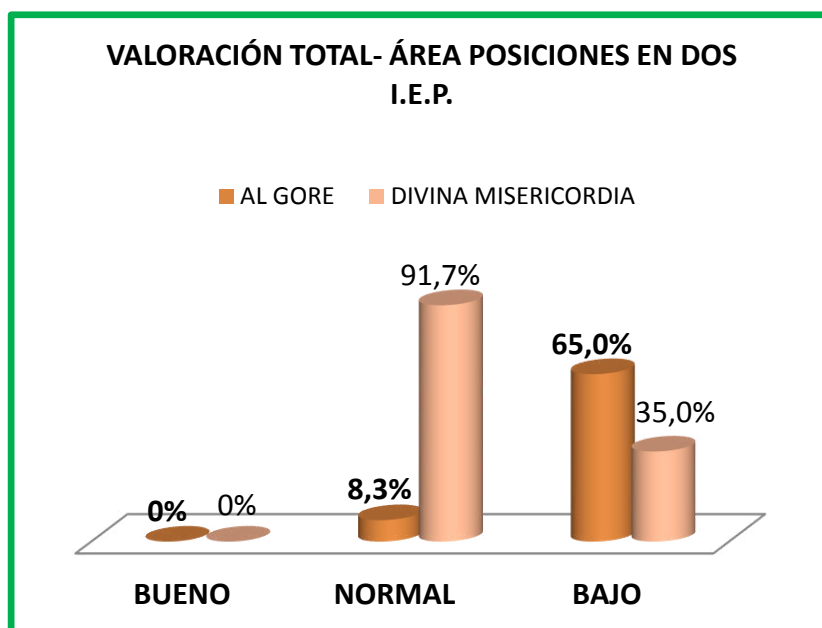
- POSICIONES

**Tabla N°3- Valoración total del área posiciones de los niños de ambas I.E.P**

<b>CALIFICACION EPP</b>	<b>Total general</b>	<b>PORCENTAJE TOTAL</b>
BUENO	0	0.0%
NORMAL	24	23.1%
BAJO	80	76.9%
<b>Total general</b>	<b>104</b>	<b>100.0%</b>

En la Tabla N°3, se observa que del total de niños el 76,9% obtiene como valoración bajo y el 23,1% obtiene valoración normal en el área psicomotriz de posiciones.

**Gráfico N°28 – Valoración total porcentual del área psicomotriz posiciones de los niños de 6 años entre las I.E.P. "Al Gore"-"Divina Misericordia"**



El Gráfico N°28, nos muestra que entre las I.E.P. "Al Gore"-"Divina Misericordia" , el 91,7% de los niños de la I.E.P. "Al Gore" tienen valoración bajo en el área psicomotriz de posiciones.

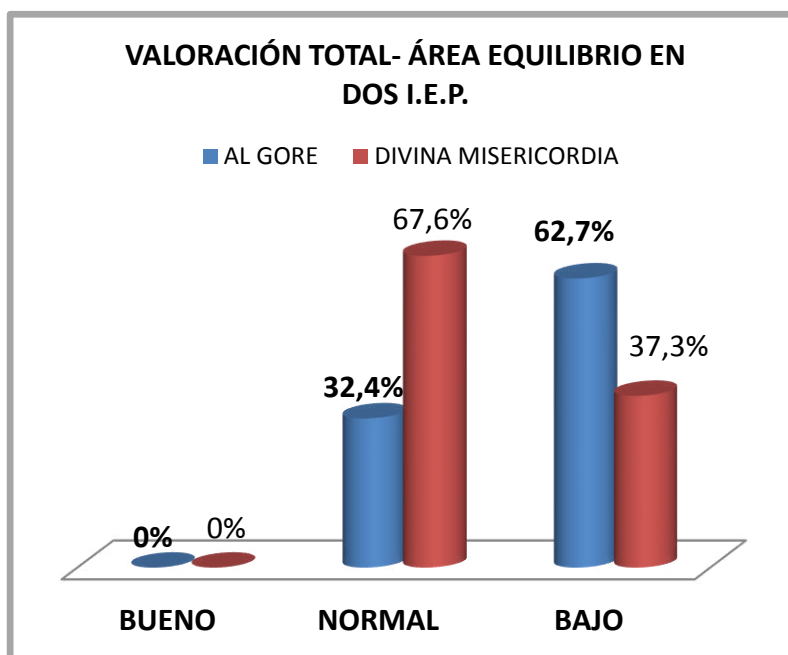
- **EQUILIBRIO**

**Tabla N°4- Valoración total del área equilibrio de los niños de ambas I.E.P**

<b>CALIFICACION EPP</b>	<b>Total general</b>	<b>PORCENTAJE TOTAL</b>
<b>BUENO</b>	0	0.0%
<b>NORMAL</b>	37	35.6%
<b>BAJO</b>	67	64.4%
<b>Total general</b>	104	100.0%

En la Tabla N°4, se observa que del total de niños el 35,6% obtiene valoración normal y el 64,4% obtiene como valoración bajo en el área psicomotriz de equilibrio.

**Gráfico N°29– Valoración total porcentual del área de psicomotriz equilibrio de los niños de 6 años entre las I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia".**



El Gráfico N°29, nos muestra que entre las I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia" , el 67,6% de los niños de la I.E.P. "Divina Misericordia" obtienen valoración normal y el 62,7% de los niños de la I.E.P. "Al Gore" tienen valoración bajo en el área psicomotriz de equilibrio.

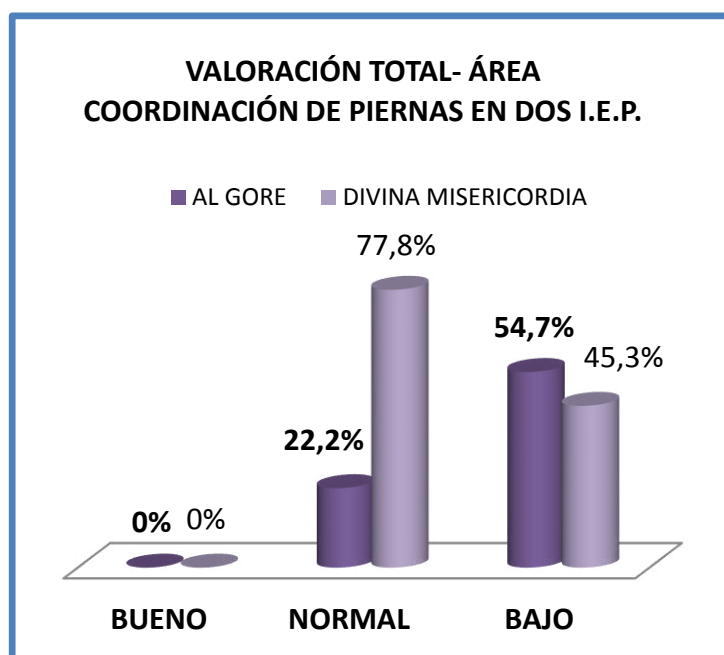
- **COORDINACIÓN DE PIERNAS**

**Tabla N°5- Valoración total del área coordinación de piernas de los niños de ambas I.E.P**

<b>CALIFICACION EPP</b>	<b>Total general</b>	<b>PORCENTAJE TOTAL</b>
<b>BUENO</b>	0	0.0%
<b>NORMAL</b>	9	8.7%
<b>BAJO</b>	95	91.3%
<b>Total general</b>	<b>104</b>	<b>100.0%</b>

En la Tabla N°5, se observa que del total de niños el 8,7% obtiene valoración normal y el 91,3% obtiene como valoración bajo en el área psicomotriz de coordinación de piernas.

**Gráfico N°30 – Valoración total porcentual del área de psicomotriz coordinación de piernas de los niños de 6 años en entre las I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia"**



El Gráfico N°30 nos muestra que entre las I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia", el 54,7% de los niños de la I.E.P "AL GORE" obtienen como valoración bajo en el área psicomotriz de coordinación de piernas.

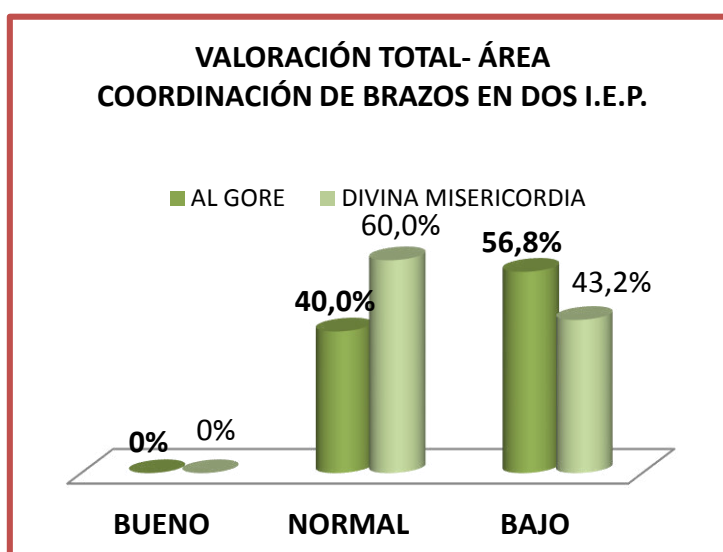
- **COORDINACIÓN DE BRAZOS**

**Tabla N°6- Valoración total del área coordinación de brazos de los niños de ambas I.E.P**

<b>CALIFICACION EPP</b>	<b>Total general</b>	<b>PORCENTAJE TOTAL</b>
BUENO	0	0.0%
NORMAL	74	71.2%
BAJO	30	28.8%
<b>Total general</b>	<b>104</b>	<b>100.0%</b>

En la Tabla N°6, se observa que del total de niños el 71,2% obtiene valoración normal y el 28,8% obtiene como valoración bajo en el área psicomotriz de coordinación de brazos.

**Gráfico N°31 – Valoración total porcentual del área de psicomotriz coordinación de brazos de los niños de 6 años entre las I.E.P. "Al Gore"-"Divina Misericordia"**



El Gráfico N°31 nos muestra que entre las I.E.P. "Al Gore"-"Divina Misericordia", el 56,8% de los niños de la I.E.P "AL GORE" obtienen como valoración bajo en el área psicomotriz de coordinación de brazos.



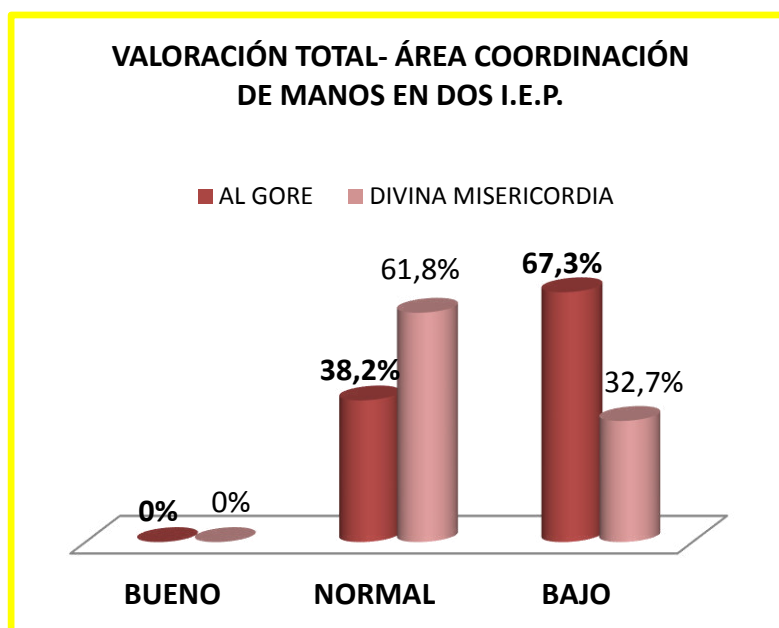
- **COORDINACIÓN DE MANOS**

**Tabla N°7- Valoración total del área coordinación de manos de los niños de ambas I.E.P**

<b>CALIFICACION EPP</b>	<b>Total general</b>	<b>PORCENTAJE TOTAL</b>
<b>BUENO</b>	0	0.0%
<b>NORMAL</b>	49	47.1%
<b>BAJO</b>	55	52.9%
<b>Total general</b>	<b>104</b>	<b>100.0%</b>

En la Tabla N°7, se observa que del total de niños el 47,1% obtiene valoración normal y el 52,9% obtiene como valoración bajo en el área psicomotriz de coordinación de manos.

**Gráfico N°32 – Valoración total porcentual del área de psicomotriz coordinación de manos de los niños de 6 años entre las I.E.P. "Al Gore"-"Divina Misericordia"**



El Gráfico N°32 nos muestra que entre las I.E.P. "Al Gore"-"Divina Misericordia" el 67,3% de los niños de la I.E.P "Al Gore" obtienen como valoración bajo en el área psicomotriz de coordinación de manos.

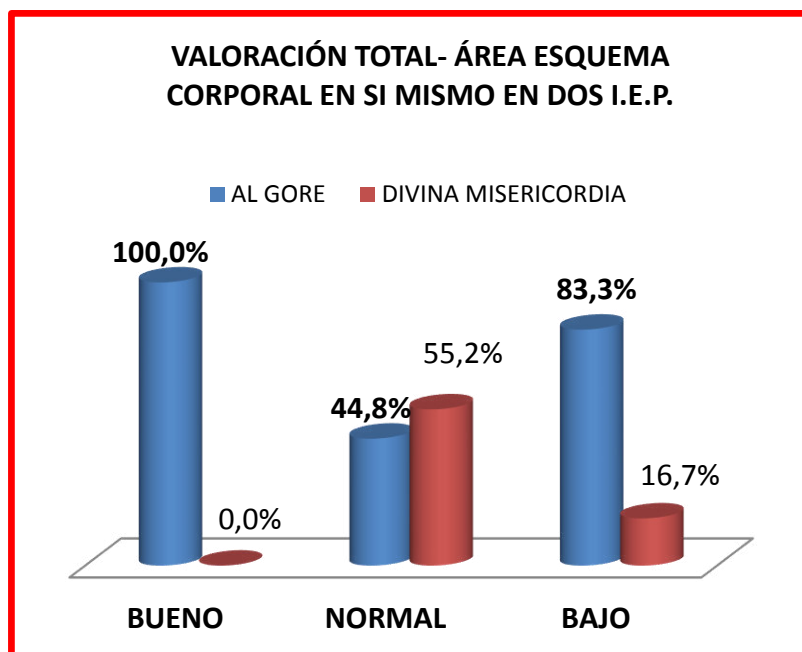
- **ESQUEMA CORPORAL EN SI MISMO**

**Tabla N°8- Valoración total del área esquema corporal en sí mismo de los niños de ambas I.E.P**

<b>CALIFICACION EPP</b>	<b>Total general</b>	<b>PORCENTAJE TOTAL</b>
<b>BUENO</b>	5	4.8%
<b>NORMAL</b>	87	83.7%
<b>BAJO</b>	12	11.5%
<b>Total general</b>	<b>104</b>	<b>100.0%</b>

En la Tabla N°8, se observa que del total de niños el 4,8% obtienen valoración bueno, el 83,7% obtiene valoración normal y el 11,5% obtiene como valoración bajo en el área psicomotriz de esquema corporal en sí mismo.

**Gráfico N°33 – Valoración total porcentual del área de psicomotriz esquema corporal en sí mismo de los niños de 6 años entre las I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia"**



El Gráfico N°33 nos muestra que entre las I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia", el 100% de los niños de la I.E.P. "AL GORE" obtienen como valoración bueno en el área psicomotriz de esquema corporal en sí mismo.

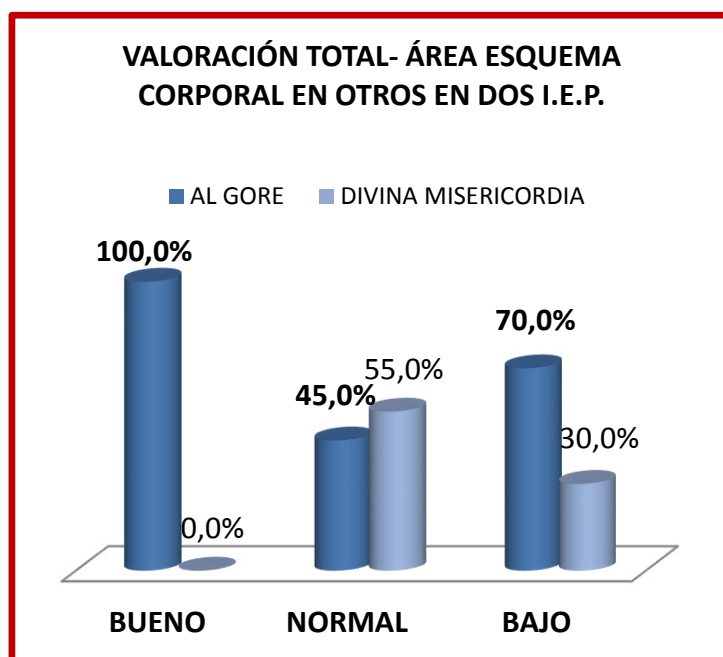
- **ESQUEMA CORPORAL EN OTROS**

**Tabla N°9- Valoración total del área esquema corporal en otros de los niños de ambas I.E.P**

<b>CALIFICACION EPP</b>	<b>Total general</b>	<b>PORCENTAJE TOTAL</b>
<b>BUENO</b>	4	3.8%
<b>NORMAL</b>	80	76.9%
<b>BAJO</b>	20	19.2%
<b>Total general</b>	<b>104</b>	<b>100.0%</b>

En la Tabla N°9, se observa que del total de niños el 3,8% obtiene valoración bueno, el 76,9% obtiene valoración normal y el 19,2% obtiene como valoración bajo en el área psicomotriz de esquema corporal en otros.

**Gráfico N°34 – Valoración total porcentual del área de psicomotriz esquema corporal en otros de los niños de 6 años entre las I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia"**



El Gráfico N°34 nos muestra que entre las I.E.P. "Al Gore"- "Divina Misericordia", el 100% de los niños de la I.E.P. "AL GORE" obtienen como valoración bueno en el área psicomotriz de esquema corporal en otros.

### 3- ANÁLISIS INFERENCIAL

Tabla N°10 – Relación entre la Preferencia del Perfil de Intereses de juego y la psicomotricidad en dos I.E.P. “Al Gore” y “Divina Misericordia”

CORRELACIÓN ENTRE LA PREFERENCIA DE JUEGO Y LAS DIMENSIONES DE LA PSICOMOTRICIDAD, POR CADA ACTIVIDAD DE JUEGO.									
ACTIVIDADES DE JUEGO	RELACIÓN	ÁREAS DE EVALUACIÓN PSICOMOTRICIDAD (E.P.P)							
		LOCOMOCIÓN	POSICIONES	EQUI LIBRIO	COORD.PIERNAS	COORD. BRAZOS	COORD. MANOS	ESQUEMA CORPORAL EN SI MISMO	ESQUEMA CORPORAL EN OTROS
ACTIVIDADES DEPORTIVAS	Rho	0.282	0.291	0.275	0.404	0.209	0.874	0.189	0.746
	Sig.	0.039	0.004	0.008	0.003	0.034	0.023	0.043	0.045
ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE	Rho	0.474	-0.150	0.425	-0.134	0.779	0.719	0.007	0.784
	Sig.	0.008	0.129	0.007	0.174	0.039	0.036	0.941	0.040
ACT. RECREACIÓN	Rho	0.237	-0.105	0.972	0.698	0.930	0.690	0.044	0.260
	Sig.	0.012	0.291	0.003	0.038	0.009	0.040	0.654	0.034
ACT. DE CREACIÓN	Rho	-0.147	-0.110	-0.135	0.207	-0.07	0.688	0.806	-0.151
	Sig.	0.136	0.268	0.172	0.035	0.482	0.040	0.036	0.126
ACT. DENTRO DE UN LUGAR	Rho	-0.069	0.951	-0.115	0.202	0.631	0.764	0.698	-0.085
	Sig.	0.489	0.006	0.245	0.039	0.048	0.043	0.038	0.393
ACT. SOCIALES	Rho	0.525	0.989	-0.048	-0.038	0.758	-0.188	0.045	-0.145
	Sig.	0.026	0.001	0.626	0.699	0.031	0.056	0.650	0.142

- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva media y significativa entre la preferencia de las actividades deportivas y las áreas psicomotrices de locomoción, posiciones, equilibrio, coordinación de piernas.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva débil y significativa entre la preferencia de las actividades deportivas y las áreas psicomotrices de coordinación de brazos y esquema corporal en sí mismo.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva considerable y significativa entre la preferencia de las actividades deportivas y las áreas psicomotrices de coordinación de manos y esquema corporal en otros.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva muy fuerte y significativa entre la preferencia de las actividades al aire libre y las áreas psicomotrices de coordinación de brazos y esquema corporal en otros.

- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva media y significativa entre la preferencia de las actividades al aire libre y las áreas psicomotrices de locomoción y equilibrio.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva considerable y significativa entre la preferencia de las actividades al aire libre y el área psicomotriz de coordinación de manos.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva muy fuerte y significativa entre la preferencia de las actividades de recreación y las áreas psicomotrices de equilibrio y coordinación de brazos.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva considerable y significativa entre la preferencia de las actividades de recreación y las áreas psicomotrices de coordinación de piernas y manos.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva media y significativa entre la preferencia de las actividades de recreación y el área psicomotriz de esquema corporal en otros.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva débil y significativa entre la preferencia de las actividades de recreación y el área psicomotriz de locomoción.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva muy fuerte y significativa entre la preferencia de las actividades de creación y el área psicomotriz de esquema corporal en sí mismo.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva considerable y significativa entre la preferencia de las actividades de creación y el área psicomotriz de coordinación de manos
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva débil y significativa entre la preferencia de las actividades de creación y el área psicomotriz de coordinación de piernas.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva muy fuerte y significativa entre la preferencia de las actividades dentro de un lugar y las áreas psicomotrices de coordinación posiciones y coordinación de manos.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva considerable y significativa entre la preferencia de las actividades dentro de un lugar y las áreas psicomotrices de coordinación de brazos y esquema corporal en si mismo.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva débil y significativa entre la preferencia de las actividades dentro de un lugar y el área psicomotriz de coordinación de piernas.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva muy fuerte y significativa entre la preferencia de las actividades sociales y el área psicomotriz de posiciones.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva considerable y significativa entre la preferencia de las actividades sociales y las áreas psicomotrices de locomoción y coordinación de brazos.

**Tabla N°11 – Relación entre la Frecuencia del Perfil de Intereses de juego y la psicomotricidad en dos I.E.P. “Al Gore” y “Divina Misericordia”**

<b>CORRELACIÓN ENTRE LA FRECUENCIA DE JUEGO Y LAS DIMENSIONES DE LA PSICOMOTRICIDAD, POR CADA ACTIVIDAD DE JUEGO.</b>									
ACTIVIDADES DE JUEGO	RELACIÓN	AREAS DE EVALUACIÓN PSICOMOTRICIDAD (E.P.P)							
		LOCOMOCIÓN	POSICIONES	EQUILIBRIO	COORD. PIERNAS	COORD. BRAZOS	COORD. MANOS	ESQUEMA CORPORAL EN SI MISMO	ESQUEMA CORPORAL EN OTROS
ACTIVIDADES DEPORTIVAS	Rho	0.722	0.961	0.918	0.653	0.234	0.874	0.296	-0.009
	Sig.	0.035	0.003	0.010	0.045	0.048	0.023	0.002	0.929
ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE	Rho	0.928	-0.037	0.285	0.470	0.733	0.719	0.166	-0.162
	Sig.	0.013	0.711	0.023	0.022	0.042	0.036	0.092	0.101
ACT. RECREACIÓN	Rho	0.906	0.766	0.964	0.860	0.985	0.690	0.167	0.373
	Sig.	0.017	0.041	0.004	0.007	0.003	0.040	0.039	0.014
ACT. DE CREACIÓN	Rho	-0.054	0.127	-0.052	-0.062	0.738	0.688	0.219	0.980
	Sig.	0.585	0.198	0.602	0.531	0.033	0.040	0.026	0.003
ACT. DENTRO DE UN LUGAR	Rho	-0.057	0.248	-0.074	-0.084	0.034	0.764	0.162	0.831
	Sig.	0.565	0.032	0.457	0.399	0.733	0.043	0.101	0.030
ACT. SOCIALES	Rho	0.132	0.772	-0.128	-0.151	-0.055	-0.188	0.214	-0.099
	Sig.	0.041	0.029	0.194	0.127	0.580	0.056	0.029	0.316

- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva muy fuerte y significativa entre la frecuencia de las actividades deportivas y las áreas psicomotrices de locomoción, posiciones, equilibrio y coordinación de manos.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva considerable y significativa entre la frecuencia de las actividades deportivas y el área psicomotriz coordinación de piernas.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva media y significativa entre la frecuencia de las actividades deportivas y el área psicomotriz esquema corporal en sí mismo.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva débil y significativa entre la frecuencia de las actividades deportivas y el área psicomotriz coordinación de brazos.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva muy fuerte y significativa entre la frecuencia de las actividades aire libre y el área psicomotriz locomoción.

- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva considerable y significativa entre la frecuencia de las actividades aire libre y las áreas psicomotrices coordinación brazos y manos.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva media y significativa entre la frecuencia de las actividades aire libre y las áreas psicomotrices equilibrio y coordinación de piernas.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva perfecta y significativa entre la frecuencia de las actividades de recreación y las áreas psicomotrices equilibrio y coordinación de brazos.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva muy fuerte y significativa entre la frecuencia de las actividades de recreación y las áreas psicomotrices locomoción, posiciones y coordinación de piernas.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva considerable y significativa entre la frecuencia de las actividades recreación y el área psicomotriz coordinación de manos.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva media y significativa entre la frecuencia de las actividades recreación y el área psicomotriz esquema corporal en otros.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva débil y significativa entre la frecuencia de las actividades recreación y el área psicomotriz esquema corporal en sí mismo.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva perfecta y significativa entre la frecuencia de las actividades creación y el área psicomotriz esquema corporal en otros.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva considerable y significativa entre la frecuencia de las actividades creación y las áreas psicomotrices coordinación brazos y manos.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva débil y significativa entre la frecuencia de las actividades creación y el área psicomotriz esquema corporal en sí mismo.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva muy fuerte y significativa entre la frecuencia de las actividades dentro de un lugar y las áreas coordinación de manos y esquema corporal en otros.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva débil y significativa entre la frecuencia de las actividades dentro de un lugar y el área psicomotriz posiciones.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva muy fuerte y significativa entre la frecuencia de las actividades sociales y el área psicomotriz posiciones.
- La tabla muestra una correlación de Rho de Spearman positiva débil y significativa entre la frecuencia de las actividades sociales y el área psicomotriz locomoción.

## **CAPITULO IV: DISCUSIÓN**



Como se ha descrito anteriormente, uno de los objetivos específicos del presente estudio fue identificar el perfil de intereses del juego en los niños de 6 años de edad en dos Instituciones Educativas Privadas. Por consiguiente, los resultados obtenidos tienen mucha importancia en la investigación de esta variable de estudio, dado que en el Perú y diversos contextos socioculturales carecen de estudios que brinden información acerca de los intereses que tienen los niños en el juego, como es bien conocido actualmente el fácil acceso al uso de nuevas tecnologías, las limitaciones de espacios lúdicos y el poco tiempo libre de juego por los niños hacen que la participación, preferencia, frecuencia y compañía del juego en el niño sean vulneradas.

Tal como lo demuestra esta investigación, los datos obtenidos de acuerdo al Perfil de Intereses de juego del niño que fueron aplicados en 104 niños de 6 años de edad en dos I.E.P “Divina Misericordia” y “Al Gore”, nos dan a conocer que el 89% de todos los niños encuestados, participan más en “actividades dentro de un lugar”, en las que agrupan actividades lúdicas como: el jugar a las cartas, jugar con juegos de salón, leer, usar la computadora, ver televisión, jugar con videojuegos, jugar con la tablet, coleccionar cosas, cuidar una mascota, escuchar música. En segundo lugar, el 76% de los niños encuestados, participan en “actividades de creación” en las que agrupan actividades lúdicas como: armar rompecabezas, cantar, bailar, construir cosas, dibujar y cocinar y en tercer lugar, el 63% de los niños participan en “actividades recreación”, en las que agrupan actividades lúdicas como: jugar en la playa, ir de paseo, nadar, acampar, ir a pescar, trabajar en el jardín.

Estos datos obtenidos son reforzados por el estudio de Martín Benavides en el que la participación hacia actividades lúdicas en niños de 6 años de edad en la Ciudad de Lima, fueron en primer lugar, actividades de juego de tipo motor grueso, en segundo lugar, los juegos de tipo simbólico, en tercer lugar los juegos de tipo motor fino y por último juegos socio-dramáticos<sup>(27)</sup>. Por lo tanto, podría afirmarse que los resultados obtenidos en dicho estudio evidencian que el tipo de juego que participan más los niños están relacionados con las características propias de su edad cronológica que actualmente suelen realizarse.

Además, se obtuvo que el 61% de todos los niños encuestados, prefieren mucho las actividades deportivas, tales como: jugar fútbol, jugar vóley y jugar basket; el 44% realizan las actividades deportivas 3 veces por semana y el 25% lo realizan solos. En segundo lugar, el 59% de los niños prefieren mucho de las “actividades de recreación”, en las que agrupan actividades lúdicas como: jugar en la playa, ir de paseo, nadar, acampar, ir a pescar, trabajar en el jardín; el 35% de los niños realizan esta actividad 2 veces por semana y el 47% lo realizan con un familiar.

Este resultado encontrado es muy similar a lo obtenido por María Salazar en su estudio, debido a que la población de niños encuestados en la ciudad de Guayaquil, tienen mucha preferencia lúdica hacia las actividades recreativas y actividades deportivas.<sup>(45)</sup> Por consiguiente, se puede afirmar en el presente estudio que la preferencia lúdica actual de los niños es hacia las actividades deportivas y actividades recreativas y dicha preferencia estaría influenciada por el contexto sociocultural del niño. Esta afirmación también es respaldada por Mulligan en el cual sostiene que el niño en la etapa de 6 años está más involucrado y tiene preferencia hacia las actividades deportivas y sociales.<sup>(24)</sup>

Por otro lado, se obtuvo también que respecto a la preferencia hacia las “actividades dentro de un lugar”, en las que agrupan actividades lúdicas como: jugar a las cartas, jugar con juegos de salón, leer, usar la computadora, jugar con la tablet, jugar a los videojuegos, ver la televisión, escuchar música, coleccionar cosas, cuidar una mascota. El 55% de los niños lo prefieren poco, el 37% participan 2 veces por semana y el 37% realizan solos este tipo de actividades.

Estos hallazgos son distintos a los encontrados en la investigación de Stefani, Andrés y Oanes, ya que la población de niños encuestados en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, evidenciaron que el tipo de juego al que prefieren mucho los niños fueron hacia los juegos electrónicos y juegos de mesa. Además, los espacios menos elegidos para jugar fueron la calle, vereda, la casa de amigos o de familiares.<sup>(8)</sup> Por ello, se resalta en la presente investigación que el tipo de juego que prefieren poco los niños fueron hacia juegos electrónicos y tipos de juegos de reglas ; sin embargo este resultado diferencia mucho acerca de la frecuencia en la participación de estos tipos de juegos.

Por otra parte, otro de los objetivos de esta investigación, fue también identificar los niveles de psicomotricidad en los niños de 6 años de edad en dos Instituciones Educativas Privadas, los cuales fueron hallados de acuerdo a la Escala de Psicomotricidad en Preescolar (EPP) que fueron aplicados en 104 niños en las I.E.P. : “Divina Misericordia” y “Al Gore” nos dan a conocer que las áreas de la psicomotricidad en donde los niveles resultaron bajos, fueron: “posiciones” (76,9%), “equilibrio” (64,4%), “coordinación de piernas” (91,3%), “coordinación de manos” (52.9%). Así también, la gran mayoría a excepción de las áreas psicomotoras de “esquema corporal en sí mismo” y “esquema corporal con otros”, fueron los niños pertenecientes a la I.E.P. “Al Gore” que resultaron con valoración bajo en comparación con los niños de la I.E.P. “Divina Misericordia”.

Este resultado es muy similar a lo encontrado por Candy García en su estudio, dado que la población de niños del primer grado de primaria en la ciudad de Trujillo, obtuvieron niveles bajos en cuanto aptitudes motoras de brazos, manos, pies y coordinación. Por ello, resalta la importancia de mayor estimulación por parte de los docentes en estas áreas psicomotrices que contribuyan a mayores oportunidades de experiencias motrices que favorezcan el desarrollo motor de los niños. <sup>(15)</sup> Así como también, Eduardo Morales, sostiene en su estudio que el desarrollo de las destrezas motrices en el niño están determinadas por factores de herencia, maduración motora y oportunidades de aprendizajes de su entorno.<sup>(43)</sup>

No obstante, por lo expuesto de acuerdo a los resultados obtenidos y fundamentos teóricos planteados por dichos autores, se reafirmaría que los niños de la I.E.P. “Divina Misericordia” presentaron mejores resultados en comparación con los niños de la I.E.P. “Al Gore”, ya que se evidenció que estos alumnos presentaron una mejor estimulación motriz por parte de la enseñanza brindada de sus docentes en clase. Mientras que en los niños de la I.E.P. “Al Gore” tienen menores experiencias psicomotrices en su entorno y es necesario reforzarlas mediante un mayor desenvolvimiento hacia actividades motoras.

También se obtuvo que las únicas áreas de psicomotricidad en las que resultaron con nivel bueno, fueron : “esquema corporal en sí mismo” (4.8%) y “esquema corporal en otros” (3.8%). De acuerdo a lo referido por Ballesteros, el esquema corporal, es un proceso ligado a procesos perceptivos, cognitivos y praxis, por lo que las experiencias dadas por el movimiento y la percepción del cuerpo, determinan las bases para la elaboración del concepto propio del cuerpo.<sup>(44)</sup> Por lo expuesto y de acuerdo a los resultados obtenidos, se podría afirmar que los niños encuestados de ambas Instituciones Educativas Privadas , presentan más desarrollada las habilidades perceptivas, cognitivas y praxis en cuanto a la información de su propio cuerpo, por ello alcanzaron un nivel bueno en estas áreas psicomotrices.

En cuanto a las áreas psicomotoras que resultaron con nivel normal, fueron: “locomoción” (77,9%), “coordinación de brazos” (71,2%). Este hallazgo es muy similar al por Angie Veintimilla ya que la población de niños en su estudio, obtuvo un nivel normal en el área de locomoción y coordinación de brazos. Estos resultados son respaldados por el postulado del neurodesarrollo y Gessel quienes señalan que las bases del desarrollo psicomotor en el niño siguen una secuencia motora de tipo sistemática que va desde el control motor que va en los sentido de céfalo- caudal a próximo distal.<sup>(30)</sup> Por tal motivo, en el caso de la población del presente estudio se evidenciaría que los niños mantienen un adecuado desarrollo en estas áreas psicomotoras.

Por otro lado, en lo que respecta a la hipótesis del presente estudio en el que se pretendió comprobar la relación entre el perfil de intereses de juego y la psicomotricidad en los niños de 6 años de edad de dos Instituciones Educativas Privadas y al analizar los datos obtenidos de acuerdo a la asociación de variables entre la preferencia y frecuencia del Perfil de Intereses de Juego y la Psicomotricidad en las I.E.P “Divina Misericordia” y “Al Gore” nos dan a conocer que existe correlación estadísticamente significativa entre las “actividades deportivas”, “actividades al aire libre” y “actividades recreativas” con el desarrollo de las áreas psicomotoras de “locomoción”, “equilibrio”, “coordinación de piernas”,

“coordinación de brazos”, “coordinación de manos” y “esquema corporal en sí mismo”.

Estos datos obtenidos confirman el estudio Ciria Salazar y colaboradores, en el que encontraron una relación positiva entre la preferencia de las actividades deportivas, actividades recreativas y las actividades de tiempo libre con el desarrollo de habilidades motoras de locomoción, postura, equilibrio, orientación, ritmo, reacción y anticipación motora. Siendo los deportes de natación ,danza y deporte rápido con mayor impacto en las capacidades motoras de los niños encuestados. Y se hace énfasis acerca de la importancia en los niños sobre la preferencia y frecuencia lúdica hacia la práctica del deporte y el considerable impacto motor .<sup>(46)</sup> De la misma manera, Candy García y colaboradores determinaron en su estudio la relación significativa entre la preferencia lúdica de los niños de 6 años de edad, hacía juegos de tipo motor, juegos de cartas y de mayor frecuencia juegos de tipo social con el desarrollo de habilidades motoras, tales como: locomoción, equilibrio, coordinación de piernas, coordinación de brazos y esquema corporal en sí mismo. Así también, se enfatiza la práctica constante hacia actividades que favorezcan el uso coordinado de partes del cuerpo, esquema corporal y desarrollo de habilidades manuales.<sup>(15)</sup>

Por consiguiente, es posible reafirmar en el presente estudio que los tipos de juego que involucren a las “actividades deportivas”, “actividades al aire libre” y “actividades recreativas” influenciarían de manera directa con las habilidades psicomotoras y desarrollo motor en las áreas de “locomoción”, “equilibrio”, “coordinación de piernas”, “coordinación de brazos”, “coordinación de manos” y “esquema corporal en sí mismo” en los niños de 6 años de edad. Sin embargo, cabe señalar que sería necesario profundizar en esta línea de investigación acerca de la influencia de los espacios lúdicos y otros factores que determinarían la preferencia y frecuencia de juego en relación con el nivel de psicomotricidad en los niños.

## **CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### 4.1. CONCLUSIONES

- ❖ Se evidenció que de los niños de ambas I.E.P. “Al Gore” y “Divina Misericordia”, el 87% participan de 7 a 14 “actividades al aire libre” distintas al mes. Y también, el 87% de los niños participa al menos en 2 “actividades deportivas” distintas al mes y el 43% participa en todos los deportes que incluye el cuestionario.
- ❖ También, el 9% participan en otras actividades de juego que no están incluidas en el instrumento del perfil de intereses del juego.
- ❖ Respecto de las “actividades deportivas”, “al aire libre” y “recreación” los niños refieren en su mayoría el 61%, 41% y 59%, respectivamente, que las prefieren mucho. A diferencia de las “actividades dentro de un lugar” el 55% de los niños manifiestan mayormente que la prefieren poco.
- ❖ Además, en relación a la frecuencia de 2 a 3 veces por semana, hay un 70% de niños que realizan “actividades deportivas”, un 79% “actividades de recreación”, un (72%) “creación” y un (70%) “dentro de un lugar”.
- ❖ En cuanto a las “actividades de recreación” el 47% y “al aire libre” 36% son realizados mayormente con algún familiar. Por otro lado, las actividades donde el niño en su mayoría juega solo es en aquellas catalogadas como “dentro de un lugar” (37%).
- ❖ Los niveles de psicomotricidad obtenidos, evidencian que las áreas psicomotoras en las que resultaron bajos fueron: “posiciones” (76,9%), “equilibrio” (64,4%), “coordinación de piernas” (91,3%), “coordinación de manos” (52,9%). Así también, las áreas de psicomotricidad en las que resultaron con nivel bueno: “esquema corporal en sí mismo” (4,8%), “esquema corporal en otros” (3,8%). Y las áreas que resultaron con nivel normal: “locomoción” (77,9%), “coordinación de brazos” (71,2%).
- ❖ También, se concluye que en comparación con la gran mayoría a excepción de las áreas psicomotoras de “esquema corporal en sí mismo” y “esquema corporal con otros” de los niños pertenecientes a la I.E.P. “Al Gore” resultaron con

valoración bajo en comparación con los niños de la I.E.P. “Divina Misericordia”

- ❖ La preferencia hacia las “actividades deportivas”(p<0.05) tiene correlación estadísticamente significativa con todas las áreas de la psicomotricidad en los niños de las dos I.E.P.
- ❖ Se resalta con mayor importancia para el presente estudio, las correlaciones significativas de las áreas psicomotoras de “locomoción” (p=0.039)(p=0.008)(p=0.012); “equilibrio”(p=0.008)(p=0.007)(p=0.003); “coordinación de brazos” (p=0.034)(p=0.039)(p=0.009); “esquema corporal en otros” (p=0.045) (p=0.040)(p=0.034) con la preferencia hacia las “actividades deportivas”, “al aire libre” y de “recreación”, respectivamente.
- ❖ La preferencia hacia las “actividades de creación” tienen correlación estadísticamente significativa con las áreas : “coordinación de manos”(p=0.040), “esquema corporal en sí mismo”(p=0.036). Y del mismo modo, la preferencia hacia “actividades dentro de un lugar” tienen correlación estadísticamente significativas con las áreas psicomotoras: “coordinación de brazos”(p=0.048), “coordinación de manos”(p=0.043) y “esquema corporal en sí mismo”(p=0.038).
- ❖ En los niños de ambas I.E.P., existe correlación estadísticamente significativa entre la frecuencia hacia las “actividades deportivas”(p=0.035), “al aire libre”(p=0.013),“recreativas”(p=0.017) con el área psicomotriz de “locomoción”.
- ❖ La frecuencia de las “actividades deportivas”(p<0.05) y “recreación”(p<0.05) tienen más correlaciones estadísticamente significativas con todas las áreas de psicomotricidad. A excepción de la frecuencia de las “actividades deportivas” con el área “esquema corporal en otros”. (p= -0.009)
- ❖ El área psicomotriz de “coordinación de manos”(p<0.05) tiene más correlaciones estadísticamente significativas con todas las actividades del perfil de Intereses del juego a excepción de las “actividades sociales”.



## 4.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los padres de familia :
  - Disminuir la frecuencia lúdica en actividades dentro de un lugar, como por ejemplo el uso de la televisión, celulares, tabletas y videojuegos ya que esto limita la participación de juegos al aire libre y dificulta el adecuado desarrollo de habilidades psicomotoras de sus hijos.
  - Propiciar el aumento de oportunidades y experiencias lúdicas en “actividades deportivas”, “actividades al aire libre” y “ actividades de recreación” tales como: jugar futbol, jugar básquet, andar en bicicleta, jugar en juegos del parque, ir de paseo, jugar en la playa, entre otros, ya que son de mucha preferencia lúdica en sus hijos.
  - Establecer rutinas lúdicas en la vida diaria de sus hijos en relación a las preferencias e intereses de juego ya que potenciaría el desarrollo de habilidades psicomotoras de sus hijos.
  - A los padres de los niños de la I.E.P. “Al Gore ” aumentar la participación y frecuencia hacia las actividades deportivas, actividades al aire libre y actividades de recreación ya que esto beneficiará en potenciar sus habilidades psicomotoras de sus hijos.
  
- Se recomienda a los directivos y personal docente de las I.E.P. “Al Gore” y “Divina Misericordia”:
  - Implementar la práctica de diversas actividades de movimiento dentro del aula de clases para mantener un ambiente adecuado que brinde los estímulos psicomotrices necesarios acordes a la preferencias lúdicas de los niños.
  - Tener apoyos visuales en el desarrollo de las actividades académicas de tal manera que permita el desplazamiento libre de los niños dentro del aula de clases.
  - Destinar espacios amplios de juego dónde los niños puedan tener diversas experiencias de movimiento posible y los docentes puedan aplicar sus actividades académicas sin interrupciones.

- Los espacios de juego deben ser amplios, seguros de modo que los niños puedan satisfacer sus intereses y preferencias de juego, haciendo uso de materiales como gras sintético, colchonetas, pelotas.
- Implementar en las jornadas académicas de la I.E.P. “Al Gore” el aumento de la participación y frecuencia de actividades lúdicas psicomotrices y/o deportivas que impliquen el uso coordinado de los miembros superiores, tales como el básquet, lanzado de pelotas, salto largo, etc.
- Mejorar la implementación de materiales didácticos tales como, el uso de sacos, tarros de lata, pelotas de trapo, aros grandes, sogas en la medida que estos puedan ser usados fácilmente para favorecer la participación hacia actividades psicomotoras de coordinación, equilibrio, locomoción.
- Implementar talleres de actividades lúdicas que fomenten el desarrollo de habilidades psicomotoras en los niños, principalmente en la Institución Educativa “Al Gore” donde se obtuvieron los puntajes más bajos en el área psicomotriz y en el caso de la Institución Educativa “Divina Misericordia” realizar las gestiones pedagógicas necesarias para mantener la participación de los estudiantes en actividades que favorezcan a su psicomotricidad.
- Realizar talleres de escuela para padres dónde se traten temas relacionados a la importancia del juego en la psicomotricidad y en todos los ámbitos de la vida.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Osorio E, et al. Estimulación en el hogar y desarrollo motor en niños mexicanos de 36 meses. *Salud Pública de México*. 2010;52:14-22. [Consultado el 27 de Noviembre del 2017]. Disponible en: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0036-36342010000100004](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0036-36342010000100004)
2. Hernández C. Intervención desde la Terapia Ocupacional mediante el juego cooperativo en Niños con discapacidad intelectual en pisos tutelados. Universidad de Extremadura. España. [Internet].2013. [Consultado el 2017 de Noviembre del 2017]. Disponible en: [http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/2041/TFGUEX\\_2014\\_Hernandez\\_C\\_rispin.pdf?sequence=1](http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/2041/TFGUEX_2014_Hernandez_C_rispin.pdf?sequence=1)
3. Sánchez J. La aplicación del juego cooperativo y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del segundo nivel de educación inicial del centro educativo “Dirigentes del Futuro” de la parroquia Malacatos, Cantón y Provincia de Loja, periodo 2014-2015. [Tesis de grado en Internet].Ecuador. 2016. [Consultado el 8 de Noviembre del 2016]. Disponible en: <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13869/1/Tesis%20Lista%20Johanna.pdf>
4. Jona K. The Importance of Play in Early Childhood Development: Montana State University Extension. *Revista Electrónica*. [Internet].2010. 19:1-4. [Consultado el 8 de Noviembre del 2016]. Disponible en: <http://health.msuextension.org/documents/MT201003HR.pdf>
5. Paredes M . La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica del Jardín de Infantes “Las Rosas” período 2010- 2011. [Internet]. Ambato . Ecuador. Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias de la Salud. 2012. [Consultado el 24 de Noviembre del 2016]. Disponible en: <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/3029/1/Paredes%20P%C3%A9rez,%20Mar%C3%ADa%20Augusta.pdf>
6. Clériga R. Trastornos de aprendizaje.[Internet]. Mexico City, Mexico . 2011. Septiembre. [Consultado el 26 de Noviembre del 2016]. Disponible en: <http://search.proquest.com/docview/886966507/abstract/CCA48AE2BE534AEAPQ/1>
7. Zhunio M. Influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres y cuatro años del Centro Preescolar "La Cometa" 2014. [Tesis de grado en Internet] .Cuenca-Ecuador. 2015 [Consultado el 14 de

- Noviembre del 2016]. Disponible en: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/22532>
8. Oanes E. Transformaciones lúdicas: Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. Un estudio preliminar sobre el tipo de juego y el tipo de escenario. Argentina. 2014. Revista Interdisciplinaria de Psicología y Ciencias Afines. 31 (1), 39-55. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.16888/interd.2014.31.1.3>
  9. Noguera-Machacón L. & García-Puello F. Perfil Psicomotor en Niños Escolares: Diferencias de Género. Revista Ciencia e Innovación de Salud. Diciembre.2013. ; 1 (2 )(108 – 1 1 3): 6. Disponible en: <http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/innovacionsalud/article/view/56/2820>
  10. Amador E, Montealegre L, & Gómez M. Habilidades Motrices en Niños de 6 a 13 Años del Colegio Meira Del Mar de Barranquilla. Revista Ciencia e Innovación de Salud. Junio. 2013. 1 (1): 4–10. [Internet]. Disponible en: <http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/innovacionsalud/article/view/78/64>
  11. Veintimilla A. El empleo de juegos tradicionales para potenciar la motricidad gruesa de niñas y niños de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa municipal héroes del Cenepa de la ciudad de Loja, Periodo 2014-2015. Ecuador. [Tesis de grado en Internet]. 2016. [Consultado el 11 de Noviembre del 2016]. Disponible en: <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/11345>
  12. Cañadas CC, Prieto A . La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. Paradigma. España. 2016; 37(1): 99–134. [Internet]. Disponible en: [http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1011](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011)
  13. Quispe J . Programa de Juegos Motores para desarrollar la velocidad en alumnos del segundo grado de primaria del colegio "Andino" de la ciudad de Huancayo. 2013. [Internet]. Huancayo-Perú. [Consultado el 26 de Mayo del 2018] Disponible en : <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/2913>
  14. Ortiz J , Aguilera O , Heredia H, & Lemos Cuero J A. Programa de Educación física orientado desde las competencias motriz, expresivo corporal, axiológica y ciudadanas. Bogotá. [Internet]. 2015. [Consultado el 27 de Noviembre del 2016]. Disponible en: <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9295/PROYECTO%20D E%20GRADO.pdf?sequence=1>
  15. Garcia C J, Valencia Rodriguez C & Chiquez G. Influencia de los Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del primer grado de educación primaria Institución Educativa Experimental "Rafael Narvaéz

- Cadenillas". Trujillo-Perú. [Internet] . 2016. [Consultado el 13 de Abril del 2018]. Disponible en: <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/9063>
16. Rodríguez M . El Juego en la etapa de Educación Infantil de 3- 6 años :El Juego Social. España. [Internet]. 2013. [Consultado el 13 de Abril del 2018]. Disponible en : <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G365.pdf>
  17. Hernández D & Vidanovich C. El juego como actividad fundamental para el desarrollo psicomotor en el nivel de educación primaria [Internet]. 2015 [Consultado el 8 de Noviembre del 2016]. Disponible en: <http://riuc.bc.uc.edu.ve/handle/123456789/2644>.
  18. Inmaculada Delgado L . Juego Infantil y su Metodología. 1ª edición. España. Ediciones Paraninfo S.A ; 2011.
  19. García C, Chiquez G & Valencia C. Influencia de los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del primer grado de Educación Primaria Institución Educativa Experimental “Rafael Narváez Cadenillas”.Trujillo. [Internet].2016. [Consultado el 13 de Abril del 2018]. Disponible en : <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/9063>
  20. Crepeau E, Schell B. Willard & Spackman Terapia Ocupacional. 10ª edición, ed. Médica Panamericana; 2005.
  21. Kielhofner G. Terapia Ocupacional: Modelo de Ocupación Humana : Teoría y Aplicación. 3ª edición. Buenos Aires-Bogotá-Caracas-Madrid-México-Sao Paulo. ed. Médica Panamericana; 2004. 656 p.
  22. Thakkar A, & Corona Y. El derecho de los niños al descanso, el esparcimiento, el juego, la recreación y la participación en la cultura y las artes. Asociación Internacional del Juego. [Internet]. Revista Iberoamericana. 2013;8. [Consultado el 31 de Julio del 2016]. Disponible en: <https://studylib.es/doc/4609307/art%C3%ADculo-31de-la-cdn--el-derecho-de-los-ni%C3%B1os-al-descanso...>
  23. OMS. Clasificador Internacional del Funcionamiento de la Discapacidad y de la Salud. 2011. 1987; 371.
  24. Mulligan S. Terapia Ocupacional en Pediatría: Procesos de evaluación. Buenos Aires; Madrid: Ed. Médica Panamericana; 2006. 372 p.
  25. Parham D ; Fazio Linda S. Play in Occupational Therapy for children. Print book : Inglés (eng) : 2nd ed. U.S.A: St. Louis, Mo. : Mosby Elsevier; 2008.
  26. D. Henry A . Pediatric interest profiles : Surveys of play for children and adolescents, kid Play Profile, Preteen Play Profile, Adolescent Leisure Interest Profile. Inglés (eng): 2nd ed. U.S.A: San Antonio, Tex.] : Therapy Skill

- Builders; 2000. [Internet]. [Consultado el 16 de Mayo del 2017]. Disponible en: <http://www.worldcat.org/title/pediatric-interest-profiles-surveys-of-play-for-children-and-adolescents-kid-play-profile-preteen-play-profile-adolescent-leisure-interest-profile/oclc/46998370>
27. Silva G. El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. Lima-Perú: Ed. GRADE, Grupo de Análisis para el Desarrollo; 2004. Disponible en: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Peru/grade/20120828113351/eljuego.pdf>
  28. Campo A. Importancia del desarrollo motor en relación con los procesos evolutivos del lenguaje y la cognición en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla (Colombia). Salud, Barranquilla [Internet]. 2010. [Consultado el 12 de Mayo del 2018] ; 26( 1 ): 65-76. Disponible en: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0120-55522010000100008&lng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-55522010000100008&lng=es).
  29. Damián M. La importancia del juego en la salud de niños escolares. Revista Electrónica de Psicología Iztacala- México. [Internet]. 2009. [Consultado el 15 de Mayo del 2018] Vol. 12(No. 3): 14. Disponible en: <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol12num3/Art11Vol12No3.pdf>
  30. Cruz M & Mazaira M . EPP: Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar. Madrid: TEA; 1998.
  31. Jimenez J, & Obispo J. Manual de psicomotricidad. Teoría, exploración, programación y práctica. Ediciones La Tierra Hoy S.L; 2007. 220 p.
  32. Paredes M. La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica del jardín de infantes “las rosas”, de la ciudad de Ambato, período 2010-2011. [Internet]. 2013 [Consultado el 14 de Noviembre del 2016]; Disponible en: <http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/3029>
  33. Maganto C & Cruz S. Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil. Tolosa San Sebastián. [Internet]. 2010. [Consultado el 16 de Febrero del 2019]; Disponible en: [http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi\\_libro/38c.pdf](http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c.pdf)
  34. Córdova L . El juego como potencializador de las destrezas de niñas y niños de 4 y 5 años de edad. Universidad de Cuenca. Ecuador. [Internet]. 2012. [Consultado el 16 de Febrero del 2019]. Disponible en: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1896/1/tef110.pdf>
  35. Padilla E. Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño. Revista electrónica: Repertorio Americano [Internet].2012. [Consultado el 16 de Febrero del 2019 ].

Disponible en :  
[www.revistas.una.ac.cr/index.php/repertorio/article/viewFile/5872/5768](http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/repertorio/article/viewFile/5872/5768)

36. Linares R . Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. [Internet] . 2009. [Consultado el 19 de Febrero del 2018] ; Bieni 07-08: 9-10. Disponible en: [www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf)

37. Cáceres S. El juego y las habilidades de comunicación en adolescentes sordociegos. Ciudad del Rosario- Argentina. [Internet]. Noviembre.2010. [Consultado el 16 de Febrero del 2018]. Disponible en: <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC107486.pdf>

38. Marcos P. La Terapia Ocupacional y El Aprendizaje Creativo: Una contribución hacia un nuevo modelo educativo. España.[Internet]. 2014. [Consultado el 16 de Febrero del 2018]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/2183/14110>

39. Gagna M. El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje: Un estudio de casos. Argentina. [Internet].Febrero. 2014. [Consultado el 18 de Febrero del 2018]. Disponible en: <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC114083.pdf>

40. MINEDU. Programa Curricular de Educación. Lima, Perú: Ministerio de Educación; 2017. [Consultado el 23 de Abril del 2019] Disponible en: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

41. Fernández J. El juego en el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas en los niños y niñas de 0 a 36 meses en los anexos Palccacancha y Añaycancha. Ayacucho. Perú. [Internet]. 2015. Disponible en: <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/cybertesis/9249> [sisbib-03.unmsm.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-search.pl?q=an:60686](http://sisbib-03.unmsm.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-search.pl?q=an:60686)

42. Maquera B & Barrientos R. Desarrollo psicomotor en los niños de 3 a 5 años de edad que asisten a la matrícula de la Institución Educativa Inicial 358 Niño Jesús de Praga de Lima. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. [Internet]. Febrero. 2012.. Disponible en: <http://sisbib-03.unmsm.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-search.pl?q=an:60686>

43. Morales E. El desarrollo de la psicomotriz en preescolar. Ciudad del Carmen. México. [Internet]. 2009. [Consultado el 8 de Febrero del 2019]. Disponible en: <http://200.23.113.51/pdf/26989.pdf>

44. Cruz S. Desarrollo físico y psicomotor en la primera infancia. España. [Internet]. 2010.[Consultado el 8 de Febrero del 2019]. Disponible en: [http://www.sc.edu.es/ptwmamac/Capi\\_libro/38c.pdf](http://www.sc.edu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c.pdf)

45. Salazar M. Actividad física recreativa para favorecer las habilidades motrices básicas en los niños de 6 A 8 años. Unidad Educativa Santiago de Guayaquil. Ecuador.

[Internet]. 2016. [Consultado el 8 de Febrero del 2019]. Disponible en: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/28173>

46. Salazar C; Juárez R; Andrade A., Peña C; Arrellano A. & Hernández J. Percepción del beneficio de los deportes y actividades recreativas en habilidades para la vida en niños y adolescentes de Ciudad Juárez. México. [Internet]. Septiembre. 2016. España. (3): 2386-8333; pg. 356-378. [Consultado el 8 de Febrero del 2019]. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.17979/sportis.2016.2.3.1524>

47. Medina M.; Caro I.; Muñoz P.; Leyva J.; Moreno J. & Vega S. Neurodesarrollo Infantil: Características Normales y Signos de Alarma en el niño menor de cinco años. Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública.[Internet] 2015, (32). 1726-4642 [Consultado el 25 de mayo del 2019] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36342789022>

48. Lois Bly. Componentes del desarrollo motor típico y atípico. Neuro-Developmental Treatment Association. Ed. en Español;2011. pg.7

49. Martín A. Bases Neurofisiológicas del Equilibrio Postural. [Internet]. 2004. España. [Consultado el 25 de mayo del 2019] Disponible en: <https://gedos.usal.es/jspui/bitstream/10366/115263/1/NeurofisiologiaEquilibrioPostural.AMMartin.pdf>

50. Polonio B. Castellanos M & Viana I. Terapia Ocupacional en la Infancia: Teoría y Práctica. Buenos Aires; Madrid: Ed. Médica Panamericana; 2008. pg.135

51. Cobos P. El desarrollo psicomotor y sus Alteraciones: Manual Práctico para evaluarlo y favorecerlo. Madrid. Ed. Pirámide; 1995.pg.81

52. Bernasconi S. Variación del Esquema Corporal con la Práctica de Actividad física: Estudio Comparativo entre Jugadores de Rugby Profesional y un Grupo Control. [Internet]. [Tesis Doctoral].Octubre. 2015. [Consultado el 25 de mayo del 2019] Disponible en: [https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/17370/4/0724420\\_00000\\_0000.pdf](https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/17370/4/0724420_00000_0000.pdf)



## **ANEXOS**

## **ANEXO 1: CONSENTIMIENTO INFORMADO**

### **“EL PERFIL DE INTERESES DE JUEGO Y SU RELACIÓN CON LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS EN DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS- LIMA- 2018”**

#### **Investigadora :**

- Yuneth Rebeca Portugal Tapia

#### **Propósito**

Hoy en día, el fácil acceso al uso de nuevas tecnologías, los reducidos espacios de juego, la sobrecarga de tareas extraescolares, la poca disponibilidad de tiempo y el exceso de trabajo de los padres hacen que la práctica del juego por los niños sea menos constante y disminuyan las experiencias que brinda el juego. Se ha observado que los niños de 6 años de las I.E.P “Al Gore” y “Divina Misericordia” tienen jornadas académicas extenuantes y las madres refieren que debido a ello y por motivos de deberes del trabajo por parte de ellos, el tiempo de participación del juego libre de los niños en casa se ven restringidos.

Por ello, el propósito de la presente investigación será identificar la relación entre el perfil de intereses de juego y la psicomotricidad en los niños de primer grado de primaria, considerando que el juego es una actividad fundamental que influye en cada etapa del desarrollo psicomotor del niño que permitirá el óptimo desenvolvimiento en la participación del niño con el medio escolar.

#### **Participación**

Este estudio pretende conocer la relación entre el perfil de intereses del juego y la psicomotricidad en los niños. Si usted acepta participar en el estudio, se le va a administrar un cuestionario, que consiste en responder 44 ítems de actividades de juego que sean de su interés frecuente. Luego se le va a administrar una escala de evaluación de la psicomotricidad que será medida sobre 3 niveles de calificación según el desempeño del participante.

La aplicación del perfil de intereses del juego se realizará bajo el permiso y supervisión de los docentes a cargo del dictado de clases de las aulas de primer grado de primaria , el tiempo de administración del perfil de intereses del juego será de 40 minutos dentro del horario y aula de clases. Luego, se procederá a formar grupos de 5 alumnos para la explicación y demostración acerca del llenado del perfil de intereses del juego el cual consta de 44 ítems de actividades de juego y 2 actividades de juego que serán rellenas de acuerdo al interés del niño.

Por consiguiente, la aplicación de la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP), se realizará bajo el permiso y supervisión del docente encargado del curso de educación física del primer grado de primaria, el lugar será en el patio donde se lleva a cabo las actividades físicas, el tiempo de la evaluación es entre 20 a 30 minutos. Se procederá a formar grupos de 5 niños a quienes se les asignará actividades de acuerdo a las áreas motrices incluidas en la evaluación , luego se comenzará escribiendo los nombres de los niños en la hoja de anotación de cada alumno, en el cual se asignará las puntuaciones respectivas por el examinador mediante la observación de la aptitud psicomotora de cada alumno.

### **Riesgos del Estudio**

Este estudio no representa ningún riesgo para usted ni para su hijo (a). Para que su hijo(a) participe , sólo es necesaria su autorización para que llene un cuestionario sobre el interés de actividades de juego y la participación en actividades de psicomotricidad.

### **Beneficios del Estudio**

Es importante señalar que con su participación, usted contribuirá a identificar el interés de las actividades de juego de su hijo (a) y la relación con sus habilidades psicomotoras . De esta manera, usted tendrá mayor conciencia sobre la importancia de la participación en el juego de sus hijos. Por otro lado, la información obtenida podrá facilitar, a los directivos y personal psicopedagógico de la institución educativa, una mejor comprensión de la naturaleza de esta relación, y esto a su vez permitirá proponer medidas estratégicas viables que favorezcan el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes.

### **Costo de la Participación**

La participación en el estudio no tiene ningún costo para usted. Las medidas se realizarán con la autorización de las Instituciones Educativas Privadas “Al Gore” y “Divina Misericordia”.

### **Confidencialidad**

Toda la información obtenida en el estudio es completamente confidencial, solamente los miembros del equipo de trabajo conocerán los resultados y la información. Se le asignará un número (código) a cada uno de los participantes, y este número se usará para el análisis, presentación de resultados, publicaciones, etc. De manera que su nombre permanecerá en total confidencialidad. Por lo tanto, ninguna persona ajena a la investigación podrá conocer los nombres de los participantes.

### **Requisitos de Participación**

Los posibles candidatos/candidatas deberán ser todos los niños y niñas de 6 años de edad de las Instituciones Educativas Privadas “Al Gore” y “Divina Misericordia” que cursan el primer grado de primaria en el año 2018.

Al aceptar la participación deberá firmar este documento llamado consentimiento informado, con lo cual autoriza y acepta la participación de su hijo(a) en el estudio voluntariamente. Sin embargo, si usted no desea participar en el estudio por cualquier razón, puede retirarse con toda libertad sin que esto represente algún gasto, pago o consecuencia negativa por hacerlo.

### **Donde conseguir información**

Para cualquier consulta, queja o comentario favor comunicarse con:

- Bach. Yuneth Rebeca Portuguez Tapia, investigadora del estudio, al teléfono 943714181.

Comunicarse en horario de oficina, que con mucho gusto serán atendidos.

## **Declaración Voluntaria**

Yo he sido informado(a) del objetivo del estudio, he conocido los riesgos, beneficios y la confidencialidad de la información obtenida. Entiendo que la participación en el estudio es gratuita. He sido informado(a) de la forma cómo se realizará el estudio y de cómo se tomarán las mediciones. Estoy enterado(a) también que puede participar o no continuar en el estudio en el momento en el que lo considere necesario, o por alguna razón específica, sin que esto represente que tenga que pagar, o recibir alguna represalia de parte del equipo de las Instituciones Educativas Privadas “Al Gore” y “Divina Misericordia” o de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Por lo anterior acepto voluntariamente participar en la investigación de: “EL PERFIL DE INTERESES DE JUEGO Y SU RELACIÓN CON LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS- LIMA-2018”

Nombre del participante: \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/2018

Dirección \_\_\_\_\_

Fecha de Nacimiento \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

## ANEXO 2: ASENTIMIENTO INFORMADO

### “EL PERFIL DE INTERESES DE JUEGO Y SU RELACIÓN CON LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS EN DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS-LIMA- 2018”

**Investigador:** Yuneth Rebeca Portuguez Tapia

Yo, \_\_\_\_\_

*Declaro que:*

1. Estoy enterado del porqué voy a pasar por esta evaluación. Se me ha explicado todo sobre esto
2. La persona que me tomará la prueba ha contestado a todas las dudas que tenía sobre el estudio.
3. Sé que puedo decidir no participar y que no pasaránada.
4. Sé que si cuando comience el estudio tengo alguna duda, puedo preguntar las veces que lo necesite.
5. Sé que en cualquier momento, aún después de comenzar con el estudio, puedo decir que ya no quiero y nadie se enojará por eso.

Escribir “SÍ” o “NO”

acepto participar en el estudio.

\_\_\_\_\_  
**Firma del niño(a)**

\_\_\_\_\_  
**Firma del investigador**

## **ANEXO 3 : INSTRUMENTOS**

**Perfil de intereses de Juego del Niño  
(6 años)**

Nombre y Apellidos:

Fecha:

Edad:

F. Nacimiento:

Grado y sección:

**Instrucciones**

A continuación se presentan actividades de juego. Para cada actividad, hay cuatro preguntas:

1. ¿Realizas esta actividad?
2. ¿Te gusta esta actividad?
3. ¿Con qué frecuencia realizas ésta actividad?
4. ¿Con quién realizas esta actividad?

Puedes colorear o encerrar en un círculo tus respuestas.

Si respondes “No” en la pregunta 1, no necesitas contestar las preguntas 2, 3 y 4. Sólo sigue con la siguiente actividad.

Al final, puedes agregar otras actividades que tú realizas y que no te han sido preguntadas.



**ESCALA DE EVALUACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD EN  
PREESCOLAR DE LA CRUZ Y MAZAIRA (4 A 6 AÑOS)**

Colegio:.....

Fecha:.....

Curso:.....

**PUNTUACIÓN:**

2: Lo hace bien

1: Lo hace con alguna dificultad

0: No lo hace o tiene muchas dificultades para ello.

		NOMBRES DE LOS NIÑOS									
<b>LOCOMOCIÓN</b>	1. Camina sin dificultad										
	1. Camina hacia atrás										
	2. Camina de lado										
	3. Camina de puntillas										
	4. Camina en línea recta sobre una cinta										
	5. Corre alternando movimiento de piernas- brazo										
	6. Sube escaleras alternando pies										
	<b>TOTAL Locomoción Nivel</b>										
<b>POSICIONES</b>	7. Se mantiene en cuclillas										
	8. Se mantiene de rodillas										
	9. Se sienta en el suelo con las										

	pierna cruzadas										
	<b>TOTAL POSICIONES</b>										
	<b>NIVEL</b>										

		NOMBRES DE LOS NIÑOS									
<b>EQUILIBRIO</b>	10. Se mantiene sobre el pie derecho sin ayuda										
	11. Se mantiene sobre el pie izquierdo sin ayuda										
	12. Se mantiene con los dos pies sobre la tabla										
	13. Anda sobre la tabla alternando los pasos										
	14. Anda sobre la tabla hacia adelante, hacia atrás y de lado										
	15. Se mantiene en un pie (ojos cerrados) 10 segundos o más										
	<b>TOTAL EQUILIBRIO</b>										
	<b>NIVEL</b>										
<b>COORDINACIÓN DE PIERNAS</b>	16. Salta de una altura de 40 cm										
	17. Salta de una longitud de 35 a 60 cm										
	18. Salta una cuerda										

	de 25 cm de alto										
	19. Salta más de 10 veces con ritmo										
	20. Salta avanzando 10 veces más										
	21. Salta hacia atrás cinco veces o más sin caer										
	<b>TOTAL COORDINACIÓN DE PIERNAS</b>										
	<b>NIVEL</b>										

		NOMBRES DE LOS NIÑOS										
<b>COORDINACIÓN DE BRAZOS</b>	23. Lanza la pelota con las dos manos a 1 m											
	24. Coge la pelota cuando se la lanza con las dos manos a 2 m.											
	25. Bota la pelota dos veces y la recoge											
	26. Bota la pelota más de cuatro veces controlándola											
	27. Coge la bolsita de semillas controlándola											
	<b>TOTAL COORDINACIÓN DE BRAZOS</b>											
	<b>NIVEL</b>											
<b>COORDINACIÓN DE MANOS</b>	28. Corta papel con tijeras											
	29. Corta papel siguiendo una recta											
	30. Corta papel siguiendo una curva											
	31. Puede atornillar una tuerca (rosca)											
	32. Con los dedos doblados los toca uno a uno con el pulgar											
	<b>Total Coordinación de Manos</b>											
		<b>NIVEL</b>										

		NOMBRES DE LOS NIÑOS											
<b>ESQUEMA CORPORAL EN SÍ MISMO</b>	33. Conoce bien sus manos, pies, cabeza, piernas y brazos												
	34. Muestra su mano derecha cuando se le pide												
	35. Muestra su mano izquierda												
	36. Toca su pierna derecha con su mano derecha												
	37. Toca su rodilla derecha con su mano izquierda												
	<b>TOTAL ESQUEMA CORPORAL EN SÍ MISMO</b>												
	<b>NIVEL</b>												
<b>ESQUEMA CORPORAL EN OTROS</b>	38. Señala el codo												
	39. Señala la mano derecha												
	40. Señala el pie izquierdo												
	<b>TOTAL ESQUEMA CORPORAL EN OTROS</b>												
	<b>NIVEL</b>												


**ANEXO 4 : CERTIFICADOS DE VALIDEZ DE  
CONTENIDO DEL INSTRUMENTO “PERFIL DE  
INTERESES DEL JUEGO” POR JUICIOS DE EXPERTOS**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO  
JUICIO DE EXPERTOS**

Nombre del Experto: Patricia Miluska Layten Pazos  
 Profesión: Tecnólogo Médico Terapeuta Ocupacional  
 Ocupación: Terapeuta ocupacional  
 DNI: 10691814  
 Grado Académico: Licenciada

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, le pedimos su opinión sobre el instrumento que se adjunta. Marque con una X (aspa) en SI o NO en cada criterio según su apreciación. Marque SI, cuando el ítem cumpla con el criterio señalado o NO cuando no cumpla con el criterio.

CRITERIOS	Opinión		
	SI	No	Observación
1. El instrumento recoge información que permitirá dar respuesta al problema de investigación.	✓		
2. El instrumento propuesto responde a los objetivos del estudio.	✓		
3. La estructura del instrumento es adecuada	✓		
4. Los ítems del instrumento están correctamente formulados.	✓		
5. Los ítems del instrumento responden a la Operacionalización de la variable.	✓		
6. La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	✓		


**GOBIERNO REGIONAL DEL CALLAO**  
**HOSPITAL DE REABILITACIÓN DEL CALLAO**  
Patricia Miluska Layten Pazos  
**Lic. PATRICIA MILUSKA LAYTEN PAZOS**  
**CTMP. 1805**  
**TECNÓLOGO MÉDICO**

Firma de Experto

Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable ( ✓ )**                      **Aplicable después de corregir (   )**  
 No aplicable (   )

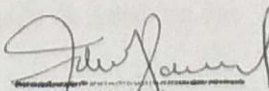


**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO  
JUICIO DE EXPERTOS**

Nombre del Experto: Talavera Valenzuela Juliana Maribel  
 Profesión: T.M. Terapia Ocupacional  
 Ocupación: Terapeuta Ocupacional  
 DNI: 41095312  
 Grado Académico: Licenciado

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, le pedimos su opinión sobre el instrumento que se adjunta. Marque con una X (aspa) en SI o NO en cada criterio según su apreciación. Marque SI, cuando el ítem cumpla con el criterio señalado o NO cuando no cumpla con el criterio.

CRITERIOS	Opinión		
	SI	No	Observación
1. El instrumento recoge información que permitirá dar respuesta al problema de investigación.	/		
2. El instrumento propuesto responde a los objetivos del estudio.	/		
3. La estructura del instrumento es adecuada	/		
4. Los ítems del instrumento están correctamente formulados.	/		
5. Los ítems del instrumento responden a la Operacionalización de la variable.	/		
6. La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	/		

  
 OS-346195  
 YULIANA M. Talavera Valenzuela  
 TÉCNICO EN MEDICINA FÍSICA  
 Firma de Experto

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable (    )            Aplicable después de corregir (    )  
 No aplicable (    )

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO  
JUICIO DE EXPERTOS**

Nombre del Experto: Edgard Ernesto Cárdenas Astete  
 Profesión: Tecnólogo Médico  
 Ocupación: Terapia Ocupacional  
 DNI: 07255039  
 Grado Académico: Licenciado

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, le pedimos su opinión sobre el instrumento que se adjunta. Marque con una X (aspa) en SI o NO en cada criterio según su apreciación. Marque SI, cuando el ítem cumpla con el criterio señalado o NO cuando no cumpla con el criterio.

CRITERIOS	Opinión		
	SI	No	Observación
7. El instrumento recoge información que permitirá dar respuesta al problema de investigación.	✓		
8. El instrumento propuesto responde a los objetivos del estudio.	✓		
9. La estructura del instrumento es adecuada	✓		
10. Los ítems del instrumento están correctamente formulados.	✓		
11. Los ítems del instrumento responden a la Operacionalización de la variable.	✓		
12. La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	✓		

  
 Lic. Edgard Ernesto Cárdenas Astete  
 TECNÓLOGO MÉDICO  
 CTMP 7770

Firma de Experto

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable (✓)                    Aplicable después de corregir ( )  
 No aplicable ( )



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO  
JUICIO DE EXPERTOS**

Nombre del Experto: Lic. Magaly P. Vicente Gálvez  
 Profesión: Tecnólogo Médico  
 Ocupación: Terapeuta Ocupacional  
 DNI: 40909004  
 Grado Académico: Licenciada

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, le pedimos su opinión sobre el instrumento que se adjunta. Marque con una X (aspa) en SI o NO en cada criterio según su apreciación. Marque SI, cuando el ítem cumpla con el criterio señalado o NO cuando no cumpla con el criterio.

CRITERIOS	Opinión		
	SI	No	Observación
1. El instrumento recoge información que permitirá dar respuesta al problema de investigación.	X		
2. El instrumento propuesto responde a los objetivos del estudio.	X		
3. La estructura del instrumento es adecuada	X		
4. Los ítems del instrumento están correctamente formulados.	X		
5. Los ítems del instrumento responden a la Operacionalización de la variable.	X		
6. La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	X		

  
 Lic. Magaly Vicente  
 Terapeuta Ocupacional  
 Firma de Experto



Opinión de aplicabilidad:    Aplicable (X)                    Aplicable después de corregir ( )  
 No aplicable ( )

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO JUICIO DE EXPERTOS

Nombre del Experto: Deysi Díaz Ramos  
 Profesión: Tecnólogo Médico en Terapia Ocupacional  
 Ocupación: Terapeuta Ocupacional  
 DNI: 41522569  
 Grado Académico: Mg. Psicología Educativa

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, le pedimos su opinión sobre el instrumento que se adjunta. Marque con una X (aspa) en SI o NO en cada criterio según su apreciación. Marque SI, cuando el ítem cumpla con el criterio señalado o NO cuando no cumpla con el criterio.

CRITERIOS	Opinión		
	SI	No	Observación
1. El instrumento recoge información que permitirá dar respuesta al problema de investigación.	✓		
2. El instrumento propuesto responde a los objetivos del estudio.	✓		
3. La estructura del instrumento es adecuada	✓		
4. Los ítems del instrumento están correctamente formulados.	✓		
5. Los ítems del instrumento responden a la Operacionalización de la variable.	✓		
6. La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	✓		


 MINISTERIO DE SALUD  
 Instituto de Gestión de Servicios de Salud  
 HOSPITAL SAN JUAN DE LURIGANCHO  
  
 Lic. Deysi Díaz Ramos  
 Tecnólogo Médico en Terapia Ocupacional  
 CTMP.5277  
 Firma de Experto

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable ( ✓ )                    Aplicable después de corregir (   )  
 No aplicable (   )

**ANEXO 5: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES Y  
MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**OPERACIONALIZACION DE VARIABLES : “ EL PERFIL DE INTERESES DE JUEGO Y SU RELACIÓN CON LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 6 AÑOS EN DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS-LIMA,2018”**

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TIPO DE VARIABLE Y ESCALA DE MEDICIÓN	VALORES		
<b>Perfil de Intereses del juego</b>	Es el modo de motivación y disposición interna que se reflejan los gustos y preferencias sobre la elección en la participación de las actividades de juego.	Son las preferencias que tiene el niño sobre la elección en su participación de actividades deportivas, actividades al aire libre, actividades de recreación, actividades de creación, actividades dentro de un lugar y actividades sociales.	<b>Actividades deportivas</b>	Participación	Cualitativa/Nominal	Sí :1 No:0		
				Preferencia	Cualitativa/Ordinal	Mucho:3 Un poco:2 Nada:1		
				Frecuencia	Cuantitativa/Razón	Número de veces por semana		
				Compañía	Cualitativa/Nominal	Solo (a) Con un amigo Con un familiar Otros		
			<b>Actividades al aire libre</b>	Participación	Cualitativa/Nominal	Sí :1 No:0		
				Preferencia	Cualitativa/Ordinal	Mucho:3 Un poco:2 Nada:1		
				Frecuencia	Cuantitativa/Razón	Número de veces por semana		
				Compañía	Cualitativa/Nominal	Solo (a) Con un amigo Con un familiar Otros		
						Participación	Cualitativa/Nominal	Sí :1 No:0

			<b>Actividades de recreación</b>	Preferencia	Cualitativa/Ordinal	Mucho:3 Un poco:2 Nada:1
				Frecuencia	Cuantitativa/Razón	Número de veces por semana
				Compañía	Cualitativa/Nominal	Solo (a) Con un amigo Con un familiar Otros
			<b>Actividades de creación</b>	Participación	Cualitativa/Nominal	Sí :1 No:0
				Preferencia	Cualitativa/Ordinal	Mucho:3 Un poco:2 Nada:1
				Frecuencia	Cuantitativa/Razón	Número de veces por semana
				Compañía	Cualitativa/Nominal	Solo (a) Con un amigo Con un familiar Otros
			<b>Actividades dentro de un lugar</b>	Participación	Cualitativa/Nominal	Sí :1 No:0
				Preferencia	Cualitativa/Ordinal	Mucho:3 Un poco:2 Nada:1
				Frecuencia	Cuantitativa/Razón	Número de veces por semana
				Compañía	Cualitativa/Nominal	Solo (a) Con un amigo Con un familiar Otros

			<b>Actividades sociales</b>	Participación	Cualitativa/Nominal	Sí :1 No:0
				Preferencia	Cualitativa/Ordinal	Mucho:3 Un poco:2 Nada:1
				Frecuencia	Cuantitativa/Razón	Número de veces por semana
				Compañía	Cualitativa/Nominal	Solo (a) Con un amigo Con un familiar Otros



NOMBRE DE LA VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	TIPO DE VARIABLE Y ESCALA DE MEDICIÓN	VALORES
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	Es la capacidad motora voluntaria realizada de forma coordinada y organizada en tiempo y espacio en el que se incluyen los aspectos de coordinación del cuerpo, orientación de espacio- tiempo, conciencia del esquema corporal y ritmo. Además, refiere el dominio del movimiento del cuerpo y se desarrolla a medida que el niño madure física y psíquicamente.	Es la ejecución ordenada de capacidades motrices como la locomoción, posiciones, equilibrio, coordinación de piernas, coordinación de brazos, coordinación de manos, esquema corporal en sí mismo, esquema corporal en otros.	<b>LOCOMOCIÓN</b>	Camina sin dificultad	Escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar. (EPP)	Cualitativa y Ordinal	BUENO NORMAL BAJO
				Camina hacia atrás			
				Camina de lado			
				Camina de puntillas			
				Camina en una línea recta sobre una cinta			
				Corre alternando movimiento de piernas-brazos			
				Sube escaleras alternando los pies			
			<b>POSICIONES</b>	Se mantiene en cuclillas			
				Se mantiene de rodillas			
				Se sienta en el suelo con las piernas cruzadas			

			<b>EQUILIBRIO</b>	Se mantiene sobre el pie derecho sin ayuda			
				Se mantiene sobre el pie izquierdo sin ayuda			
				Se mantiene con los dos pies sobre la tabla			
				Anda sobre la tabla alternando los pasos			
				Anda sobre la tabla hacia adelante, hacia atrás y de lado			
				Se mantiene en un pie (ojos cerrados) 10 segundos o más			
				<b>COORDINACIÓN DE PIERNAS</b>			
			Salta una longitud de 35 a 60 cm.				
			Salta una cuerda de 25 cm. De altura				



				veces con ritmo			
				Salta avanzando 10 veces o más			
				Salta hacia atrás 5 veces o más sin caer			
			<b>COORDINA- CIÓN DE BRAZOS</b>	Lanza la pelota con las dos manos a 1m.			
				Coge la pelota cuando se le lanza, con las dos manos			
				Bota la pelota dos veces y la recoge			
				Bota la pelota más de cuatro veces controlándola			
				Coge la bolsita de semillas con una mano			
			<b>COORDINA- CIÓN DE MANOS</b>	Corta papel con tijeras			
				Corta papel siguiendo una recta			
Corta papel siguiendo una curva							

				Puede atornillar una tuerca (rosca)			
				Con los dedos doblados los toca uno a uno con el pulgar			
			<b>ESQUEMA CORPORAL EN SÍ MISMO</b>	Conoce bien sus manos, pies, cabeza, piernas y brazos.			
				Muestra su mano derecha cuando se le pide			
				Muestra su mano izquierda			
				Toca su pierna derecha con su mano derecha			
				Toca su rodilla derecha con su mano izquierda			
			<b>ESQUEMA CORPORAL EN OTROS</b>	Señala el codo			
				Señala la mano derecha			
				Señala el pie izquierdo			

**MATRIZ DE CONSISTENCIA : “EL PERFIL DE INTERESES DEL JUEGO Y SU RELACIÓN CON LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 6 AÑOS DE EDAD EN DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS-2018”**

<b>PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES DEL ESTUDIO</b>	<b>INDICADORES DE MEDICIÓN</b>
<p>¿Cuál es la relación entre el perfil de intereses y la psicomotricidad en niños de 6 años de edad en dos Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Comas-Lima -2018 ?</p>	<p><b>Objetivo General:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Determinar la relación entre el perfil de intereses de juego y la psicomotricidad en niños de 6 años de edad en dos Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Comas-Lima -2018.</li> </ul> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificar el perfil del de intereses del juego en niños de 6 años de edad en dos Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Comas-Lima -2018.</li> </ul>	<p>Existe relación directa entre el perfil de intereses de juego y la psicomotricidad en los niños de 6 años de edad en dos Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Comas-Lima -2018.</p>	<p><b>Variable 1:</b> Intereses del juego</p> <hr/> <p><b>Variable 2:</b> Psicomotricidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación</li> <li>• Preferencia</li> <li>• Frecuencia</li> <li>• Compañía</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Locomoción</li> <li>- Posiciones</li> <li>- Equilibrio</li> <li>- Coordinación de piernas</li> <li>- Coordinación de brazos</li> <li>- Coordinación de manos</li> <li>- Esquema corporal en sí mismo</li> <li>- Esquema corporal en otros.</li> </ul>

	<p>➤ Identificar el nivel de psicomotricidad en niños de 6 años de edad en dos Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Comas-Lima -2018.</p>			
--	--	--	--	--

DISEÑO METODOLÓGICO	INSTRUMENTOS	CRITERIOS DE INCLUSIÓN	CRITERIOS DE EXCLUSIÓN	PLAN DE ANÁLISIS ESTADÍSTICO
<p><b>Tipo de Investigación:</b> Estudio no experimental</p> <p><b>Diseño Muestral:</b> No probabilístico, por conveniencia.</p> <p><b>Diseño de Investigación:</b> Transversal, analítico, correlacional, prospectivo.</p> <p><b>Población:</b> Todos los niños de 6 años de edad, de las I.E.P “Al Gore” Y “Divina Misericordia” que cursan el primer grado de primaria.</p> <p><b>Muestra:</b> Se encuestarán a todos los niños que estén cursando el primer grado</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuestionario del Perfil de intereses del juego del niño.</li> <li>- Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Niños varones y mujeres de 6 años de edad.</li> <li>- Niños cuyos padres acepten el consentimiento informado y el asentimiento del niño.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Niños que se encuentren bajo cualquier condición de discapacidad.</li> <li>- Cualquier caso de niños diagnosticados con trastornos del desarrollo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los datos obtenidos en el perfil de intereses del juego y la escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar se organizarán y ordenarán.</li> <li>- Luego se realizarán la tabulación de las mismas mediante tablas de resúmenes de los datos obtenidos de los instrumentos de Evaluación.</li> <li>- Se describirán los datos obtenidos para integrarlos de manera conjunta. Los procedimientos para la tabulación, análisis y la interpretación de los datos recopilados se realizarán a través de Microsoft Excel y el</li> </ul>

<p>de primaria que cumplan con los criterios de selección.</p>				<p>sistema SPSS Statistics 22.0, mediante la presentación de gráficos comparativos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Para medir la relación que existe entre las variables cualitativas del perfil de intereses de juego y las habilidades motoras utilizaremos la Correlación de Spearman y posteriormente se realizará el análisis estadístico de los resultados.</li></ul>
--	--	--	--	--