

# 10.\_Mery\_Roxana- 2da\_pasada.docx

*por*

---

**Fecha de entrega:** 22-feb-2023 06:31p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2020796259

**Nombre del archivo:** 10.\_Mery\_Roxana-2da\_pasada.docx (170.76K)

**Total de palabras:** 4548

**Total de caracteres:** 24939

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO  
BENEDICTO XVI**

**SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ESTIMULACIÓN  
TEMPRANA**



**EFFECTO DE LAS <sup>1</sup>ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO  
PSICOMOTOR GRUESO EN NIÑOS DE PREESCOLARES**

**<sup>4</sup>Trabajo Académico para obtener el título de  
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ESTIMULACIÓN TEMPRANA**

**AUTOR (ES)**

Mery Paredes Chistama

Roxana María Fernández Machaca

**ASESOR (A)**

Dr. Gutember Viligran Peralta Eugenio

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

.....

**TRUJILLO, PERÚ**

1

## Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar cómo lograr estrategias de juego efectivas para mejorar el desarrollo psicomotor general en niños de 3 años de la escuela primaria 553- CHUMO, 2023. Considerarlo un tipo básico de método de encuesta y diseño con niños de 3 años. niños mayores, para tener base de Referencia en otras instituciones educativas a nivel de primaria, con el fin de mejorar el desarrollo psicomotor general de los niños. Por lo tanto, se puede tomar como referencia el diseño del método, tipo básico (CONCYTEC-2018).

3

**Palabras Clave:** Estrategias lúdicas, desarrollo psicomotor grueso, corporeidad, actividades.

### **Abstract**

The purpose of this research work is to determine how the effect of playful strategies is achieved to improve gross psychomotor development in 3-year-old children of the initial educational institution N° 553-CHUMO, 2023. Considering that it is a type of investigation basic and methodological design with 3-year-old children, to have reference in other educational institutions of the initial education level, to improve gross psychomotor development in children. Therefore, the methodological design, basic type (CONCYTEC-2018) can be taken as a reference.

**Keywords:** Playful strategies, gross psychomotor development, corporeality, activities

## I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo psicomotor de los niños en la escuela primaria es una variable que interesa a investigadores, psicólogos y especialistas en educación. El Ministerio de Educación (MINEDU, 2011), perteneciente a este grupo de interés, incluye recomendaciones curriculares vigentes de acuerdo al plan nacional de contenidos educativos. Villavicencio (2013) ha demostrado que dicho tema de la psicomotricidad no es demasiado estudiado y practicado en casa, indicando que algún aspecto de la esta solo se aprende cuando el bebé está acostado en posición decúbito, lo cual promueve la respuesta motora.

Por otro lado, muchas instituciones no cuentan con métodos ni estrategias de adecuada enseñanza para que los estudiantes desarrollen la psicomotricidad de manera óptima. Esto significa que muchos estudiantes tienen discapacidades en el desarrollo motor, mental, social y emocional, afectando de manera negativa el estímulo de habilidades necesarias para la independencia y el crecimiento de los niños. En Chile, diversos estudios sobre la maduración de la psicomotricidad en niños en edad escolar han demostrado que el desarrollo es más efectivo a edades más tempranas, favoreciendo el desarrollo a lo largo de su vida (Arteaga et al., 2001). No obstante, las investigaciones también muestran que la mayor parte de los niños no reciben suficiente estimulación a temprana edad para desarrollar su psicomotricidad (Espejo, 2004).

En los países desarrollados se existen diversos programas entorno a la preparación educativa de los estudiantes, lo que básicamente corresponde a la comprensión de que la educación es un proceso muy complejo, especialmente en la edad preescolar, que involucra muchas materias y principios diferentes, y métodos que aseguren un aprendizaje <sup>7</sup> de alta calidad para los niños en edad preescolar desde el momento en que ingresan a la escuela (Cendeño y Lucas, 2010).

Las actividades recreativas en las instituciones educativas no se utilizan estratégicamente, y por lo tanto en los niños, esto lleva a que las habilidades psicológicas de su locomoción se desarrollen a un ritmo insignificante. De la misma manera, se podría decir que no lo practican en sus hogares, porque ahí es donde nacen diferentes déficits en la psicomotricidad necesaria en los infantes.

La investigación sobre el funcionamiento psicomotor del infante en edad escolar se ha realizado en muchas partes del mundo, esta investigación es más compleja y el Perú no es la excepción cuando se realiza la mayor parte de la investigación, todas enfocadas en educación y salud. El Ministerio de Salud (MINSA, 1999) propuso una variedad de estrategias que logran intervenir en el aspecto motor desde edades tempranas, tales como aquellas asegurando el desarrollo integral y asegurar su salud física y mental estable a lo largo del desarrollo del niño, tales como como: el Programa de Desarrollo Estratégico (CRED).

También hay un claro interés por el estudio de los procesos psicomotores, como demuestra la gran cantidad de investigaciones realizadas. Esta tendencia no es ajena al Perú, por lo que llamó la atención de expertos que decidieron abordar la temática, orientándolo dentro del ámbito socioeducativo. Los diversos ministerios como **de educación y de salud** ejecutan **una serie de programas** para ayudar a los niños en su desarrollo temprano a recibir la estimulación que necesitan para su pleno desarrollo.

En el campo de la educación, se adopta el Currículo Nacional (DCN) para la educación primaria regular, que establece que en el aprendizaje de infantes en etapa preescolar debe prevalecer la fomentación de las habilidades psicomotoras, como elemento fundamental en el campo de los trabajadores sociales, habilidades y destrezas para formar actitudes que deben adoptar los estudiantes (Gastiaburú & Meza, 2012).

Así, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2011) afirma que el establecimiento adecuado de estrategias de juego asegura que su capacidad para interactuar en el entorno, controlar su comportamiento, emociones y orientarlos hacia el logro de metas específicas esté plenamente desarrollada. El gobierno peruano tiene una clara comprensión del desarrollo psicomotor de los niños, por lo que ha creado su propia definición de esta variable y ayuda a ofrecer estrategias adecuadas para lograr un mejor desarrollo psicomotor de los estudiantes. Por lo tanto, el Ministerio de Educación (Minedu, 2011) señala que el desarrollo de habilidades psicomotoras gruesas utilizando estrategias recreativas en los estudiantes. El Ministerio de Educación de Peruano tiene una visión clara del desarrollo psicomotor del niño, ya que creó la definición de esta variable.

Aguinaga (2012) señala que existen importantes encuestas de educación infantil en las que un gran porcentaje de los alumnos muestran falta de control sobre su cuerpo y emociones, problemas de reconocimiento de objetos y problemas de aprendizaje. El elemento ambiente, al expresar una idea, para describir o comunicar un mensaje conocido. También notamos que muchos estudiantes no desarrollan completamente las actividades diarias como alcanzar cosas, mover cosas a otros lugares, colocar cosas, etc., lo cual es muy problemático en términos de desarrollo. Debe lograrse. Por un lado, sigue siendo necesario promover el desarrollo psicomotor de los alumnos; Según las observaciones, los niños todavía tienen problemas para desarrollar la fuerza física, no realizan actividades físicas y rara vez participan en actividades deportivas.

<sup>11</sup> Por lo tanto, es necesario implementar estrategias de aprendizaje que contribuyan a un aprendizaje significativo desde los primeros años de vida. Aquí le mostramos cómo hacer su próxima pregunta. ¿Cuál es el efecto <sup>5</sup> de las estrategias lúdicas en el desarrollo psicomotor grueso en niños de 3 años?

A la luz de esto, el objetivo general fue analizar el impacto <sup>2</sup> de las estrategias de juego en el desarrollo psicomotor general de los niños de 3 años. Por otro lado, las tareas detalladas son describir <sup>1</sup> el desarrollo psicomotor general de los niños de 3 años e identificar estrategias de juego <sup>1</sup> para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años.

El presente estudio busca como relevancia teórica, beneficiar a diversos investigadores con información veraz y confiable que le permita usar este trabajo, como aporte metodológico dejará conocer diversos estudios realizados en relación a esta problemática y utilizar los datos obtenidos para plantear nuevos estudios y conocer mejor la actuación de la variable. En cuanto a la justificación práctica el estudio nos accederá a conocer a los especialistas en relación a la problemática información específica sobre el tema estudiado permitiendo así la creación de diversos programas o actividades que contribuyan como medidas preventivas ante el tema mencionado. Por último, es relevante en el marco social porque beneficiará a la población estudiada, ya que permitirá generar propuestas de prevención en la salud mental.

Por otro lado, con base en la teoría de investigación de García y Martínez (2015), el desarrollo psicomotor es un proceso en el cual los niños desarrollan gradualmente habilidades funcionales, especialmente la coordinación psicomotora, que se ocupa principalmente de la maduración o desarrollo del sistema nervioso central. El sistema nervioso lo controla y sensibilidad, a partir de la cual se puede determinar el nivel de desarrollo e independencia del niño.

Frontera y Cabezudo (2010) define a lo que es la psicomotricidad como un proceso que permite la adquisición de funciones motrices, interacciones y sociales que optimizan el desarrollo en la infancia. Por su parte, Schonhaut (2008) lo manifiesta como un conjunto de cambios que se originan a raíz de los cambios cognitivos, físico y afectivos que el infante va teniendo, por lo que tiene la capacidad de interactuar con su grupo etario sin dificultad alguna.

Según indica Maganto y Cruz (2000), son técnicas encaminadas a lograr el desarrollo infantil a nivel mundial con la mejora de los gestos, actividades y movimientos de los niños, la capacidad de reflejar símbolos. Gaserer (1990), este es un proceso de sistema altamente dinámico, un producto adulto o que desarrolla el sistema nervioso de un niño, se refleja en la evolución y el desarrollo. Y controla sus sentimientos nerviosos, musculosos y que desarrolla en la complejidad, y esto da al niño la oportunidad de interactuar con su propio miércoles, comprenderlo, asimilarlo y controlarlo.

Según el Ministerio de Educación Nacional (2015), la literatura sobre itinerarios educativos indica que la psicomotricidad se da en tres direcciones:

**Construcción de la corporeidad:** Se trata de desarrollar la capacidad de los estudiantes para crear imágenes de sus propios cuerpos, permitiéndoles percibir las dimensiones, así como su crecimiento e impacto en el medio ambiente, comprendiendo así que pueden actuar física, emocional y mentalmente.

**Ejecución de actividad física:** comprende un cumulo de procedimientos dirigidos a moldear las disposiciones de atención a la salud de los estudiantes. Es decir, entienden la relevancia de los hábitos saludables y de las capacidades en general.



Participación en actividades deportivas: se preocupa por desenvolvimiento adecuado en eventos deportivos que requieran un cierto nivel de condición física y esfuerzo físico, contribuyendo al desarrollo psicológico, la movilidad del alumno, tanto intelectual, física y socializar.

Los estudiantes también necesitan practicar continuamente estas medidas para que puedan desarrollar fácilmente sus procesos psicomotores para el autocuidado y teniendo en cuenta la apariencia, la interacción con el mundo externo, el bienestar y el deporte para desarrollar una mejor psicomotricidad.

En consecuencia, la teoría que explica a la variable se basa en la capacidad cognitiva enfocado por Piaget. Asimismo, estas habilidades aparecen en un tiempo determinado de la infancia, donde el ritmo de cada uno de los infantes va condicionarse al estímulo que este reciba, por tanto, el desarrollo de cada uno de los infantes es particular y se identifica en diversos tiempos, tales como: de 0 a 1,5 es el intervalo de detección, De aproximadamente 2 a 7 años: período preoperatorio, De aproximadamente 7 a 11 años: período activo definido, A partir de los 11 años: etapa operativa completa (Berger, 2008).

Martínez y García (2015) expresan las diversas características de la psicomotricidad, las cuales son:

Está dirigido al desarrollo de la cabeza a la cola <sup>1</sup> y de axial a distal del estudiante. Su desarrollo y manifestación en un niño es gradual y abarca las esferas globales (vulgar) y privada (sutil o preciosa). El punto de partida para ellos es el reflejo innato del alumno, también conocido como reflejo primitivo desarrollado involuntariamente, que permite al niño desarrollar voluntariamente ciertas actividades como el equilibrio, etc. se vuelve menos notorio a medida que el niño progresa. - El desarrollo motor de los niños está determinado por la tensión de los músculos y la flexibilidad del niño, por lo que estos son <sup>10</sup> los factores a los que se debe prestar atención y mejorar para garantizar un desarrollo óptimo del niño.

Asimismo, la importancia del desarrollo psicomotor según Ramírez (2007), es que es para fines de desarrollo, un conjunto de habilidades le proporcionará las habilidades necesarias para que su edad y desarrollo controlen la autonomía. Operando en el medio

ambiente e interactuar con otros, por lo que la psicología establece una medida para indicar las habilidades que un niño debe desarrollar relacionados con su desarrollo. Por otro lado, Fernández (2008) dijo que hablar de psicología se refiere a la relación perfecta entre las habilidades físicas y el movimiento con la capacidad mental de percibir que su cuerpo.

Respecto a las conceptualizaciones de las estrategias lúdicas, según Monereo et al. (1999, citado en: Morocho, 2017), la estrategia lúdica es un conjunto de decisiones que toman los docentes sobre cómo aprenden los alumnos y desarrollan el proceso de aprendizaje, cuyo objetivo es adaptar el método a las características del contexto en el que se desenvuelven, así como a la edad e intereses de los niños, como su propensión a jugar y relajarse.

Según García (2004), son un cumulo de estrategias que predisponen a los infantes a explorar, se vuelven curiosos y buscar armar diversas actividades en base al juego que los proporcionen de aprendizaje y alegría. Para Jiménez (2002), viene a ser un medio el cual el infante busca elementos que se encuentren en su día a día y por otro lado, buscan entrenar y motivar al descubrimiento de las cosas, motivando su atención y concentración.

Asimismo, Díaz y Hernández (2002) sostienen que son herramientas educativas que potencian el aprendizaje. Señalando que son un conjunto de diferentes estrategias y habilidades que debe tener un docente en el proceso de enseñanza, cuyo uso será lo más pertinente posible dependiendo de la edad de los estudiantes, lo que significa una buena optimización inspección proceso y aprendizaje.

Según MINEDU (2015), las dimensiones son:

La estrategia del juego: consiste en el desarrollo de actividades divertidas en las que se le pide al niño que se reconozca, se dibuje en un dibujo y lo comparta con sus compañeros, exprese sus sentimientos, exprese cómo se ve, cómo se siente, en respuesta a lo que te hace feliz y lo que te entristece.

Actividad de “Reporteando”: Se trata de desarrollar un ejercicio de reporte de los estudiantes en el que, mediante el diseño de entrevistas con amigos u otros adultos, recopilan información esencial sobre la importancia de mantenerse activo.

Estrategia lúdica “No quiero jardín”: incluye el desarrollo de procesos de consenso estudiantil para determinar qué tipos de actividades recreativas deben realizarse en un espacio abierto donde todos los infantes se sientan involucrados en una actividad atlética particular como bailar, jugar, saltar, o correr.

La teoría que avala a las estrategias lúdicas viene a ser la sociocultural por medio del juego, desarrollada por Vigotsky (2007) donde señala que es fundamental en la capacidad del infante y genera una mera imitación de lo que es una actividad o situación. Por ende, es la capacidad de establecer metas y lograr los resultados esperados, permitiendo que el niño funcione normalmente en las diversas áreas de desarrollo necesarias para su crecimiento.

En otro sentido, Piaget (1990), en su teoría explica <sup>1</sup> que el juego es un factor determinante <sup>13</sup> para el desarrollo no solo cognitivo del infante sino también del aspecto psicomotor. Los niños deben tener ciertas habilidades, conocimientos y destrezas que le permitan sentirse satisfecho con el desempeño dentro de la actividad. Por tanto, Piaget (1990), existen tres juegos principales relacionados con el desarrollo de los niños: los juegos sensoriales, los juegos simbólicos y los juegos de reglas.

Para el mejor beneficio del infante los juegos son de una gran forma de interacción, pues se ha establecido sobre la base del sólido argumento de que los juegos son las armas más importantes de los niños para el desarrollo de un conjunto de competencias, habilidades, habilidades, objetivos y tareas y reciben una común respuesta.

Ortiz y Hernández (2002) refieren que las características están basadas en despertar el interés de los infantes y guiarlos en la capacitación; a su vez contribuyen al desarrollo de la autonomía de los estudiantes, porque lo alientan a tomar decisiones y cumplir con los estándares; Fomentan la cooperación entre niños.

Diversas actividades para su implementación requieren de cooperación y apoyo para su efectividad, además de ello, se deberá desarrollar actividades que beneficien el conocimiento de cada uno de los educandos. Ya sea que los estudiantes absorban o no; Por lo tanto, tienen un objetivo pedagógico, debe cumplir con los estándares y pilares de entrenamiento. En concordancia con estas características, se detallan los aspectos en los que representa los intereses de los infantes, en el sentido del conocimiento, estrategias y habilidades de forma específica

Ortiz y Hernández (2002) mencionan las siguientes ventajas de las estrategias lúdicas:

*Participación*; Esta es la necesidad de un niño, es inseparable y necesaria para un desarrollo óptimo, la negación interfiere con el funcionamiento normal, la falta de participación genera adicción.

*Dinamicidad*; cada una de las actividades están enfocadas en el juego con movimiento, quiere decir, en la interacción y dinamismo entre los pares.

*Entretención*; busca fortalecer las habilidades y destrezas del individuo en base a sus conocimientos y al control de sus emociones de forma más eficaz, generando una mejor interacción con sus compañeros.

*Entendimiento de roles*; cada uno de los infantes asumen <sup>1</sup> un rol o función específica que deberá desarrollar, ya sea de forma improvisada u orientado por el docente.

*Competencia*; no hay competición sin competición, porque sólo con competición puede ser una actividad autónoma, dinámica, que hace que los alumnos desarrollen todo su potencial físico e intelectual.

La estrategia del juego es muy beneficiosa para los niños porque asegura participación segura de la mayoría de infantes, ya que estos se entretienen, despejan y responsabilizan de sus acciones, potenciando así su intelectualidad y respuestas motoras.

Asimismo, se muestra la importancia de las estrategias de juego a través de actividades lúdicas de las que se benefician los bebés y niños, como mejorar su desarrollo motor, entender y aprender su imagen corporal, desarrollar actividades que promuevan <sup>1</sup> su

autocuidado, así como su control emocional y la forma de interacción. Chateau (1996) consideró que estas estrategias de intervención lúdica son de gran ayuda en el desarrollo infantil. El uso o adopción de una estrategia de juego es fundamental ya que se ha evidenciado que es un método útil para potenciar las diversas habilidades del infante. Es bien sabido que los niños aprenden y aprenden muchas cosas a través del juego. Partiendo de esta premisa, los docentes deben incorporar estrategias de juego en el aula.

## II. <sup>6</sup> MÉTODOS

### 3.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación incluida en los estudios teóricos revisados que se realizaron a partir de la recolección de datos de estudios primarios y cuyo diseño fue una revisión sistemática sin metanálisis, a partir de una muestra seleccionada y codificada de estudios que se consideraron parte, y sin el uso de estadísticas para analizar el estudio (Montero y León, 2002; Ato et al., 2013).

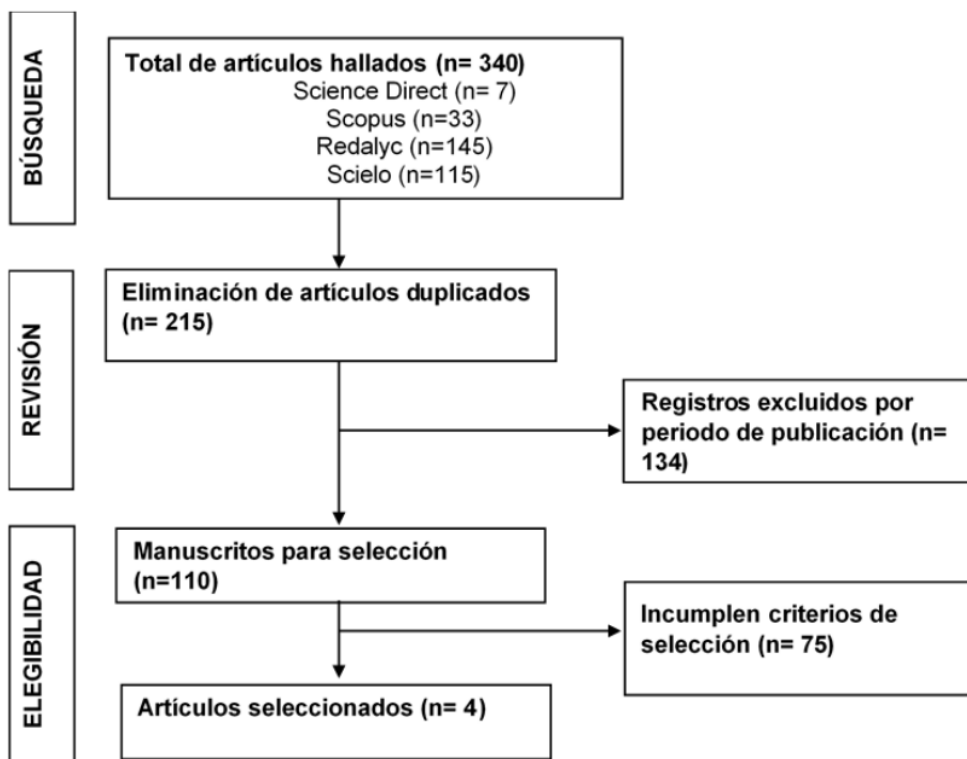
### 2.2. Procedimiento

El presente estudio fue realizado en base a una revisión sistemática, ante esto, las bases de datos consultadas fueron: Scielo, Redalyc, Scopus y ScienceDirect, las palabras clave que ayudaron a la búsqueda de información fueron: “estrategias lúdicas”, “desarrollo psicomotor grueso”, “corporeidad”, “actividades”. En la búsqueda se halló un total de 340 artículos relacionados a las palabras clave, donde 33 eran pertenecientes a Scopus, 145 a Redalyc. 115 a Scielo y, por último, a ScienceDirect 7; la figura 1, evidencia el diagrama que se usó para el procesamiento de los artículos escogidos. Después de haber aplicado lo que son los criterios de selección, quedaron seleccionados 4 artículos los cuales cumplían con todos los criterios necesarios para poder pertenecer al estudio que se viene realizando.

Este procesamiento viene a conformarse en tres etapas, donde se evalúa lo que es la identificación, selección e inclusión de los artículos cumplan con lo requerido dentro del objetivo planteado. Dentro de lo que fue la identificación se basó en analizar el perfil de los diversos artículos por medio de las palabras clave, dentro de la segunda fase se tiene lo que es la selección, donde se revisará los resúmenes de los trabajos y en base a los criterios de selección. Por último, dentro de la tercera fase en donde se encuentra lo que es el proceso de inclusión de los artículos se extrajo únicamente lo que estaban vinculados con la investigación.

**Figura 1.**

Diagrama de flujo



### 2.3. Técnicas e instrumento para la recolección de datos

La técnica de este estudio es el análisis de la información, ya que pretende mantener una organización lógica de la información recolectada, estudiar y revisar sistemáticamente la literatura de gran importancia empírica para la variable objeto de estudio. (Gómez-Luna et al., 2014).

### 2.4. Método de análisis de datos

El análisis de datos se realizó con un enfoque cualitativo porque el contenido se alteró de tal manera que no se realizó ningún tratamiento y/o intervención en la población de estudio, por otro lado, el diseño del estudio La investigación se revisa sistemáticamente cuando es posible. se completa y justifica si los programas destinados al desarrollo de funciones

ejecutivas se aprueban sobre la base de justificación teórica y/o estructuras que expliquen el desarrollo de variables.

## **2.5. Ética investigativa**

Este proyecto de investigación ha sido diseñado de acuerdo con los principios del Código de Integridad Científica:

Primero, la honestidad se considera esencial a lo largo de la investigación. Además, se demuestra la transparencia de la información recabada de diferentes documentos, manteniendo la objetividad sin conflictos de interés (CONCYTEC, 2019).

En este último caso, no se fabricó ni falsificó información como parte de esta investigación, y se utilizaron muy pocas ideas o cartas de terceros que no se reconocieron. Como tal, todo el contenido está referenciado y citado de acuerdo con las pautas de la APA. (CONCYTEC, 2019).



### III. RESULTADOS

Tabla 1

Evidencia de los estudios sobre programas sobre el efecto de las estrategias lúdicas en el desarrollo psicomotor grueso en niños de preescolares.

N°	Autor (es) / Año de publicación	Objetivo	Muestra	Tipo de investigación	Enfoque y Diseño	Dimensiones	Técnicas Utilizadas	Resultados
1	Aguedo y Hurtado (2019)	Establecer el efecto de las estrategias lúdicas en la psicomotricidad de infantes de 4 años	62 infantes de preescolar, de edades de 2 años (05), de 03 años (19), de 04 años (21) y de 05 años (17)	Aplicada	Cuantitativo, cuasi experimental	Plasticidad Experiencias motoras Factores ejecutores Situaciones experimentadas	La estatua Dualidad estática Reloj, reloj Grulla Saltarines Volviéndonos ranitas	<sup>4</sup> En los resultados se observó que después de la aplicación del programa el 91% de los infantes mejor en su habilidad motora, más que todo en la caminata, el 81%, logro ir de un punto a otro sin inconveniente alguno, el 52% logra caminar por encima de ladrillo, y por último el 29% logra caminar por encima de las llantas. Ante esto se observa que los infantes lograron obtener un desarrollo equilibrado de su habilidad motora.
2	Guaza (2021)	<sup>2</sup> Analizar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños	155 de cuatro años de ambos sexos.	Aplicada	Cuasi experimental	Física Emocional Cognitivas y sociales	Psicoeducación docente Robot parado Juego y juego y salta Jugando con plastilina	Los resultados vistos fueron notorios en lo que viene a ser el desarrollo de la lateralidad y en la coordinación del equilibrio y caminata, donde la mayoría de los infantes (68%) logro obtener en su mayoría la habilidad para caminar sobre objetos y a su vez desarrollar la motricidad fina, con el fin de que puede agarrar objetos pequeños sin dificultad alguna.
3	Rios (2019)	determinar de qué manera Palabras Clave: Estrategias	25 infantes de 3 años.	Aplicada	Causiexperimental	Construcción de la coordinación	Ejercitando las piernitas	En los resultados se aprecia que el 68% de los infantes a los que se les estimulo en base a las técnicas lúdicas

4	Ochoa et al. (2021)	Establecer el efecto de las actividades lúdicas sobre la psicomotricidad en infantes preescolares	30 infantes de 3 y 4 años.	Aplicada	Cuasiexperimental	<p>Práctica de actividades físicas</p> <p>Participación en actividades deportivas</p>	<p>Ejercitando los brazos</p> <p>Conociendo mi cuerpo</p> <p>Descubriendo mis articulaciones</p>	<p>previamente mencionadas desarrollaron de forma deficiente su aspecto psicomotor; asimismo, el 28% mantiene un grado regular de motricidad, por último, el 4% faltante mostraron una óptima respuesta. Esto quiere decir que el desarrollo psicomotor puede estar afectado por factores sociodemográficos que puedan suscitarse dentro del seno familiar.</p> <p>Después de la aplicación de las técnicas lúdicas para fomentar la capacidad psicomotora, el 94% lograron desarrollar la capacidad psicomotora, donde se vio una mejora en un 28% de niños que mejoraron su habilidad psicomotriz, asimismo, se concluye que la mejora dentro de esta habilidad se produce en base a la estimulación en base a la coordinación temporoespacial y la motricidad en general.</p>
---	---------------------	---	----------------------------	----------	-------------------	---	--	--

En la tabla 1, se puede observar la variedad de programas que se realizaron en función al desarrollo de las <sup>1</sup>estrategias lúdicas en el desarrollo psicomotor grueso de los infantes, por lo que, los diversos estudios tienen una tipología aplicado y un diseño cuasi experimental , donde se observa resultados favorecedores después de la aplicación de las estrategias, por lo que estas investigaciones muestran de forma concreta cual es la importancia y el efecto de <sup>1</sup>las estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en infantes de etapa pre escolar.

#### **IV. CONCLUSIONES**

**Primera:** El impacto de las estrategias lúdicas dentro del desarrollo psicomotor viene a ser muy relevante, ya que, por medio del juego se estimula no solo el desarrollo del cuerpo en su totalidad, sino también, el de los sentidos, proporcionando mayor control muscular, confianza en la utilización del cuerpo y demás.

**Segunda:** En edades de tres años los infantes van adquiriendo conocimiento acerca de habilidades nuevas, tales como la manipulación de objetos con mayor coordinación y destreza, además de ello, pueden hacer actividades que involucre la psicomotricidad fina.

**Tercera:** Dentro de la variedad de actividades lúdicas que promueven lo que es la mejor en el desempeño psicomotor se encuentra lo que son: el juego de las huellas, que beneficia la coordinación y equilibrio; la carretillera, que involucra aspectos de coordinación y fuerza motora; e imitar animales, que viene a ser una actividad que proporciona estímulo a casi todo el cuerpo.

## V. RECOMENDACIONES

**Primera:** A los directivos se sugiere poder brindar una capacitación a la plana docente encargada del nivel inicial donde se realice la estimulación pertinente y base a posturas corporales y acciones motoras que permitan soluciones a situaciones cotidianas.

**Segunda:** Brindar materiales de alta calidad y que sean didácticos para que los educadores de nivel pre escolar puedan tener los recursos necesarios para intervenir en los casos donde se encuentre déficits dentro del desarrollo psicomotor.

**Tercera:** Desarrollar la capacidad de construcción en los infantes para que así se pueda incentivar a <sup>14</sup> la práctica de actividad física y en la participación en situaciones o eventos deportivos, con la finalidad de que el niño participe en actividades innovadoras que fomenten su habilidad psicomotora.

**Cuarta:** La sociedad educativa, en este caso la plana docente, los padres de familia y los directivos se reforzar las alianzas para que así se logre una mejora dentro de la estimulación en las acciones motrices y autónomas de los infantes, con el fin de que pueda dominar su espacio y cuerpo como crea conveniente.

# 10.\_Mery\_Roxana-2da\_pasada.docx

## INFORME DE ORIGINALIDAD

10%

INDICE DE SIMILITUD

10%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	6%
2	Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar Trabajo del estudiante	1%
3	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	<1%
4	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
6	<a href="http://tesis.usat.edu.pe">tesis.usat.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
7	<a href="http://repositorio.ug.edu.ec">repositorio.ug.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%
8	<a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
9	<a href="http://americanae.aecid.es">americanae.aecid.es</a> Fuente de Internet	<1%

10	<a href="http://doaj.org">doaj.org</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="http://prezi.com">prezi.com</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://tesis.unsm.edu.pe">tesis.unsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://www.mineduacion.gov.co">www.mineduacion.gov.co</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://idoc.pub">idoc.pub</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado