



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
UTILIZADA POR EL DOCENTE PARA  
DESARROLLAR EL ESQUEMA CORPORAL EN NIÑOS  
DE NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES  
EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE ATE EN EL AÑO  
2019**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL  
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN  
EDUCACIÓN**

**AUTOR**

**CALDERON HUAYNATES ROXANA**

**ORCID: 0000-0002-6199-2432**

**ASESOR**

**MGTR. GONZALES CHAVEZ JUANA TORIBIA**

**ORCID: 0000-0002-8191-4845**

**LIMA – PERÚ**

**2019**

***EQUIPO DE TRABAJO***

**AUTOR**

Calderón Huaynates Roxana Jenisa

ORCID: 0000-0002-6199-2432

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Lima, Perú

**ASESOR**

Mg. Gonzales Chávez Juana Toribia

ORCID:

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación  
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Lima, Perú

**JURADO**

Venegas Gallardo Adelaida Lorenza

ORCID: 0000-0002-5871-5952

Arellano Jara Teresa del Carmen

ORCID: 0000-0003-3818-5664

Rojas Hilario Exalto Celso

ORCID: 0000-0001-6248-9903

**HOJA DE FIRMA DEL JURADO**

*Dra. Venegas Gallardo Adelaida Lorenza*

*Presidenta*

*Arellano Jara Teresa del Carmen*

*Secretaria*

*Rojas Hilario Exalto Celso*

*Miembro*

*Mg. Gonzales Chávez Juana Toribia*

*Asesora*

## **DEDICATORIA**

A Jehová, fuente inagotable de mis  
Fortalezas, a mí querido hijo Jhordan que ilumina mi sendero con su hermosa  
sonrisa, a mis amados padres por inspirarme con su ejemplo de vida y deseos de  
superación.

A todas las personas que me rodean y comparten un poco de su sabiduría con migo.

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer a Jehová que permite que todas nuestras metas y deseos se hagan realidad, agradezco a cada uno de los docentes de la ULADECH CATÓLICA por sus enseñanzas y buenos consejos ya que con ello cooperaron con mi formación profesional.

Quiero agradecer de manera especial a la Mg. Victoria Valenzuela Arteaga por su paciencia y gran vocación como docente, por motivarnos a perseguir nuestros sueños y ser perseverantes en el camino.

## RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue especificar los juegos utilizados como estrategia didáctica que emplea el docente para desarrollar el esquema corporal en estudiantes del nivel inicial. La metodología utilizada fue cuantitativa, nivel descriptivo, diseño no experimental. La población fue de 6 docentes y 170 estudiantes del nivel inicial. Se observó que las maestras de nivel inicial utilizan los juegos como estrategia didáctica para desarrollar el esquema corporal ya que como primera prioridad 83% (5) docentes optaron por el juego simbólico, 50% (3) docentes optaron por los juegos de experimentación, para la motricidad gruesa 33% (2) docentes optaron por los juegos de control de movimiento, para la motricidad fina 67% (4) docentes optaron por los juegos para la coordinación viso manual, para la expresión corporal 67% (4) docentes optaron por los juegos de imitación. En el proceso para conocer las condiciones actuales del esquema corporal en los niños se obtuvo el siguiente resultado un total de 71% de estudiantes sí reconocieron su esquema corporal y 29% de estudiantes no reconocieron su esquema corporal. Se concluye que como primera prioridad las maestras eligieron el juego simbólico, seguido de los juegos de experimentación, para la motricidad gruesa las docentes optaron por los juegos de control de movimiento, para la motricidad fina las docentes optaron por los juegos para la coordinación viso manual, para la expresión corporal las docentes optaron por los juegos de imitación, el 71% de estudiantes reconocen su esquema corporal y 29% de estudiantes no reconocen su esquema corporal, en las aulas de nivel inicial de 3,4, 5 años de las instituciones educativas San Miguel Arcángel N° 198, Huellitas de amor N° 206 de Ate en el año 2019, para fortalecer en el estudiante la construcción de su esquema corporal se proponen algunos juegos en esta investigación.

**Palabras clave:** Juegos, Esquema corporal.

### **ABSTRACT**

The objective of this research was to specify the games used as a teaching strategy used by the teacher to develop the body scheme in children at the initial level. The methodology used was quantitative, descriptive level, non-experimental design. The population was 6 teachers and 170 students of the initial level. It was noted that the initial level teachers used the games as a teaching strategy to develop the body scheme since as a first priority 83% (5) teachers opted for the symbolic game, 50% (3) teachers opted for experimentation games, according to gross motor skills they chose 33% (2) teachers opted for motion control games, for fine motor skills you can observe 67% (4) teachers opted for games for viso coordination 67% (4) teachers opted for imitation games. With regard to the identification process with which the current conditions of body scheme were accessed in the children, a total of 71% of students were obtained if they recognized their body scheme and 29% of students did not recognize their body scheme. It is concluded that as a first priority the teachers chose the symbolic game, followed by the experimentation games, for the gross motor skills the teachers opted for the movement control games, for the fine motor skills the teachers opted for the games for manual viso coordination For the corporal expression the teachers opted for imitation games, 71% of students recognize their body scheme and 29% of students do not recognize their body scheme, in the initial level classrooms of 3.4, 5 years of the institutions San Miguel Arcángel N ° 198, Huellitas de amor N ° 206 of Ate in the year 2019, to strengthen in the student the construction of their body scheme some games are proposed in this research.

**Keywords:** Games, body scheme.

## TABLA DE CONTENIDO

<b>EQUIPO DE TRABAJO</b> .....	ii
<b>HOJA DE FIRMA DEL JURADO</b> .....	iii
<b>DEDICATORIA</b> .....	iv
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	v
<b>RESUMEN</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b> .....	xi
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>II. REVISIÓN DE LA LITERATURA</b> .....	3
<b>2.1 Antecedentes</b> .....	3
<b>2.2 Bases teóricas</b> .....	10
<b>2.2.1. El juego</b> .....	10
<b>2.2.1.1 Tipos de juegos según Piaget</b> .....	10
<b>a. Juegos funcionales</b> .....	10
<b>b. Juegos simbólicos</b> .....	11
<b>c. Juegos reglados</b> .....	11
<b>2.2.1.2 Clasificación de los juegos según Karl Groos</b> .....	12
<b>a. Juego de experimentación</b> .....	12
<b>a. Juegos de locomoción</b> .....	12
<b>b. Juegos cinemáticos</b> .....	13



c. Juegos de lucha.....	13
d. Juegos tróficos .....	13
e. Juegos imitativos y de curiosidad .....	14
2.3.1 Juegos basados en el esquema corporal.....	16
A.    Juegos para la motricidad gruesa.....	16
a. Equilibrio .....	16
b. Postura .....	16
c. Lateralidad .....	17
d. Tono muscular.....	17
e. Control respiratorio.....	18
f. Juegos para la coordinación de la cabeza tronco y extremidades .....	18
B. Juegos para la motricidad fina .....	19
a. Seguimiento visual .....	19
b. Coordinación viso manual.....	19
C.    Juegos para la expresión corporal.....	20
III. METODOLOGÍA .....	21
3.1.    Diseño de la investigación.....	21
3.2 El universo.....	22
3.2.1 El área geográfica del estudio .....	22
3.3 Población y muestra .....	23
3.3.1 Población .....	23

3.3.1.1 Criterio de inclusión .....	23
3.3.1.2 Criterios de exclusión .....	24
3.3.2 Muestra.....	24
3.4 Definición y operacionalización de las variables .....	24
3.4.1 Definición de las variables .....	24
3.4.1.1 Variable 1: El juego.....	24
3.4.1.2. Variable 2: Esquema Corporal.....	25
3.4.2 Operacionalización de las variables .....	25
3.5 Técnica e instrumento .....	26
3.5.1 Técnica la encuesta .....	26
3.5.2 Instrumento el cuestionario .....	26
3.5.2.2 Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados .....	27
A. Validez del instrumento.....	27
B. Confiabilidad del instrumento .....	27
3.6 Plan de análisis.....	28
3.6.1 Medición de variables.....	28
3.6.1.1 Variable 1: El juego como estrategia didáctica.....	28
3.6.1.2 Variable 2: Esquema corporal.....	28
3.7 Matriz de consistencia .....	29
<b>IV.RESULTADOS.....</b>	<b>30</b>
<b>IV.CONCLUSIONES.....</b>	<b>42</b>

<b>RECOMENDACIONES</b> .....	42
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA</b> .....	43
<b>ANEXOS</b> .....	48

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de docentes y estudiantes de las instituciones educativas del Ámbito del Distrito de Ate.....	23
Tabla 2. Operacionalización de Variables .....	25
Tabla 3. Tipos de juegos utilizados. ....	30
Tabla 4. Experiencia de juegos utilizados en Clase.....	31
Tabla 5. Juegos para la motricidad gruesa utilizados en clase. ....	32
Tabla 6. Juegos para la motricidad fina utilizados en clase.....	33
Tabla 7. Juegos para la expresión corporal utilizados en clase. ....	34
Tabla 8. Reconocimiento del Esquema Corporal (5 años) .....	35
Tabla 9. Reconocimiento del Esquema Corporal (4 años) .....	36
Tabla 10. Reconocimiento del Esquema Corporal (3 años) .....	37
Tabla 11. Reconocimiento del Esquema Corporal en el total de la población encuestada.....	38

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Tipos de juegos utilizados.....	30
Figura 2 Experiencia de juegos utilizados en Clase. ....	32
Figura 3: Juegos para la motricidad gruesa utilizados en clase.....	33
Figura 4: Juegos para la motricidad fina utilizados en clase. ....	33
Figura 5: Juegos para la expresión corporal utilizados en clase.....	35
Figura 6: Reconocimiento del Esquema Corporal (5 años).....	36
Figura 7: Reconocimiento del Esquema Corporal (4años).....	37
Figura 8: Reconocimiento del Esquema Corporal (3años).....	38
Figura 9: Reconocimiento del esquema corporal. ....	39

## **INTRODUCCIÓN**

Un adecuado conocimiento del esquema corporal en la infancia es fundamental para el desarrollo de otras habilidades en la vida adulta ya que ayuda al control del cuerpo y el conocimiento de sí mismo. El desarrollo del esquema corporal está ligado al proceso de maduración neurológica del niño pues le permite conocer y aprender cada parte de su cuerpo a través de las acciones que realiza a diario siendo una de ellas el juego.

La investigación tuvo como finalidad utilizar el juego como estrategia didáctica para desarrollar el esquema corporal en estudiantes de nivel inicial, ya que es necesario trabajar en ello para evitar problemas de aprendizaje.

El niño aprende a través de movimientos de su cuerpo por ello las actividades de juego que realiza son utilizados como un instrumento educativo. De esta forma desde el punto de vista del desarrollo humano generar el auto concepto y la autoestima como bases para el crecimiento individual y colectivo, en el caso de los infantes conseguir el desarrollo equilibrado de su esquema corporal significa un recurso importante para integrar nuevos aprendizajes y conocimientos de su contexto.

Debido a la importancia que tiene el desarrollo del esquema corporal y las diversas dificultades que presentan al no ser desarrolladas es que se originó el actual trabajo de investigación como respuesta a las necesidades que tiene el docente para utilizar juegos como estrategias de aprendizaje para desarrollar el esquema corporal en estudiantes de educación inicial de 3 a 5 años.

El presente informe se basa en la línea de Investigación de la ULADECH católica de la escuela de Educación Intervenciones Educativas con Estrategias

Didácticas bajo el enfoque Socio Cognitivo orientadas al desarrollo del Aprendizaje en los estudiantes de Educación Regular de Nivel Superior Universitario y no Universitario del Perú”, como enunciado se formuló la siguiente pregunta: ¿Cuáles son los juegos empleados como estrategias didácticas que utiliza el docente para desarrollar el esquema corporal en estudiantes de nivel inicial de las instituciones educativas San Miguel Arcángel N° 198, Huellitas de amor N° 206 de Ate en el año 2019 y como objetivo general se propuso: especificar los juegos utilizados como estrategia didáctica que emplea el docente para desarrollar el esquema corporal en estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas San Miguel Arcángel N° 198, Huellitas de amor N° 206 de Ate en el año 2019, y como objetivos específicos se tuvo: Mejorar la actividad tónica en general para el desarrollo del esquema corporal con los estudiantes del nivel inicial, además de elaborar un proceso de identificación con el que se acceda conocer las condiciones actuales del esquema corporal en estudiantes de educación inicial y fortalecer en el estudiante la construcción de su esquema corporal.

La tesis de investigación contribuyo con nuevas perspectivas de uso de juegos basados en el desarrollo del esquema corporal; para tal fin la investigación se centró en diferentes juegos para ser utilizados como estrategias didácticas para propiciar el fortalecimiento y conocimiento de su esquema corporal.

La tesis de investigación fue cuantitativa, descriptiva de diseño no experimental la muestra fue de 6 docentes, 170 estudiantes del nivel inicial en las instituciones educativas del distrito de Ate y se aplicó el muestreo no probabilístico. Los resultados obtenidos como primera prioridad 83% (5) docentes optaron por el juego simbólico, como primera prioridad 50% (3) docentes optaron por los juegos de

experimentación, en cuanto a la motricidad gruesa eligieron como primera prioridad 33% (2) docentes, para la motricidad fina se puede observar que como primera prioridad 67% (4) docentes optaron por los juegos para la coordinación viso manual, para la expresión corporal se puede observar que como primera prioridad 67% (4) docentes optaron por los juegos de imitación. En el proceso de identificación con el que se accedió a conocer las condiciones actuales del esquema corporal en los estudiantes se obtuvo el siguiente resultado un total de 71% de estudiantes sí reconocieron su esquema corporal y 29% que no lo reconocieron. Se concluye que como primera prioridad las maestras eligieron el juego simbólico, seguido de los juegos de experimentación, para la motricidad gruesa las docentes optaron por los juegos de control de movimiento, para la motricidad fina las docentes optaron por los juegos para la coordinación viso manual, para la expresión corporal las docentes optaron por los juegos de imitación, el 71% de estudiantes reconocen su esquema corporal y 29% de estudiantes no reconocen su esquema corporal, en las aulas de nivel inicial de 3,4, 5 años de las instituciones educativas San Miguel Arcángel N° 198, Huellitas de amor N° 206 de Ate en el año 2019, para fortalecer en el estudiante la construcción de su esquema corporal se proponen algunos juegos en esta investigación.

## **II. REVISIÓN DE LA LITERATURA**

### **2.1 Antecedentes**

Alava y Saldaña (2016) tesis para optar por el título de Licenciada en ciencias de la Educación mención: Educadores de párvulos, titulada *“Influencia de las habilidades motrices y expresiones en la calidad de la capacidad de interacción con el entorno inmediato de los niños de 2 a 3 años. Guía didáctica con enfoque*

*participativo para docentes*". Guayaquil, Ecuador. El objetivo de esta tesis fue analizar el dominio de las destrezas motrices y expresiones así como respaldar la importancia de la relación con el medio que rodea a los niños de 2 a 3 años para el diseño de una guía didáctica con enfoque participativo para docentes. La metodología de esta investigación se apoya en diferentes lineamientos del trabajo factible basada en la investigación de campo. Se concluyó en lo siguiente. El centro infantil no cuenta con un espacio específico para realizar actividades para el desarrollo de las destrezas motrices. Los niños no manifiestan todo su desarrollo o al menos se encuentran sin la facultad de poder hacerlo libremente. Resaltan la poca información que los padres tienen sobre la estimulación de las habilidades de sus niños y la importancia que esta tiene en el desarrollo del mismo.

Martínez (2017) tesis para optar por el título de Grado Académico de Magister en Educación Inicial, titulada "*La expresión corporal en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de educación inicial 2 (3 a 4 años) de la escuela "Nahím Isaías Barquet"*". Quito, Ecuador. El Objetivo principal fue Analizar la influencia de la expresión corporal en el progreso de la motricidad gruesa en estudiantes de nivel inicial. La metodología aplicada tiene un enfoque cualitativo-cuantitativo, ya que mide cualidades relacionadas con el progreso de la motricidad gruesa en los alumnos, a las mismas que le asignó un valor numérico para realizar los cálculos de fiabilidad del instrumento y de correlación de las variables investigadas. Concluye en lo siguiente. La expresión corporal influye en el progreso de la motricidad gruesa, en los estudiantes del nivel inicial, por lo tanto el estudio evidencia la necesidad de que los docentes utilicen diversas estrategias de expresión corporal para desarrollar la motricidad gruesa en los alumnos.



Arévalo y Carreazo (2016) tesis para optar el título de Licenciatura en Pedagogía Infantil, titulada *“El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos”*. Cartagena, Colombia. El objetivo de esta tesis fue examinar el motivo del desinterés de los alumnos por las actividades académicas. La metodología de investigación fue cualitativa, descriptiva y sus resultados pueden generalizarse ya que utilizo el experimento y encuesta concluyendo en lo siguiente. Es sustancial recobrar el poder lúdico para los niños y su importancia en la educación ya que por medio de este se logra resultados considerables en todas las áreas.

Ospina (2015) tesis para optar al título Licenciado en Pedagogía Infantil titulada *“El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”* Espinal, Colombia. El objetivo de esta tesis fue manifestar que el juego es una habilidad que ayuda en el procesamiento del aprendizaje en los alumnos de educación preescolar su. La metodología aplicada fue cualitativa se sustenta en la etnografía y la indagación acción. Concluyendo en que los alumnos logran aprender entretanto juegan, la comunidad educativa comprendió y se adaptó a esta forma de producir aptitudes significativas en los alumnos sin llegar a saturarlos con ocupaciones que no promueven la mejora cognitiva del educando.

López y Zamora (2016) tesis para optar al título Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes titulada *“Propuesta pedagógica para el mejoramiento del Esquema Corporal de los estudiantes de transición B en el colegio Universidad libre de Colombia”*. Bogotá, Colombia. El objetivo de esta tesis fue implementar una propuesta pedagógica desde una sesión de educación física para mejorar el esquema corporal en los alumnos de transición para

con ello paliar las dificultades con otros aprendizajes unidos a este. La metodología fue la investigación acción con la cual se examina el cambio y comprensión de las dificultades ligadas con el esquema corporal en los educandos. Concluyen en que aplicar una propuesta pedagógica fundamentada en la psicomotricidad y de origen lúdico que permite llegar a los alumnos de manera integral, permitiéndoles deleite sensorio motor en todas las sesiones efectuadas y dándoles la oportunidad de descubrir y obtener un mayor entendimiento de sus aptitudes y desempeños.

Martínez y Pereira (2017) tesis para optar por el título de Licenciada en Pedagogía Infantil, titulada *“El Juego como Estrategia Didáctica para el fortalecimiento del Esquema Corporal en los niños y niñas del nivel transición del Centro Infantil Casita de Cuentos”*. El Bagre, Colombia. El objetivo de esta tesis fue Analizar el juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del esquema corporal en los estudiantes de transición. La metodología de su investigación fue cualitativa ya que por medio de este se considera que se puede abordar de una manera más amplia las necesidades que prestan la población objeto estudio, Concluyen en lo siguiente se logra evidenciar, que los juegos influyen positivamente en el desarrollo del esquema corporal de los estudiantes ya que se observaron mejoras en comparación con el inicio de la muestra, los alumnos presentaron mejoras notables en la implementación de la fuerza y respeto al espacio de los demás.

Agustín y Huanquis (2015) tesis para optar por el título profesional de Licenciado en Pedagogía y Humanidades Especialidad en educación inicial, titulada *“Programa cuentos psicomotrices en el desarrollo del esquema corporal en niños(as) de 3 años de la I. E. n° 342 "angelitos de Jesús" de Hualhuas, Perú*. El objetivo de esta investigación fue definir la contribución del programa "Cuentos

Psicomotores" en el desarrollo del esquema corporal en los educandos del nivel preescolar. La metodología que se utilizó fue el método científico, experimental para examinar y tratar los datos estadísticos emplearon la estadística descriptiva. Ambas autoras concluyen en lo siguiente. El programa "Cuentos Psicomotores" influye significativamente en el desarrollo del esquema corporal en los educandos del nivel preescolar ya que luego de la aplicación del programa la categoría del crecimiento del esquema corporal en los educandos es bueno. El uso del programa "Cuentos Psicomotores" como estrategia favorecen la educación al maestro y produce un nivel superior de aprendizaje significativo en lo que se refiere al esquema corporal.

Boggio y Omori (2017) En su tesis para optar el Título de Licenciadas en Educación con especialidad en Educación Inicial titulada *“El Desarrollo de las Nociones de Espacio, a través de una propuesta alternativa de Psicomotricidad en niños de 4 años en una Institución Educativa privada de Lima Metropolitana”*. Lima, Perú. Tuvo como objetivo reconocer de qué modo la psicomotricidad alternativa fomenta el desarrollo de las nociones de espacio en estudiantes de 4 a 5 años del nivel preescolar. La metodología de investigación fue de nivel descriptivo, tipo cualitativa al tener un número menor de estudiantes no seleccionaron una muestra. Concluyen en que las clases de psicomotricidad alternativa que se dan en la institución educativa, promueven la interiorización de las nociones espaciales por medio de la experiencia corporal, los momentos de la sesión bien planificados promueven al mantenimiento de una organización cognitiva, emocional imprescindible para el incremento de diversas destrezas. Asimismo los estudiantes llegaron a potenciar otras nociones y capacidades como son los de razonamiento matemático. En lo que se refiere a las habilidades sociales los educandos aprendieron

a respetar turnos, jugar con todos, prestar y compartir. Se fortaleció su parte emocional y motriz.

Arias y García (2016) tesis para optar al grado académico de: Maestro en educación con mención en pedagogía, titulada *“Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa el jardín de Ibagué.* Lima, Perú. El objetivo de su tesis fue definir de qué forma los juegos didácticos contribuyen en el pensamiento lógico matemático, en los estudiantes de preescolar. La metodología que aplicaron fue de tipo pre-experimental. Concluyeron en lo siguiente. Los juegos didácticos contribuyen eficazmente en el progreso del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de preescolar, ya que impulsan en ellos la organización, seriación, concepto de número y conservación de cantidad.

Cuba y Palpa (2015) tesis para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación Especialidad: A. P. Educación Inicial A.S. Niñez Temprana, titulada *“La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara”.* Lima, Perú. El objetivo de su tesis fue precisar si existe conexión entre el juego libre en los sectores y el incremento de la creatividad en los estudiantes de 5 años. Su metodología de investigación fue el hipotético deductivo diseño no experimental y transversal. Concluyen en que existe conexión entre el sector del hogar y el incremento de la creatividad, elocuencia, desarrollo de la flexibilidad, originalidad, sensibilidad ante los problemas, en los estudiantes de 5 años del nivel preescolar.

Plasencia (2015) tesis para optar el título Licenciada en Educación Inicial, titulada *“Juegos Psicomotrices y el conocimiento del Esquema Corporal en niños y*

*niñas de 3 años de la institución educativa particular “Valle Grande”, del Distrito de Casa Grande en el año 2015”.* Trujillo, Perú. El objetivo de su tesis fue identificar el grado de conocimiento del esquema corporal que muestran estudiantes de 3 años del nivel de preescolar. La metodología que utilizó fue el diseño pre experimental, Pre test y Post test con un solo grupo. Concluyó en lo siguiente de once estudiantes a quienes se les explico el experimento la mayor parte llego a mostrar el grado de entendimiento del esquema corporal propicio y se muestran en sus aptitudes, los estudiantes tiene un excelente grado motriz cognitivo y una aptitud deseada logrando así resultados óptimos.

Becerra (2016) tesis para optar el título profesional de licenciado en Educación, titulada *“Desarrollo psicomotor en los niños de cuatro años del nivel inicial de una institución educativa en Chiclayo, agosto de 2016”*. Chiclayo, Perú. El objetivo de su tesis fue precisar el grado de desarrollo psicomotor en los estudiantes del nivel preescolar. La metodología fue cuantitativa, no experimental, descriptiva, transversal y prospectiva en el cual se siguió una serie de pasos, lo que permitió explicar el objeto de estudio que fue el desarrollo psicomotor en los estudiantes de cuatro años. Concluye en que los estudiantes tienen mayor problema en las actividades de coordinación como son trasladar agua de un vaso a otro sin derramarla (45.45%), enhebrar una aguja con (59.10%), dibujar 9 o más partes de una figura humana con (84.10%), ordenar por tamaño (75%); en cuanto a motricidad el 43.2% de estudiantes presentaron un grado de riesgo y un 6.8% presentaron un grado de retraso, por lo que la investigadora propone planificar sesiones que favorezcan su adquisición de habilidades motrices gruesas y finas.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1. El juego**

Piaget (1946) destacó en sus diferentes observaciones la repercusión del juego en el desarrollo del niño. Vincula las actividades lúdicas con el desarrollo cognitivo, las diferentes maneras de jugar que se manifiestan durante el desarrollo del niño están estrechamente vinculadas a las modificaciones en la estructura cognitiva de los infantes.

Karl Groos (1902) menciona que el juego es un conjunto de actividades que prepara al niño y potencia capacidades necesarias para la vida adulta.

En su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Bruner (2002) Nos dice que en el juego el niño proyecta su vida interior hacia el exterior lo que no sucede con el aprendizaje ya que este se da de manera inversa. El juego permite modificar el entorno a voluntad, entretanto el aprendizaje es adquirido con la adaptación a sus circunstancias.

#### **2.2.1.1 Tipos de juegos según Piaget**

Según Piaget existen cuatro tipos de juego que corresponden a cada etapa que son: De 0 años etapa sensorio motor, tipo de juego funcional/construcción, 2 años etapa, pre operacional, tipo de juego simbólico/construcción, 6 años etapa operacional concreto, tipo de juego reglado/construcción, 12 años etapa operacional formal, tipo de juego Reglado/construcción.

##### **a. Juegos funcionales**

Los juegos funcionales se desarrollan en la fase sensorio motora consta de la repetición de actividades para adaptarse luego a estas .Ejemplo la manipulación de objetos para explorar su forma, tamaño etc.

## **b. Juegos simbólicos**

Consiste en la simulación de situaciones, objetos, personas que en el momento no están presentes. Ayuda a desarrollar la creatividad del niño, su inteligencia y lo ayuda a comprender, asimilar su entorno. Es común ver jugar a los niños como si fueran policías, doctores o con su amigo inventado por ellos mismos. Exhibiendo su mundo interior.

## **c. Juegos reglados**

En este tipo de juegos se utilizan reglas y normas que no limitan la acción permitiendo que los niños interactúen entre sí. Los niños cumplen con las reglas por que aceptan que solo así el juego será efectivo. De los 3 a 4 años gustan de juegos físicos, en las que aplican normas simples, respetar turnos, mantener su posición, hablar cuando le toca. etc. Se inicia con algunas reglas dos o tres, para después ir incrementando reglas más complicadas. Según su madurez cognitiva planifica tácticas y analizan sus acciones para localizar el error y corregirlo, según prosperen en el juego van obteniendo experiencia.

De 6 a 12 años se tornan difíciles ya que se emplean estrategias y se planifican acciones anterior a esta edad los niños desarrollaron destrezas que los ayudan en el juego. Estos juegos son los que se mantiene durante la vida adulta y juegan no porque se le impone cumplir con las reglas más bien por seguir reglas que lo ayuden alcanzar la meta.

Para que los niños se adapten a este tipo de juegos los padres deben acompañarlos hasta que ellos logren dominarlos, estos juegos ayudan a fortalecer la inteligencia emocional en los niños.

El uso de piezas de diferentes tamaños, formas y colores permiten al niño crear diferentes construcciones es una forma de juego simbólico pero más complejo según van armando las piezas se tornan parecidas a los objetos reales.

Para encajar las piezas correctamente el niño debe dominar la coordinación viso manual y la motricidad fina estos juegos no pasa de moda y tanto niños como adultos los utilizan.

### **2.2.1.2 Clasificación de los juegos según Karl Groos**

Karl Groos (1902) menciona que el juego es un conjunto de actividades que prepara al niño y potencia capacidades necesarias para la vida adulta.

En su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”. Clasifica los juegos en: Juegos de experimentación, juegos de locomoción, juegos cinemáticos, juegos de combate, juegos arquitectónicos, juegos tróficos, juegos imitativos y de curiosidad.

#### **a. Juego de experimentación**

Estos juegos radican, con frecuencia, en el instinto de desmontar sistemáticamente objetos para conocerlos y explorarlos, su inclinación se basa en su investigación de sus destrezas motrices para encontrar algún objeto que cubra su necesidad exploratoria.

#### **a. Juegos de locomoción**

Son aquellos que tienen como base única un cambio de lugar. Algunos se basan en repetir resultados obtenidos de forma casual. Groos señala los efectos o chasquidos de salpicar en charcos. Jugar con el agua, cogerla, derramarla, pasar arena de mano en mano, que no requiere de gran pericia y genera cambios evidentes. Para los niños los juegos con agua, barro son sus preferidos



### **b. Juegos cinemáticos**

Son juegos con presa animada real o presa animada imaginaria. Existen muchos ejemplos como: el gato y su ovillo de lana; un perro y un trozo de madera.

### **c. Juegos de lucha**

Es común en animales pero también se presenta en el hombre, a menudo se observa estos juegos entre los jóvenes de la manada; en el caso de los adultos del mismo sexo es esencialmente para obtener el liderazgo y mantener ciertas jerarquías en el grupo.

En los hombre un juego de lucha puede terminar en una guerra es por ello que tenemos que tener en cuenta que en el juego no se ataca para discutir se realiza el juego meramente por placer.

### **Juegos arquitectónicos**

Son los llamados de construcción para este juego se utiliza piezas de diversas formas y tamaños que permite diferentes combinaciones para crear estructuras; están los legos y otros que hoy en día tienen estas cualidades.

En los más pequeños se trata solo de manejo de piezas; agrupamiento, clasificación, conteo y apiñación. A medida que el niño crece va obteniendo experiencia y los utiliza para formar objetos, que se parezcan a los reales convirtiéndose en una herramienta útil para el desarrollo motriz y cognitivo del niño.

### **d. Juegos tróficos**

También se denominan de adopción, en estos juegos prima la necesidad de adoptar una persona o animal con el fin de establecer un vínculo emocional que le será útil pues los prepara para afrontar responsabilidades futuras. En los niños desarrolla diferentes valores y empatía con los demás.

### **e. Juegos imitativos y de curiosidad**

Son una forma de descubrir el mundo, jugar imitando a los adultos les permite relacionarse con sus pares para practicar sus capacidades sociales. Al ir creciendo su capacidad e imitación aumenta y ya no solo imita conductas sino también voces y contextos de forma libre.

El beneficio de este tipo de juegos radica en su desarrollo cognitivo y les resulta libertador, aumenta su creatividad y curiosidad.

### **2.3. Esquema corporal**

Es el concepto de la imagen corporal que uno tiene de sí mismo siendo este concepto definido por varios autores que evidencian una estrecha conexión entre esquema corporal y la actividad sensorio motriz ya que esta permite el desarrollo del conocimiento del mismo. Para F. Jiménez en su libro talleres de actividades para el desarrollo del esquema corporal, define el esquema corporal como una estructura total o segmentaria en función de la globalidad corpórea, el espacio y objetos de su entorno. Considera el vínculo que existe entre el desarrollo psicomotor y el desarrollo del esquema corporal.

J. Le Boulch sugiere la asociación del esquema corporal “al conocimiento inmediato y continuo que nosotros tenemos de nuestro cuerpo en estado estático o movimiento, en relación con sus diferentes partes y sobre todo en relación con el espacio y los objetos que nos rodean” desde este punto la construcción del esquema corporal radica en el conocimiento del propio cuerpo y la percepción de su entorno.

Para Ajuriaguerra “el esquema corporal comprende la suma de sensaciones Y sentimientos que concierne al cuerpo, el cuerpo como se siente”.

Resalta el sentimiento que tiene el individuo consigo mismo y que son

vitales para el ser humano.

Para diferenciar esquema corporal de imagen corporal los siguientes autores nos dice lo siguiente.

Según Lázaro y Berruezo “la noción esquema corporal permanece claramente vinculada a la neurología, la noción imagen corporal aparece más vinculada a lo psicológico, al aspecto libidinal del cuerpo, al sentimiento del cuerpo que se tiene. En este sentido, lo que la imagen corporal añadiría al esquema corporal sería la presencia de la mirada del otro, el aspecto relacional, el componente social sin el que cada uno de nosotros no podría ser él mismo.”

Varios autores coinciden en que el concepto de esquema corporal comienza en los primeros días de vida del niño y culmina en la pubertad. Este método es inseparable de los procesos perceptivos, cognoscitivos y prácticos que están unidos la maduración neurológica y sensitiva... “(Cobos, 2007, pág. 44)

Si el esquema corporal no es bien desarrollado la imagen corporal también sufrirá afectaciones.

El esquema corporal es fundamental para la psicomotricidad ya que la psicomotricidad gruesa y fina se construye con el conocimiento general del propio cuerpo que inicia desde el vientre de la madre y luego al salir conoce el medio que lo rodea por medio de su cuerpo.

### **Motricidad Gruesa**

El autor Comellas (2003) menciona, que la motricidad gruesa es el dominio y coordinación de los grandes movimientos del cuerpo como saltar, caminar, gatear, rodar. Posteriormente el niño logrará ejecutar funciones en la vida cotidiana sin dificultad.

### **2.3.1 Juegos basados en el esquema corporal**

Estos juegos fueron adaptados por la autora de este trabajo de investigación en base a juegos ya existentes.

#### **A. Juegos para la motricidad gruesa**

##### **a. Equilibrio**

El juego de la tiza: Este juego consiste en lanzar la tiza a una determinada distancia luego se avanza con un solo pie hasta donde se está la tiza para recogerla.

El juego de la bailarina o de la grulla: Consiste en colocarse en forma recta con los brazos hacia arriba y las palmas juntas, una de las piernas tiene que estar flexionada y apoyada en la otra pierna. Si es de la grulla mueve los brazos, si es de la bailarina jira lentamente. El ganador es quien mantenga el equilibrio sin caer.

El juego de la cadena: Para este juego se colocan uno detrás del otro poniendo la mano en el hombro del compañero que está delante luego tendrán que levantar la mano o la pierna según la indicación del compañero que está delante.

El juego de la elevación: En este juego se mantendrá los pies en el suelo luego se alzará el cuerpo con los talones sin perder el equilibrio.

##### **b. Postura**

El juego del gato tranquilo, gato enfadado: En este juego los niños se colocan con las palmas de las manos y los pies sobre el suelo un pitazo del silbato significa que el gato está feliz y deben colocarse con la espalda plana al suelo dos pitazos que el gato está enojado y deben levantar el abdomen y curvar la espalda.

El juego del Petrificado: Para este juego se necesita un aparato de música. Se pone música para que bailen. Luego de un tiempo se detiene la música y los niños se quedan estáticos en su posición. Pierde el juego el niño que se mueve.

El juego de la fuerza centrífuga: Forman un círculo; los niños giran hacia un lado o hacia el otro según la indicación, el profesor va indicando: "Rápido, rápido" y cuando lo decida pita el silbato. Los niños se sueltan y se detienen manteniendo el equilibrio para neutralizar la fuerza centrífuga.

### **c. Lateralidad**

El juego de la manzana – naranja: Se sientan y deben imaginar que tienen una manzana en la mano derecha y una naranja en la mano izquierda. El profesor menciona derecha y los niños dicen "manzana", cuando dice izquierda, los niños dicen "naranja". Se puede variar el ritmo y aumentar otras indicaciones.

El juego atrapo mi zapato: Forman dos equipos, cada equipo se coloca en un extremo del patio. El profesor los ayuda a quitarse los zapatos y los ponen en el medio del patio, al pitar el silbato, todos se ponen el zapato derecho luego al pitar nuevamente el silbato se ponen el silbato izquierdo gana el equipo que se ponga los zapatos en el menor tiempo posible.

El juego de los globos voladores: En este juego los niños tiene que poner su mano debajo de su polo y con una sola mano intentaran dar golpes suaves a los globos para que estos no caigan al suelo se trabajara con las dos manos en diferentes turnos.

### **d. Tono muscular**

El juego de las serpientes encantadas: Repartidos por el espacio se mueven como serpientes. Cuando la música se detiene, "vuelven al cesto" y se mantienen en reposo.

El juego de los osos dormidos: Se coloca dos alumnos en el piso estos simulan que están dormidos, los demás alumnos se acercan para despertarlos intentando hacerlo de diferentes formas de repente se despiertan e intentan atrapar a los demás si logran atrapar a uno de ellos este tomara el lugar del que lo atrapo.

El juego día y noche: Se muestran dos imágenes una del sol y el otro de la luna al ver la imagen del sol los alumnos caminan rápido levantando los brazos, cuando vean la luna se desplazan despacio y bostezando como si tuvieran sueño.

#### **e. Control respiratorio**

El juego Achicar: Seleccionar dos equipos de tres integrantes este juego consta en pasar el agua de una jarra a la otra utilizando un sorbete en el menor tiempo posible. Para tal fin se deben turnar los integrantes del equipo cuantas veces lo crean conveniente hasta lograr el cometido.

El juego de las pompas de jabón: Los niños se agrupan alrededor de un recipiente que contiene jabón líquido; a la indicación forman burbujas de jabón soplando con sus sorbetes. El profesor indica: "Grandes", "pequeñas", "sobre la mano", "una dentro de la otra" etc.

El juego de Acaparar bolas: Se forman dos equipos; esparcimos bolitas de papel crepe por el espacio a la indicación, cada equipo procura llevar la mayor cantidad de bolitas a su espacio. Los niños no deben tocar las bolitas solo empujarlas soplando. Ganará el equipo que consiga acaparar más bolitas de papel.

#### **f. Juegos para la coordinación de la cabeza tronco y extremidades**

Seguir al rey: Los alumnos se colocan en fila, unos detrás de otro, el alumno que va en primer lugar, será el rey y sus sirvientes. Los movimientos que realiza el rey deben ser repetidos por los sirvientes los alumnos se turnaran para ocupar el lugar del rey.

Zapatilla por detrás: Para este juego los alumno forman una rueda, un alumno ira cantando alrededor de ellos con una zapatilla en la mano "La zapatilla por detrás, tris tras, ni la ves ni la verás, tris tras, mira para arriba, que caen sandias, mira para abajo

que caen garbanzos..." el alumno dará al menos dos indicaciones que el resto realizara. De repente deja la zapatilla detrás de uno de ellos y este lo perseguirá y lo atrapará antes que logre sentarse de lo contrario continua con el turno él.

“Los robots”: En el patio se da la indicación a los alumnos se menciona que serán robots con pilas nuevas pero cada vez que suena el silbato la batería perderá energía hasta terminarse por completo o podrán ser recargadas si dos alumnos realizan el mismo movimiento dos veces.

## **B. Juegos para la motricidad fina**

### **a. Seguimiento visual**

El juego de grandes y pequeñas: Se colocan pelotas en diferentes lugares los alumnos se desplazan independientemente por el espacio. Se indicara "grandes" o "pequeñas" cogen la pelota que se indicó y se sientan.

El juego del hipnotizador: El profesor se coloca delante de los alumnos que están formados en una fila y los mira fijamente. Él se mueve lentamente avanzando los alumnos para evitar perder el contacto con el profesor lo siguen en la misma dirección. El juego del Espejo: Los niños se sientan en parejas uno enfrente al otro, observándose; uno de ellos se mueve y su compañero tiene que copiar sus movimientos cual espejo.

### **b. Coordinación viso manual**

El juego de mano en mano: Se forman dos equipos, los niños se sientan en hileras se entrega una pelota por equipo. Las pelotas darán la vuelta lo más rápido posible como sigue; uno de los niños sujeta la pelota con las manos y la pasa a las manos del compañero, evitando que caiga al piso. Si la pelota cae, se reanuda el juego.

El juego de atrapa manzanas: Se forman equipos se colocan unos frente a otros un grupo deberá lanzar las manzanas mientras que el otro las atrapa. Gana el que atrape más manzanas.

El juego de Perros, gatos y serpientes: Se forman tres equipos cada quien con su casa los cuales se atrapan como sigue: Perros P atrapan únicamente a Gatos G, Gatos únicamente atrapan Serpientes S y Serpientes únicamente atrapan Perros. Cada captura será llevada de la mano hasta la casa del captor. Cada captura podrá ser salvada por miembros de su casa si los tocan con la mano.

### **C. Juegos para la expresión corporal**

Juego del Descubriendo al Intruso: Los alumnos se sientan en el piso y se agrupan de a dos y se sientan frente a frente la fila del lado derecho se denomina rojo y la del lado izquierdo azul. Los alumnos del equipo rojo representan con su cuerpo la acción que desean realizar y los alumnos del equipo azul adivinan cual es la acción el equipo que adivine más acciones gana.

El juego del Hombre del tiempo: Los niños se cogen de la mano y forman una rueda uno de ellos se pone en el medio para ser “El hombre del tiempo “este deberá nombrar diferentes estados del clima para que sus compañeros actúen de acuerdo al clima que se menciona, los climas serán mencionados despacio para dar tiempo a sus compañeros de adoptar nuevas posiciones.

El juego de Continuar la historia: En grupos de tres los alumnos representaran un cuento corto que el profesor les mencionara al oído, los demás grupos adivinaran el nombre del cuento el grupo que logre acertar tomara el lugar de ese grupo y representara el cuento que los perdedores mencionen, gana el equipo que quede al final y su representación será adivinada por los grupos perdedores.



### **III.METODOLOGÍA**

#### **3.1. Diseño de la investigación**

El tipo de la investigación fue cuantitativa según Sarantakos (1998) el tipo de Investigación cuantitativa es aquella que permite examinar los datos de manera científica, o más específicamente en forma numérica, generalmente con ayuda de herramientas del campo de la estadística. La metodología cuantitativa requiere que entre los elementos del problema de investigación exista una relación cuya naturaleza sea representable por algún modelo numérico ya sea lineal, exponencial o similar.

El nivel fue descriptivo según Gross (2010) el nivel de investigación es descriptiva porque no se limita a la recolección de datos. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis.

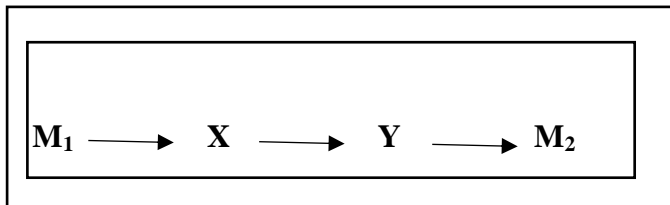
Por lo tanto la investigación fue cuantitativa de tipo descriptiva y predice e identifica el problema y cuantitativa por cuanto se realiza una recolección de datos en base a una población objeto de estudio. La investigación fue descriptiva ya que solo se limita a dar las características de las variables.

Tamayo (2005) los estudios descriptivos recogen sus características externas: enumeración y agrupamiento de sus partes, las cualidades y circunstancias que dejan entrever.

El diseño fue no experimental, según Christensen (1980) es cuando el investigador observa los fenómenos tal y como ocurren naturalmente, sin intervenir en su desarrollo. Hace referencia a tipos y a diseños de investigación. En cuanto a los

primeros menciona, según sus objetivos externos, los puros y aplicados, mientras que según sus objetivos internos, describe los exploratorios, descriptivos y explicativos.

Carlos (2007) indica que el diseño de la investigación tiene como propósito establecer las características de las variables.



**Dónde:**

**M<sub>1</sub> = Docentes**

**M<sub>2</sub> = Estudiantes**

**X: Juego**

**Y: Esquema corporal.**

### **3.2 El universo**

Según los propósitos de investigación el universo estuvo conformado por todos los docentes y estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas ubicadas en el ámbito del distrito de Ate.

#### **3.2.1 El área geográfica del estudio**

El área geográfica donde se realizó el estudio está ubicada en el distrito de Ate.

Ubicado en la parte central y oriental de la Metrópoli Limeña, sobre el margen izquierdo del Valle del Río del Rímac, Provincia y departamento de Lima, Perú.

Superficie: 77.72 Km<sup>2</sup>, Altitud: 355 m.s.n.m, Capital: Vitarte, Reconocimiento: Decreto de Ley N° 27972; 04 de agosto de 1821.

Limita por el norte con los distritos de Lurigancho- Chosica, Santa Anita, El Agustino, al sur: Con los distritos de La Molina, Cieneguilla, Santiago de Surco, por el este con el distrito de Chaclacayo, al oeste con los distritos de San Luis y San Borja.

### 3.3 Población y muestra

#### 3.3.1 Población

La población estuvo conformada por 6 docentes y 170 estudiantes de 3, 4,5 años de educación inicial de las instituciones educativas de esta investigación del distrito de Ate.

Tamayo y Tamayo (1997) "La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación" (P.114)

**Tabla 1. Población de docentes y estudiantes de las instituciones educativas del Ámbito del Distrito de Ate.**

Distrito	I.E	Nº docentes			Total	Nº estudiantes			
		3	4	5		3	4	5	Total
Ate	I.E.I. 206 Huellitas de Amor	1	1	1	3	30	28	30	88
	I.E.I. 198 San Miguel Arcángel	1	1	1	3	27	25	30	82
	<b>TOTAL</b>				<b>6</b>				<b>170</b>

**Fuente:** secretaría de las instituciones educativas de Ate

#### 3.3.1.1 Criterio de inclusión

Se tuvo en cuenta solo 6 docentes y 170 estudiantes de 3, 4,5 años de educación inicial de las instituciones educativas de esta investigación y del distrito de Ate.

Según Moreno (2013) precisa que son las características completas de los integrantes de la población estudiada que permitan su ingreso, forma parte de la población objeto de estudio.

#### **3.3.1.2 Criterios de exclusión**

No se tomaron en cuenta a aquellos docentes y estudiantes que pertenecen al nivel Primaria y Secundaria con todas sus áreas de las instituciones educativas de esta investigación y del distrito de Ate incluidas las de nivel inicial.

Moreno (2013) precisa son las características que no debe tener para participar en la investigación.

#### **3.3.2 Muestra**

La muestra fue censal igual a la población es decir 6 docentes y 170 estudiantes ya que según lo que indica Hernández citado en Castro (2006) expresa que "si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población es igual a la muestra" (p.69).

Según La Torre y otros (2012) indica que muestra: es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico.

### **3.4 Definición y operacionalización de las variables**

#### **3.4.1 Definición de las variables**

Es un proceso metodológico que consiste en descomponer deductivamente las variables que componen el problema de investigación, partiendo de lo general a lo específico.

##### **3.4.1.1 Variable 1: El juego**

Gomendio (1991) la psicomotricidad vivenciada tiene como fundamento práctico y punto del juego, el cual es más que una simple diversión: es la forma

propia de actuar del niño, manera con que este descubre el mundo a través de la acción sobre su cuerpo, sobre los objetos y sobre los otros. A partir del juego el niño le dará significado a sus descubrimientos y podrá consolidar sus diversos aprendizajes.

### 3.4.1.2. Variable 2: Esquema Corporal

Cobos (2007) el concepto de esquema corporal, somatognosia o imagen de sí mismo, se refiere a un proceso complejo que comienza desde los primeros días de vida y que culmina, en la opinión de la mayoría de los autores, cuando el niño llega a la pubertad. Este proceso es indisoluble de procesos perceptivos, cognoscitivos y prácticos y está directamente relacionado con la maduración neurológica y sensitiva.

### 3.4.2 Operacionalización de las variables

*Tabla 2. Operacionalización de Variables*

VARIABLE DE ESTUDIO.	DEFINICION		DIMENSIONES.	INDICADOR
<b>EL JUEGO</b>	CONCEPTUAL	OPERACIONAL	<b>a. Funcional</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipulan objetos para explorar su forma y tamaño.</li> </ul>
	“El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. Jean Piaget (1956)	El juego es un conjunto de actividades divertidas que el niño realiza para expresar su mundo interior y explorar su entorno.	<b>b. Simbólico</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad e inteligencia, comprende y asimila su entorno.</li> <li>• Juega imitando a los adultos, situaciones de la vida cotidiana</li> <li>• Imaginación</li> </ul>
			<b>c. Reglado</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetar turnos, mantener su posición, hablar cuando le toca otros.</li> <li>• Planifica tácticas</li> </ul>

<p><b>ESQUEMA CORPORAL</b></p>	<p>“El conocimiento inmediato y continuo que nosotros tenemos de nuestro cuerpo en estado estático o movimiento, en relación con sus diferentes partes y sobre todo en relación con el espacio y los objetos que nos rodean” J. Le Boulch (1987)</p>	<p>Es la representación mental de nuestro cuerpo, el conocimiento de cada parte de este y de su relación con el entorno que nos rodea.</p>	<p><b>Motricidad gruesa.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Equilibrio.</li> <li>- Postura.</li> <li>- Lateralidad.</li> <li>- Tono muscular.</li> <li>- Control respiratorio.</li> <li>- Coordinación dinámica general</li> </ul>
--------------------------------	--	--	--

### 3.5 Técnica e instrumento

La técnica estuvo referida a la aplicación de la encuesta, siendo el cuestionario, lista de cotejo los instrumentos que permitieron recoger información para determinar la naturaleza de las variables.

#### 3.5.1 Técnica la encuesta

Gaudy (2012) las técnicas constituyen el conjunto de mecanismos, medios o recursos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos sobre los cuales se investiga. Por consiguiente, las técnicas son procedimientos o recursos fundamentales de recolección de información, de los que se vale el investigador para acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento.

#### 3.5.2 Instrumento el cuestionario

Rodríguez y García (1996) este instrumento se asocia a enfoques y diseños de investigación típicamente cuantitativos, porque se construye para contrastar puntos de vista, porque favorece el acercamiento a formas de conocimiento nomotético no

ideográfico, porque su análisis se apoya en el uso de estadísticos que pretenden acercar los resultados en unos pocos elementos (muestra) a un punto de referencia más amplio y definitivo (población) y en definitiva, porque suelen diseñarse y analizarse sin contar con otras perspectivas que aquella que refleja el punto de vista del investigador.

### **3.5.2.1 Lista de Cotejo**

Consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas). Básicamente es un instrumento de verificación, se emplea como un mecanismo de revisión durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de ciertos indicadores prefijados y la revisión de su logro o de la ausencia del mismo.

Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le asigne, siempre y cuando dichas decisiones respondan a los requerimientos efectivos en el aula (Luna, M. A., 2007).

### **3.5.2.2 Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados**

Instrumentos validados por el experto con juicio de valor la Mg. Victoria Valenzuela Arteaga y solo se hizo la validez constructo.

#### **A. Validez del instrumento**

También denominada exactitud, corresponde al grado en que una medición refleja la realidad de un fenómeno o capacidad de medición o clasificación de un método o instrumento para aquello que fue propuesto o sea que mida o clasifique lo que efectivamente analizamos y no otra cosa.

#### **B. Confiabilidad del instrumento**

La confiabilidad de los componentes del instrumento se obtiene mediante la correlación que presentan sus ítems entre sí mismos y el concepto para el cual fue creado.

Bernal (2000:218) afirma que la pregunta clave para determinar la confiabilidad de un instrumento de medición es: Si se miden fenómenos o eventos una y otra vez con el mismo instrumento de medición, se obtienen los mismos resultados u otros muy similares.

### **3.6 Plan de análisis**

Para esta investigación se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación.

Para el análisis de los datos se utilizó el programa Microsoft y Excel 2010.

El procesamiento, se hizo sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: docentes de aula y estudiantes.

#### **3.6.1 Medición de variables**

##### **3.6.1.1 Variable 1: El juego como estrategia didáctica**

Para la medición de la variable el juego como estrategia didáctica, se utilizó el cuestionario que consta de dos partes con 5 preguntas en total que va dirigido al docente de aula.

##### **3.6.1.2 Variable 2: Esquema corporal**

Para la medición de la segunda variable se utilizó la lista de cotejo que contiene las habilidades que se deben evaluar en el área de Psicomotricidad.



### 3.7 Matriz de consistencia

El juego como estrategia didáctica utilizada por el docente para desarrollar el esquema corporal en estudiantes de nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Ate en el año académico 2019.

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES DIMENSIONES	MUESTRA	DISEÑO	INSTRUMENTO
¿Cuáles son los juegos utilizados por el docente como estrategia didáctica para desarrollar el esquema corporal en niños de nivel Inicial de las instituciones educativas del distrito de Ate en el año 2019?	<p><b>Objetivo general:</b> Especificar los juegos utilizados como estrategia didáctica que emplea el docente para desarrollar el esquema corporal en estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas San Miguel Arcángel N° 198, Huellitas de amor N° 206 de Ate en el año 2019</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> Establecer cuáles son los juegos que utiliza el docente como estrategias didácticas para el desarrollo del esquema corporal en los estudiantes del nivel inicial. Elaborar un proceso de identificación con el que se acceda conocer las condiciones actuales del esquema corporal en estudiantes de educación inicial. Fortalecer en el estudiante la construcción de su esquema corporal.</p>	<p><b>Variable 1:</b> El juego</p> <p><b>Dimensiones:</b> a. Funcional b. Simbólico c. Reglado d. Construcción</p> <p><b>Variable2:</b> Esquema Corporal.</p> <p><b>Dimensiones:</b> Motricidad gruesa. Motricidad fina. Expresión corporal.</p>	<p><b>Población:</b> Estuvo conformada por 6 docentes y 170 estudiantes de 3, 4,5 años de educación inicial de las instituciones educativas de esta investigación del distrito de Ate. <b>Muestra:</b> Estuvo conformada por 6 docentes y 170 estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas ubicadas en el distrito de Ate.</p>	<p><b>Tipo de Investigación:</b> Cuantitativa</p> <p><b>Nivel:</b> Descriptivo</p> <p><b>Diseño:</b> No Experimental</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <math>M_1-X-Y- M_2</math> </div> <p>Dónde M = Muestra X = Juegos. Y = Esquema Corporal.</p>	<p><b>El Cuestionario:</b> Diseñado especialmente para esta investigación por la universidad.</p>

### 3.8 Principios Éticos

En lo que se refiere a los principios éticos se obtuvo el consentimiento de los participantes de la investigación con pleno conocimiento de sus derechos y fueron tratados con respeto y atención tomando en cuenta que los niños son un fin y no un medio para conseguir un propósito. Es por ello que los niños que intervinieron en esta investigación tuvieron libertad para expresarse. Se tuvo en cuenta la confidencialidad para proteger a los niños que fueron parte de la muestra de análisis en su calidad de informantes de la investigación, para tal fin los se utilizó códigos

para evitar informar sobre la identificación de los integrantes, también los resultados se utilizaron solo para la investigación y se respetó la validez de estos sin manipularlos para que así muestren calidad y veracidad, que le proporcionen integridad a la investigación.

#### **IV.RESULTADOS**

Después de haber tabulado los datos respecto a: Juegos y Esquema Corporal.

Se presentan los resultados haciendo uso de tablas y gráficos, que a continuación se detalla.

##### ***I. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE CLASE***

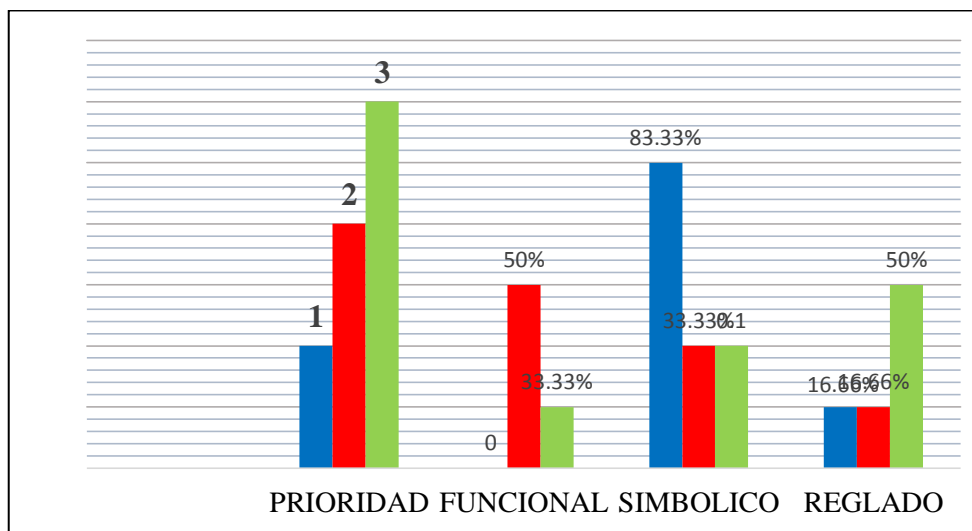
***Tabla 3. Tipos de juegos utilizados.***

<b>PRIORIDAD</b>	<b>FUNCIONAL</b>	<b>SIMBOLICO</b>	<b>REGLADO</b>	<b>TOTAL</b>
<b>1°</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>6</b>
<b>2°</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>6</b>
<b>3°</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>6</b>

***Fuente: Cuestionario aplicado a docentes 2019.***

***Figura 1: Tipos de juegos utilizados.***

PRIORIDAD	EXPERI MENTAC IÓN	LOCOMOC IÓN	CINEMÁ TICOS	COMBATE.	ARQUIT ECTÓNI COS	TRÓFIC OS.	IMITA TIVOS Y DE CURIO SIDAD	TOTAL
<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>6</b>



***Fuente: tabla 3***

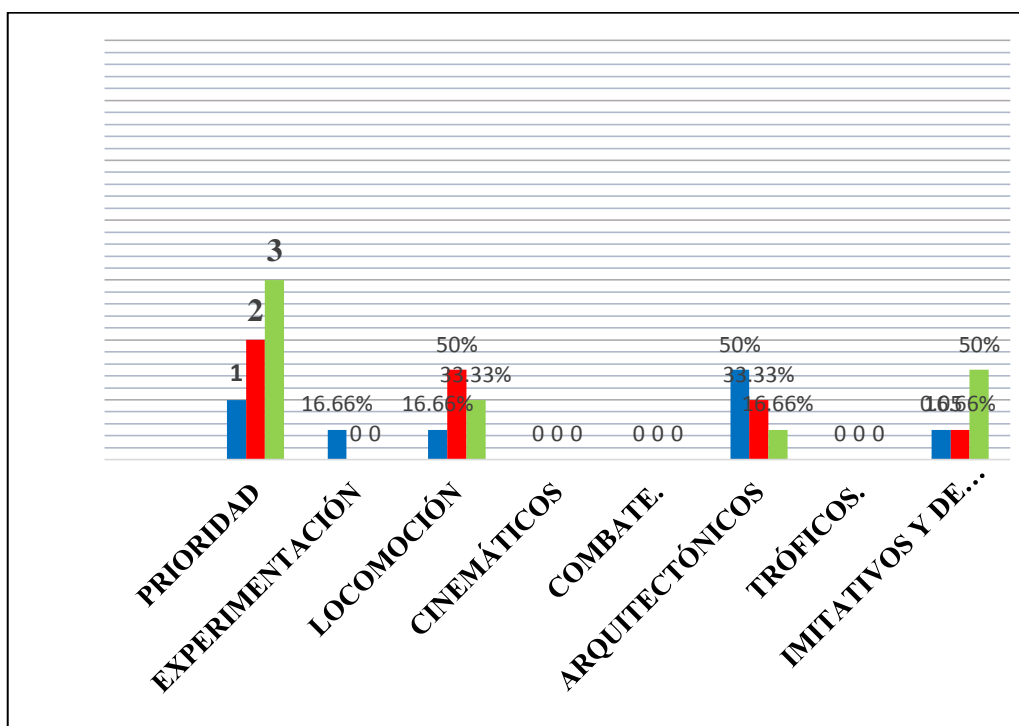
Según la tabla 3 figura 1; se puede observar como primera prioridad 83% (5) docentes utilizaron el juego simbólico, como segunda prioridad 50% (3) docentes utilizaron el juego funcional y como tercera prioridad 50% (3) docentes utilizaron el juego reglado.

***Tabla 4. Experiencia de juegos utilizados en Clase.***

PRIORIDAD	EQUILIBRIO	POSTURA	LATERALIDAD	TONO MUSCULAR	CONTROL RESPIRATORIO	CONTROL DEL MOVIMIENTO	TOTAL
3	0	2	0	0	1	0	6

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes 2019.*

*Figura 2: Experiencia de juegos utilizados en Clase.*



*Fuente: tabla 4*

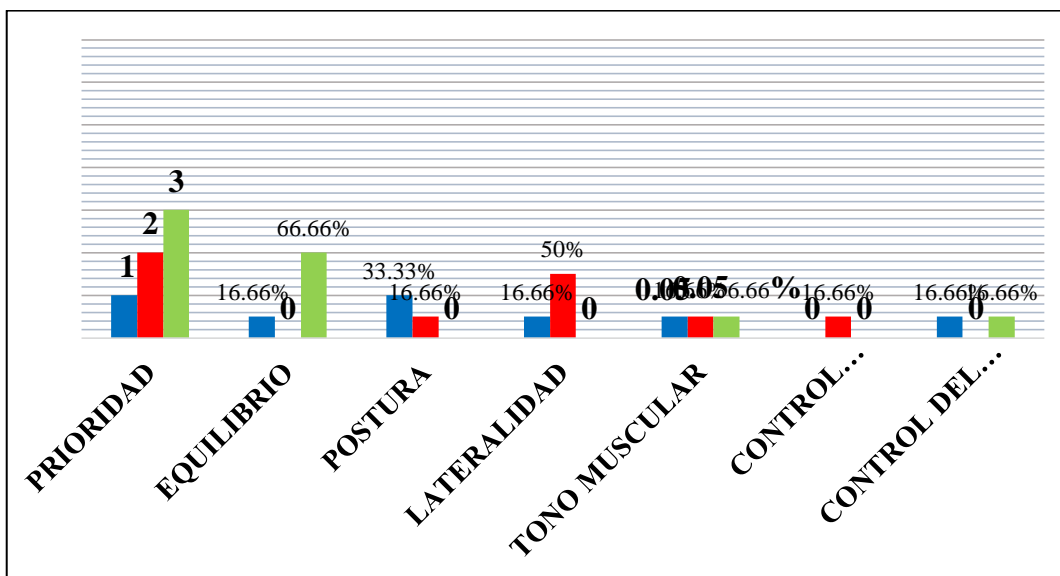
Según la tabla 4 figura 2; se puede observar que como primera prioridad 50% (3) docentes utilizaron los juegos arquitectónicos, como segunda prioridad 50% (3) docentes utilizaron los juegos locomoción y como tercera prioridad 50% (3) docentes utilizaron los juegos imitativos y de curiosidad.

*Tabla 5 Juegos para la motricidad gruesa utilizados en clase.*

1	1	2	1	1	0	1	6
2	0	1	3	1	1	0	6
3	4	0	0	1	0	1	6

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes 2019.*

*Figura 3: Juegos para la motricidad gruesa utilizados en clase.*



*Fuente: tabla 5*

Según la tabla 5 figura 3; se puede observar que como primera prioridad 33% (2) docentes utilizaron los juegos de postura, como segunda prioridad 50% (3) docentes utilizaron los juegos de lateralidad y como tercera prioridad 67% (4) docentes utilizaron los juegos de equilibrio.

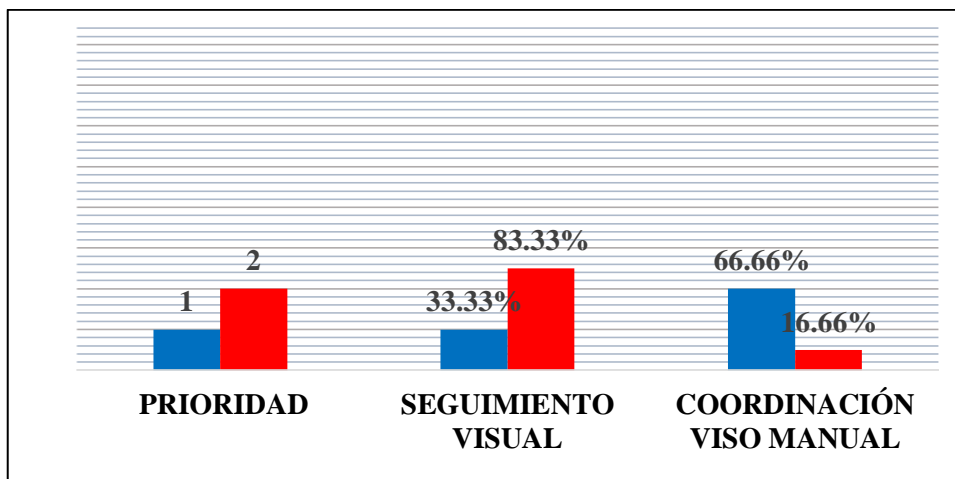
*Tabla 6. Juegos para la motricidad fina utilizados en clase.*

PRIORIDAD	SEGUIMIENTO VISUAL	COORDINACIÓN VISO MANUAL	TOTAL
1	2	4	6
2	5	1	6

*Fuente:*

*Cuestionario aplicado a docentes 2019.*

*Figura 4: Juegos para la motricidad fina utilizados en clase.*



*Fuente: tabla 6*

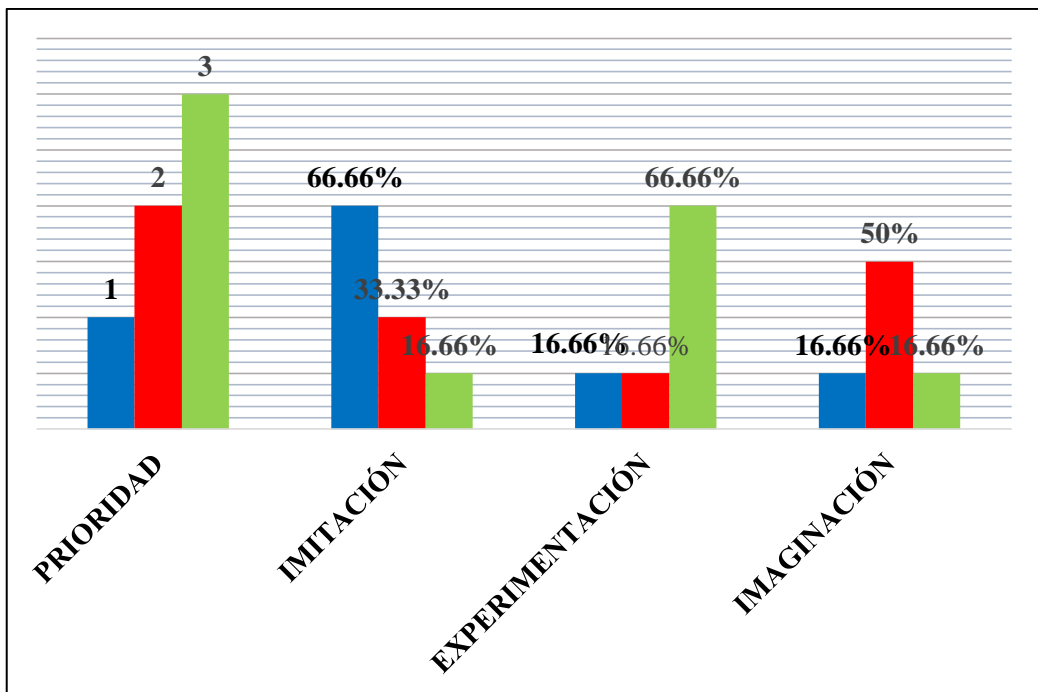
Según la tabla 6 figura 4; se puede observar que como primera prioridad 67% (4) docentes utilizaron los juegos para la coordinación viso manual, como segunda prioridad 83% (5) docentes utilizaron los juegos para el seguimiento visual.

PRIORIDAD	IMITACIÓN	EXPERIMENTACIÓN	IMAGINACIÓN	TOTAL
1	4	1	1	6
2	2	1	3	6
3	1	4	1	6

*Tabla 7. Juegos para la expresión corporal utilizados en clase.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes 2019.

Figura 5: Juegos para la expresión corporal utilizados en clase.



Fuente: tabla 7

Según la tabla 7 figura 5; se puede observar que como primera prioridad 67% (4) docentes utilizaron los juegos de imitación, como segunda prioridad 50% (3) docentes utilizaron los juegos de imaginación, como tercera prioridad 67% (4) docentes utilizaron los juegos de experimentación.

## II. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE CLASE

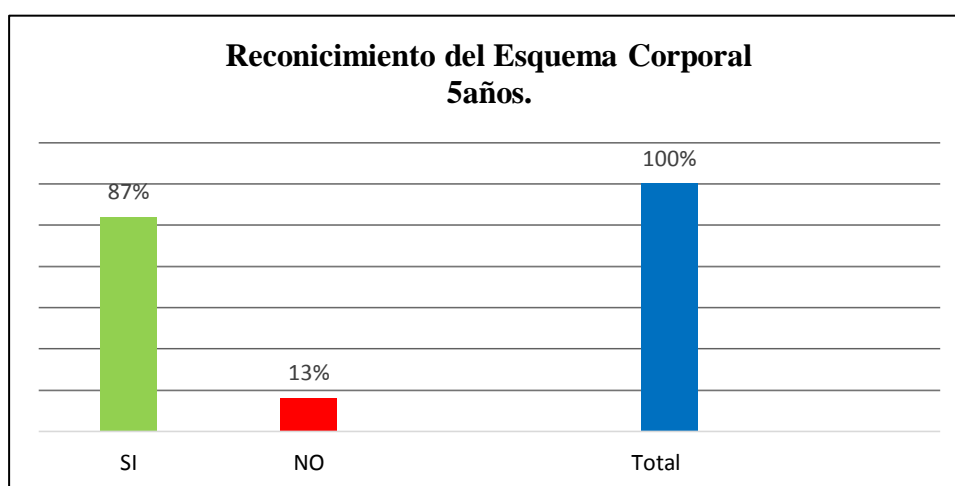
Tabla 8. Reconocimiento del Esquema Corporal (5 años)

Reconocieron su esquema corporal	Nº ESTUDIANTES	%
----------------------------------	----------------	---

<b>SI</b>	52	87%
<b>NO</b>	8	13%
<b>Total</b>	60	100%

*Fuente: Lista de Cotejo aplicado a estudiantes del nivel inicial del distrito de Ate en Junio 2019*

**Figura 6: Reconocimiento del Esquema Corporal (5 años)**



*Fuente: tabla 8*

De acuerdo a la tabla 8 figura 6; de los estudiantes de 5 años del nivel inicial que fueron evaluados el 87% de estudiantes si reconocieron su esquema corporal y el 13% de estudiantes no reconoció su esquema corporal.

Reconocieron su esquema corporal	N° ESTUDIANTES	%
<b>SI</b>	39	74%
<b>NO</b>	14	26%

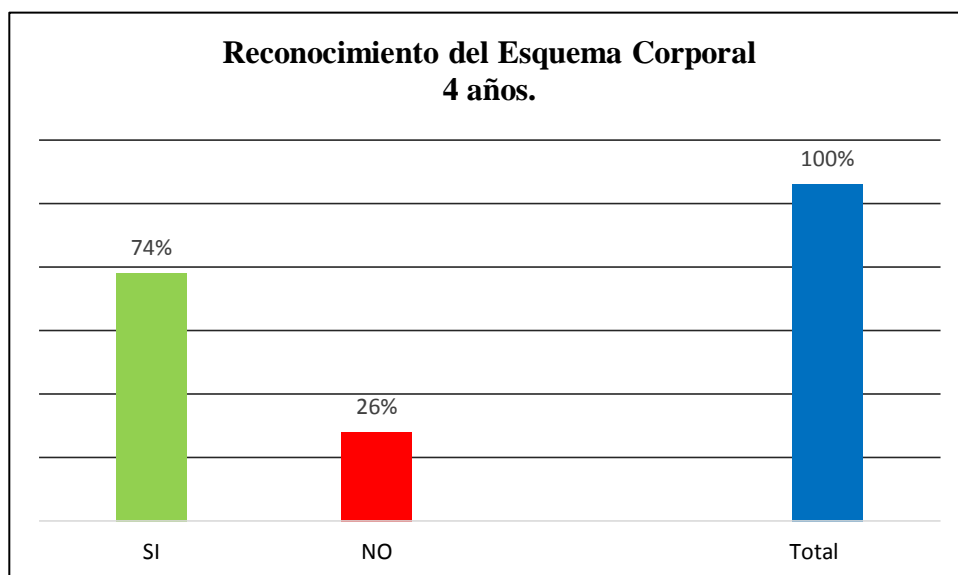
**Tabla 9.  
Reconocimiento del Esquema Corporal (4 años)**



<b>Total</b>	53	100%
--------------	----	------

*Fuente: Lista de Cotejo aplicado a estudiantes del nivel inicial del distrito de Ate en Junio 2019*

**Figura 7: Reconocimiento del Esquema Corporal (4años)**



*Fuente: tabla 9*

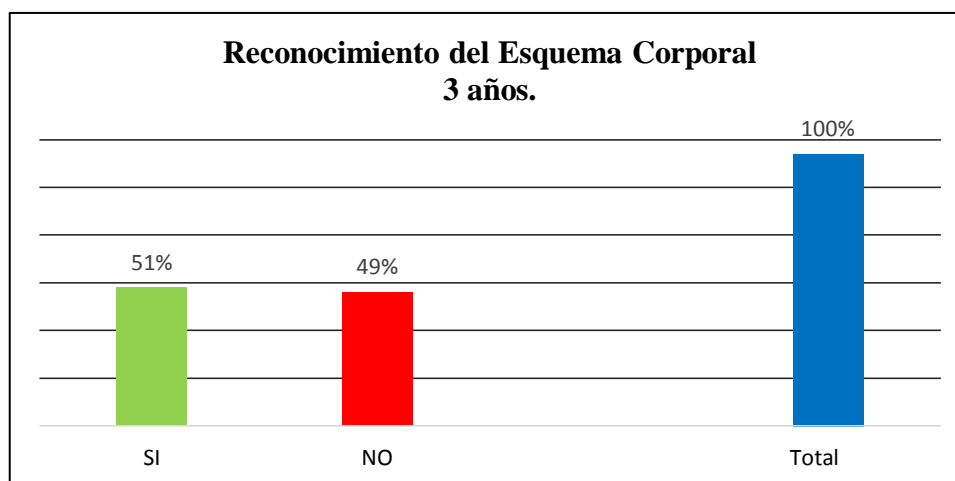
De acuerdo a la tabla 9 figura 7; de los estudiantes de 4 años del nivel inicial que fueron evaluados el 74% de estudiantes si reconocieron su esquema corporal y el 26% de estudiantes no reconoció su esquema corporal.

**Tabla 10. Reconocimiento del Esquema Corporal (3 años)**

<b>Reconocieron su esquema corporal</b>	<b>N° ESTUDIANTES</b>	<b>%</b>
<b>SI</b>	29	51%
<b>NO</b>	28	49%
<b>Total</b>	57	100%

*Fuente: Lista de Cotejo aplicado a estudiantes del nivel inicial del distrito de Ate en Junio 2019*

**Figura 8: Reconocimiento del Esquema Corporal (3años)**



*Fuente: tabla 10*

De acuerdo a la tabla 10 figura 8; de los estudiantes de 3 años del nivel inicial que fueron evaluados el 51% de estudiantes si reconocieron su esquema corporal y 49% de estudiantes no reconoció su esquema corporal.

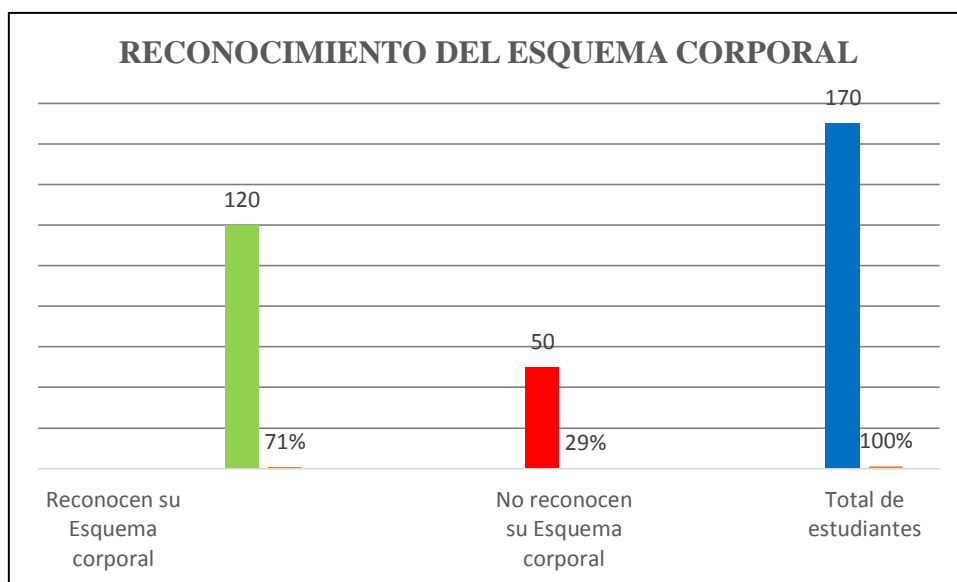
**Tabla 11. Reconocimiento del Esquema Corporal en el total de la población encuestada.**

<b>INDICADOR</b>	<b>N° ESTUDIANTES</b>	<b>%</b>
------------------	-----------------------	----------

<b>Reconocen su Esquema corporal</b>	<b>120</b>	<b>71%</b>
<b>No reconocen su Esquema corporal</b>	<b>50</b>	<b>29%</b>
<b>Total de estudiantes</b>	<b>170</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Lista de Cotejo aplicado a estudiantes del nivel inicial del distrito de Ate en Junio 2019*

**Figura 9: Reconocimiento del esquema corporal.**



**Fuente: tabla 11**

De acuerdo a la tabla 11 figura 9; de los estudiantes que fueron evaluados el 29% no reconoció su esquema corporal mientras que el 71% si reconoció su esquema corporal.

#### **4.1 Análisis de los resultados**

#### **4.1.1 En cuanto al primer objetivo específico: Juegos que utiliza el docente como estrategias didácticas para el desarrollo del esquema corporal con los estudiantes del nivel inicial.**

Se pudo observar que el docente utilizó los juegos como estrategia didáctica para el desarrollo del esquema corporal que arrojaron como resultado lo siguiente: Como primera prioridad 83% (5) docentes utilizaron el juego simbólico, como segunda prioridad 50% (3) docentes utilizaron el juego funcional y como tercera prioridad 50% (3) docentes utilizaron el juego reglado.

Piaget (1932, 1946, 1956, 1966) destacó en sus observaciones la repercusión del juego en el desarrollo del niño. Vincula las actividades lúdicas con el desarrollo cognitivo, las diferentes maneras de jugar que se manifiestan durante el desarrollo del niño están estrechamente vinculadas a las modificaciones en la estructura cognitiva de los infantes. Según Piaget existen cuatro tipos de juego que corresponden a cada etapa que son: De 0 años etapa sensorio motor, tipo de juego funcional/construcción, 2 años etapa, pre operacional, tipo de juego simbólico/construcción, 6 años etapa operacional concreto, tipo de juego reglado/construcción, 12 años etapa operacional formal, tipo de juego Reglado/construcción.

En la experiencia de juego según Karl Groos se puede observar que como primera prioridad 50% (3) docentes utilizaron los juegos de arquitectónicos, como segunda prioridad 50% (3) docentes utilizaron los juegos de locomoción y como tercera prioridad 50% (3) docentes utilizaron los juegos imitativos y de curiosidad para la motricidad gruesa eligieron como primera prioridad 33% (2) docentes utilizaron los juegos de control de postura, como segunda prioridad 50% (3) docentes

utilizaron los juegos de lateralidad y como tercera prioridad 67% (4) docentes utilizaron los juegos de equilibrio.

Para la motricidad fina se puede observar que como primera prioridad 67% (4) docentes utilizaron los juegos para la coordinación viso manual, como segunda prioridad 83% (5) docentes utilizaron los juegos para el seguimiento visual.

Para la expresión corporal se puede observar que como primera prioridad 67% (4) docentes utilizaron los juegos de imitación, como segunda prioridad 50% (3) docentes utilizaron los juegos de imaginación, como tercera prioridad 67% (4) docentes utilizaron los juegos de experimentación.

Karl Groos (1902) el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional contempla que el juego es un ejercicio preparatorio necesario en la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Clasifica los juegos en: Juegos de experimentación, juegos de locomoción, juegos cinemáticos, juegos de combate, juegos arquitectónicos, juegos tróficos, juegos imitativos y de curiosidad.

#### **4.1.2. En cuanto al segundo objetivo específico: Proceso de identificación con el que se accedió a conocer las condiciones actuales del esquema corporal en estudiantes de educación inicial.**

De los estudiantes de 5 años del nivel inicial que fueron evaluados el 87% de estudiantes si reconocieron su esquema corporal y el 13% de estudiantes no reconocieron su esquema corporal, mientras que de los estudiantes de 4 años del

nivel inicial que fueron evaluados el 74% de estudiantes si reconocieron su esquema corporal y el 26% de estudiantes no reconocieron su esquema corporal, en el caso de los estudiantes de 3 años del nivel inicial que fueron evaluados el 51% si reconoció su esquema corporal y 49% de estudiantes no reconocieron su esquema corporal. Teniendo un total del 71% de estudiantes que sí reconocen su esquema corporal, 29% de estudiantes que no reconocieron su esquema corporal.

#### **4.3 En cuanto al tercer objetivo específico: Fortalecer en el estudiante la construcción de su esquema corporal.**

Se proponen algunos juegos en esta investigación.

#### **IV. CONCLUSIONES**

- Como primera prioridad las maestras eligieron el juego simbólico, seguido de los juegos arquitectónicos, para la motricidad gruesa las docentes optaron por los juegos de control de movimiento, para la motricidad fina las docentes optaron por los juegos para la coordinación viso manual, para la expresión corporal las docentes optaron por los juegos de imitación.
- El 71% de estudiantes reconocen su esquema corporal y 29% de estudiantes no reconocen su esquema corporal, en las aulas de nivel inicial de 3,4, 5 años de las instituciones educativas San Miguel Arcángel N° 198, Huellitas de amor N° 206 de Ate en el año 2019.

#### **RECOMENDACIONES**

Al haber concluido esta tesis se estimó dejar las siguientes recomendaciones.

- Es importante la capacitación continua de las docentes para implementar juegos innovadores de acuerdo al interés del niño que contribuyan al desarrollo de su esquema corporal.
- Para el correcto desarrollo del Esquema corporal los directivos deben implementar el área de psicomotricidad para su buen funcionamiento.
- Los juegos que se proponen en esta tesis serán de mucha ayuda para fortalecer en el estudiante la construcción de su esquema corporal.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

Agustín y Huanquis (2015). Tesis: *Programa cuentos psicomotrices en el desarrollo del esquema corporal en niños(as) de 3 años*. Recuperado de

[http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/262/TEDU\\_14.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/262/TEDU_14.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ajuriaguerra, J. (1979). Manual de psiquiatría infantil. Barcelona: Toray- Masson, 4a Edición.pag 239.

Alava Ninoska y Saldaña Emma (2016). Tesis: *Influencia de las habilidades motrices y expresiones en la calidad de la capacidad de interacción con el entorno inmediato de los niños*. Recuperado de

<https://docplayer.es/93167519-Universidad-de-guayaquil-facultad-de-filosofia-letras-y-ciencias-de-la-educacion-carrera-educadores-de-parvulos.html>

Arévalo y Carreazo (2016). Tesis: *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación*

*de padres de familia de pasacaballos*. Recuperado de

<http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20DE%20GRADO.pdf>

Arias y García (2016). Tesis: *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar*. Recuperado de

<http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/649/MAESTRO%20-%20GARC%20C3%8DA%20MENDOZA%20LISANDRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Blanco, V. (2014). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos | Teorías del Juego*. Recuperado de

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Becerra (2016). Tesis *Desarrollo psicomotor en los niños de cuatro años*. Recuperado de

<http://repositorio.umb.edu.pe/bitstream/UMB/72/1/Becerra%20Mera%20Shirley%20Jimena%20Tesis.pdf>

Boggio y Omori (2017). Tesis: *El Desarrollo de las Nociones de Espacio, a través de una propuesta alternativa de Psicomotricidad en niños de 4 años*.

Recuperado de

<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/9807>

Bruner, J. (2002) *Acción, pensamiento y lenguaje*, Madrid, Alianza Editorial, 2002 (7ª. reimpresión), pág. 183.

Cobos, P. (2007) *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo*. Madrid, España: Ediciones Pirámide.



- Comellas, M. (2003). *La psicomotricidad y educación infantil*. Madrid: Eulen.
- Cuba y Palpa (2015). Tesis: *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años*. Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EINt%20C94%202015.pdf?sequence=1>
- Gomendio, M. (1991). *Instrumento para la evaluación e intervención en el desarrollo psicomotor*: *agricot*; 1991, (2): 228-236.
- Gross, M. (2010). *Descriptiva*. Recuperado de <https://sites.google.com/site/darjelingsilva/home/enfoque-cuantitativo>
- Gross, M. (2010). *Cuantitativa*. Recuperado de <https://sites.google.com/site/darjelingsilva/home/enfoque-cuantitativo->
- Hernández, Sampieri, Roberto. (2006). *Metodología de la Investigación*. Recuperado de <http://es.slideshare.net/miguelsantiagolopezuleta/metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006>
- Jimenez, F. Talleres de actividades para el desarrollo del esquema corporal. Perú. Editorial CEAC. P.7. 13
- Karl Groos (1902). *Clasificación de los juegos*. Recuperado de <https://prezi.com/pg5laqlshjuv/teoria-del-juego-segun-karl-groos/>
- Lázaro y Berruezo (2009). La pirámide del desarrollo humano. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*. Recuperado de <http://www.colegiogloriafuertes.es/articulos/articulo2piramide.pdf>

Le Boulch, J. (1987). La educación por el movimiento en la edad escolar. Barcelona, Paidós. Recuperado de

[http://ocw.uniovi.es/pluginfile.php/5876/mod\\_resource/content/1/esquema%20corporal%20y%20estructuracio%CC%81n%20espacial.pdf](http://ocw.uniovi.es/pluginfile.php/5876/mod_resource/content/1/esquema%20corporal%20y%20estructuracio%CC%81n%20espacial.pdf)

López y Zamora (2016). Tesis: *Propuesta pedagógica para el mejoramiento del Esquema Corporal*. Recuperado de

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8946/PROYECTO%20FINAL%2016%20de%20junio%202016.pdf?sequence=1>

Martínez y Pereira (2017). Tesis: *El Juego como Estrategia Didáctica para el fortalecimiento del Esquema Corporal en los niños y niñas del nivel transición*. Recuperado de

[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/6071/TPED\\_MartinezBenavidesMarsella\\_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/6071/TPED_MartinezBenavidesMarsella_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Martínez, Ana Rocío (2017). Tesis: *La expresión corporal en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de educación inicial*. Recuperado de

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/14363/1/T-UCE-0010-ISIP-EI0001-2018.pdf>

Moreno. (2012). *Criterio de inclusión y exclusión*. Recuperado de

<http://novella.mhhe.com/sites/dl/free/000001251x/1016241/MANUALDEINVESTIGACIONEPIDEMIOLoGICAVERSIONFINAL.pdf>

Ortiz (2002). Expresión corporal una propuesta didáctica para el profesorado de educación física. Grupo Editorial Universitario.

<https://www.casadellibro.com/libro-expresion-corporal-una-propuesta-didactica-para-el-profesorado-d-e-educacion-fisica/9788484911494/820443>

Ospina, María del Pilar (2015). Tesis: *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Recuperado de

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Piaget (1946). *Etapas de Piaget y los juegos* Recuperado de

<https://emowe.com/juegos-etapas-de-piaget/>

Plasencia (2015). Tesis: *Juegos Psicomotrices y el conocimiento del Esquema Corporal en niños y niñas de 3 años*. Recuperado de

<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/4678/PLASENCIA%20MEDIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Proyectos de innovación en Psicomotricidad. Recuperado de:

<https://amoverelesqueleto.webnode.es/>

Sarantakos. (1998). *Tipo de Investigación cuantitativa*. Recuperado de

<http://soradelvalle.blogspot.pe/2008/08/la-investigacion-cualitativa-y.html>

Stokoe (1990). *Expresión corporal: Arte, salud y educación*. Editorial Humanitas.

Tamayo y Tamayo, Mario. *El Proceso de la Investigación científica*. Editorial

Limusa S.A. México. 1997. Recuperado de

<https://es.slideshare.net/sarathrusta/el-proceso-de-investigacion-cientifica-mario-tamayo-y-tamayo1>

Vayer, P (1977). *El niño frente al mundo*, Barcelona: Ed. Científico médica.

Recuperado de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=31972>

Zapata, O. La Psicomotricidad y el Niño. Etapa maternal y Preescolar. Trillas,  
México, 1995.

# ANEXOS





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

### Anexo1

## FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

### CUESTIONARIO SOBRE EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA UTILIZADA POR EL DOCENTE PARA DESARROLLAR EL ESQUEMA CORPORAL EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL

A continuación se presentan una serie de preguntas, con respecto a la formación docente y estrategias didácticas utilizadas por el docente, las que deberá marcar con un aspa (X), según corresponda. Agradecemos anticipadamente su sinceridad por la información brindada.

#### ***I. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE CLASE***

##### ***A. Juegos.***

**1. Según su prioridad seleccione los tipos de juegos según Piaget que más utiliza.**

PRIORIDAD	FUNCIONAL	SIMBOLICO	REGLADO
1			
2			
3			

**1. De acuerdo a su prioridad cuál de los juegos según Karl Groos utilizaría en Clase**

PRIORIDAD	EXPERIMENTACIÓN	LOCOMOCIÓN	CINEMÁTICOS	COMBATE.	ARQUITECTÓNICOS	TROFICOS.	IMITATIVOS Y DE CURIOSIDAD
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

***B. Esquema corporal.***

***3. De acuerdo de las diferentes partes del cuerpo en cuanto a la motricidad gruesa que juego elegiría usted como primera prioridad.***

<b>PRIORIDAD</b>	<b>EQUILIBRIO</b>	<b>POSTURA</b>	<b>LATERALIDAD</b>	<b>TONO MUSCULAR</b>	<b>CONTROL RESPIRATORIO</b>	<b>CONTROL DEL MOVIMIENTO</b>
<b>1</b>						
<b>2</b>						
<b>3</b>						
<b>4</b>						
<b>5</b>						
<b>6</b>						

***4. Según su prioridad cuál de los juegos para la motricidad fina utilizaría en clase.***

<b>PRIORIDAD</b>	<b>SEGUIMIENTO VISUAL</b>	<b>COORDINACIÓN VISO MANUAL</b>
<b>1</b>		
<b>2</b>		

***5. Según su prioridad que juegos para la expresión corporal elegiría usted.***

<b>PRIORIDAD</b>	<b>IMITACIÓN</b>	<b>EXPERIMENTACIÓN</b>	<b>IMAGINACIÓN</b>
<b>1</b>			
<b>2</b>			
<b>3</b>			

*Gracias por colaboración.*



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**LISTA DE COTEJO PARA DETECTAR RECONOCIMIENTO DEL ESQUEMA  
CORPORAL EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL**

**NIVEL INICIAL (3 años)**

<i>Apellidos</i>	<i>Sube y baja escaleras, un pie por escalón</i>	<i>Camina esquivando obstáculos</i>	<i>Trepa y se balancea</i>	<i>Colorea sin salir de la línea</i>	<i>Representa mediante el dibujo la figura humana</i>

**NIVEL INICIAL (4 años)**

<i>Apellidos</i>	<i>Brinca y se sostiene en un pie hasta por 2 segundos</i>	<i>La mayoría de las veces agarra una pelota que rebota</i>	<i>Camina sobre una línea recta.</i>	<i>Conoce y nombra las principales partes del cuerpo.</i>	<i>Representa mediante el dibujo la figura humana</i>

**NIVEL INICIAL (5 años)**



Apellidos	Demuestra agilidad en sus movimientos saltar, correr, marchar	Se para en un solo pie y salta a diferentes direcciones	Muestra dominio de uso de su lateralidad.	Diferencia las principales partes de su cuerpo.	Representa mediante el dibujo la figura humana

## Anexo 2

*"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad".*

Lima, Mayo del 2019.

### **CARTA N° 01-2019-01-D-EPE-ULADECH Católica**

Señor: Lic. Marieta A. Athos Quincho.  
Directora:

I.E.I. N°198 N° 198 San Miguel Arcángel

Presente

**Asunto: Permiso para aplicación de encuestas**

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes de la carrera de Educación Inicial se encuentran realizando el curso de taller de investigación III, con la finalidad de optar el Grado de Bachiller.

Los estudiantes se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA UTILIZADA POR EL DOCENTE PARA DESARROLLAR EL ESQUEMA CORPORAL" los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.

Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra estudiante:

**CALDERÓN HUAYNATES, ROXANA JENISA.**

*Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.  
Atentamente.*



*"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad".*

*Lima, Mayo del 2019.*

**CARTA N° 01-2019-01-D-EPE-ULADECH Católica**

*Señor: M. Margarita Ortega López.  
Directora:*

*I.E.I N°206. Huellitas de Amor*

*Presente*

***Asunto: Permiso para aplicación de encuestas***

*Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes de la carrera de Educación Inicial se encuentran realizando el curso de taller de investigación III, con la finalidad de optar el Grado de Bachiller.*

*Los estudiantes se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA UTILIZADA POR EL DOCENTE PARA DESARROLLAR EL ESQUEMA CORPORAL" los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.*

*Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra estudiante:*

***CALDERÓN HUAYNATES, ROXANA JENISA.***

*Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.*

*Atentamente.*



VICTORIA VALENZUELA A.  
MAGISTER  
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA  
UNIVERSITARIA

### **Anexo 3**

### **Validación del constructo Juicio de experto**



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

Guía para la validación por juicio de expertos de cuestionario dirigido a describir.....

Título de la Investigación: *El juego como estrategia didáctica  
utilizado por el docente para desarrollar el esquema corporal*  
Autora: *Roxana Tenise Calderon Huayana*  
Centro de Estudios: *VLADECH Betálico*

Parte 1: Instrucciones para el proceso de respuesta.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Claridad		/		
Adecuación		/		
Cantidad		/		
Calidad		/		

Modificaciones que haría a las instrucciones:

*Ninguna*

Parte 2 : Preguntas del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Orden lógico de presentación		/		
Claridad en la redacción		/		
Adecuación de las opciones de respuestas		/		
Cantidad de preguntas		/	5	
Adecuación a los destinatarios		/		
Eficacia para proporcionar los datos requeridos		/		

Modificaciones que haría a las preguntas:

*Ninguna*

Preguntas que agregaría:

*Ninguna*

Parte 3: Valoración general del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Validez de contenido del cuestionario		<input checked="" type="checkbox"/>		

Percepción general del cuestionario

*Reseta lo que se quiere saber de las variables*

Observaciones y recomendaciones:

*Ninguna*

Gracias por su valioso aporte a nuestra investigación

Datos del Experto

Apellidos y Nombres:

*Valenzuela Arteaga Victoria*

Grado y Año de obtención:

*Magister 2012*

Institución donde labora:

*VIA DECH Católica*

  
VICTORIA VALENZUELA A.  
MAGISTER  
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA  
FIRMA UNIVERSITARIA