



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**MODALIDAD DE ESTUDIO A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

TÍTULO:

**“EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO
PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL
2 DE LA ESCUELA “FEBRES CORDERO” Y CENTRO INFANTIL
“CARITAS ALEGRES” DEL CANTÓN MARCABELÍ, PROVINCIA
DEL ORO, PERÍODO LECTIVO 2013-2014.” LINEAMIENTOS
ALTERNATIVOS.**

Tesis previa a la obtención del Grado de
Licenciada en Ciencias de La Educación,
Mención Psicología Infantil y Educación
Parvularia.

AUTORA

ROCÍO ELIZABET JIMBO OROZCO

DIRECTOR

Dra. MARÍA ELENA CHALCO MÁRQUEZ, Mg. Sc

LOJA- ECUADOR

2014

CERTIFICACIÓN

Doctora

MARÍA ELENA CHALCO MÁRQUEZ., Mg. Sc
**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA DE LA MED**

CERTIFICA:

Haber asesorado, revisado y orientado el desarrollo de la tesis titulada: **“EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION INICIAL 2 DE LA ESCUELA “FEBRES CORDERO” Y CENTRO INFANTIL “CARITAS ALEGRES” DEL CANTÓN MARCABELÍ, PROVINCIA DEL ORO, PERÍODO LECTIVO 2013-2014.” LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.** Realizada por la postulante: **Rocio Elizabet Jimbo Orozco**, egresadas de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia.

Por estar sujeto a la normativa institucional, se autoriza su presentación para continuar con los trámites correspondientes.

Loja, Abril del 2014


Dra. María Elena Chalco Márquez, Mg. Sc
DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo **Rocío Elizabet Jimbo Orozco** declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el repositorio Institucional-biblioteca Virtual.

AUTORA: Rocío Elizabet Jimbo Orozco

FIRMA: 

CÉDULA: 0704318260

FECHA: Loja, 28 de Abril del 2014

**CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA,
PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y
PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.**

Yo, **Rocío Elizabet Jimbo Orozco**, declaro ser autora del presente trabajo de tesis titulada: **“EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION INICIAL 2 DE LA ESCUELA “FEBRES CORDERO” Y CENTRO INFANTIL “CARITAS ALEGRES” DEL CANTON MARCABELÍ, PROVINCIA DEL ORO, PERÍODO LECTIVO 2013-2014.” LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**, como requisito para obtener el grado de: Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 28 días del mes de Abril del dos mil catorce firma la autora.

FIRMA: 

AUTORA: Rocío Elizabet Jimbo Orozco

CÉDULA: 0704318260

DIRECCIÓN: Marcabelí

CORREO ELECTRÓNICO: rous.20.12@hotmail.es

TELÉFONO: **CÉLULAR:** 0993917797

DATOS COMPLEMENTARIOS

DIRECTOR DE TESIS: Dra. María Elena Chalco Márquez, Mg. Sc.

TRIBUNAL DE GRADO:

Lic. Luis Valverde Jumbo Mg. Sc. **(Presidente)**

Dra. Carmen Alicia Aguirre Mg. Sc. **(Vocal)**

Dra. María Lorena Muñoz Mg. Sc. **(Vocal)**

AGRADECIMIENTO

A Dios por protegerme durante todo el camino y darme fuerzas para superar obstáculos y dificultades a lo largo de toda mi vida, dándome fortaleza para continuar; por ello, con toda la humildad que de mi corazón puede decir que, agradezco primeramente mi trabajo a Dios.

También debo mencionar y reconocer la confianza y el apoyo brindado por parte de mi esposo, soporte invaluable en mi hogar, que sin duda alguna en el trayecto de mi vida me ha demostrado su amor, corrigiendo mis faltas y celebrando mis triunfos.

A mi familia en general, porque me han brindado su apoyo incondicional y por compartir con migo buenos y malos momento.

A mis maestros que dedicaron su tiempo con abnegación para impartir sus conocimiento y experiencias, de tal manera que sea una persona útil para la sociedad.

Mi gratitud, muy especial a la Universidad Nacional de Loja, por haberme abierto las puertas y permitirme adquirir sabios conocimientos para mi formación académica.

A la Dra. María Elena Chalco, por ser guía del proyecto y directora de mi tesis, gracias por brindarme sus conocimientos para culminar una meta en mi vida.

A los centros educativos Febres Cordero y Caritas Alegres, por darme la oportunidad de realizar este trabajo investigativo.

La Autora

DEDICATORIA

Este trabajo quiero dedicar con todo mi cariño y amor primeramente a Dios por darme la oportunidad de vivir, por brindarme la salud, por ser mi guía y protector, enseñándome a no desmayar en los momentos difíciles.

A mis padres y hermanos por sus consejos y por enseñarme valores y principios, así como la perseverancia para seguir mis objetivos iniciando y poder culminar una meta más en la vida.

A Gilbert, mi esposo, compañero y sobretodo amigo, que siempre ha creído en mí y me ha apoyado en todos los malos momentos, sin pedir nada a cambio.

A mis hijos Jack y Alexa, que dan sentido a mi vida y que siempre están y estarán en mi corazón con su amor y comprensión.

Rocío Elizabet

ESQUEMA DE CONTENIDOS

- ❖ PORTADA
- ❖ CERTIFICACIÓN
- ❖ AUTORÍA
- ❖ CARTA DE AUTORIZACIÓN
- ❖ AGRADECIMIENTO
- ❖ DEDICATORIA
- ❖ ESQUEMA DE CONTENIDOS
 - a. Título
 - b. Resumen (Summary)
 - c. Introducción
 - d. Revisión de Literatura
 - e. Materiales y Métodos
 - f. Resultados
 - g. Discusión
 - h. Conclusiones
 - i. Recomendaciones
 - j. Bibliografía
 - k. Anexos
 - Proyecto de Investigación
 - Índice

a. TÍTULO

“EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION INICIAL 2 DE LA ESCUELA “FEBRES CORDERO” Y CENTRO INFANTIL “CARITAS ALEGRES” DEL CANTÓN MARCABELÍ, PROVINCIA DEL ORO, PERÍODO LECTIVO 2013-2014.” LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

b. RESUMEN

La presente Tesis hace referencia a : **“EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION INICIAL 2 DE LA ESCUELA “FEBRES CORDERO” Y CENTRO INFANTIL “CARITAS ALEGRES” DEL CANTON MARCABELÍ, PROVINCIA DEL ORO, PERÍODO LECTIVO 2013-2014.” LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**, realizada de acuerdo a lo que establece el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja.

Se planteó como Objetivo General: Determinar la incidencia del Juego en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Educación Inicial 2 en las Escuelas: “Febres Cordero” y del Centro “Caritas Alegres”, del Cantón Marcabelí de la Provincia de El Oro. Período 2013-2014.

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: Científico, Inductivo, Deductivo, Analítico, Sintético, Descriptivo, y Modelo Estadístico, los mismos que sirvieron de ayuda para lograr con eficiencia la meta propuesta. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: una Encuesta elaborada y aplicada a las maestras de los niños y niñas de Educación Inicial 2 de la Escuela “Febres Cordero” y “Centro Infantil Caritas Alegres” del Cantón Marcabelí Provincia del Oro; para identificar los tipos de Juego y estrategias lúdicas.y el Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky aplicada a los niños y niñas de Educación Inicial 2 de la Escuela “Febres Cordero” y “Centro Infantil Caritas Alegres” del Cantón Marcabelí Provincia del Oro, periodo lectivo 2013 - 2014; para evaluar el Desarrollo Psicomotriz.

De acuerdo a los resultados de la encuesta a las maestras se concluye que: El 100% de maestras encuestadas manifiestan que los tipos de juego que realizan con mayor frecuencia son Juegos motores y de interacción social, Juegos simbólicos, Juegos de reglas, y Juegos de construcción; y, el 50% juegos de fantasía o ficción El juego tiene profunda relación con el desarrollo no sólo de aptitudes y capacidades intelectuales si no también con el desarrollo de estados emocionales más equilibrados, libres y felices.

Analizados los resultados del Test de Habilidad Motriz de Oseretzky se concluye que: El 81% de niños y niñas tienen un desarrollo Psicomotriz Satisfactorio y el 19% No Satisfactoria. El Desarrollo Psicomotriz es la madurez psicológica y muscular que tiene una persona, en este caso un niño. Los aspectos psicológicos y musculares son las variables que constituyen la conducta o la actitud.

SUMMARY

This thesis refers to "THE GAME AND ITS RELATION TO THE CHILDREN PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT OF TWO EARLY CHILDHOOD EDUCATION "FEBRES LAMB" SCHOOL "CARITAS ALEGRES" CHILD CENTER, MARCABELÍ CANTON, EL ORO PROVINCE, PERIOD 2013 - 2014." ALTERNATIVE GUIDELINES, made according to the provisions of Academic Rules System, National University of Loja.

The General Objective was Determine the Game impact on the Psychomotor Development of Children 2 in Early Childhood Education, "Febres Cordero School" and " Caritas Alegres Center" Marcabelí Canton, El Oro Province 2013-2014 period .

The methods used for the preparation of this research work were: scientific, inductive, deductive, analytical, Synthetic, Descriptive, and Statistical Model, which served them to help efficiently achieve the goal. The techniques and instruments used were an elaborate survey and applied to teachers of children Early Childhood Education 2 " Febres Cordero School," and " Caritas Alegres Center" Marcabelí Canton, El Oro Province ; to identify the types of playing and strategies Ability Test lúdicas.y Powertrain Ozeretsky applied to children early education 2 " Febres Cordero School," and " Caritas Alegres Center" Marcabelí Canton, El Oro Province , period school 2013 - 2014 ; to evaluate the Psychomotor Development .

According to the survey results the teachers concluded that: the 100% of teachers surveyed report that the game types that are most often done engines and social interaction Games, symbolic Games, rules, and Games construction; and 50% fiction or fantasy games The game has deep relationship not only with the development of skills and intellectual abilities but also with the development of, free and happy emotional states.

Analyzed the results of the Test of Motor Proficiency Oseretzky concluded that: the 81% of children in, have a Development psychomotor and the 19% Satisfactory Unsatisfactory. The Psychomotor Development is the psychological and muscle maturity that a person, in this case a child. Psychological aspects and muscle are the variables that constitute the behavior or attitude.

c. INTRODUCCIÓN

La presente Tesis hace referencia a: “EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION INICIAL 2 DE LA ESCUELA “FEBRES CORDERO” Y CENTRO INFANTIL “CARITAS ALEGRES” DEL CANTON MARCABELÍ, PROVINCIA DEL ORO, PERÍODO LECTIVO 2013-2014.” LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación. Entonces, dado que desde tiempos inmemoriales el hombre ha usado al juego como un recurso de procura distracción y diversión, existen una infinidad de juegos, diferenciándose entre sí porque algunos requieren de un compromiso estrictamente mental, otros de una participación primordial del cuerpo o físico y otros que requieren de la intervención cincuenta y cincuenta de ambas cuestiones, mental y física. ZAPATA, (1990).

El Desarrollo Psicomotriz es una técnica que tiende a favorecer por el dominio del movimiento corporal la relación y la comunicación que el niño va a establecer con el mundo que le rodea (a través de diferentes objetos.).

Esta globalidad del niño manifestada por su acción y movimiento que le liga emocionalmente al mundo debe de ser comprendida como el estrecho vínculo existente entre su estructura somática y su estructura efectiva y cognitiva.

Para el desarrollo de la investigación se plantearon los siguientes objetivos específicos: Identificar los tipos de Juego que utilizan las maestras en la jornada diaria de trabajo de los niños y niñas de Educación Inicial 2 de las Escuelas: “Febres Cordero” y del Centro Infantil “Caritas Alegres”, del Cantón Marcabelí de la Provincia del Oro; Evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Nivel 2 de Educación Inicial de las Escuelas: “Febres Cordero” y del Centro “Caritas Alegres”, del Cantón Marcabelí de la Provincia Del Oro; y, Diseñar propuestas pedagógicas que incorporen el juego como metodología del desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del Nivel 2 de las Escuelas: “Febres Cordero” y Centro Infantil “Caritas Alegres”, del Cantón Marcabelí Provincia Del Oro.

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: Científico, Inductivo, Deductivo, Analítico, Sintético, Descriptivo, y Modelo Estadístico, los mismos que sirvieron de ayuda para lograr con eficiencia la meta propuesta. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: una Encuesta elaborada y aplicada a las maestras de los niños y niñas de Educación Inicial 2 de la Escuela “Febres Cordero” y “Centro Infantil Caritas Alegres” del Cantón Marcabelí Provincia del Oro; para identificar los tipos de

Juego y estrategias lúdicas.y el Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky aplicada a los niños y niñas de Educación Inicial 2 de la Escuela “Febres Cordero” y “Centro Infantil Caritas Alegres” del Cantón Marcabelí Provincia del Oro, periodo lectivo 2013 - 2014; para evaluar el Desarrollo Psicomotriz

El marco teórico se desarrolló en dos capítulos. Capítulo I, EL JUEGO estructurado con los siguientes temas: Definición, Historia del juego, Importancia del juego en la educación infantil, Estadíos del juego, Influencia del juego en el desarrollo evolutivo del niño, El juego en educación inicial, Materiales necesarios para el juego, Rol del o la docente principios pedagógicos, El juego según la edad del niño, Razones para practicar el juego con niños pequeños, Algunos juegos recomendados para favorecer la psicomotricidad, Juegos para el desarrollo psicomotriz grueso, Juegos para el desarrollo Psicomotriz Fino.

Capítulo II, DESARROLLO PSICOMOTRIZ, con los siguientes temas: Concepto , Historia del desarrollo psicomotriz, Etapas del desarrollo psicomotriz, Elementos del desarrollo psicomotriz, Beneficios del desarrollo psicomotriz, Actividades para fomentar el desarrollo psicomotriz, El desarrollo psicomotriz atreves del juego, Habilidades psicomotrices básicas del niño, La psicomotricidad en la educación infantil, Desarrollo psicomotriz del niño preescolar, Fases del desarrollo motor, Influencia del movimiento en el desarrollo del niño

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPÍTULO I

EL JUEGO

Definición

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.

ZAPATA, (1990).

Entonces, dado que desde tiempos inmemoriales el hombre ha usado al juego como un recurso de procura distracción y diversión, existen una infinidad de juegos, diferenciándose entre sí porque algunos requieren de un compromiso estrictamente mental, otros de una participación primordial del cuerpo o físico y otros que requieren de la intervención cincuenta y cincuenta de ambas cuestiones, mental y física.

INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO EVOLUTIVO DEL NIÑO

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño, hasta tal punto que va a influir tanto en su capacidad posterior para adquirir y asimilar nuevos aprendizajes, como en su futura adaptación a la sociedad imperante.

El juego podría considerarse una actividad social por excelencia, en la cual pueden verse claramente reflejadas las características del pensamiento, emoción y sentimientos infantiles. Toda la actividad humana surge de una necesidad innata de explorar y controlar el entorno, aumentando a su vez la motivación y la iniciativa, de tal forma que tanto los bebés como los niños de corta edad, aprenden a través del juego multitud de papeles distintos por medio de la observación y la imitación, normas sociales, etc., que les será posteriormente de gran utilidad en su vida adulta.

Tal y como piensan hoy día un gran número de psicólogos y educadores, la infancia no es un simple paso hacia la edad adulta, sino que tiene un valor concreto en sí misma. Actualmente se admite que en la infancia se encuentran muchas de las claves de lo que será la persona en un futuro.

Esta afirmación ha sido especialmente apoyada por Sigmund Freud cuando afirmaba que "todo hombre es su infancia". MANDELL, R. (1977)

Diferentes estudios han demostrado que el juego infantil adquiere una particular trascendencia en la formación del carácter y los hábitos del niño/a.

Mediante la actividad lúdica, el niño/a afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño/a y su evolución. MANDELL, R. (1977)

Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría. Cada tipo de juego genera distintos tipos de placer, es placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensomotriz, placer de crear y destruir sin culpa, en definitiva, placer de interactuar y compartir.

De la misma manera el juego es una experiencia de libertad ya que se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por libertad de elección. Es una actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones externas. Aunque cuando el juego es grupal tiene que acatar las reglas del juego. Es sobre todo un proceso, sus motivaciones son intrínsecas no tiene metas o finalidades extrínsecas.

Así mismo el juego es una actividad que implica acción y participación activa. Se considera la ficción como un elemento constitutivo del juego. Jugar es el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de

ficción. La ficción implica oposición con la función de lo real y le permite al niño/a liberarse de las imposiciones que lo real le impone para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que a sí mismo/a se impone.

El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. El juego para el niño/a es el equivalente al trabajo del adulto. Por los aciertos en el juego mejora su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad.

Aunque el juego se pueda ver como una forma de descanso y ausencia de esfuerzo, podemos observar que este puede implicar un gran esfuerzo.

Muchos juegos poseen reglas severas, y actividades costosas o arduas que buscan dificultad, mientras en otras ocasiones transcurren en medio de tranquilas repeticiones y sin otra intención que la obtención de placer. Sin embargo para que haya juego y para que el niño/a se divierta los obstáculos a superar desempeñan un papel importante, y parece necesarios porque por lo contrario se cae en el aburrimiento.

Como vimos el juego forma parte de la vida del niño, y a través del mismo el sujeto va desarrollando por ejemplo destrezas motrices, a través de los juegos motores y sensoriales toma conciencia de su cuerpo, aprende a utilizarlo y a controlarlo, se estimulan y desarrollan los sentidos.

El juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le

ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

El juego respeta la individualidad de cada niño y está vinculado a los distintos aspectos del desarrollo, “recordemos que el grado de desarrollo adquirido no está determinado exclusivamente por la edad cronológica, ya que es diferente en los niños de la misma edad, lo que explica por qué algunos chicos se anticipan en el dominio de ciertas habilidades y pueden demorarse en la adquisición de otras”. MANDELL, R. (1977)

Ayuda al pequeño en su desarrollo en las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva y social.

EL JUEGO EN EDUCACIÓN INICIAL

El juego es un pilar fundamental en la Educación Inicial, puesto que en esta etapa el niño desarrolla lo fundamental en la selección pertinente y secuencial de las actividades, partiendo de las más elementales pero que tenga la significación para los niños y niñas lo que quiere decir que en base a ellas se van desarrollándose nuevas destrezas y a futuro construyendo nuevos aprendizajes. MALAJOVICH, A. (2000)

Entonces la Educación Inicial, es el conjunto de estrategias que estimulan y conducen al niño a potenciar sus habilidades, capacidades, intereses y necesidades básicas en un marco de valores y lineamientos éticos, tanto de

sus padres como de las personas que son responsables de sus cuidados y enseñanza, procurando así su desarrollo integral.

La educación Inicial es la educación que el niño recibe en sus primeros años de vida (0-4), ésta es una etapa muy importante en el desarrollo del niño, ya que se le puede despertar sus habilidades físicas y/o psicológicas; su creatividad, se le puede enseñar a ser autónomo y auténtico; que más adelante le pueden servir para abrirse mucho por sí solo. MONROY, A. (2007)

A pesar de que pasamos gran parte de nuestra vida recibiendo una educación, no podemos considerar que tenemos un desarrollo integral óptimo. Muchas personas reconocen que las escuelas favorece al desarrollo integral del niño y espera ver resultados en su aprendizajes; se considera que la edad ideal es a los 4 años pero esta edad solo está estimulando el desarrollo cognitivo, no dando la debida atención a los primeros años de vida donde se empieza a desarrollar el niño. MALAJOVICH, A. (

Un centro de Educación Inicial es un lugar donde personal capacitado enseña a los padres diferentes ejercicios de estimulación temprana motriz y psicológica en sus hijos de 0 a 4 años, se les enseña también a observar las emociones del niño y a atender los pequeños detalles que parecieran sin importancia puesto que en ésta etapa de su vida todo influye en su desarrollo.

El juego es patrimonio privilegiado de la infancia. La escuela entonces debe posibilitar su despliegue mediante variadas situaciones. El juego ofrece a los alumnos oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la capacidad de comprensión del mundo, para constituirse en miembro de una sociedad y de una cultura. El juego es una construcción social, no un rasgo natural de la infancia. El juego es una expresión social y cultural que se transmite y recrea entre generaciones y por lo tanto requiere de un aprendizaje. Las características fundamentales de toda situación de juego son las siguientes:

- Es una actividad libre, ya que es elegida por el sujeto que juega y puede interrumpirse o terminarse en cualquier momento. Se practica por el placer mismo que este causa. Esto implica una intencionalidad, solo hay juego cuando los sujetos deciden jugar y establecen una situación de juego.
- Supone la creación de un mundo paralelo, se crea una situación ficticia donde se utilizan elementos de la realidad; pero el jugador sabe que lo que hace no es verdad y puede entrar o salir de ese mundo cuando lo desee. En este universo existen reglas.
- Las reglas se encuentran presentes ya sea en formas explícitas o implícitas, preexistentes o construidas durante el juego. Son libremente

aceptadas por aquellos que deciden participar del juego, pero toman carácter obligatorio para que el juego no desaparezca. Las reglas regulan el juego y permiten que le mismo se aprenda a jugar, estas imprimen orden al juego.

- El juego guarda un fin en sí mismo, ya que la actividad se va construyendo en su propio desarrollo siendo los medios más importantes que los fines. Puede ser repetido, aunque nunca su desarrollo puede ser determinado previamente, ya que la situación de juego abre siempre un espacio para invención y la iniciativa de los participantes. El presenta variados beneficios para el aprendizaje y el desarrollo infantil; por medio de él; el niño puede satisfacer sus necesidades de apropiación del orden social adulto, la situación lúdica facilita una mayor tolerancia al error y evita frustraciones que el niño podría experimentar en situaciones reales; permite transformar el mundo exterior en función de sus deseos y necesidades y experimentar placer al superar los obstáculos que la situación lúdica le presenta. El juego constituye un precursor del trabajo en grupo y en este sentido es posible pensarlo como una instancia de aprendizaje en relación a la construcción conjunta de conocimientos. Jugar es generalmente un acto placentero para el niño, es hacer, manipular objetos, reproducir situaciones, resolver conflictos; pero también por medio de él puede desplazar sus miedos, angustias y problemas.

La actividad lúdica es importante para el aprendizaje y el desarrollo subjetivo; en la institución escolar el juego asume características distintas del juego que se da en otros contextos dada la presencia de una finalidad pedagógica, estos acondicionamientos pueden pensarse en relación a tiempo, espacio, contenido, materiales, reglas y compañeros de juego. Por otro lado es necesario diferenciar juego de las actividades de aprendizaje, ya que estas toman al juego como una estrategia metodológica para la enseñanza de determinados contenidos; mientras que el juego propiamente dicho refiere a las actividades más libres y espontáneas.

El juego no debe plantearse como una actividad para alcanzar objetivos prefijados, más allá que a través de él se puedan movilizar ciertos contenidos. Para que el juego en la institución contribuya con la formación de sujetos autónomos es necesario enriquecerlo, respetando la iniciativa de los niños, potenciándola; esto supone un adulto dejando hacer, dejando jugar al niño, disponible, con buena escucha, con intenciones de brindarse y dejarse sorprender por el otro. Supone también poder pensar al niño como co-constructor activo del conocimiento, de la cultura y de su propia identidad.

MALAJOVICH, A. (1988)

El seguimiento de experiencias y el análisis de las prácticas educativas señalan que es escasa la presencia del juego en los jardines. Es este dato de la realidad el que orienta el sentido de este texto con la intención de

recuperar y enriquecer el juego como actividad social y cultural en el ámbito de las escuelas.

MATERIALES NECESARIOS PARA EL JUEGO

El hecho de introducir el juego en el aula con nuestros alumnos puede ser un instrumento didáctico bastante útil, pues a través de él se puede aprender y / o reforzar conocimientos tanto léxicos (vocabulario) como gramaticales y fonéticos que no sólo contribuyen a la producción de mensajes orales y escritos más o menos según el nivel, sino también a la puesta en práctica de otras destrezas lingüísticas como la comprensión de forma oral y escrita.

Muchos son los beneficios que los alumnos pueden obtener mediante el juego en el aula, pues como se ha mencionado anteriormente, les sirve para reforzar sus conocimientos y comprobar lo que saben de esa lengua extranjera, por ejemplo cuando realizan juegos de carácter oral como dramatizaciones (tabú, etc. Entre otros objetivos, también se pretende que los alumnos sean capaces de desenvolverse en situaciones concretas de la vida cotidiana, tales como pedir un menú en un restaurante, hacer la compra, de manera que los conocimientos lingüísticos adquiridos no caigan en el olvido, sino que se puedan aplicar en su entorno más próximo al encontrarse una situación que precisa dicha lengua y, por ende, utilizarla en un contexto real.

No obstante, independientemente del carácter que tenga el juego (ya sea oral o escrito), el docente siempre marca una serie de objetivos que el alumnado debe cumplir. PERALTA, V. (2007):

No menos importantes son las características que el juego debe reunir para alcanzar su finalidad, pues no sólo es importante lo que queremos conseguir sino cómo se va a conseguir. Los rasgos con los que los juegos deben contar se pueden resumir en varios términos:

- Refuerzo, Carácter didáctico, Competencia, Imaginación, Interacción,
- Novedad, Descubrimiento, Interés, Creatividad, Espontaneidad.
- Conocimiento, Rol, Adquisición, Logro, Atracción, Organización.
- Diversidad, Expresión, Valores

Algunos de los valores anteriormente citados, como la responsabilidad, la independencia y la autonomía, se desarrollan con más facilidad a la hora de del juego teniendo en cuenta que, en la mayoría de las ocasiones, el papel que el profesor / a adopta es el de animador, orientador y mero observador del comportamiento y la reacción del alumnado, que se convierte en el centro o “protagonista” de la actividad.

A través de esta estrategia para amenizar el aula y motivar al alumnado, también se contribuye a la adquisición de las **COMPETENCIAS BÁSICAS**, aspecto novedoso en el ámbito educativo.

EL JUEGO SEGÚN LAS EDAD DEL NIÑO

Describe cada una de las etapas y las actividades lúdicas que se pueden realizar en las mismas; de acuerdo a la edad del niño. FERLAND (2005)

Edad: 0-12 meses

El bebé durante su primer año de vida explora los objetos de su entorno utilizando los sentidos. Su periodo de atención se incrementa, mostrando fascinación por encontrar objetos. La habilidad adquirida con las manos, le permitirá cogerlos con mayor precisión.

Mientras se realice la actividad, se debe estimular el sentido rítmico del pequeño, colocando música instrumental de fondo. Durante el primer semestre brindarle mordedores, sonajas, móviles. El segundo semestre, donde mayor acción tiene sus manos, estimular su tacto y sensaciones empleando libros u otros con texturas. Desarrollar su atención con juguetes de causa-efecto (botones que produzcan sonido o se activen tras su manipulación).

Edad: 1 año

Desde el momento que el niño logra trasladarse de un lugar a otro, su fascinación por el movimiento ha empezado. Perfeccionará su marcha, sus manos adquirirán mayor precisión, empezando a manipular objetos usando la pinza digital o trípode. Su lenguaje oral puede iniciarse a esta etapa.

Aprovechemos que el niño ya logra imitarnos, realicemos pasos sencillos de baile, empezando a trabajar con el ritmo y espacio. La coordinación viso motriz puede estimularse manipulando texturas diferentes. El niño disfrutará realizar un juego de sonidos imitando a los animales y objetos de su entorno, realizando canciones o inventándolas para ellos. Le llaman la atención los libros con imágenes reales y grandes.

Edad: 2 años

Logra manifestar sus ideas a través del lenguaje oral. Su coordinación motriz va mejorando considerablemente. Aparece el juego simbólico.

Aprovechar la mayor cantidad de juegos dirigidos al lenguaje, mediante canciones, aplausos, rimas. Podemos emplear títeres y entablar un diálogo con el pequeño. Los juegos de encajes estimularán el desarrollo cognitivo del niño. Cada actividad puede estar acompañada de un orden o rutina: lavarnos las manos después de jugar, guardar un juguete para usar otro. Los juegos musicales o que produzcan sonido llamarán mucho su atención. Le gustan juegos que pueda manipular y empezar a construir por ello se recomiendan bloques, ellos disfrutarán creando torres y derrumbándolas.

Edad: 3 años

Emplea esquemas mentales. Empieza a usar su imaginación y ordenar mejor sus ideas, diferenciando y reconociendo colores, cantidades. La motricidad fina avanza junto con su capacidad de razonamiento.

Los juegos de construcción y armado son recomendables en esta etapa. Los niños disfrutarán armando y descubriendo las figuras de los rompecabezas pequeños.

Ya puede crear mediante el arte plástico o la construcción, diversos personajes que vienen de su imaginación.

Edad: 4 años

Es más independiente en su aseo y vestir. Su lenguaje oral le permite comunicar muy bien sus ideas y sentimientos. Empieza a interesarse por juegos grupales.

Al niño le interesan los juegos con reglas. Empieza a jugar con otros niños a representar diversas situaciones y personajes.

Edad: 5 años

Tiene un buen control de su cuerpo y reconoce el espacio donde se encuentra. Tiende a realizar juegos bruscos, donde puede tirarse al suelo, rodar, correr. Puede jugar sin parar. Crea y respeta las reglas de sus juegos.

Su lenguaje ya es avanzado, esta edad necesita juegos de descarga física, correr, saltar, trepar. Deportes también son recomendados a esta edad. Le interesan más los juegos electrónicos, sin embargo se debe limitar el tiempo que ellos le dediquen.

JUEGOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ GRUESO

“Los niños pequeños necesitan ejercitar sus músculos grandes y pequeños a diario. Utilizan los músculos grandes cuando trepan, corren, saltan, se balancean o se columpian. Por ello lo mejor que podemos hacer es llevarlos al parque cada vez que tengamos la oportunidad, en él encontramos diferentes elementos que pueden usar para desarrollar su psicomotricidad gruesa”. RUIZ F. (2003).

Algunas actividades que se puede hacer con el niño son:

- Subir y bajar por los toboganes.
- Jugar al balancín.
- Columpiarse.
- Trepar por los diferentes elementos que podemos encontrar en los parques infantiles.
- Jugar a fútbol.
- Jugar a los bolos en el pasillo de casa o fuera, en el exterior.
- Bailar haciendo coreografías.
- Colocar cinta adhesiva en el suelo y jugar a la cuerda floja.

JUEGOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ FINO

“Los niños usan sus músculos pequeños y por tanto desarrollan su psicomotricidad fina cuando ponen bloques en equilibrio, hacen plastilina, colorean, enhebran cuentas, cortan”. BERGER K. (2006).

Algunas actividades que se pueden hacer con el niño son:

- Jugar con los bloques de construcción.
- Moldear plastilina.
- Dibujar y pintar.
- Utilizar pintura de manos.
- Enhebrar cuerdas.
- Recortar con tijeras.
- Juntar revistas viejas y permitir que recorten fotos o hagan tiras de papel, rasgándolas.
- Realizar punzados o rompecabezas.
- Clasificar calcetines; o cualquier objeto; colocando todos juntos y que los clasifiquen por colores, encuentre su pareja y los pongan uno dentro del otro.
- Abrir y cerrar contenedores, jarras, cartones, paquetes, cajas, botellas.

CAPÍTULO II

DESARROLLO PSICOMOTRIZ

DEFINICION

El desarrollo psicomotriz es una técnica que tiende a favorecer por el dominio del movimiento corporal la relación y la comunicación que el niño va a establecer con el mundo que le rodea (a través de diferentes objetos.)

Esta globalidad del niño manifestada por su acción y movimiento que le liga emocionalmente al mundo debe de ser comprendida como el estrecho vínculo existente entre su estructura somática y su estructura efectiva y cognitiva.

Realizando un análisis lingüístico del término psicomotricidad, vemos que tiene dos componentes. El motriz y el psiquismo. Y estos dos elementos van a ser las dos caras de un proceso único: el desarrollo integral de la persona.

- El término motriz hace referencia al movimiento.
- El término psico designa la actividad psíquica en sus dos componentes:
socio afectivo y cognoscitivo

Además constituye en sí mismo, partiendo por su análisis lingüístico, un constructo dual que se corresponde con la dualidad cartesianamente-cuerpo. Refleja la ambigüedad de lo psíquico (psico) y de lo motriz (motricidad) así como de las complejas relaciones entre estos dos polos. Una definición consensuada en el primer congreso europeo de psicomotricistas en Alemania (1996) ha llegado a la siguiente formulación:

ACTIVIDADES PARA FACILITAR EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ

Juegos para fomentar el trabajo psicomotriz



EL ROLLO INTERMINABLE OBJETIVOS: Trabajar destrezas finas, coordinación vasomotora, relación y comunicación **TIEMPO:** 10 minutos **MATERIAL:** rollos papel wc, música y sillas **DESARROLLO:** Los alumnos

se colocan en filas. Al primero de cada fila se le entrega un rollo de papel de pc. Sujetando el papel por la punta pasará el rollo a su compañero de detrás y así sucesivamente hasta que terminen el rollo. El juego comienza cuando empiece la música.



BAILE DE COLORES OBJETIVOS: Desarrollar el esquema corporal, la coordinación dinámico general y la atención **TIEMPO:** 15 minutos **MATERIAL:** Tiras de papel pinocho, música **DESARROLLO:** Bailando libremente

con las cintas, pasamos a movimientos dirigidos: - Balanceos de las cintas y

el cuerpo al compás de la música - Cambio de mano de la cinta - Atender a indicaciones de: cinta arriba, abajo, detrás, etc.



.LAS ESTATUAS OBJETIVOS: Trabajar el equilibrio y el tono muscular **TIEMPO:** 15 minutos **MATERIAL:** música **DESARROLLO:** Comienza a sonar la música y bailamos. Al dejar de sonar ésta nos convertimos en

estatuas y permanecemos inmóviles hasta que vuelva a tocar la música. Con este juego podemos trabajar además conceptos espaciales si al parar la música tenemos que colocarnos por ejemplo, dentro de un aro, encima de una silla. Y el esquema corporal si la consigna es colocar la mano o algún objeto en cualquier parte del cuerpo.



LLUVIA DE PELOTAS OBJETIVOS: Trabajar la percepción espacio-temporal **TIEMPO:** 5 minutos **MATERIAL:** pelotas, una cuerda y cintas de colores

para identificar a los equipos **DESARROLLO:** Se divide el aula en dos partes y los alumnos en dos equipos. Uno será el equipo rojo y otro el blanco.

Se le dará a cada niño una pelota y, cuando el profesor suelte las cintas y lleguen éstas al suelo los niños deben lanzar su pelota al equipo contrario intentando que no haya ninguna pelota en su equipo.



LA RANA OBJETIVOS: Trabajar la coordinación y la puntería. TIEMPO: 5 minutos MATERIAL: pelotas, una rana DESARROLLO: Se pide a los alumnos que se coloquen en una fila. El juego consiste en lanzar una

pelota cuidadosamente intentando que entre por la boca de la rana



CUENTO MOTOR OBJETIVOS: Potenciar la expresión corporal TIEMPO: En función de la duración del cuento MATERIAL: cuento DESARROLLO: El profesor lee un cuento y los niños han de interpretarlo realizando las

acciones que se narran en el mismo



CADA UNO A SU CASITA OBJETIVOS: Potenciar la velocidad de reacción y la percepción espacio-temporal TIEMPO: 5 minutos MATERIAL: aros DESARROLLO: El profesor distribuye algunos aros por el suelo del aula.

Mediante palmadas el profesor va guiando a los alumnos en las representaciones que deban componer. Por ejemplo podrá decir: Cuando deje de dar palmadas debéis estar tres personas dentro del mismo aro .las personas que se hayan quedado fuera ayudarán a la profesora a guiar al resto.



LAS CAJITAS OBJETIVOS: Trabajar la percepción corporal TIEMPO: 10 minutos MATERIAL: -
DESARROLLO: Los niños se echan al suelo convirtiéndose cada uno de ellos en una cajita. El profesor comenzará a guiar sus movimientos. Por ejemplo: las cajitas se abren y forman un corazón, las cajitas se cierran y están en silencio, las cajitas se abren y se convierten en gatitos.



VAGONES OBJETIVOS: Trabajar la velocidad de reacción y la percepción espacio-temporal TIEMPO: 10 minutos MATERIAL: - DESARROLLO: Se divide a los alumnos en cinco grupos. Cada grupo será un tren y cada niño un vagón. Cada vagón ha de conocer su posición en el tren. Por último cada tren tiene un lugar asignado para estacionarse. Cuando se dé la señal convenida, los trenes saldrán de su estación y se desplazarán libremente por el espacio. Cuando se oiga una nueva señal, todos los vagones correrán para llegar a su estación y allí se colocarán en la posición correspondiente para poder salir de nuevo de allí cuando el maestro lo indique.



LA MADRE OBJETIVOS: Potenciar la percepción corporal TIEMPO: 5 minutos MATERIAL: -
DESARROLLO: Los niños eligen una "madre". A

continuación se colocan todos detrás de ella imitando los gestos o movimientos que hace la “madre”. Pueden ser posiciones desbaratadas y divertidas como andar de rodillas, saltar a la pata coja, ir rebuznando.

DESARROLLO PSICOMOTRIZ A TRAVES DEL JUEGO

1 Los juegos como función psicomotriz para los niños

La aplicación o intervención psicomotriz en la educación de los niños se hace de forma muy divertida y entretenida. Es un estímulo o una reeducación para la vida cotidiana de los pequeños. Dirigida a mejorar sus estimulaciones o, en el caso de padecer alguna deficiencia, reeducar al niño, se puede practicar al aire libre y en lugares cerrados. SANCHO, J., (1993):

Las clases de estimulación se dividen por edades como forma de situar al niño según sus posibilidades y capacidades. Mediante los juegos de movimiento los niños se desarrollarán físicamente y aprenderán conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, que les ayudarán a situarse en el espacio y a ajustar sus movimientos. Los distintos y variados juegos de los cuales participarán los niños fomentarán su coordinación, equilibrio, orientación y seguridad.

- En la intervención psicomotriz se considera primordial:

- El profundo respeto a la madurez y al desarrollo de cada niño.
- La intervención de fuera para dentro, es decir, desde el sensomotor hasta la interiorización.
- Potenciar la espontaneidad y la creatividad del niño a través de la percepción, la representación, el control y el equilibrio.

Didáctica y materiales para estimular el progreso psicomotriz

Desde el principio de las clases se insiste mucho en la socialización del niño practicando juegos tanto en pequeños como en grandes grupos. Se usarán diversos materiales como medio de intercambio, comunicación, y cooperación; se utilizan aros, pelotas, cuerdas, picas, telas, pañuelos, bancos, zancos, colchonetas, mantas, cajas de cartón, bloques de goma-espuma, etc., y serán dirigidos por estímulos exteriores como la música.

Generalmente, las clases son divididas en tres etapas: el movimiento, la relajación y la expresión o representación. SANCHO, J., (1993):

1. En la primera etapa se emplean juegos relacionados con una música. Se juega con todo tipo de objetos empleando técnicas que haga moverse a los niños. Se investiga las innúmeras utilizaciones de cada objeto, se impulsa las relaciones y la cooperación entre el grupo. El movimiento nunca es buscado como fin sino como medio.

2. En la segunda etapa se introducen técnicas de relajación. El niño busca un lugar cómodo para tumbarse, tranquilizarse y sentir la música.

3. En tercera y última etapa está relacionada con la expresión. Se intenta que el niño hable, opine y se exprese a través de diferentes lenguajes (verbal, representativo, plástico, etc.), sensaciones, vivencias y conceptos que ha experimentado durante la clase. El principal papel del educador es el de proponer objetos, situaciones, sonidos, etc., temas generales de búsqueda, dejando a los niños explorar ellos mismos todos esos elementos y saber esperar a que en sus búsquedas los niños los necesiten. Solamente en estas condiciones la expresión es auténtica, libre, espontánea, y es donde las actitudes de huida, inhibición, aprobación u oposición, etc., aparecen o desaparecen.

DESARROLLO PSICOMOTRIZ DEL NIÑO PREESCOLAR

El ofrecer una variedad de estímulos motrices posibilita en el niño y la niña de edad temprana, logros significativos que aparecerán en su vida escolar y en el trayecto evolutivo de su vida, garantizando el éxito.

El desarrollo y control corporal, sensorial, equilibrio y orientación son elementos fundamentales que deben ser incorporados de manera sistemática y secuencial en la práctica psicomotriz del niño, en correspondencia con la edad de desarrollo.

La educación psicomotriz está pensada en función de la edad del niño y de la unidad de sus intereses, para favorecer el desarrollo de su personalidad.

La enseñanza psicomotriz es una técnica, pero también un estado de ánimo, un modo de enfoque global del niño de su desarrollo, fundamentada en la solución de sus problemas individuales y en la rehabilitación de diversas alteraciones.

A través del juego psicomotor individual o grupal, el niño experimenta el tránsito del ejercicio por sí misma a la acción para la creación, se interesa por los movimientos y pone en práctica los movimientos como medio para alcanzar un objetivo-meta personal o colectivo, al mismo tiempo que, crea el significado y el sentido referencial que para sí mismo o para el grupo deben tener los objetos del medio social, físico y natural que en determinado lugar y momento elige y selecciona, y se hace cargo de las características y el rol que una persona adulta o niño debe desempeñar en su experiencia, su actividad o su tarea física, intelectual y, consecuentemente, afectivo- social.

SANCHO, J., (1993):

FASES DEL DESARROLLO MOTOR

Primera fase: conducta refleja

Los movimientos reflejos son movimientos simples que responden a estímulos que permanecen fuera del control de la voluntad, pues están

controlados por el cerebro medio. Se presentan en fetos, neonatos e infantes dependiendo de la edad y formación neurológica. SARLÉ, P. (1994):

Los reflejos están basados principalmente en procesos de maduración, aparecen y desaparecen en una secuencia básica bastante rígida y lo que varía es la velocidad de aparición en cada niño. Si un reflejo está ausente o es irregular o hay una prolongada continuación de varios reflejos más allá de su periodo normal, puede iniciar el padecimiento de una disfunción neurológica, desordenes del sistema nervioso central o retraso en la maduración cortical que a su vez llevaría a alteraciones motrices de acuerdo al lugar donde se encuentra alterada la función.

Gallahue (1975) nos dice que existen dos tipos de reflejos:

- a) Primitivos: son importantes para la supervivencia, se asocian a la detención de alimentos y protección del niño. Aparecen durante la vida fetal y persisten durante el año.
- b) Postulares: son precursores de movimientos voluntarios y son la base de adquisición de patrones de movimiento fundamental.

Segunda fase: movimiento rudimentario

Estas habilidades empiezan a desarrollarse después del nacimiento y hasta los dos años aproximadamente, periodo durante el cual el niño trata de

dominar este tipo de movimientos que ha iniciado en sus meses anteriores, ganando así control y precisión. SARLÉ, P. (1994):

Son las primeras formas de movimientos voluntarios; están determinados por la maduración y tienen una secuencia altamente predecible en su aparición, la cual es resistente al cambio, variando, sin embargo, en los niños la velocidad y tiempo en que aparecen.

Esta fase puede dividirse en dos etapas: en la primera se desarrolla la corteza cerebral, lo que causa que varios reflejos se inhiban gradualmente, el movimiento voluntario es poco controlado y refinado. A esta se la llama "inhibición de reflejos". En la segunda etapa llamada pre control hay mayor control y precisión en los movimientos.

Tercera fase: habilidades motoras fundamentales

Es un producto de la fase de movimiento rudimentario. Esta fase involucra una serie de coordinaciones y desarrollo de experiencias que mejoran el conocimiento del cuerpo y del potencial de movimiento. La maduración es importante, pero lo es más la motivación, una instrucción adecuada y las oportunidades. SARLÉ, P. (1994):

HABILIDAD PSICOMOTRIZ BÁSICA DEL NIÑO

El niño es un ser activo, dinámico. Para él jugar es esencialmente un medio de aprender, aunque por mucho tiempo el juego se ha visto como un pasa tiempo sin importancia. El juego activo del infante se centra alrededor de su cuerpo y facilita el aumento de las habilidades físicas y motrices, aspectos en los que se divide el desarrollo psicomotor, el cual se refiere a la enseñanza del movimiento con control y eficiencia en el espacio. Las habilidades motrices se refieren a un nivel en que el niño es capaz de operar con una considerable facilidad y eficiencia en su ambiente. Al madurar, estas habilidades pueden ser ampliadas en una variedad de juegos y deportes. .

SARLÉ, P. (1994):

Gallahue (1987) divide estas habilidades en tres categorías:

Estabilidad

Es la habilidad de mantener el equilibrio en relación con la fuerza de gravedad, aunque la aplicación natural de la fuerza pueda alterar las partes del cuerpo en una posición inusual: es la forma básica del movimiento humano y es fundamental para el desarrollo de un movimiento eficiente. En esta categoría se encuentran los movimientos no locomotores que involucran actividades estacionarias como flexión, extensión, contracción, desviación: y actividad relacionada con el mantenimiento del equilibrio, como invertir el soporte y movimientos rotatorios.

Locomoción

Son los cambios en la localización del cuerpo en relación con puntos fijos del suelo. Incluye la proyección del cuerpo en el espacio externo, alternando la ubicación en el plano horizontal y vertical; le sirve al niño para explorar el mundo que le rodea. Movimientos de caminar, correr, saltar y brincar son catalogados como locomotores. . SARLÉ, P. (1994):

Manipulación

Implica dar y recibir fuerza de objetos mediante el uso de manos y pies. Es importante en el niño para que tenga contactos físicos con los objetos con el mundo que lo rodea y explore la relación entre objetos, movimientos y espacio. Patear, lanzar y apañar son ejemplos de estos movimientos.

ELEMENTOS DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ

“Los elementos de la psicomotricidad se desarrollan paralelamente a las funciones afectivas e intelectuales (pensamiento, lenguaje, memoria, atención), están interrelacionadas y son indispensables para la adquisición de habilidades cada vez más complejas en todas las etapas del niño.”
RIGAL R. (2006)

Así por ejemplo, el equilibrio, la orientación espacial son elementos de la psicomotricidad necesarios para que el niño aprenda a sentarse, gatear, caminar. La coordinación viso-motriz, el esquema corporal, la orientación

espacio-temporal, la atención, percepción y memoria son áreas pre-requisito para el proceso de lectura, escritura y cálculo y son consideradas habilidades básicas para el aprendizaje.

Esquema corporal

“Se puede definir como la representación que tenemos del cuerpo, de los diferentes segmentos, en sus posibilidades que crean movimiento y acción, así como de sus diversas limitaciones. Es un proceso complejo ligado a procesos perceptivos, cognitivos y práxicos, que comienza a partir del nacimiento y finaliza en la pubertad, interviniendo en el mismo la maduración neurológica y sensitiva, la interacción social y el desarrollo del lenguaje.”

BALLESTEROS S. (1982)

“El lenguaje va a jugar un papel esencial en la construcción del esquema corporal, ya que además de permitir nombrar las partes que componen el cuerpo, como regulador de las secuencias de actos motores en la interacción con el ambiente a través del juego. La representación corporal hace posible la utilización del cuerpo de forma coordinada mediante el ajuste de la acción a lo que se quiere o desea”. BALLESTEROS S. (1982)

Entre los 2 y 5 años los niños van mejorando la imagen de su cuerpo y los elementos que lo integran, van perfeccionando movimientos, estabilizando su lateralización y conquistando el espacio, relacionándose y actuando en él. Aunque entre 5 y 6 años el esquema corporal es bastante bueno en cuanto

a la calidad de los movimientos y a la representación que se tiene del mismo, todavía se deben dominar conceptos espaciotemporales que permitan situarse adecuadamente en el espacio, en el tiempo y con relación a los objetos. De 6 a 12 años se sigue perfeccionando el esquema corporal, el movimiento se hace más reflexivo, permitiendo una potenciación de la representación mental del cuerpo y del movimiento en función del tiempo y el espacio. RIGAL R. (2006)

Se considera que un niño presenta un retraso en la elaboración del esquema corporal si a los 3 años no es capaz de reconocer, señalando o nombrando, los elementos de la cara, o si a los 6 no lo reconociera en sí mismo o no pudiera representarlo, además es esperable que a esta edad los niños distingan su derecha e izquierda y conozcan algunos conceptos espaciotemporales sencillos como arriba/abajo, delante/detrás, primero/último, ayer/mañana, etc.

Lateralidad

“El cuerpo humano aunque a nivel anatómico es simétrico, a nivel funcional es asimétrico. El término lateralidad se refiere a la preferencia de utilización de una de las partes simétricas del cuerpo humano, mano, ojo, oído y pie. El proceso por el cual se desarrolla recibe el nombre de lateralización y depende de la dominancia hemisférica. Así, si la dominancia hemisférica es izquierda se presenta una dominancia lateral derecha, y viceversa. El que

una persona sea diestra o zurda depende del proceso de lateralización.” DA FONSECA V. (2000)

Se considera que un niño está homogéneamente lateralizado si usa de forma consistente los elementos de un determinado lado, sea éste el derecho (diestro) o el izquierdo (zurdo). Cuando la ejecución de un sujeto con una mano sea tan buena como con la otra se le denomina ambidextro. Mora y Palacios (1990) establecen que la lateralización se produce entre los 3 y los 6 años.

Orientación espacio-temporal

“La orientación espacial implica establecer relaciones entre el cuerpo y los demás objetos, está asociada al espacio perceptivo e incluye esencialmente relaciones topológicas. La estructuración del espacio conlleva adquirir nociones de conservación, distancia, reversibilidad, etc., por lo que se convierte en un proceso largo que se va configurando desde los planos más sencillos (arriba, abajo, delante, atrás...) a los más complejos (derecha-izquierda), dándose primero en la acción y pasando posteriormente a ser representados en uno mismo, en el otro y en el espacio con los objetos.” Da FONSECA V. (1998)

“La estructuración temporal tiene 2 componentes principales: el orden y la duración. El orden permite tomar conciencia de la secuencia de los acontecimientos y la duración permite establecer el principio y final de los

mismos. El ritmo sintetiza ambos elementos constituyendo la base de la experiencia temporal.” DA FONSECA V. (1998)

Coordinación dinámica y viso manual

“La coordinación consiste en la utilización de forma conjunta de distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja. Esto es posible porque patrones motores que anteriormente eran independientes se encadenan formando otros patrones que posteriormente serán automatizados. Una vez que se han provisto determinados patrones la presentación de un estímulo la, secuencia de movimientos por lo que el nivel de atención que se presta a la tarea disminuye, pudiendo dirigirse a otros aspectos más complejos de la misma o incluso a otra diferente.” ORTEGA J. (2007)

La coordinación dinámica general juega un importante papel en la mejora de los mandos nerviosos y en la precisión de las sensaciones y percepciones. La ejercitación neuromuscular da lugar a un control de sí mismo que se refleja en la calidad, la precisión y el dominio en la ejecución de las tareas.

Tono muscular

“Este concepto hace referencia al grado de contracción de los músculos pudiendo ir desde la hipertonia (tensión) a la hipotonia (relajación). Está sometido en parte, a un control involuntario dependiente del sistema nervioso y en parte, a un control voluntario. Se va regulando como

consecuencia de distintas experiencias que se van teniendo en tanto que las mismas exijan un control del cuerpo para adecuar las acciones a los objetivos.” Rigal R. (2006).

Este aspecto repercute en el control postural y en el grado de extensibilidad de las extremidades. Es un factor relacionado con el mantenimiento y control de la atención, las emociones y la personalidad.

Independencia motriz

“Consiste en la capacidad para controlar por separado cada segmento motor necesario para la ejecución de una determinada tarea, aspecto que se espera pueda realizarse correctamente en niños de 7/8 años.” LAGARDERA F. (2004)

Equilibrio

“Reúne un conjunto de aptitudes estáticas y dinámicas incluyendo el control de la postura y el desarrollo de la locomoción. Es un paso esencial en el desarrollo neuro-psicológico del niño ya que es clave para realizar cualquier acción coordinada e intencional.” CATAÑER M. (2006)

Cuanto menos equilibrio se tiene más energía se consume en la ejecución y coordinación de determinada acción, por lo que se acaba distrayendo la atención e incrementándose la ansiedad.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MÉTODOS:

CIENTÍFICO: Es el procedimiento intelectual o material que utiliza un sujeto para comprender, analizar, transformar o construir un objeto de conocimiento, por tal razón utiliza la comprobación de los hechos para formular y resolver problemas; por lo que permitió la verificación de los objetivos planteados; partiendo desde la observación empírica del problema, delimitación del mismo, selección del tema, planteamiento de objetivos y fundamentación teórica.

INDUCTIVO: Es un proceso en que a partir del estudio de casos particulares, se obtienen conclusiones o leyes universales que explican o relacionan los fenómenos estudiados, por lo que el pensamiento va de lo particular a lo general; además utiliza etapas como la observación, el análisis, con el propósito de llegar a conclusiones de carácter general que puedan ser aplicadas a situaciones similares a la observada. Por tal razón se utilizó para delimitar el problema y el planteamiento de soluciones; pues permite generalizar desde lo particular.

DEDUCTIVO: Consiste en obtener conclusiones particulares a partir de una ley universal, es decir el pensamiento va de lo general a lo particular, y las conclusiones se extraen por medio de inferencias de cada caso, de tal forma

que en este trabajo investigativo servirá para el planteamiento de conclusiones y para la selección de los principales referentes bibliográficos que orienten el presente estudio.

ANALÍTICO: Distingue los elementos de un fenómeno y procede a revisar ordenadamente cada uno por separado, en donde el pensamiento va de lo particular a lo particular; con la identificación de cada una de las partes que caracterizan una realidad; cuyo fin es establecer una relación causa – efecto entre los elementos del objetivo. Por tal razón fue indispensable en el análisis de la información científica y de la información empírica recolectada, así como en el posterior análisis, interpretación y discusión de resultados y datos.

SINTÉTICO: Relaciona los hechos aparentemente aislados y formula una teoría que unifica los diversos elementos, por lo tanto es un proceso que va de lo simple a lo complejo, de la causa a los efectos y de los principios a las consecuencias. Sin duda este trabajo ayudará a examinar la relación entre el juego y el desarrollo psicomotriz de los niños; además es imprescindible en la elaboración de conclusiones y recomendaciones.

DESCRIPTIVO: Es aquel que permite, identifica, clasifica, relaciona y delimita las variables que operan en una situación determinada, siendo imprescindible en la investigación para describir la problemática, con rigor científico y objetividad; es utilizado para puntualizar la utilización del Juego y

su incidencia en el desarrollo Psicomotriz en los niños investigados. En la presente investigación guió la identificación de fenómenos que se susciten en la realidad del hecho investigado; la formulación de objetivos, la recolección de datos, posibilitó la interpretación y análisis racional y objetivo.

MODELO ESTADÍSTICO: Es aquel que utilizado sirve para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva por constituir un estudio cualitativo; cuyos resultados servirán únicamente para esta población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras. Este modelo permitirá emplear la estadística descriptiva con la tabulación de los resultados de los instrumentos aplicados.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA: Aplicará a las maestras de los niños y niñas de Educación Inicial 2 de la Escuela “Febres Cordero” y “Centro Infantil Caritas Alegres” del Cantón Marcabelí Provincia del Oro; para identificar los tipos de Juego en la jornada diaria de trabajo.

TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OZERETSKY: Aplicado a los niños y niñas de Educación Inicial 2 de la Escuela “Febres Cordero” y “Centro Infantil Caritas Alegres” del Cantón Marcabelí Provincia del Oro, periodo lectivo 2013 - 2014; para evaluar el Desarrollo Psicomotriz.

POBLACIÓN

CENTRO EDUCATIVO	VARONES	MUJERES	TOTAL	MAESTRAS
Escuela "Febres Cordero"	16	14	30	1
Centro "Caritas Alegres"	12	18	30	1
TOTAL	28	32	60	2

Fuente: Registro de matrícula de los niños y niñas de Educación Inicial 2 de la Escuela "Febres Cordero" y "Centro Infantil Caritas Alegres" del Cantón Marcabellí Provincia del Oro, periodo lectivo 2013 - 2014
Investigadora: Rocío E. Jimbo O.

f. RESULTADOS

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICARÁ A LAS MAESTRAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 DE LA ESCUELA “FEBRES CORDERO” Y “CENTRO INFANTIL CARITAS ALEGRES” DEL CANTÓN MARCABELÍ PROVINCIA DEL ORO; PARA IDENTIFICAR LOS TIPOS DE JUEGO Y ESTRATEGIAS LÚDICAS.

1. Señale el concepto de Juego

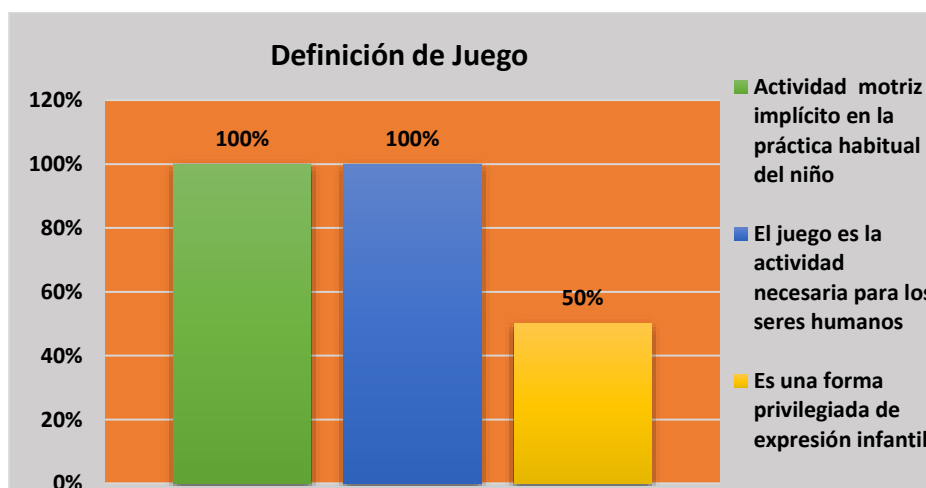
CUADRO N° 1

INDICADORES	f	%
Actividad motriz implícito en la práctica habitual del niño	2	100%
El juego es la actividad necesaria para los seres humanos	2	100%
Es una forma privilegiada de expresión infantil	1	50%

Fuente: Encuesta dirigida a las maestras de Educación Inicial 2 de la Escuela “Febres Cordero” y “Centro Infantil Caritas Alegres” del Cantón Marcabelí.

Investigadora: Rocío E. Jimbo O.

GRÁFICO N° 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas señalan la definición de Juego como: Actividad motriz implícito en la práctica habitual del niño y actividad necesaria para los seres humanos; y, el 50% como una forma privilegiada de expresión infantil.

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo motriz, los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades.

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos, tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

El juego es una forma privilegiada de expresión ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades como la expresión, oral, corporal, mímica.

2. Seleccione los principales beneficios del juego.

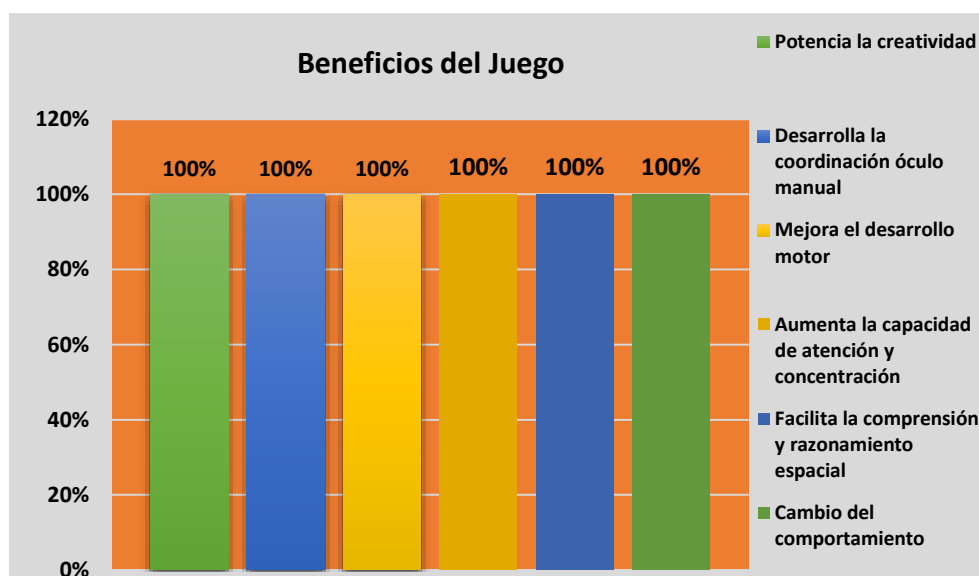
CUADRO N° 2

INDICADORES	f	%
Potencia la creatividad	2	100%
Desarrolla la coordinación óculo manual	2	100%
Mejora el desarrollo motor	2	100%
Aumenta la capacidad de atención y concentración	2	100%
Facilita la comprensión y razonamiento espacial	2	100%
Cambio del comportamiento	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a las maestras de Educación Inicial 2 de la Escuela "Febres Cordero" y "Centro Infantil Caritas Alegres" del Cantón Marcabellí.

Investigadora: Rocío E. Jimbo O.

GRÁFICO N° 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas seleccionan los principales beneficios del juego: Potencia la creatividad, Desarrolla la coordinación óculo manual,

Mejora el desarrollo motor, Aumenta la capacidad de atención y concentración, Facilita la comprensión y razonamiento espacial; y cambio del comportamiento.

El juego potencia la creatividad a través de los juegos de construcción. Impulsa el desarrollo motor del niño, ya que constituye la fuerza impulsora para que realice la acción deseada, cuando desea coger algo que se le cayó, tiene que movilizarse hasta llegar a él utiliza sus músculos mayores (motricidad gruesa), al coger el objeto el niño utiliza pequeños músculos de sus manos que se los conoce como motricidad fina, ejercita la coordinación óculo manual para fijarse en un objeto y llegar a cogerlo con la mano, cuando realiza todas las acciones antes indicadas el niño desarrolla nociones de comprensión y razonamiento espacial; cuando el niño interactúa con otros se produce un cambio el comportamiento.

3. ¿Utiliza el Juego en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas?

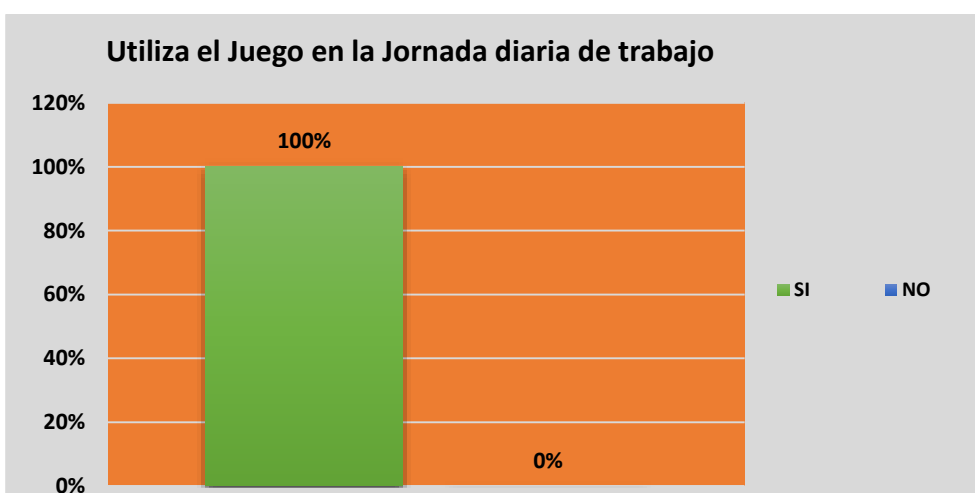
CUADRO N° 3

INDICADORES	f	%
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a las maestras de Educación Inicial 2 de la Escuela "Febres Cordero" y "Centro Infantil Caritas Alegres" del Cantón Marcabelí.

Investigadora: Rocío E. Jimbo O.

GRÁFICO N° 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas manifiestan que si utilizan el juego en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas.

El juego es una necesidad vital, espontánea y natural del ser humano, sobre todo en los primeros años de vida. Desde la perspectiva de los niños, el juego es una aventura y una gran experiencia para aprender y,

desde los adultos, es un recurso para educar y promover el desarrollo físico, intelectual y emocional de los niños, especialmente en las primeras etapas de vida, ya que en esos momentos es la actividad rectora del desarrollo y, aunque luego pasa a un segundo plano, nunca desaparece por completo

- ¿Con qué frecuencia realiza actividades de Juego?

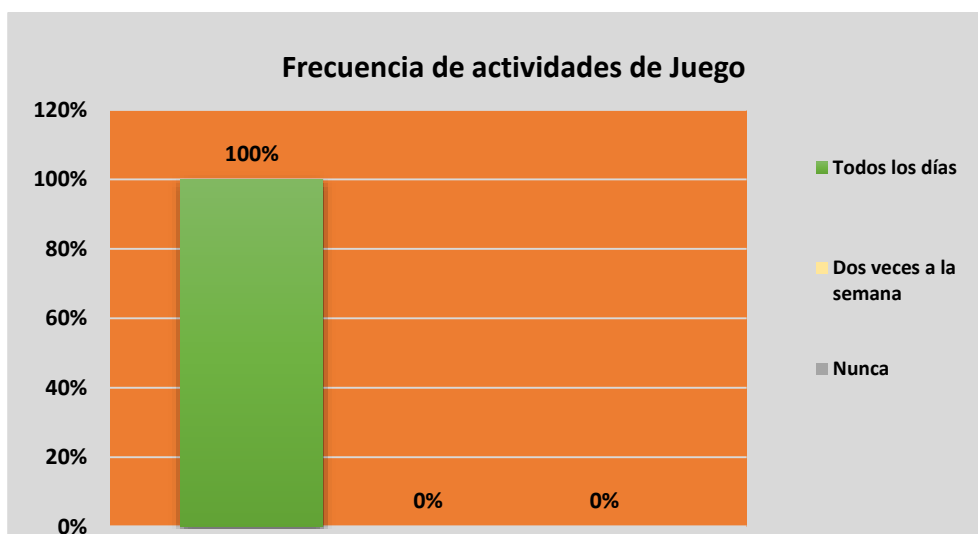
CUADRO N° 4

INDICADORES	f	%
Todos los días	2	100%
Dos veces a la semana	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a las maestras de Educación Inicial 2 de la Escuela “Febres Cordero” y “Centro Infantil Caritas Alegres” del Cantón Marcabellí.

Investigadora: Roció E. Jimbo O.

GRÁFICO N° 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas responden que todos los días realizan actividades de juego.

Es muy importante realizar todos los días actividades de juego ya que en el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

- **¿Qué tipos de juegos utiliza con mayor frecuencia en la jornada de trabajo?**

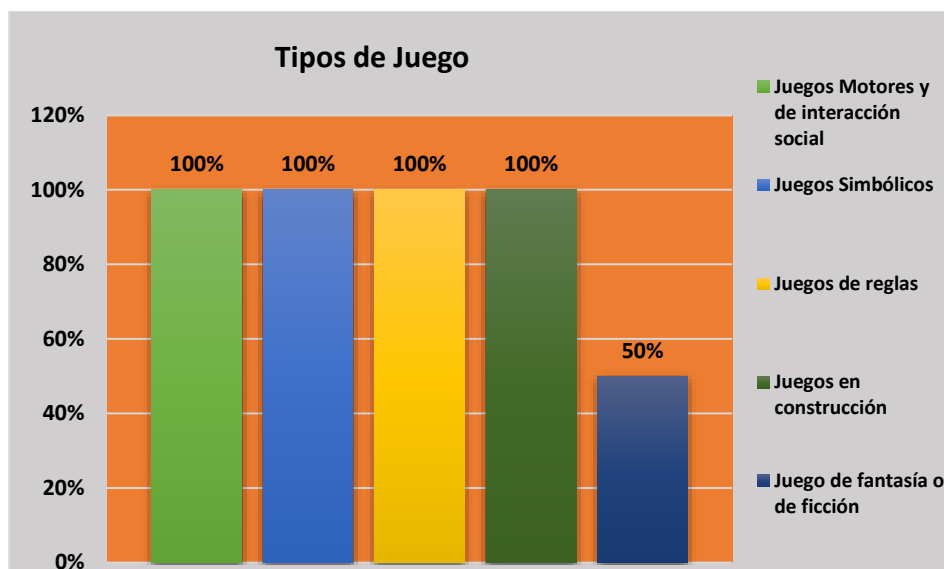
CUADRO N° 5

INDICADORES	f	%
Juegos Motores y de interacción social	2	100%
Juegos Simbólicos	2	100%
Juegos de reglas	2	100%
Juegos en construcción	2	100%
Juego de fantasía o de ficción	1	50%

Fuente: Encuesta dirigida a las maestras de Educación Inicial 2 de la Escuela "Febres Cordero" y "Centro Infantil Caritas Alegres" del Cantón Marcabellí.

Investigadora: Rocío E. Jimbo O.

GRÁFICO N° 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas manifiestan que los tipos de juego que realizan con mayor frecuencia son Juegos motores y de interacción social, Juegos simbólicos, Juegos de reglas, y Juegos de construcción; y, el 50% juegos de fantasía o ficción.

Los Juegos Motores y de Interacción Social Son los juegos que producen en el niño una movilización amplia de su sistema motor predominando el movimiento, la manipulación y la exploración motora. Desempeñan un papel significativo en el desarrollo físico y psicológico de los niños en las edades tempranas, constituyendo un gran medio educativo que influye en la evolución del niño. Proporciona el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar, capturar,

equilibrio, destreza, flexibilidad, rapidez, resistencia... Y de las cualidades morales: la voluntad, el valor, la perseverancia, la disciplina y el colectivismo etc.

Llamamos juego simbólico a la capacidad de realizar representaciones mentales y jugar con ellas. Juego simbólico espontáneo, en educación infantil o en cualquier otro espacio social: parque, jardines, calle, su casa, etc., al juego que realiza un niño o varios niños sin que nadie, solamente ellos, les dirija el juego. El juego simbólico espontáneo, es el que surge entre ellos o realiza un niño solo sin otro tipo de intervenciones ni objetivos educativos externos, ni tiene un objetivo educativo.

El Juego de reglas ayuda tanto a definir el juego, como el número de jugadores o la secuencia de juego. Las reglas también aseguran que el juego sea divertido y organizado. Para algunos juegos, como el póquer, hay una gran variedad de formas distintas de jugar. De ahí, la importancia de establecer unas reglas antes de que comience el juego. La necesidad de los juegos de reglas aparecerá de un modo progresivo, y siempre evolucionando, desde los 3 hasta los 7 años y de ahí en adelante según cada individuo. En esta edad se desarrollan juegos de reglas simples y concretas apoyadas por objetos bien definidos. Este tipo de juegos es muy importante para que más adelante se desarrolle en el adolescente y el adulto la capacidad de combinar reglas complejas, razonamientos puramente lógicos, hipótesis y deducciones.

Los juegos de construcción no son característicos de una edad determinada, sino que varían en función de los intereses lúdicos predominantes a lo largo del desarrollo del niño. Por ejemplo armar objetos de acuerdo a sus intereses o experiencias con cubos, legos. Las primeras construcciones se supeditan a los juegos motores; meter y sacar objetos, derribar torres, insertar piezas. En la etapa de los juegos de ficción el niño construye aquello que mejor apoya los guiones de sus juegos: castillos, casitas, granjas, etc.

La fidelidad a un modelo externo está supeditada a la función que lo construido tiene en el desarrollo del Juego en cuestión.

Los juegos de fantasía o de ficción permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo. Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

- **¿Con qué recursos cuenta usted para realizar actividades de Juegos en la jornada de trabajo que realiza con los niños?**

CUADRO N° 6

INDICADORES	f	%
Colchonetas	2	100%
Balones	2	100%
Juguetes	2	100%
Disfraces	0	0%

Fuente: Encuesta dirigida a las maestras de Educación Inicial 2 de la Escuela "Febres Cordero" y "Centro Infantil Caritas Alegres" del Cantón Marcabellí.
Investigadora: Rocío E. Jimbo O.

GRÁFICO N° 6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas responden que para desarrollar los diversos tipos de juego en la jornada diaria de trabajo cuentan con los siguientes recursos como colchonetas, balones y juguetes.

La colchoneta, es más baja que el colchón (unos 10 cm. de altura), El proceso de fabricación, es similar al de un colchón pero se utiliza una carcasa más baja es utilizada especialmente como recurso para juegos infantiles, para clases de educación física entre otros.

Un balón o pelota es una bola que suele utilizarse en diversos deportes y juegos. Suelen estar infladas con aire, por lo que son bastante livianas y pueden trasladarse o ser impulsadas con facilidad.

Juguete son elementos que son diseñados en su gran mayoría para niños o pre-adolescentes, también podemos encontrar juguetes para adultos y para otros grupos de edad. Además de servir para jugar, un juguete también puede buscar que el niño o aquel que lo use puedan desarrollar determinadas habilidades y capacidades específicas para su rango de edad, su nivel intelectual o de conocimientos. Las formas, tamaños, colores y materiales con los que puede contar un juguete son infinitas y cada diseño es único en sí mismo.

Un disfraz, sinónimo de uniforme, es una vestimenta u ornamenta diseñada con el propósito de distraer o llamar la atención con fines artísticos, religiosos, promocionales o de otro género; una persona puede disfrazarse para representar un personaje real o ficticio en un evento o circunstancia especial tal como un carnaval, una fiesta de disfraces o una obra teatral.

- ¿Mediante el juego qué áreas considera usted que se desarrolla en el niño?

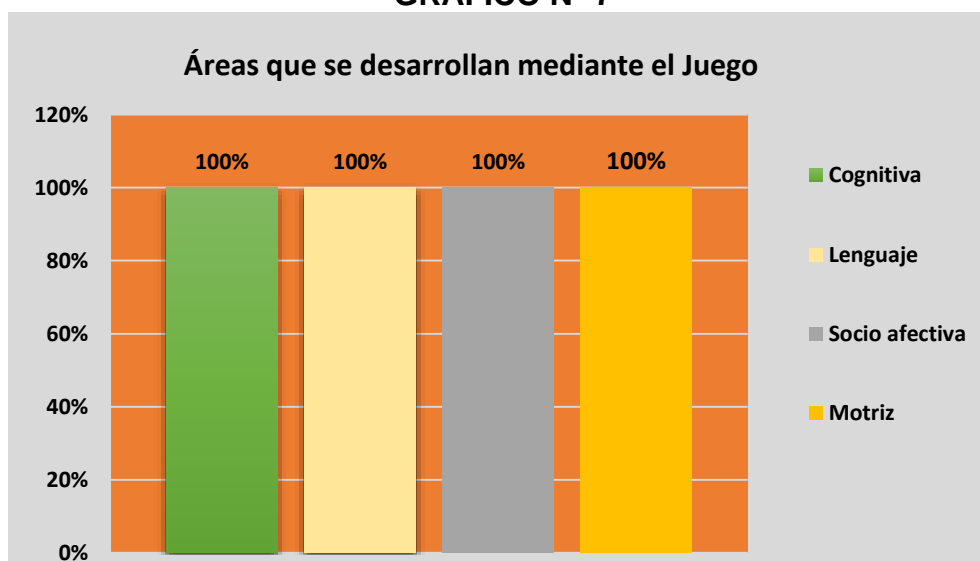
CUADRO N° 7

INDICADORES	f	%
Cognitiva	2	100%
Lenguaje	2	100%
Socio afectiva	2	100%
Motriz	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a las maestras de Educación Inicial 2 de la Escuela "Febres Cordero" y "Centro Infantil Caritas Alegres" del Cantón Marcabellí.

Investigadora: Roció E. Jimbo O.

GRÁFICO N° 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas consideran que mediante el juego se desarrollan las siguientes áreas: Cognitiva, de Lenguaje, Socio Afectiva y Motriz.

El juego promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho. Jugar requiere comenzar a transformar las acciones en significados habilitando de manera efectiva la adquisición de la capacidad representativa, les permite descubrir nuevas facetas de su imaginación, liberar la fantasía, pensar para resolver un problema - cuando juegan con las computadoras aprenden nuevas formas de pensamiento (Sivern, 1998)

El juego lingüístico como instrumento didáctico es un medio privilegiado para el desarrollo de la comunicación oral. Mediante los juegos de lenguaje, la lengua usa una forma reflexiva, regulada y desinhibida, permitiendo que el niño o niña, active una serie de conocimientos previos que posee, relacionando contenidos entre si y facilitando los aprendizajes significativos

Las aportaciones del juego al desarrollo Socio Afectivo se manifiestan esencialmente en lo social, en el juego simbólico y en el de reglas. En el primero por su carácter cultural e inter-cultural, así como porque el niño expresa a través del mismo su manera de entender el mundo que le rodea (la familia, la escuela, la calle, los cuentos...) y debe elaborar la forma en que se sitúa en el mismo. En lo afectivo jugar con otros está directamente relacionado con el desarrollo del concepto de amistad: desde un punto de vista positivo, el compañero de juego es un amigo y a través del juego se elaboran estrategias de aceptación, comprensión, comunicación íntima y adaptación al otro, entre otras posibles. También está el punto de vista de

los rechazados sistemáticamente en el juego: ¿cómo elaboran ellos el concepto de amistad.

El juego en el desarrollo motor es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta obtener del mismo todas sus posibilidades de acción. Dicho desarrollo se pone de manifiesto a través de la función motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que circunda al niño y que juega un papel primordial en todo su progreso y perfeccionamiento, desde los movimientos reflejos primarios hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrios y desplazamientos.

- **¿Cree usted que el Juego incide en el desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas?**

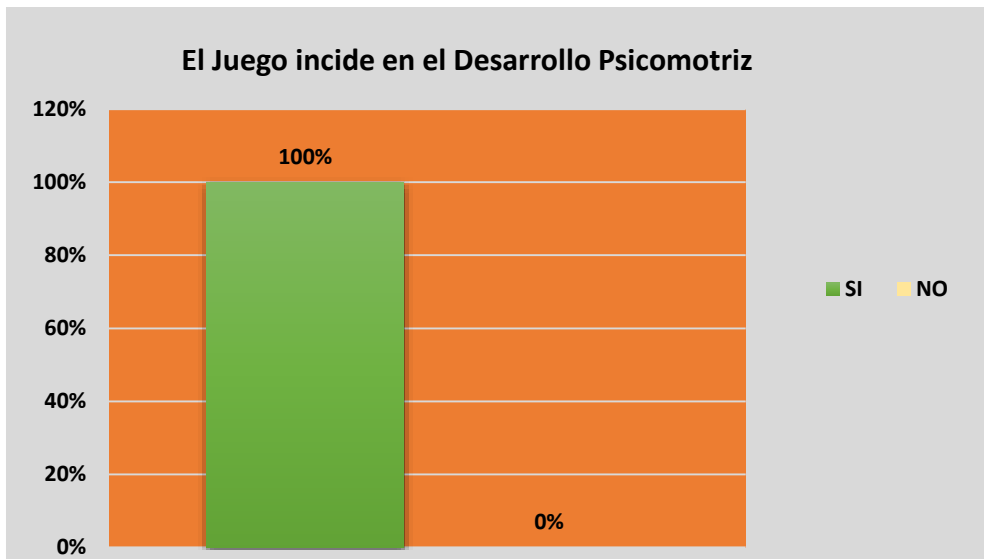
CUADRO N° 8

INDICADORES	f	%
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a las maestras de Educación Inicial 2 de la Escuela "Febres Cordero" y "Centro Infantil Caritas Alegres" del Cantón Marcabellí.

Investigadora: Rocío E. Jimbo O.

GRÁFICO N° 8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas consideran que el Juego sí incide en el desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas.

Mediante los juegos de movimiento los niños se desarrollarán físicamente y aprenderán conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, que les ayudarán a situarse en el espacio y a ajustar sus movimientos. Los distintos y variados juegos de los cuales participarán los niños fomentarán su coordinación, equilibrio, orientación y seguridad.

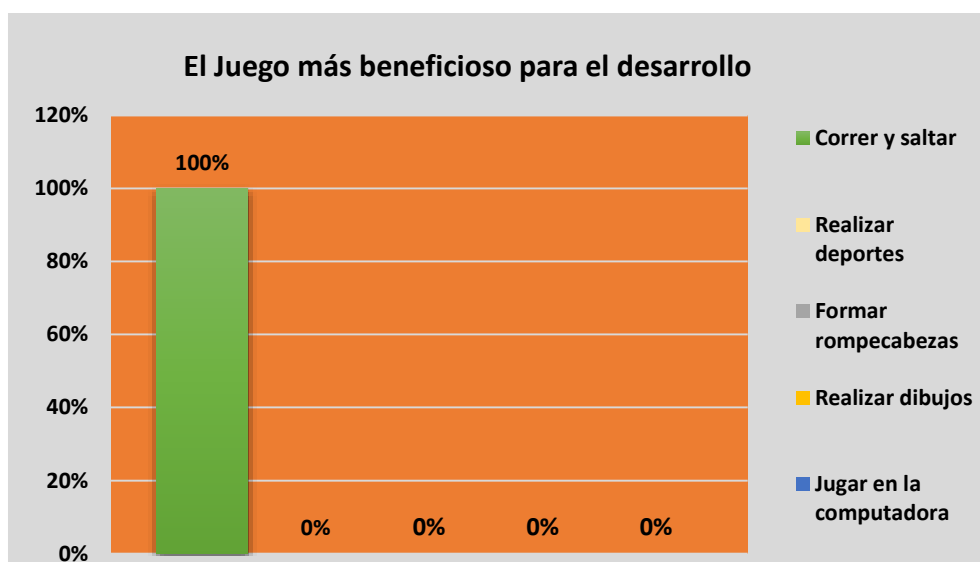
- ¿De los siguientes juegos cuál cree usted que es más beneficioso para el desarrollo de los niños?

CUADRO N° 9

INDICADORES	f	%
Correr y saltar	2	100%
Realizar deportes	0	0%
Formar rompecabezas	0	0%
Realizar dibujos	0	0%
Jugar en la computadora	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a las maestras de Educación Inicial 2 de la Escuela “Febres Cordero” y “Centro Infantil Caritas Alegres” del Cantón Marcabell.
Investigadora: Rocío E. Jimbo O.

GRÁFICO N° 9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas consideran que el Juego más beneficioso para el desarrollo de los niños es correr y saltar.

Disfrutan las actividades físicas al mismo tiempo que, los juegos infantiles apropiados, les permiten un mejor desarrollo de sus habilidades motoras y cognitivas. Si bien un niño ya ha logrado un desarrollo importante de su psicomotricidad, aún está en etapa de crecimiento. Por tal razón, es necesario estimularlo para que las actividades que despliegue, le ayuden a desarrollar plenamente su direccionalidad y coordinación.

- **¿Se ha presentado algún tipo de dificultad al momento de aplicar un juego con los niños de esta institución?**

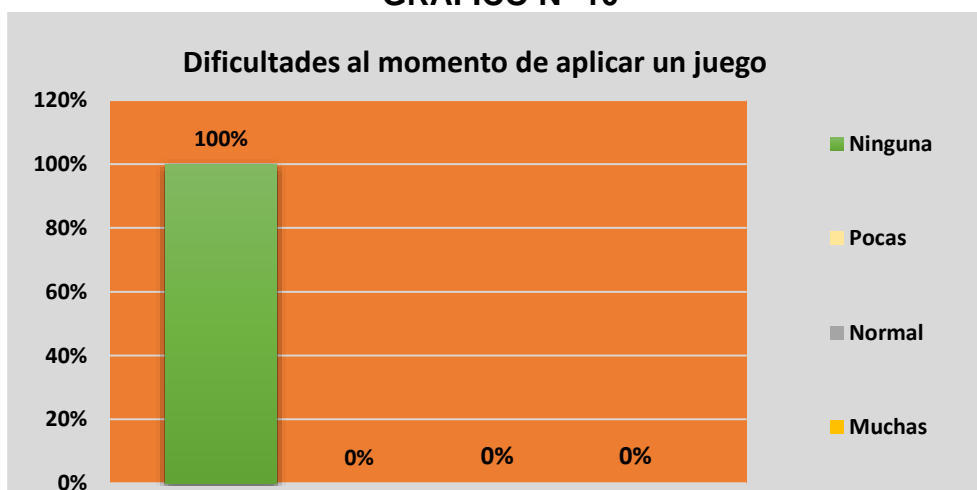
CUADRO N° 10

INDICADORES	f	%
Ninguna	2	100%
Pocas	0	0%
Normal	0	0%
Muchas	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a las maestras de Educación Inicial 2 de la Escuela "Febres Cordero" y "Centro Infantil Caritas Alegres" del Cantón Marcabellí.

Investigadora: Rocío E. Jimbo O.

GRÁFICO N° 10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas opinan que no tienen ningún tipo de dificultad al momento de aplicar un juego con los niños de esta institución.

El niño tiene derecho al juego, al descanso, a la diversión y a dedicarse a las actividades que más le gusten. El juego, es el primer instrumento que posee el niño para aprender y para conocerse, el desarrollo de una actividad ayuda al niño a saber cómo se desempeña él ante nuevas acciones, descubre cómo es su forma de actuar y de interactuar con los demás.

11.-Ha recibido capacitación del juego para aplicar en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas.

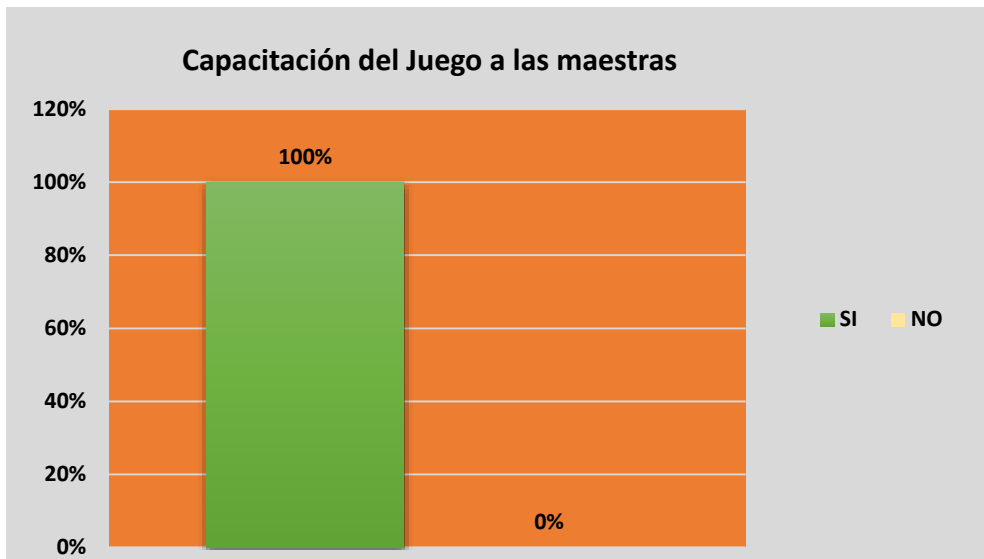
CUADRO N° 11

INDICADORES	f	%
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a las maestras de Educación Inicial 2 de la Escuela "Febres Cordero" y "Centro Infantil Caritas Alegres" del Cantón Marcabellí.

Investigadora: Rocío E. Jimbo O.

GRÁFICO N° 11



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas responden que sí han recibido capacitación del Juego para aplicar en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas.

La capacitación docente es muy importante ya que ayuda al dominio de estrategias pedagógicas que faciliten su actuación didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje con los niños y niñas.

El Departamento de Capacitación y Evaluación del Desempeño de la Dirección de Recursos Humanos, será responsable de consolidar el plan general de capacitación y realizar la programación para la ejecución del mismo y enviarlo a la Dirección de Educación, para que sea autorizado.

**RESULTADOS DEL TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OZERETSKY:
 APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 DE LA
 ESCUELA “FEBRES CORDERO” Y “CENTRO INFANTIL CARITAS
 ALEGRES” DEL CANTÓN MARCABELÍ PROVINCIA DEL ORO,
 PERIODO LECTIVO 2013 - 2014; PARA EVALUAR EL DESARROLLO
 PSICOMOTRIZ.**

PRUEBA N° 1

Para esta prueba la niña debe mantenerse sobre la punta de sus pies, los talones y piernas juntas, los ojos abiertos y las manos sobre la costura del pantalón. Esta prueba se considera apta siempre que las niñas o niños se mantengan en la postura descrita durante el tiempo fijado. No importa si la niña o niño presentan pequeñas vacilaciones; no debe tocar con los talones el suelo, se concede tres intentos. (Tiempo 10 segundos).

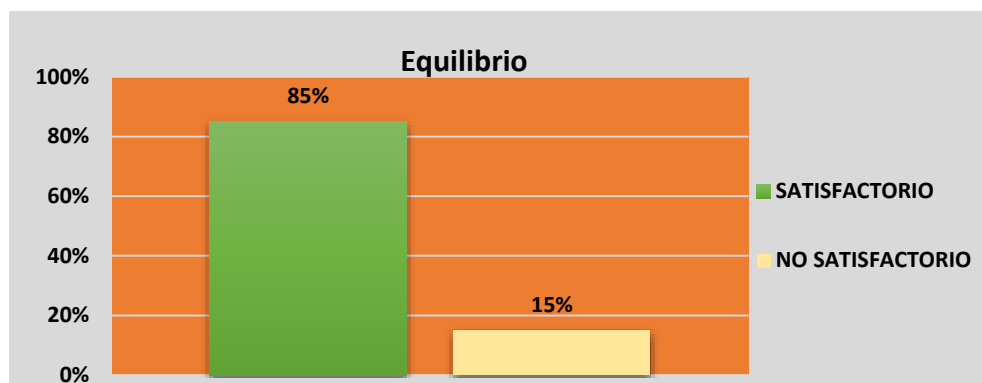
CUADRO N° 12

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	51	85%
No Satisfactorio	9	15%
TOTAL	60	100%

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicada a los niños y niñas

Investigadora: Rocio E. Jimbo O.

GRÁFICO N° 12



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 85% de los niños y niñas investigados, logran realizar la prueba obteniendo una valoración de Satisfactorio; y, el 15% obtienen la valoración de No Satisfactorio.

El equilibrio es la capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura que se desea, sea de pie, sentada o fija en un punto, sin caer; al momento de que al niño se le dio la orden de caminar sobre una línea, ponerse de rodillas y levantarse, imitar a un avión y caminar indistintamente y parar al momento de escuchar el tambor, la mayoría de los niños no lograron desarrollar esta capacidad por cuanto aún su inmadurez afectiva no le permite mantener seguridad en sí mismo y de su propio dominio, ya sea por miedo a hacerse daño o porque no quieren correr el riesgo ante situaciones desconocidas, según la preparación del niño y su maduración global se aprovecharán los pequeños momentos y situaciones de cada día para facilitar la consecución del equilibrio en sus diferentes etapas.

PRUEBA Nro. 2

Se le entregó al niño un papel fino y se la instruyó que haga con él una bolita, primero con la mano derecha y después con la izquierda, siempre con la palma hacia abajo. Él puede ayudarse con la otra mano. Es positiva la prueba cuando en el tiempo fijado se hace, siempre que esta tenga cierta consistencia. (Tiempo 10 segundos.)

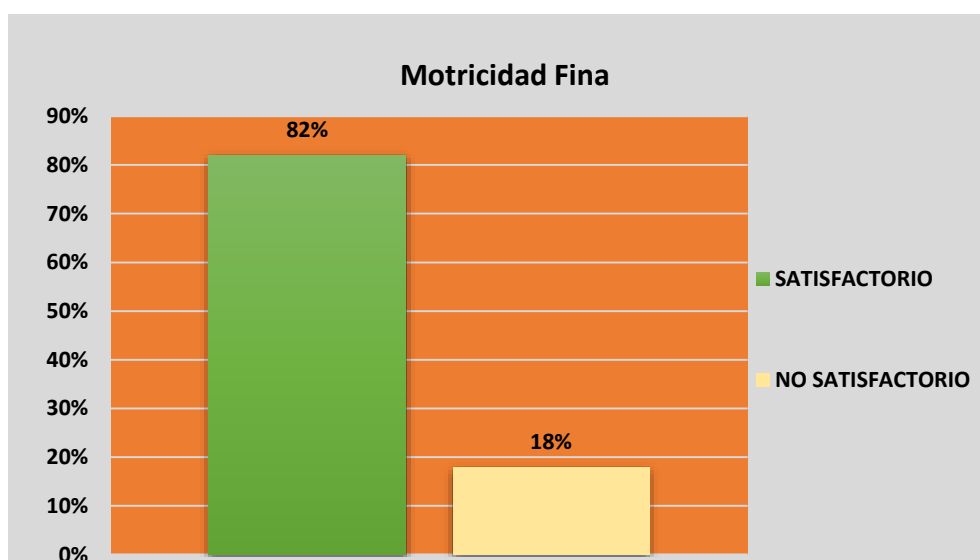
CUADRO N° 13

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	49	82%
No Satisfactorio	11	18%
TOTAL	60	100%

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicada a los niños y niñas

Investigadora: Rocio E. Jimbo O.

GRÁFICO N° 13



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 82% de los niños y niñas investigados, logran realizar la prueba alcanzado la valoración de Satisfactorio; y, el 18% no equivalente a No Satisfactorio.

La Motricidad Fina en esta prueba es satisfactoria puesto que demostraron destrezas y habilidades en el movimiento de sus brazos, y los niños que no pudieron realizar esta actividad están en un proceso del control y coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos, por lo tanto necesitan de ejercicios que motiven al desarrollo de su motricidad fina.

PRUEBA Nro. 3

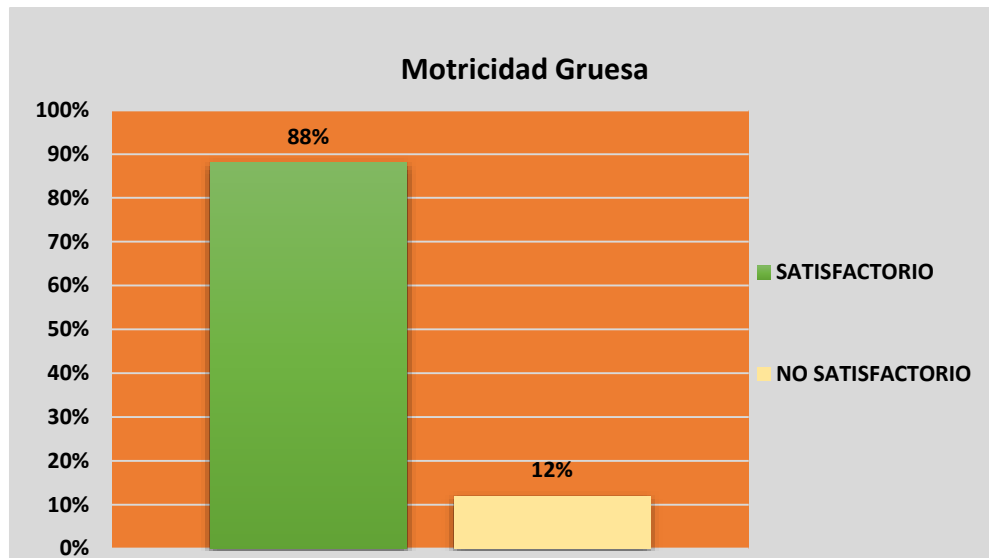
La prueba consiste en saltar a lo largo de 5 metros, primero con una pierna y después con la otra. Entre salto y salto se descansa 30 segundos. El salto debe realizarse con las manos en los muslos, el niño dobla la pierna por la rodilla en el ángulo recto. El tiempo no se computa. Se permitirán dos ensayos con cada pierna.

CUADRO N° 14

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	53	88%
No Satisfactorio	7	12%
TOTAL	60	100%

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicada a los niños y niñas
Investigadora: Rocio E. Jimbo O.

GRÁFICO Nº. 14



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 88% de los niños y niñas investigados, realizan prueba de forma Satisfactorio; y, el 12% no Satisfactorio.

La Motricidad Gruesa supone desarrollar destrezas y habilidades que perfeccionen y aumenten su capacidad de movimiento, profundizar en el conocimiento de la conducta motriz como organización significativa del comportamiento humano y asumir actitudes, valores y normas con referencia al cuerpo y a la conducta motriz. La enseñanza en esta área implica tanto mejorar las posibilidades de acción de los alumnos, como propiciar la reflexión sobre la finalidad, sentido y efectos de la acción misma

PRUEBA Nro. 4

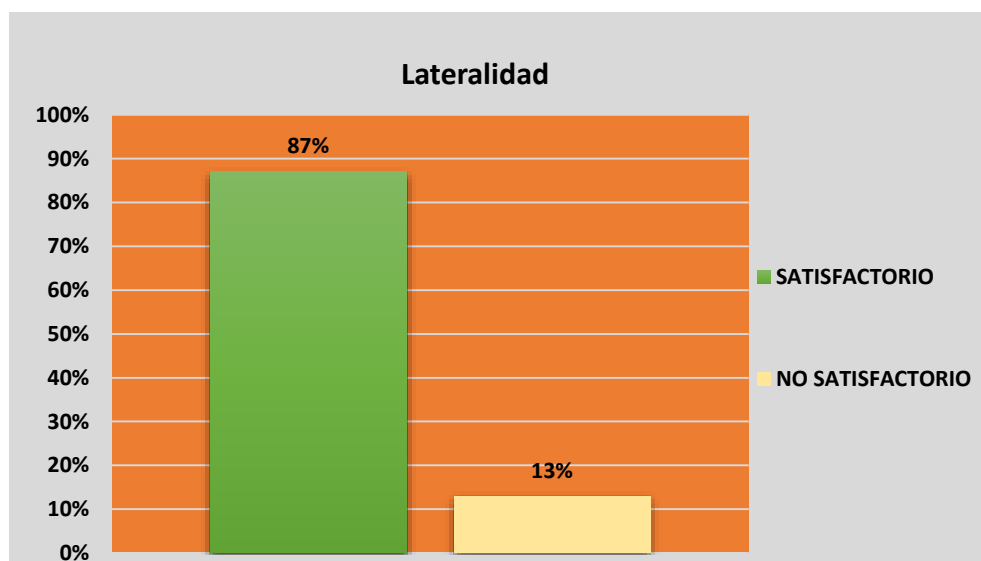
En la mano izquierda del niño se coloca el extremo de un carrete, del cual debe surgir un hilo de unos dos metros de largo, que debe sostener sobre el pulgar y el índice de la mano derecha y, a una señal fijada, enroscarlo al carrete tan rápido como le sea posible. Se repite posteriormente la prueba pasando el carrete a la otra mano. La prueba se considera superada, cuando se han realizado bien las instrucciones y en el momento exacto. (Tiempo 15 segundos para cada mano.)

CUADRO Nº 15

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	52	87%
No Satisfactorio	8	13%
TOTAL	60	100%

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicada a los niños y niñas
Investigadora: Rocio E. Jimbo O.

GRÁFICO Nº 15



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 87% de los niños y niñas investigados, logran realizar la prueba con una valoración de Satisfactorio; y, el 13% con No Satisfactorio.

La lateralidad es el predominio motriz de los segmentos derecho o izquierdo del cuerpo. Preferencia espontánea en el uso de los órganos situados al lado derecho o izquierdo del cuerpo, como los brazos, las piernas, etc., es por consecuencia sinónima de diferenciación y de organización. El hemisferio izquierdo controla el lado derecho del cuerpo y viceversa. Primero en términos sensorio motores, posteriormente en términos perceptivos y simbólicos. La especialización hemisférica de las funciones es efectivamente necesaria para la eficacia de los procesos cerebrales. Una buena lateralidad es el producto final de una buena maduración.

La lateralidad es encargada de otorgar el primer parámetro referencial para tener conciencia de nuestro cuerpo en el espacio. La misma va a estar determinada por la dominancia hemisférica del cerebro.

PRUEBA Nro. 5

Se coloca al niño ante una mesa y sobre ésta se pone una caja de cerillas. A la derecha e izquierda de la caja se colocan 10. Se trata de que el niño a una señal dada, introduzca con el pulgar y el índice las cerillas en la caja. Se concede dos intentos y la prueba es tomada por buena cuándo en el tiempo

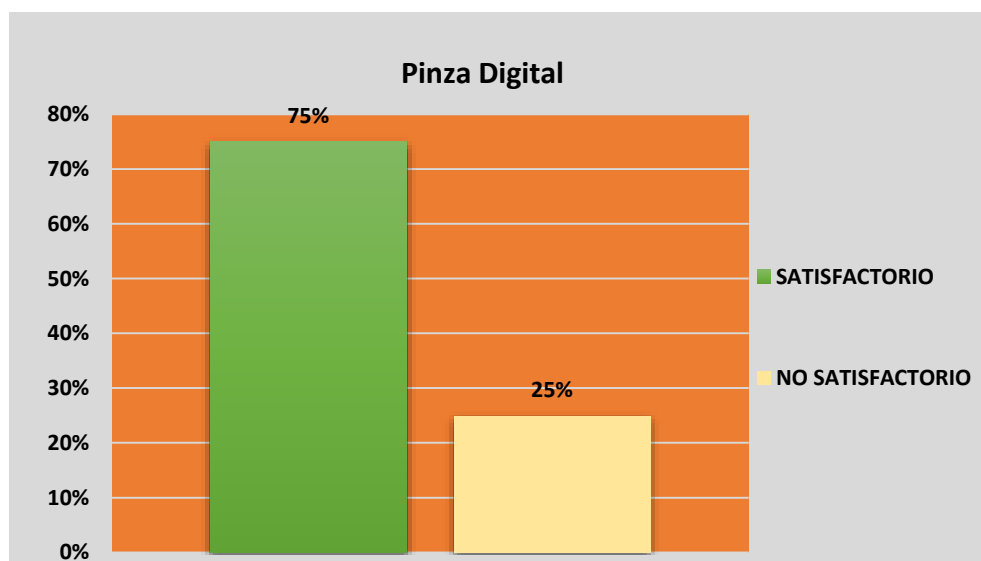
prescrito se introduzcan 5 y 5 cerillas en cada lado por lo menos. (Tiempo 20 segundos.)

CUADRO N° 16

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	45	75%
No Satisfactorio	15	25%
TOTAL	60	100%

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicada a los niños y niñas
Investigadora: Rocio E. Jimbo O.

GRÁFICO N°16



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 75% de las niñas y niños investigados, a logran realizar la prueba ubicándose en el nivel de Satisfactorio; y, el 25% No Satisfactorio.

La Pinza Digital es cogen los objetos pequeños con el índice y el pulgar, la pinza digital junto con la coordinación óculo manual (coordinación de la mano y el ojo) componen uno de los objetivos principales de uno de los áreas de Educación Infantil. La coordinación óculo manual implica el ejercicio de movimientos controlados y deliberados que requieren de mucha precisión, son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc.

PRUEBA Nro. 6

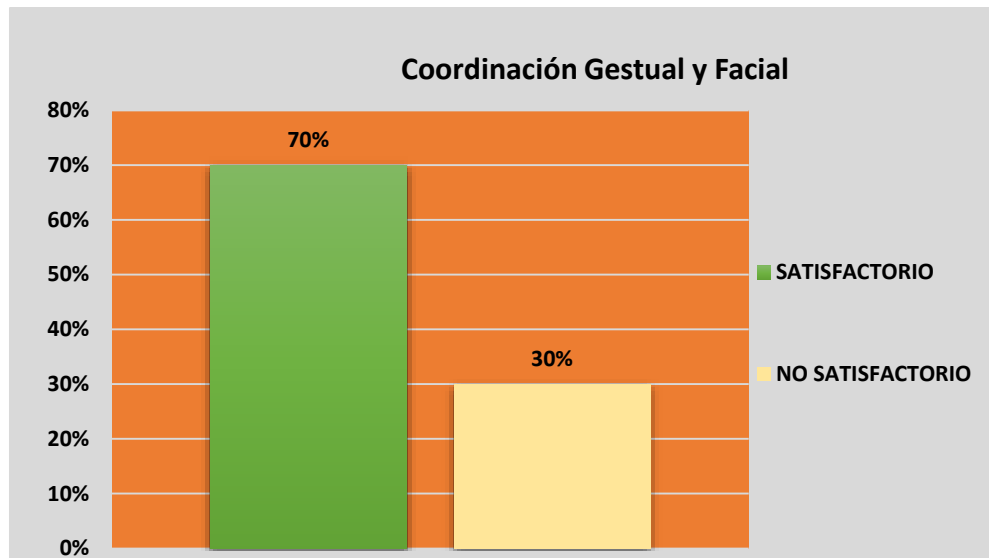
La realización de esta prueba es aparentemente sencilla aunque son pocos los niños que la superan. Consiste en pedirle al niño que muestre sus dientes. La prueba es considerada incorrecta si el niño hace movimientos superfinos como: abrir la ventanilla de la nariz, arrugar la frente, levantar las cejas.

CUADRO N°17

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	42	70%
No Satisfactorio	18	30%
TOTAL	60	100%

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicada a los niños y niñas
Investigadora: Rocio E. Jimbo O.

GRÁFICO N°17



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 70% de las niñas y niños investigados, realizan la prueba de forma Satisfactorio; y, el 30% No Satisfactorio.

La Coordinación Facial del niño es aprender a dominar los músculos de la cara y es fundamental para que el niño pueda expresar sus emociones y sentimientos. Se realiza en dos etapas. La primera es el dominio voluntario de los músculos de la cara y la segunda, su identificación como medio de expresión para comunicar su estado de ánimo a las personas que le rodean.

Cuando el niño puede dominar los músculos de la cara para que respondan a su voluntad, se amplían sus posibilidades de comunicación y esto le permite acentuar unos movimientos que influirán en la manera de relacionarse y en la toma actitudes respecto al mundo que le rodea.

La Coordinación Gestual del niño está dirigida al dominio de las manos o diadoco cinesias. Dentro de la etapa preescolar, los niños aprenden que una mano ayuda a la otra a trabajar cuando se necesite algo de precisión y que para tener un control sobre la mano, hay que saber usar los dedos juntos y por separado, hay que considerar que el nivel total de dominio se consigue a los 10 años.

CUADRO DE PROMEDIOS DEL TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OSERETZKY

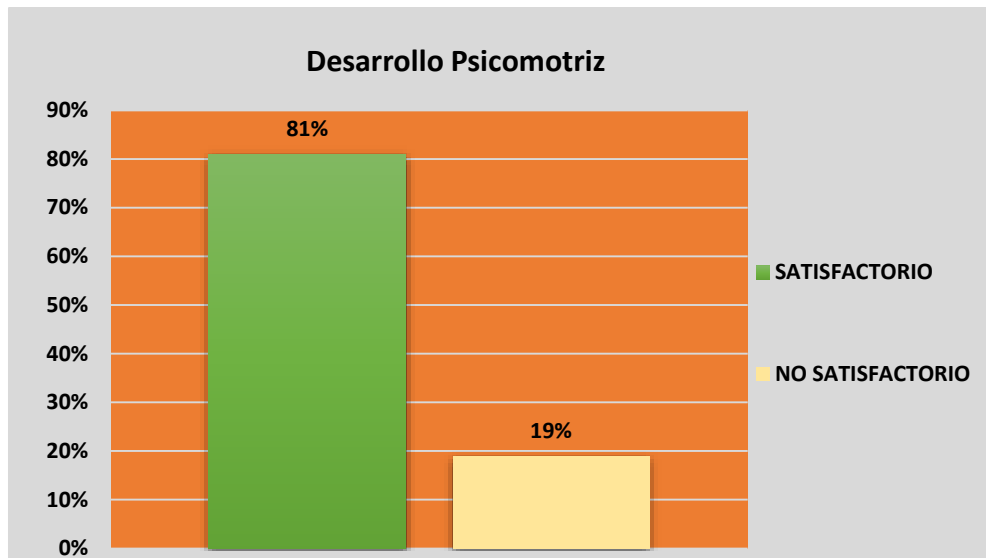
CUADRO Nº 15

INDICADORES DE EVALUACIÓN	SATISFACTORIO		NO SATISFACTORIO	
	f	%	f	%
Motricidad Gruesa	53	88%	7	12%
Lateralidad	52	87%	8	13%
Equilibrio	51	85%	9	15%
Motricidad Fina	49	82%	11	18%
Pinza Digital	45	75%	15	25%
Coordinación Facial y Gestual	42	70%	18	30%
TOTAL		81%		19%

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicada a los niños y niñas

Investigadora: Rocio E. Jimbo O.

GRÁFICO Nº. 15



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 81% de niños y niñas de Educación Inicial 2 De La Escuela “Febres Cordero” y Centro Infantil “Caritas Alegres” del cantón Marcabelí, provincia del Oro, tienen un desarrollo Psicomotriz Satisfactorio y el 19% No Satisfactoria.

El Desarrollo Psicomotriz es la madurez psicológica y muscular que tiene una persona, en este caso un niño. Los aspectos psicológicos y musculares son las variables que constituyen la conducta o la actitud.

El Desarrollo Psicomotriz en los niños de Educación Inicial; es muy importante; pues esta área es vital para que se produzcan nuevos aprendizajes y habilidades; el desarrollo de esta área comprende aspectos muy importantes como: La lateralidad, la estructuración espacial, el

esquema corporal, el tiempo y el ritmo, y la motricidad fina y gruesa; aspectos que contribuyen a un desarrollo integral del niño y por ende a que este tenga mejores oportunidades de vida dentro de su entorno social.

El desarrollo Psicomotriz constituye un aspecto evolutivo del ser humano. Es la progresiva adquisición de habilidades, conocimientos y experiencias en el niño, siendo la manifestación externa de la maduración del sistema nervioso central, y que no solo se produce por el mero hecho de crecer sino bajo la influencia del entorno en este proceso.

g. DISCUSIÓN

Con la finalidad de comprobar el primer objetivo específico planteado: Identificar los tipos de Juego que utilizan las maestras en la jornada diaria de trabajo de los niños y niñas de Educación Inicial 2 de las Escuelas: “Febres Cordero” y del Centro Infantil “Caritas Alegres”, del Cantón Marcabelí de la Provincia del Oro. Se aplicó una encuesta a las maestras y tomando como muestra la pregunta N° 5. **¿Qué tipos de juegos utiliza con mayor frecuencia en la jornada de trabajo?** Analizados los resultados se concluye que: El 100% de maestras encuestadas manifiestan que los tipos de juego que realizan con mayor frecuencia son Juegos motores y de interacción social, Juegos simbólicos, Juegos de reglas, y Juegos de construcción; y, el 50% juegos de fantasía o ficción.

Para comprobar el segundo objetivo específico: Evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Nivel 2 de Educación Inicial de las Escuelas: “Febres Cordero” y del Centro “Caritas Alegres”, del Cantón Marcabelí de la Provincia del Oro. Se aplicó el Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky, de acuerdo a los resultados se concluye que: El 81% de niños y niñas de Educación Inicial 2 De La Escuela “Febres Cordero” y Centro Infantil “Caritas Alegres” del cantón Marcabelí, provincia del Oro, tienen un desarrollo Psicomotriz Satisfactorio y el 19% No Satisfactoria. El Desarrollo Psicomotriz es la madurez psicológica y muscular que tiene una persona, en

este caso un niño. Los aspectos psicológicos y musculares son las variables que constituyen la conducta o la actitud.

Contrastando los resultados de las encuestas aplicadas a las maestras y los resultados obtenidos de la aplicación del Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky, se determina que el Juego incide significativamente en el desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Educación Inicial 2 de la Escuela “Febres Cordero” y “Centro Infantil Caritas Alegres” del Cantón Marcabelí Provincia del Oro

h. CONCLUSIONES

- El 100% de maestras encuestadas manifiestan que los tipos de juego que realizan con mayor frecuencia son Juegos motores y de interacción social, Juegos simbólicos, Juegos de reglas, y Juegos de construcción; y, el 50% juegos de fantasía o ficción
- El 81% de niños y niñas de Educación Inicial 2 De La Escuela “Febres Cordero” y Centro Infantil “Caritas Alegres” del cantón Marcabellí, provincia del Oro, tienen un desarrollo Psicomotriz Satisfactorio y el 19% No Satisfactoria. El Desarrollo Psicomotriz es la madurez psicológica y muscular que tiene una persona, en este caso un niño. Los aspectos psicológicos y musculares son las variables que constituyen la conducta o la actitud.

i. RECOMENDACIONES

- A las maestras que continúen utilizando El Juego en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas, con actividades de diversos tipos de juego, ya que el Juego tiene profunda relación con el desarrollo no sólo de aptitudes y capacidades intelectuales si no también con el desarrollo de estados emocionales más equilibrados, libres y felices.
- A las maestras que promuevan el desarrollo psicomotriz a través de la manipulación de objetos y el dominio del espacio a través de la marcha, para que el niño vaya adquiriendo experiencias sensorio motoras que le permitirán construir conceptos, que se traducirán ideas y desarrollarán su pensamiento, su capacidad de razonar, este proceso le permitirá al niño relacionarse, conocer y adaptarse al medio que lo rodea, incluye aspecto como el lenguaje expresivo y comprensivo, coordinación visomotora, motricidad gruesa, equilibrio y el aspecto social-afectivo, que está relacionado con la autoestima.

LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

a. TÍTULO

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD, JUEGOS Y EXPRESIÓN CORPORAL DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION INICIAL 2 DE LA ESCUELA “FEBRES CORDERO” Y CENTRO INFANTIL “CARITAS ALEGRES” DEL CANTON MARCABELÍ, PROVINCIA DEL ORO,

PRESENTACIÓN

Hemos planteado el taller de psicomotricidad no únicamente como una repetición de ejercicios sistemáticos, monótonos y sin sentido para el niño, sino que queremos diversificar la expresión corporal planteando varias posibilidades de trabajar y expresarse con el cuerpo como son: El cuento motor; Circuitos; Juegos, dinámicas y danzas; dramatización de cuentos y relajación. Siendo estos recursos mucho más lúdicos, atractivos y significativos para el niño/a.

En las distintas sesiones iremos trabajando cada uno de estos aspectos, combinándolos en una misma sesión cuando sea posible como en el caso de circuitos, juegos, dinámicas y danzas o la relajación que estará presente prácticamente en todas las sesiones cuando creamos necesario o siempre que interese.

En el caso de los cuentos motores y cuentos dramatizados nos llevarán a ocupar una sesión completa o incluso más.

Cada sesión estará estructurada de la siguiente forma:

Comenzaremos explicándoles a los niños en que va a consistir la sesión, recordándoles las normas o explicando las normas a seguir ese día.

Seguiremos con ejercicios de preparación o calentamiento, podrán ser un juego, una danza o una dinámica que les ayude a desinhibirse.

A continuación pasaremos a la parte esencial de la sesión que en cada caso podrá ser:

- Un cuento motor.
- Una dramatización.
- Un circuito.

Seguiremos con más juegos, danzas y dinámicas que nos ayudarán a ir relajándonos y volviendo a la calma

Y para finalizar la sesión realizaremos un ejercicio de relajación a poder ser relacionado con lo que hemos trabajado y por último terminaríamos comentando la sesión.

Terminaremos con una charla reflexiva o conclusión sobre lo que ha supuesto la sesión. Que experiencias nuevas han tenido, como se han sentido, como se han comportado o actuado.... En algunos casos contemplaremos la representación de la sesión: dibujo, construcciones, modelado,...

Siempre teniendo en cuenta el nivel de desarrollo evolutivo del niño, sus capacidades motrices y de expresión, así como el índice de atención y de fatiga.

Para ello comenzaríamos con ejercicios más tranquilos, de calentamiento o preparación para ir aumentando gradualmente la intensidad de acción (ejercicios más agitados donde se impliquen más) e ir terminando con ejercicios cada vez más tranquilos hasta volver a la calma.

El cuento motor consistirá en ir reproduciendo o representando las acciones de un cuento al mismo tiempo que lo vamos narrando.

Deberán ser historias en las que haya acción o variedad de movimientos para trabajar diversas posturas, desplazamientos, y, sobre todo en las que aparecen sentimientos, emociones con sus representaciones corporales.

La dramatización del cuento o de una historia consistiría en contar esa historia por medio de la expresión corporal o gestual teniendo para ello que aprenderse la historia y reproducirla varias veces.

En el *circuito* trabajaremos con bancos suecos, picas, aros, sillas, mesas.

La relajación la trabajaremos siempre que consideremos necesario y veamos que los niños la necesitan para tranquilizarse y realizar los ejercicios o bien para volver a la calma tras la actividad de la sesión.

Con todo esto pretendemos trabajar: desplazamientos, lateralidad, coordinación dinámica, control tónico, control postural, respiración, habilidades motrices básicas como: saltos, equilibrios, giros; estructuración espacio-temporal.

Además de expresarse con su cuerpo de múltiples formas y trabajar la cooperación, la interacción con iguales, la distensión, mediante las dinámicas, danzas y juegos grupales.

Este taller de 2 sesiones semanales no será la única oportunidad que tendrá el niño de ejercitar su cuerpo.

Además trabajarán la psicomotricidad y expresión corporal a diario en los rincones de gimnasia (Iniciación al deporte y juegos: con lanzamientos a

diana y a cesta, recepciones, pelotas, bolos, cuerdas, saltos...), del juego simbólico y dramatización; y la motricidad fina en el rincón del trazo y de plástica recortando, picando, Realizando actividades libres y otras derivadas de los proyectos y centros de interés.

Además de esto contaremos con el tiempo de patio para realizar juegos o actividades libres y dirigidas al aire libre y que requieran grandes espacios. Introduciremos también danzas, juegos, marchas..... en los proyectos relacionados con las fiestas: Pascua, Corpus.

También por medio de la música vamos a trabajar aspectos como el control respiratorio, el control postural, el ritmo, danzas, marchas que ayudarán a adquirir una buena coordinación motriz, equilibrio corporal, etc.

b. JUSTIFICACIÓN

El modelo propuesto tiene la intencionalidad colaborativa de desarrollar con los docentes de Educación Inicial 2 un sistema de estrategias metodológicas que permitan mejorar el comportamiento de los estudiantes durante la jornada diaria de trabajo

Fundamentado en los causas por la que los niños presentan un desarrollo Psicomotriz no Satisfactorio, y a través de Juegos que permitan manejar,

controlar y cambiar el comportamiento de los niños para mejorar la calidad de vida de los párvulos.

Finalmente el Juego permitirá desarrollar destrezas y habilidades que permitan un Desarrollo Psicomotriz adecuado el mismo que influyen en el Aprendizaje de los niños y niñas.

c. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

- Realizar un Taller de Psicomotricidad, Juegos y Expresión Corporal para que las Maestras incorporen el juego como metodología del desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Nivel 2 de las Escuelas: “Febres Cordero” y Centro Infantil “Caritas Alegres”, del Cantón Marcabellí Provincia Del Oro.

OBJETIVO ESPECÍFICO:

- Realizar diferentes tipos de marcha controlando voluntariamente el inicio y el final de los desplazamientos.
- Controlar las nociones de orientación estática: delante, detrás, a un lado y a otro, la direccionalidad adelante, hacia o la distancia. Lejos, cerca...l

- Inventar posturas diversas con contenido simbólico y mantenerlas durante un cierto tiempo.
- Descubrir el propio cuerpo como un elemento de creación y de juego.
- Desarrollar la expresión corporal en base a sucesos cotidianos, acontecimientos o representaciones de historias, leyendas, rondas y cuentos, así como sentimientos y emociones.
- Desarrollar la coordinación segmentaria y la coordinación óculo-manual.
- Tomar consciencia del propio cuerpo y de las numerosas posibilidades de movimientos que tiene.
- Potenciar la comunicación y las relaciones que pueden establecer con sus compañeros y compañeras a través del cuerpo.
- Desarrollar el control respiratorio y conocer técnicas básicas de relajación.
Aumentar la coordinación corporal en general.
- Tener interés por participar en las actividades colaborando activamente y pasándolo bien con las diferentes actividades planificadas.
- Ser capaz de coordinar la propia acción con la de los compañeros.
Poniéndose de acuerdo en ritmos, movimientos, direcciones...
- Mantener un equilibrio estático durante un tiempo e ir mejorando progresivamente el contraste tensión-distensión de todo el cuerpo o de alguna de sus partes.
- Disfrutar del folclore popular valencia con danzas, canciones, juegos...

d. CONTENIDOS

- Conocimiento del cuerpo, conocimiento del espacio.
- Control global y segmentario del cuerpo...
- Adquisición de habilidades motrices básicas aceptando y valorando a los compañeros y su propia participación en actividades colectivas.
- Atención en diferentes señales comunicativas: gestos, entonación y cualquier información de carácter gestual y corporal.
- Atención en el desarrollo de historias, cuentos motores e indicaciones de los adultos manifestando interés y participando en todas las actividades planificadas.
- Coordinación i precisión en el movimiento en el momento de desarrollar diferentes actividades relacionadas con las expresión corporal.
- Control del tono facial, desplazamientos y lateralidad.
- Coordinación dinámica óculo-manual y segmentaria.
- Control respiratorio.
- Eliminación de tensiones vividas durante las sesiones psicomotrices.
- Esfuerzo para vencer dificultades motrices y de atención cooperando con los compañeros y las compañeras en la realización de actividades colectivas.
- Reconocimiento del gesto como un instrumento de comunicación.
- Conocimiento y dominio de las partes externas del cuerpo.
- Manifestación de actitudes positivas con las canciones gestuales, dinámicas y juegos de tradición popular valenciana.

DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS

ACTIVIDADES.

1ª sesión o taller.

Empezamos la sesión explicando las normas del taller y los juegos o actividades que vamos a realizar, con sus respectivas normas, pautas, condiciones.

Como estamos al inicio de curso vamos a realizar un juego para recordar los nombres de nuestros compañeros, se trata de presentarse por gestos: Se ponen todos los niños en círculo y van saliendo uno a uno al centro del círculo, donde deberán decir su nombre haciendo cualquier gesto (pueden ser gestos de animales, personajes). Después vuelven a su sitio y los demás niños/as deberán repetir todos a la vez el gesto que ha realizado diciendo su nombre.

A continuación irán saliendo el resto de compañeros.

Ejercicio cooperativo de equilibrio. Les pedimos a los niños que se suban a un banco sueco, y una vez arriba se han de ordenar por altura (o por orden de fila), cambiando de lugar sin bajar del banco.

Cruzar el río.

Los niños/as han de cruzar un río por encima de unas piedras que serán representadas por folios o papel de periódico colocados en el suelo.

Los niños se situarán en fila india encima de los folios quedando un papel libre que el último niño de la fila deberá ir pasando al de delante y este al de delante suyo hasta que llegue al primer niño de la fila que la colocará en el suelo avanzando sobre ella. Toda la fila avanzará un sitio, volviendo a quedar libre el último folio que tendrá que ser pasado de nuevo.

Se pueden hacer dos filas de 12 niños y hacer una carrera para ver quien cruza antes el río.

Juego danzado. Cantamos la *Canción del cazador* y el niño tendrá que ir improvisando y dramatizando las acciones del cazador.

SOY UN CAZADOR

*Soy un
cazador
no tengo
miedo al
león
mira
cuantas
flores
No le*

temeré...

...

le buscaré.....

¡oh un

arbol! ¡que

alto! no

puedo

pasar

sobre él

no puedo

pasar bajo

el no

puedo

rodearlo

¿qué puedo hacer?

TREPARÉ

(los niños imitan con sus gestos la acción de trepar o pueden subir sobre las sillas o bancos.....)

Soy un cazador.....

.....

¡Oh un rio! ¡Qué largo!

No puedo

pasar sobre

él no

puedo

pasar bajo

*él no
puedo
rodearlo
¿Qué puedo hacer?*

NADARÉ

(los niños pueden ir avanzando
la solución de lo que puede
hacer el cazador)

- Soy un cazador.....

¡Oh unas zarzas!

*No puedo
pasar sobre
ellas no puedo
pasar bajo
ellas no
puedo
rodearlas
¿Qué puedo hacer?*

(Vamos mencionando varios elementos hasta que se encuentra con una
cueva)

¡Oh una cueva! ¡Qué oscuro está!

*Entremos.
¿Qué tocamos?
Es blandito.
Es peludo*

¡EL LEÓN! ¡HUYAMOS!

*Paso otra vez
sobre las zarzas,
por el río, trepo el
árbol, la
montaña... y*

Vuelvo a mi casa y me acuesto.

La tortuga Marieta.

Cogeremos una naranja o un globo que será la tortuga Marieta. Los niños estarán en fila y tendrán que pasársela de unos a otros utilizando cualquier parte del cuerpo excepto manos y brazos, evitando que caiga al suelo y pueda hacerse daño.

Relajación. Somos piedras de río.

Acompañados por música, con ambiente tranquilo y luz tenue, les diremos a los niños, que estarán tendidos supino y con los ojos cerrados, que son piedras y que por tanto pesan mucho mucho y cada vez se van hundiendo más en el río.

Comentario o charla sobre la sesión.

2ª sesión.

Presentación de la sesión. Comentando los juegos, danzas, normas que han de respetar, como han de actuar.

Para ver si recuerdan los nombres de sus compañeros vamos a jugar a

Pasarse el balón

Los niños pueden estar situados en círculo o dispersos por la clase un niño coge el balón y lo ha de lanzar a otro diciendo al mismo tiempo su nombre, éste a su vez lo lanzará a otro y así sucesivamente.

Danza de Lula le lula.

Los niños se colocan en círculo i al compás de la canción aprendida previamente, van dando vueltas caminando cogidos por los hombros siguiendo el sentido de las agujas del reloj la primera parte de la canción y cambian el sentido en la segunda parte.

Después se hará lo mismo pero cogidos por los codos, la cintura..... y así bajando hasta los tobillos

CANCIÓN : LU LA LE LU LA LE LU LA LU LA LE LU LA LU LA LU LA LU LA LU
LA LE ...(dirección agujas del reloj).

Cambio de dirección... LU LA LE LU LA LE LU LA LU LA LE LU LA LU LA LU LA
LE.

Circuito: Vamos a realizar un circuito diciéndoles que somos exploradores y vamos por la selva.

Para ello colocaremos uno banco sobre el que tendrán que pasar los niños, diciéndoles que es un puente colgante, guardando el equilibrio con saquitos de arena en la cabeza. Después tendrán que cruzar un río pasando por encima de unas piedras (que serán folios, papeles o aros esparcidos por el suelo sobre los que tendrá que saltar los niños/as). Habrán de pasar por debajo de un túnel formado por sillas. A continuación cruzarán un río donde hay cangrejos y tendrán que saltar a la pata coja. Por último entrarán en una cueva (formada por mesas donde hemos de caminar de cuclillas), cuando salgan se encontrarán con un obstáculo que habrán de saltar (cojín) y llegado así a su destino.

El circuito lo realizarán de uno en uno y en el menor tiempo posible aunque prevalecerá siempre la realización correcta de los movimientos, desplazamientos....

Náufragos y tiburones.

Se colocarán bancos para que puedan subir todos los niños. Se pondrá música y los niños y niñas irán dando vueltas alrededor de los bancos mientras esta dure. Cuando pare la música todos se subirán arriba de los bancos, ayudándose unos a otros para que no quede ninguno en tierra (el agua) pues puede pasar el tiburón (maestra/o) y comérselos. Poco a poco

iremos quitando bancos de manera que el espacio cada vez será más reducido y tendrán que ayudarse o sujetarse unos a otros para poder subir todos y que el tiburón no se coma a nadie. (**Juego cooperativo**).

Buscar la cola.

Los niños y niñas se colocarán en fila tocando con la mano derecha el hombro del compañero de delante y con la izquierda habrán de sujetar el pié que le ofrecerá el mismo compañero, de manera que éste quede a la pata coja, y así sucesivamente con todos los niños de la fila formando como una serpiente. El primero de la fila tendrá que ir a la pata coja a buscar al último (la cola) llevando detrás al resto de participantes, pero procurando mantener la postura y no romper la fila.

Por tanto el ejercicio se ha de hacer con cuidado y teniendo en cuenta también a los demás **Juego cooperativo**.

(Si los 25 niños del aula son demasiados, se puede hacer dos filas o serpientes).

Relajación: Somos marionetas: Los niños y niñas se identifican con una marioneta movida por hilos que sujetan cada una de las siguientes articulaciones: dedos, muñecas, codos, hombros, cuello, cadera, rodillas. A indicaciones del educador/ra, se van rompiendo los diversos hilos, teniendo

que adoptar el niño o niña la actitud corporal correspondiente. Una vez relajados, se repetirá el juego a la inversa: ahora tiramos de los hilos que producirán el consiguiente estiramiento del segmento corporal correspondiente. (Relajación de elementos segmentarios)

Comentario final. Puesta en común de sentimientos, sensaciones....
Comentar conductas observadas.....

3ª sesión.

Presentación de la sesión.

La batalla de los globos: cada niño tendrá un globo inflado amarrado a uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente 10 cm.

El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le pise el globo queda eliminado.

(Se puede plantear como una guerra de tribus, para ello se formarán 2 ó 3 grupos/tribus y cada una llevará el globo de un color, hay que pisar los globos de las tribus contrarias) **Juego de preparación, calentamiento o distensión.**

Después de explicar en qué va a consistir el cuento motor, qué es lo que van a hacer ellos...les enseñamos la **danza india Epo y ta.**

Cuento motor “La caza de los indios”. (Explicado y desarrollado en el anexo)

El mismo cuento termina con una **relajación.**

Comentario-reflexión.

4ª sesión.

Presentación de la sesión.

Dramatización del cuento “L’herbeta de poliol”. (Explicada en el anexo)

Durarán varias sesiones.

Relajación (Si se considera)

Hacemos reflexionar a los niños sobre las características de la goma y el cristal, tratando de definir sus aspectos más esenciales para nuestro ejercicio: la goma es blanda, elástica, el cristal es duro, rígido, se puede romper (frágil)

Una vez que esto ha sido asimilado, pedimos a los niños y niñas que construyan con su cuerpo diversas figuras o estatuas de goma (deberán disponer su cuerpo en actitudes blandas, redondeadas, poco tensas....) y de cristal (deberán adoptar posturas duras, crispadas, tensas....). Adquirida esta mecánica, se irán construyendo alternativamente figuras de goma o de cristal a indicaciones del maestro/a.

Para terminar haremos que los niños/as se identifiquen con una vela, reproduciendo con su actitud corporal como poco a poco se van derritiendo.

Reflexión. Comentario o pequeña reflexión sobre lo que ha significado la dramatización, como se han sentido....

Comentario final o conclusión.

5ª sesión.

Presentación de la sesión. Quien es quien.

El maestro/a asignará a cada niño un personaje (animales, personajes conocidos de cuentos, T.V.,.....). El niño/a mediante la dramatización, gestos y onomatopeyas tendrá que hacer que el resto de sus compañeros adivinen de quien se trata.

Juego con paracaídas. Para familiarizarse con el uso del paracaídas (elemento usado con frecuencia en animación y psicomotricidad) realizaremos un sencillo juego que consistirá en simular olas. Todos los niños cogerán el paracaídas a la altura de la cintura y suavemente comenzarán a moverlo haciendo olas. Primero, la mar estará en calma, luego se agitará y llegará el temporal, para volver posteriormente a la calma.

Mientras unos suben, otros bajarán y viceversa, hasta conseguir que el vaivén de las olas sea uniforme en todo el círculo. (Puede acompañarse de música moviendo las olas según el carácter de ésta)

El cangrejo gigante.

Juego cooperativo con paracaídas que consiste en que un jugador (cangrejo) introduzca a todos los demás niños debajo del paracaídas para a continuación realizar un circuito todos juntos.

Los niños/as sujetarán el paracaídas a la altura de la cintura, mientras que un “cangrejo gigante se mete debajo”. El cangrejo irá pellizcando la pierna de los niños/as que están alrededor del paracaídas. Cuando alguien sea pellizcado gritará: “Cangrejo”. A continuación se meterá debajo uniéndose a éste. El juego continuará hasta que todos se hayan convertido en cangrejo, cuya concha será el paracaídas. A continuación el cangrejo gigante con todos los niños agarrados al borde del paracaídas por dentro iniciará sus lentos movimientos, intentando que realice un circuito sencillo: Pasar entre

dos bancos, pasar por debajo de una cuerda, sorteando obstáculos intentando mantener unida a la tortuga, necesitando para ello la colaboración de todo el grupo.

¿Cómo se paran los robots?

En este juego los niños/as representan a robots que se mueven y que no se pueden parar hasta que les toquen el botón de cierre o parada.

Un niño saldrá del aula y los demás se reunirán para escoger qué parte del cuerpo será el botón para apagar los robots. (Por ejemplo la nariz)

A continuación se distribuyen libremente por la sala y empiezan a moverse como robots. (Podemos acompañar los movimientos con música apropiada).

Cuando entre el niño que estaba fuera empezará a tocar a cada niño en una parte del cuerpo diferente hasta que encuentre el lugar escogido. Ha de parar todos los robots antes de que termine la música.

Simón dice/ El poble mana/ El mundo al revés.

Todo el grupo ha de hacer las órdenes motoras que diga "Simón": Simón dice "sentados", Simón dice "caminar a la pata coja".....

Otras versiones son: "El poble mana" y "El mundo al revés". En este caso hay que hacer lo contrario de lo que dice la orden.

Comentario final.

ESPACIO

El taller se desarrollará en diferentes espacios dependiendo de las características de las actividades a realizar.

Podemos utilizar el espacio central del aula destinado al rincón de construcciones junto con el rincón de disfraces y el de dramatización, para aquellas actividades que no necesiten mucho espacio. Además del patio para las actividades al aire libre y que requieran de gran espacio.

Pero será el aula de psicomotricidad donde realizaremos la mayoría de nuestras sesiones por contar con mayor espacio que posibilite el libre desplazamiento de los niños y disponer de los materiales específicos más a mano.

Sea el que sea, el espacio deberá ser conocido y reconocido por el niño antes de realizar en él actividades, para que el niño se sienta a gusto no sienta la angustia a un lugar desconocido.

Deberá contar al menos con un gran espejo y una pizarra.

TIEMPO

El taller se realizará el último trimestre del curso, porque en esa época podemos salir al campo y encontraremos más variedad de elementos naturales.

La duración del taller será de una hora aproximadamente, contemplada en la programación semanal los lunes de 15'15/15'30 a 16'30.

El tiempo (la sesión) quedará distribuido en varias actividades ya que la atención del niño no puede mantenerse durante periodos muy largos y necesita cambiar de actividad. Así en una misma sesión trabajaremos canciones, realizaremos instrumentos, explorarán y tocarán instrumentos, danzaremos, haremos audiciones, y ejercicios o juegos para trabajar los elementos del lenguaje musical.

MATERIALES

Utilizaremos materiales propios de psicomotricidad como:

- Colchonetas.
- Picas.
- Aros.
- Cuerdas.
- Espejo.
- Pelotas.
- Pañuelos.

- Balones de distinto peso (sentido bórico).
- Bancos suecos.

Materiales de dramatización:

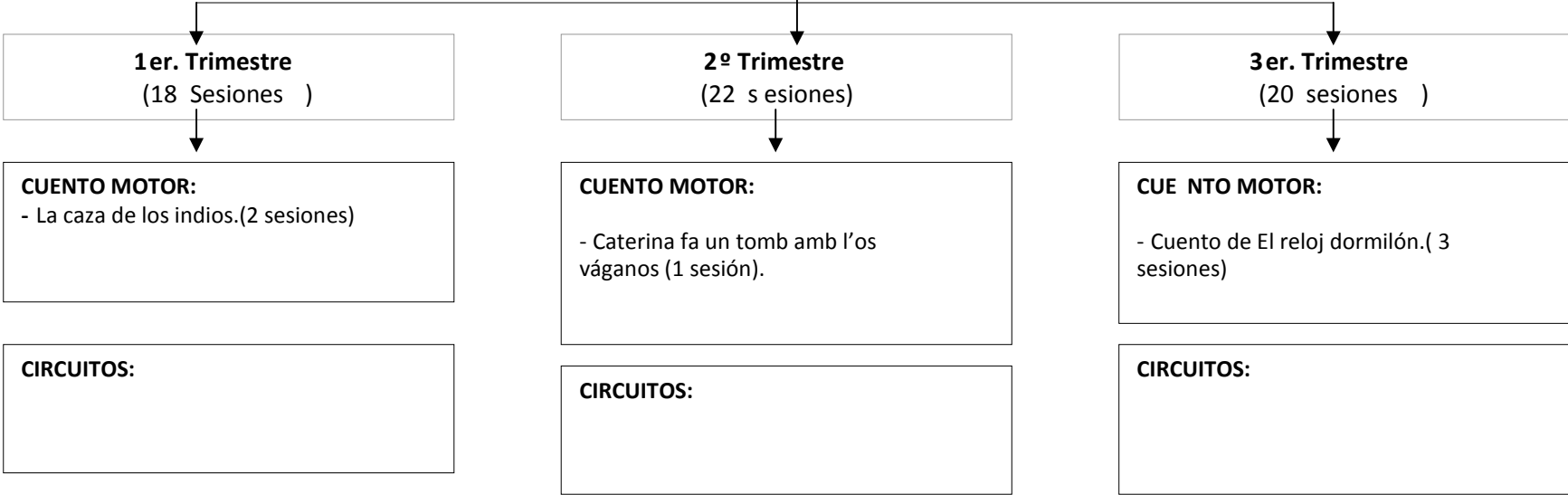
- Telas.
- Disfraces.
- Cortinas.
- Máscaras.
- Pinturas de maquillaje.

Y otros materiales de uso común como:

- Papeles de periódico, revistas, continuo.....
- Mesas, sillas.
- Pañuelos.
- Paracaídas.
- Radio – casete.
- Cintas y CD's de música.

EVALUACIÓN.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD
 Taller anual realizado todos los martes (1/2 h. y Jueves, 3/4 hora.



DRAMATIZACIÓN:
 - L'herbeta de poliol.

RELAJACIÓN:
 - Somos piedras de río.

DRAMATIZACIÓN:

RELAJACIÓN:

DRAMATIZACIÓN:

RELAJACIÓN:

TRANSVERSALMENTE PROPUESTAS DERIVADAS DE LOS PROYECTOS. FUNCIONAMIENTO DUAL DEL TALLER JUNTO CON EL "RINCÓN DE MÚSICA", "RINCÓN DEL TRAZO" , "PLÁSTICA",

TALLER N.º 2

PSICOMOTRICIDAD: EXPRESIÓN, CREATIVIDAD Y

JUEGO

Marysol Sanmartín



PSICOMOTRICIDAD

Desarrollo psíquico que se abre en el sujeto a través del movimiento y que forma la base fundamental tanto para el desarrollo de la inteligencia como para la vida emocional.

OBJETIVOS

Se pretende que a través del movimiento, el niño alcance un desarrollo mental progresivo y consiga:

- Coordinar sus movimientos según una serie de normas.
- Lograr su equilibrio afectivo encauzando su sensibilidad.
- Desarrollar sus dotes de iniciativa y creatividad.
- Convivir y comunicarse con el compañero o el grupo.
- Utilizar el propio cuerpo y la expresión no verbal como un caudal de conocimiento, nociones y conceptos.

ÁREAS DE LA PSICOMOTRICIDAD

Llamamos así a los diferentes **aspectos** que trabaja la Psicomotricidad para conseguir el desarrollo del niño, sin olvidar en ningún momento que esta armonía y autonomía personal no se adquiere en compartimentos estancos, sino en la **coordinación** y la **globalización**, haciendo significativa esta

actividad para el niño, dado que parte de su interés, del desarrollo adquirido y del que hay que conseguir.

Tales aspectos son:

- La conciencia corporal.
- El espacio.
- El tiempo.
- Los objetos.
- La coordinación.
- La creatividad dinámica.

LAS ÁREA DE LA PSICOMOTRICIDAD

EL CUERPO	El cuerpo humano	Segmentos y elementos Lateralidad
	Sentidos	Percepciones y sensaciones
	Sentimientos	Emociones Percepción de la expresión
	Desplazamientos en el espacio	Movimiento Motricidad fina y gruesa Posturas Respiración, reposo, relajación
EL ESPACIO	<p>Profundidad: Arriba- encima- por encima...</p> <p>Anterioridad: - Antes- delante – frente a...</p> <p>Lateralidad: A un lado –a otro –derecha –izquierda...</p> <p>Proximidad y Lejanía: Aquí- allí- cerca- lejos</p> <p>Intervalos: Desde – hasta...</p>	
TIEMPO Y MOVIMIENTO	Ritmos	Regularidad: Regularmente
	Orientación	Simultaneidad: Al mismo tiempo
	Duración	Alternancia: Primero...Luego...
	Velocidad	Rapidez: Mas...Menos
	Medida del tiempo	Pasado, presente y futuro Antes, ahora, después...
LOS OBJETOS	<p>Características</p> <p>Formas, tamaños, características dinámicas y relaciones</p> <p>Asociaciones creativas.</p> <p>Usos y utilidades</p> <p>Relación con el medio natural y social</p> <p>Instrumentos de relación y comunicación</p>	
COORDINACIÓN		CREATIVIDAD DINÁMICA
<p>Movimiento simultáneo o independiente de los diferentes miembros o segmentos corporales.</p> <p>Conciencia vivenciada del eje corporal</p> <p>Trabajo simétrico o cruzado de miembros</p> <p>Posturas y locomoción</p> <p>Representación mental del todo corporal</p>		<p>Recreación de una danza, un cuento o una expresión grupal improvisada.</p> <p>Iniciación al juego simbólico</p> <p>Imitación o vivencia de un personaje, un entorno o uno materiales.</p> <p>Iniciación al juego dramático</p>

PROPUESTAS DE TRABAJO PSICOMOTRIZ

Atención siempre a...

- La representación mental: « ¿Cómo está o cómo quedó tu cuerpo...? ¿Y el de tu compañero? ¿Qué moviste? ¿Por dónde, cuándo...?»

- Pasar de las respuestas cortas a la amplitud de la frase en la expresión.
Primero, siempre, la postura; luego el lenguaje.
- La coordinación de los movimientos.
- La asimilación de los distintos ritmos.
- La distribución del espacio.
- La vivencia imaginativa de los personajes.
- Las relaciones con los otros y su papel en el grupo.
- La conversación sobre lo realizado.

Partes de una sesión

- ① Preparación de la sesión: motivación, imágenes provocadoras de expresión, elemento fantástico, presentación de material, elemento de control, límites extremos.
- ② Expresión libre (debe ser la parte de mayor duración; conviene ampliar progresivamente el tiempo dedicado a ella): juego libre con las mínimas normas exigidas y gran amplitud de expresión, iniciativa y relación e integración en el grupo. Observación minuciosa por parte del educador.
- ③ Actividad dirigida: repetición lúdica de habilidades basada siempre en la parte anterior y en el progreso del niño en todos sus aspectos. Coordinación.
- ④ Creatividad dinámica: juego dramático, cuento, danza...
- ⑤ Relajación: *relax*, calma.

- ⑥ Puesta en común: contamos lo que ha sucedido, pintamos y/o expresamos. Representación mental de lo sucedido

PROPUESTAS PARA REALIZAR EN LAS AULAS

1. Espacio, ritmo, esquema y conciencia corporal

a) ¡Al ritmo de esta música vivenciamos el espacio de la sala!

El **espacio y el ritmo** son tuyos... recórrelos... siéntelos... vívelos...

- Bailar
- Resbalar
- Saltar
- Correr
- Imitando a...
- Arrastrar...
- Realizamos alguna de las acciones anteriores de forma rara.

b) **Interrelación:** No estás solo...

- Por parejas, de tres en tres... libres...
- «Chocamos las manos, los hombros, la cadera de una forma, de otra...»
¿Qué más?
- «Con todo menos con...» «Superamos un obstáculo...» ¿Cuál...?

Representación global del cuerpo. Lateralidad y orientación:

- La postura y el equilibrio.
- Conciencia corporal: partes de mi cuerpo, delante, detrás, apoyada, orientada hacia... «Observo a mi compañero y trato de imitar las partes de su cuerpo».
- Al *stop*...
- Con los pies separados.
- Sin apoyar el pie derecho. • Brazos levantados, caídos.
- Los hombros inclinados.
- La mano escondida.
- «Solamente una parte de tu cuerpo entra en el ritmo. ¿Cuál? Juega, inventa, expresa.»
- Cuerpo cerrado y abierto: ¿Cuándo? ¿Quién soy? Individual y en grupo.
- Lateralidad y orientación desde el propio cuerpo.

c) Los verbos de movimiento y sus contrarios (con relación al cuerpo y los objetos):

- Provocan expresión, adaptación y vivencia.

d) Respiración y relajación.

2. Desplazamientos en el espacio

a) Trazados y recorridos

- « ¿Cuál va a ser el tuyo? Elige dónde vas a ir, muéstraselo a tu compañero.»
- « ¡Recórrelo! A una señal, cambia de dirección.»
- «Vívelo en pareja y aprende a seguir a tu compañero.»
- Los obstáculos en el recorrido: yo, los otros, los objetos.

b) Creatividad dinámica: Este espacio lo recorre un personaje.

- « ¿Quién eres? ¿Alguien del zoo, del bosque, del mercado...?»
- «Con un gesto, voz, señal... ¡demuéstranos quién eres y qué haces!»

c) El espacio. Distintas maneras de llenarlo: formas y líneas.

- Líneas y figuras: dibujarlas en el aire. Nombrarlas, transcribirlas en el encerado, en el suelo... Recórrelas:

Hacia delante - Hacia atrás - Arrastrando los pies - De puntillas -
Deslizándose - Galopando - Con distintos ritmos - ¿Quién puedes ser...? Imítalo.

d) **Coordinación y creatividad:** además de líneas podemos formar figuras y cuadros en el espacio:

- Las líneas se transforman: ¿en qué? ¿qué se ve desde allí?
- Creación de personajes. Improvisaciones: una serpiente, una araña...
- Introducir un poema, una canción o una frase como motivación para representarla en el espacio.

*Unas
montañas, un
pino,
arriba el sol,
abajo un
camino, una
vaca,
un campesino,
unas flores,
y un molino.*

Gloria Fuertes

El cuerpo y su expresión en el grupo: integración y desintegración

Cuadros temáticos: se pretende con ello desarrollar la atención al grupo.

Los alumnos son parte de un todo que completan lo que haga falta en cuadros y escenas que se forman y se deshacen.

Juegos: cuadros famosos, paisajes, portadas de cuentos...

Educación temporal

a) La secuencia temporal. Un juego en tres tiempos: Empieza... sucede... Termina.

«**Antes** nací..., **después** crecí..., **ahora**...»

Se trata de realizar juegos partiendo de cuentos, sucesos cotidianos, cambios en la historia y en el tiempo.

- Amanecer.
- Nacer.
- El nacer y el crecer una planta.
- Vestirse.
- Construir.

Improvisaciones: los hombres primitivos... el fuego... la tormenta...

b) Dependencias y causalidades: «Me muevo cuando... » « Te mueves si... »

Juegos:

- La tortuga: «Estás inmóvil hasta que llega el sol, cuando llega te estiras, buscas... Alguien se te acerca y te escondes».
- El molino y el viento: «El viento te mueve, te para... dependes de él.»

5. El movimiento y sus clases. El ritmo y la danza.

Clases de movimiento que se pueden aplicar a diferentes juegos psicomotores:

- Arcaico
- Rítmico • Jónico
- Ralentí

a) La postura y el movimiento

- Se trata de realizar acciones y escenas cotidianas, según los bloques temáticos de la programación, en distintos ritmos.

Juegos: La pizarra, marionetas, la sombra, robots.

Improvisaciones grupales: La araña, el mar, la serpiente.

El stop: Lo estático y lo dinámico

- Asimilar el concepto de movimiento y la ausencia de él.
- Tratar de no confundir la falta de movimiento externo con la inactividad.

Jugamos con los objetos

Adaptar y vivenciar con los distintos objetos las áreas de la psicomotricidad, sabiendo que son un medio imprescindible para conocer el espacio y adaptar el cuerpo a él.

- Los objetos en sí mismos: aplicar los verbos de movimiento y sus contrarios.
- «Los objetos se transforman en...» «pertenecen a...»

Siempre se debe tener en cuenta:

- El elemento sorpresa debe estar muy presente en la motivación.
- Hay múltiples ideas provocadas por la sensibilización hacia el objeto: lugares, tamaños, asociaciones, posibilidades...
- Se debe dejar un tiempo libre para que:
- Los niños se familiaricen con ellos.
- Inventen juegos por parejas o en pequeño o gran grupo.
- Se integren en juegos por parejas o en pequeño o gran grupo.
- Comentar los juegos, completarlos, transformarlos.
- Terminar las sesiones con creatividad dinámica. Formar figuras plásticas con los niños: escenas, cuadros, cuentos... Danzas: Acompañar una canción o una música con fórmulas rítmicas sencillas.

Preparamos una danza: música y ritmo

- Técnicas y fórmulas rítmicas aplicadas a danzas sencillas.

«Nuestra Práctica Pedagógica es una búsqueda incesante. Permanece constantemente abierta: abierta a la creatividad de los niños, abierta a la observación y al análisis de su comportamiento, abierta asimismo a nuestra propia creatividad que nos incita a proponerles — no a imponerles — nuevas direcciones de búsqueda que nos permitan sondear su verdadero interés. »

(A. Lapierre; B. Aucouturier)

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

Julius Fast: *El lenguaje del cuerpo*, Barcelona, Kairós.

Yvonne Berge: *Vivir tú y tu cuerpo*, Madrid, Narcea.

Patricia Stokoe: *La expresión corporal y el niño*, Buenos Aires, Ricord.

Ángeles Alonso: *Expresión Corporal*, La muralla. A.

Aberasturi: *El niño y sus juegos*, Paidós.

Sanuy Cortes: *Enseñar a jugar*, Madrid, Marslega.

NOTA: Por publicarse y renovarse con frecuencia libros con nuevos títulos, hemos creído más oportuno incluir a continuación una lista de autores importantes en este campo.

AUTORES

Expresión psicomotriz

- Carmen y María Aymerich
- Montserrat Sanuy
- Conchita Sanuy y Lis Cortes
- Ana María Pelegrín
- Aucouturier (Psicomotricidad)
- Lapierre

Psicología y juego

J. Piaget: *El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño*, Paidós.

La formación del símbolo en el niño, (cap. sobre el juego). A. Gesell: *ver el juego en el niño*.

j. BIBLIOGRAFÍA

- **ANTORAZ** Elena & **VILLALBA** José (2010). “Desarrollo Cognitivo y Motor”. Editex, España.
- **ARCE** María & **CORDERO** María (1998). “El desarrollo motor grueso del niño en edad preescolar”. Editorial de la Universidad de Costa Rica.
- **BALLESTEROS** Soledad (1982). “El esquema corporal”. TEA Ediciones, Madrid-España.
- **BERGER** Kathleen (2006). “Psicología del Desarrollo: Infancia y Adolescencia”. Editorial Médica Panamericana, Madrid-España.
- **CATAÑER** Marta (2006). “Manifestaciones básicas de la motricidad”. Ediciones de la Universidad de Lleida, España.
- **DA FONSECA** Vitor (2000). “Estudio y Génesis de la Psicomotricidad”. INDE Publicaciones, Barcelona-España.
- **DA FONSECA** Vitor (1998). “Manual de Observación Psicomotriz”. INDE Publicaciones, Barcelona-España.
- **DORANCE** Silvia (2004). “Juegos de estimulación para los más pequeños”. Akal Ediciones, Madrid-España.
- **FARRENY** María & **ROMÁN** Gabriel (1997). “El Descubrimiento de sí mismo”. Editorial GRAÓ, Barcelona-España.
- **GOLDSCHMIED** Elionor & **JACKSON** Sonia (2007). “La Educación Infantil de 0 a 3 años”. Ediciones Morata, Madrid-España.
- **HERNÁNDEZ** José (2004). “La Praxiología Motriz: Fundamentos y Aplicaciones”. INDE Publicaciones, Barcelona-España.

- **LAGARDERA** Francisco (2004). “La ciencia de la acción motriz”. Ediciones de la Universidad de Lleida, España.
- **ORTEGA** José (2007). “Manual de Psicomotricidad”. Editorial La Tierra Hoy, Madrid-España.
- **PÉREZ** Ricardo (2005). “Psicomotricidad: Teorías y praxis del desarrollo psicomotor en la infancia”. Editorial Ideas Propias, Vigo-España.
- **RIGAL** Robert (2006). “Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria”. INDE Publicaciones, Barcelona-España.
- **RUIZ** Francisco y **OTROS** (2003). “Los juegos en la motricidad infantil”. INDE Publicaciones, Barcelona-España.
- **SADURNÍ** Marta (2008). “El desarrollo de los niños, paso a paso”. Editorial UOC, Barcelona-España.

PÁGINAS WEB:

- <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos25.html>
- <http://www.monografias.com/trabajos82/juegos-desarrollo-motricidadfina / juegos-desarrollo-motricidad-fina2.shtml>
- www.me.gov.ar/curriform/publica/inicial_valinio.pdf
- <http://www.definicionabc.com/general/juego.php#ixzz2pSRMPg2U>
- <http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml#ixzz2ouRlpjH4>
- <http://definicion.de/psicomotricidad/#ixzz2pSdlITEa>
- www.saludalia.com › Psicología

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

“EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO
PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION INICIAL
2 DE LA ESCUELA “FEBRES CORDERO” Y CENTRO INFANTIL
“CARITAS ALEGRES” DEL CANTÓN MARCABELÍ, PROVINCIA
DEL ORO, PERÍODO LECTIVO 2013-2014.” LINEAMIENTOS
ALTERNATIVOS.

Proyecto de tesis previo a la obtención
de grado de Licenciada en Ciencias de
la Educación, mención Psicología Infantil
y Educación Parvularia

AUTORA

ROCIO ELIZABET JIMBO OROZCO

LOJA – ECUADOR

2014

a. TEMA

“EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION INICIAL 2 DE LA ESCUELA “FEBRES CORDERO” Y CENTRO INFANTIL “CARITAS ALEGRES” DEL CANTÓN MARCABELÍ, PROVINCIA DEL ORO, PERÍODO LECTIVO 2013-2014.”LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

b. PROBLEMÁTICA

En la mayoría de las instituciones y la mayoría de los docentes, sobre todo en los países latinoamericanos no utilizan el juego como una herramienta educativa, sino que la enfocan como una forma de distraer a los niños o como una manera de ocuparlo en algo que ellos realizan de forma natural, lo que inhibe ejecutar acciones a favor del desarrollo cognitivo, socio afectivo, y psicomotriz de los niños y niñas

Es reconocido por los psicólogos infantiles y pedagogos que los niños necesitan oportunidades de jugar sin restricciones, para ello deben contar con sitio apropiado y equipado con los materiales necesarios, de conformidad con la edad del niño.

Lamentablemente muchas veces el juego o toda actividad lúdica no son adecuadamente orientados al desarrollo del niño, solo se toma como una parte de descanso y recreación del niño y en la mayoría de los casos se deja al niño al libre albedrío en el juego. Es decir, no se permite al niño que interactúe con otros niños o lo que es peor, los padres de familia adoptan el juego del niño como una forma de librarse de él mientras realizan otras actividades.

Consideramos que el juego infantil bien adoptado y orientado puede permitir un mayor grado de socialización en los niños, no solo en el hogar sino también en la escuela.

El Desarrollo Psicomotriz constituye la base de la adquisición de aprendizajes significativos en la vida del niño; a través de este puede relacionarse con el medio que le rodea; sin embargo los problemas psicomotrices en niños y niñas son frecuentes; ya que por la falta de una estimulación adecuada, de los cuidados necesarios, una adecuada alimentación, etc. No se logra alcanzar las habilidades y destrezas psicomotrices requeridas para cada edad evolutiva de los niños; evidenciándose en ellos problemas generales de equilibrio, lateralidad, motricidad fina y gruesa etc.

En la Escuela “Febres Cordero”, se ha detectado la existencia de niños que presentan dificultades en el desarrollo psicomotriz como torpeza de movimientos, (debilidad motriz) hiperactividad (inestabilidad motriz) tenso y pasivo (inhibición motriz).

Por lo expuesto anteriormente se plantea el problema de investigación en los siguientes términos: ¿DE QUÉ MANERA EL JUEGO SE RELACIONA CON EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL 2 DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA Y “FEBRES CORDERO” Y CENTRO INFANTIL “CARITAS ALEGRES” DEL CANTON MARCABELÍ PROVINCIA DEL ORO, PERÍODO LECTIVO 2013-2014?

c. JUSTIFICACIÓN

La Universidad Nacional de Loja, es una Institución de Educación Superior, laica, autónoma y sin fines de lucro, de alta calidad académica y humanística, comprometida en fomentar la conciencia social que ofrece formación en los niveles: técnico y tecnológico superior; profesional de tercer nivel; y, de postgrado o cuarto nivel; que realiza investigación científico-técnica sobre los problemas del entorno, con calidad, pertinencia y equidad, a fin de coadyuvar al desarrollo sustentable de la región y del país, interactuando con la comunidad, generando propuestas alternativas a los problemas nacionales, con responsabilidad social; reconociendo y promoviendo la diversidad cultural, étnica, apoyándose en el avance científico y tecnológico, en procura de mejorar la calidad de vida del pueblo ecuatoriano.

Al observar la muestra en quien se realizara el trabajo investigativo se pudo evidenciar, que algunos niños tienen algunas falencias en el desarrollo psicomotriz. Además este trabajo es beneficioso porque se constituye en un medio de interrelación con la población estudiantil, maestros y padres de familia; ya que contribuirá como fuente de apoyo y consulta, que ayudara a ampliar el desarrollo cultural, intelectual y académico a futuras generaciones de estudiantes, no solo de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, sino también de carreras afines que se interesen por este tema.

La importancia del presente trabajo reside en que ayudará a enriquecer conceptos y criterios, así como a fomentar nuevas formas de aprendizaje y razonamiento; además será un aporte valioso para la comunidad educativa investigada, ya que mediante su estudio se contribuirá a plantear alternativas de solución en los problemas del desarrollo psicomotriz de los niños y niñas.

Además está encaminado hacia un objetivo personal como lo es la obtención del Grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Determinar la incidencia del Juego en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Educación Inicial 2 en las Escuelas: “Febres Cordero” y del Centro “Caritas Alegres”, del Cantón Marcabelí de la Provincia de El Oro. Período 2013-2014

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los tipos de Juego que utilizan las maestras en la jornada diaria de trabajo de los niños y niñas de Educación Inicial 2 de las Escuelas: “Febres Cordero” y del Centro Infantil “Caritas Alegres”, del Cantón Marcabelí de la Provincia Del Oro.
- Evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Nivel 2 de Educación Inicial de las Escuelas: “Febres Cordero” y del Centro “Caritas Alegres”, del Cantón Marcabelí de la Provincia Del Oro
- Diseñar propuestas pedagógicas que incorporen el juego como metodología del desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del Nivel 2 de las Escuelas: “Febres Cordero” y Centro Infantil “Caritas Alegres”, del Cantón Marcabelí Provincia Del Oro.

ESQUEMA DE MARCO TEÒRICO

CAPÍTULO I

EL JUEGO

- Definición
- Historia del juego
- Importancia del juego en la educación infantil
- Estadíos del juego
- Influencia del juego en el desarrollo evolutivo del niño
- El juego en educación inicial
- Materiales necesarios para el juego.
 Rol del o la docente principios pedagógicos
- El juego según la edad del niño
- Razones para practicar el juego con niños pequeños
- Algunos juegos recomendados para favorecer la psicomotricidad
- Juegos para el desarrollo psicomotriz grueso
- Juegos para el desarrollo psicomotriz fino

CAPÍTULO II

DESARROLLO PSICOMOTRIZ

- Concepto
- Historia del desarrollo psicomotriz
- **Etapas** del desarrollo psicomotriz.
- Elementos del desarrollo psicomotriz
- **Beneficios del desarrollo psicomotriz**
- **Actividades para fomentar el desarrollo psicomotriz**
- **El desarrollo psicomotriz a través del juego**
- Habilidades psicomotrices básicas del niño
- **La psicomotricidad en la educación infantil**
- Desarrollo **psicomotriz** del niño preescolar
- Fases del desarrollo motor
- Influencia del movimiento en el desarrollo del niño

e. MARCO TEÒRICO

CAPÍTULO I

EL JUEGO

Definición

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.

ZAPATA, (1990).

Entonces, dado que desde tiempos inmemoriales el hombre ha usado al juego como un recurso de procura distracción y diversión, existen una infinidad de juegos, diferenciándose entre sí porque algunos requieren de un compromiso estrictamente mental, otros de una participación primordial del cuerpo o físico y otros que requieren de la intervención cincuenta y cincuenta de ambas cuestiones, mental y física.

Por supuesto que como consecuencia de esta cuestión que mencionaba, los juegos servirán para que las personas desarrollen habilidades mentales, como ser la rápida resolución de problemas, si es que la persona ha sido

afectada toda la vida a los conocidos juegos de mente o de ingenio, en tanto, los que por el contrario, han sabido destacarse en aquellos juegos que implicaban la utilización del cuerpo, seguramente, son más propensos a ofrecer una resistencia y capacidad corporal más desarrollada y evidente que aquellos que no la ostentan.

Respecto de las metodologías de los juegos, nos encontramos con que estos cuentan con reglas claras o reglamentos que cada participante o jugador deberán respetar a rajatabla si quieren participar en él y luego continuar siendo parte del juego, porque el desconocimiento o la falta de respeto a alguna de estas implicarán la sanción o expulsión del mismo. En tanto, respecto del resultado que es aquello que más se disfruta y se recuerda del juego, las cosas también son claras y sin matices: habrá por un lado un ganador y por el otro un perdedor, que llegaron a tales circunstancias por aplicar la mejor estrategia o fuerza posible para resolverlo y la peor, respectivamente.

Si bien el juego es una actividad más propia de la infancia, los adultos también la despuntan para descargar su estrés y sin dudas es una actividad de estricta realización cuando se es niño ya que implica una interacción social que ayudarán al individuo en desarrollo a aprender y acostumbrarse a la vida en un entorno social. ZAPATA, (1990).

HISTORIA DEL JUEGO

Si nos remontamos a los orígenes de la humanidad nos daremos cuenta de que no existe ninguna sociedad o cultura humana en la que el juego no esté presente en mayor o menor medida. Los descubrimientos arqueológicos así lo corroboran. HUIZINGA, J. (1990)

Resulta curioso cuando nos damos cuenta como seguimos jugando a los juegos más antiguos, aunque hayan variado los materiales y las normas, o el propio significado del juego a través del tiempo. Juegos como la rayuela, la comba, las muñecas o los balones parecen haber existido desde siempre.

No obstante no se ha dado al juego siempre la misma importancia. La infancia era muy corta ya que los niños comenzaban a trabajar muy pronto.

El juego se consideraba una pérdida de tiempo, una actividad carente de utilidad.

El juego, que es antes que nada una actividad libre que conlleva un orden propio y absoluto, es una de las manifestaciones humanas más antiguas, por no decir la primera y, más aún, anterior a la propia cultura como afirman algunos autores. Si nos remontamos a las formas de vida de la antigüedad clásica, principalmente de los griegos, encontramos una serie de relaciones entre la vida social y religiosa y las actividades que en sentido amplio

llamaremos juegos, cuyas características fundamentales serían la tensión y la incertidumbre ante un resultado. La visión del mundo clásico, no se puede concebir sin la presencia del elemento lúdico en la vida ordinaria. Por ello, no es extraña la interacción entre las formas rituales y las propiamente competitivas.

Por otra parte, los conceptos de Virtud, Honor, Nobleza y Gloria, no se pueden desligar, en el pensamiento griego, del sentido de competición. El mismo Homero, en la *Ilíada*, propone: “Ser siempre el mejor y superar a los demás”. Es decir, la nobleza y el honor, se adquieren a través de la competición.

Los juegos que los niños han practicado en las distintas épocas eran muy similares unos a otros. Así, juegos como el aro, el zompo, la pelota, las canicas o el corro, por citar sólo unos cuantos, se han jugado en todos los tiempos y en todos los sitios, con ligeras modificaciones.

Cambiaban los nombres de los juegos -no siempre-, los lugares y los tiempos, pero no la esencia del juego. Lo que nos demuestra que los juegos no conocen fronteras temporales ni espaciales, salvo aquellas excepciones que vienen marcadas por la adaptación al medio.

Los niños jugaban, tanto en tiempos de los faraones como de las, antiguas Grecia y Roma, a imitar a sus mayores. Por eso, en una sociedad

completamente militarizada, los pequeños “jugaban” a soldados. Los niños de las familias ricas de Egipto, Grecia o Roma tenían lujosas vestimentas en las que se reproducían con todo detalle los trajes de los soldados o de los gladiadores. Tenían, asimismo, caballos de madera, que, a veces, eran simple palos con una cuerda a modo de riendas como los que utilizábamos otros niños en la primera mitad del siglo XX, miles de años después de aquellos otros niños de la antigüedad clásica. En el Museo Louvre, de París, hay un sarcófago romano en el que se puede ver a un niño subido a un carrito que va uncido a un animal, al estilo de los aurigas que corrían en el Circo Máximo.

Además de los juegos militares, había otros juegos como el aro, la pelota y las muñecas, que han sobrevivido a lo largo del tiempo. Los niños de Grecia o Roma, ya jugaban con aros o con pelotas hechas con trapo o con tiras de cuero. Las muñecas eran de madera, marfil o ámbar, tal como han aparecido en las tumbas de niñas romanas localizadas en Tarragona o en Ontur (Albacete). Otros juguetes propios de esa época eran la peonza, las tabas, los dados y las canicas. También eran frecuentes los juegos con marionetas, el escondite y el de la gallinita ciega, que recibía el nombre de “munda”.

Además de utilizar como juguetes objetos inanimados, los niños, al igual que ocurre en nuestra época, jugaban también con animales. Así, en muchas lápidas de tumbas de niños de la antigua Roma podemos ver inscripciones o

grabados representando a niños jugando con un perro, un cordero, un gato, es decir, sus animales preferidos.

Los juguetes eran realizados por los propios padres o por artesanos, pero sin que se pudiese considerar una actividad económica. En otras ocasiones, lo mismo que ha ocurrido siempre, era el propio niño el que se fabricaba sus juguetes: Era aún muy pequeño, no más alto que esto, cuando modelaba en casa casitas de barro, esculpía barquitos de madera, construía carritos de cuero y con la corteza de las granadas hacía maravillosamente bien las ranas. (Confesiones de Estrepsiano alabando la inteligencia de su hijo ante Sócrates). Mientras que los niños de las antiguas Grecia y Roma jugaban a soldados o con el aro o las tabas, las niñas imitaban en sus juegos a sus madres. Muñecas de trapo, madera o arcilla existían en casi todos los hogares. Algunas muñecas eran rígidas, otras tenían las extremidades debidamente articuladas mediante alambres o tiras de cuero que unían las diversas partes. Las muñecas de las niñas ricas estaban hechas con oro y plata y disponían de un lujoso ajuar. Sin embargo, en Esparta, las niñas, además de jugar con muñecas, practicaban juegos y deportes como carreras y lanzamiento de objetos.

El juego en las edades media y moderna

La Edad Media supuso para el niño un retroceso en el campo del juego y el juguete. Las niñas, tanto en las aldeas como en los castillos eran preparadas

para la realización de las tareas domésticas, sin apenas tiempo para jugar; mientras que los niños hacían otro tanto pero referido a la vida militar.

Sería en el Renacimiento cuando el juego infantil volviese a recobrar la importancia que tuvo en la antigüedad clásica. Pensadores humanistas como Tomás Moro, Luis Vives y Erasmo consideraban el juego como una actividad importante para el aprendizaje y el desarrollo intelectual del niño: pues jugando, incluso el niño puede aprender (Antonio de Lebrija).

No obstante, no en todos los lugares, en la Edad Moderna, el juego infantil era considerado como algo positivo para el desarrollo del niño. En la Europa calvinista, el juego infantil era puesto como ejemplo de vagancia, de lo que no debían hacer los adultos.

En los siglos XVI y XVII, las calles y plazas de los pueblos y aldeas eran los lugares preferidos para jugar. Existe un cuadro famoso titulado “Juegos de niños”, en el que el pintor holandés Pieter Brueghel “el Viejo” representa a un conjunto de niños en una plaza de una ciudad flamenca realizando ochenta y seis juegos distintos: saltando a la piola, jugando a la pelota, jugando al escondite, jugando con el aro, contando adivinanzas; en definitiva, como los que practicaban los niños españoles hasta los años sesenta del siglo XX en nuestro país, antes de que desapareciesen las calles y las plazas como lugares de encuentro y esparcimiento y de que la televisión y las videoconsolas suplantasen al aro y a las muñecas. HUIZINGA, J. (1990)

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

El juego es la actividad más importante de los niños. Los niños juegan, no solo para divertirse o distraerse, también lo hacen para aprender, es su universidad, es el termómetro que mide su salud. El juego no es una pérdida de tiempo, es fundamental para los niños. Un niño que juega está sano física, mental y emocionalmente. DIEM, C. (1966)

Además de las necesidades físicas el niño tiene otro tipo de requerimientos: cariño y estímulo, cuya satisfacción es básica para su desarrollo mental y emocional. Desde su primer día de vida el recién nacido es capaz de dar y recibir afecto y de relacionarse con otras personas. Esta interacción y el hecho de sentirse amado construirán su sentimiento de seguridad y de confianza en sí mismo. Los lazos de afecto que se establecen en las primeras etapas de su vida, contribuyen a sentar las bases de las relaciones que tendrán en la vida adulta.

Los niños aprenden a través de la acción; por lo tanto, a medida que van creciendo, necesitan gozar de libertad para explorar y jugar. El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

Durante la edad escolar, el niño requiere de ejercicio físico y de la recreación colectiva para fortalecer sus músculos y huesos, adquirir actitudes que favorezcan su convivencia, competencia e interrelación con los demás. El juego con otros niños favorece también el desarrollo de sus rasgos de carácter y personalidad. Por ello, la práctica constante de la actividad física y el deporte se hace indispensable para su pleno.

Podría decirse que el juego es casi un instinto con el que nacemos los seres humanos. En los primeros meses de vida el bebé juega con sus manos, las mira, las descubre y poco a poco entiende lo que puede hacer con ellas.

El juego es entonces la forma natural de incorporar a los niños en el medio que les rodea, de aprender, de relacionarse con los otros, de entender las normas de la sociedad a la cual pertenecen. DIEM, C. (1966)

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros. En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aun cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al

ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiados para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real. . DIEM, C. (1966)

En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria. Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a cuestiones que antes le eran prácticamente imposible de dedicar un tiempo, ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado. ¿Y qué pasaba entonces con los niños? Les era imposible participar directamente en la labor productiva por su progresiva complejidad, el hombre crea objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquel, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hacer la acción verdadera sino para "practicarla", y que habrían de realizar en la vida adulta. Surge el

juguete, que no es más que una reproducción del instrumento, en el que está impresa su función más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo.

Esto va a plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en el cual los niños se encuentren y ejerciten para su vida

Futura, surge la infancia como período de dicha preparación.

A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida real.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta. . DIEM, C. (1966)

Un bebé con su sonajero descubre sonidos y movimientos, una niña con su rompecabezas se divierte mientras piensa, relaciona y capta. Así mismo, un adolescente con juegos como "Escondidijos" o de deportes como el fútbol o

el baloncesto aprenden la importancia del trabajo en equipo, el respeto al otro sea adversario o no y el acatamiento de normas en pro del entendimiento y la sana diversión.

Casi todos los padres le han comprado a su hijo un carrito o una pelota y a su hija la muñeca a la que podrá darle tetero y cambiarle la ropita. Estos juegos de hecho son importantes, pero a los padres se les ha olvidado incentivar en sus hijos el juego creativo y, más importante aún, compartido.

Sentarse con los hijos a hacer figuras de plastilina, a pintar, a leer un cuento, a jugar "Lotería" o "Parqués", o animarse a correr e inventar juegos que refuercen los lazos familiares.

El juego puede ser un fin porque proporciona diversión y esparcimiento pero también puede ser un medio para alcanzar un fin, y en ese sentido los padres pueden crear juegos para que sus hijos aprendan, por ejemplo, a recoger los juguetes después de jugar, despertarles el interés por algunos alimentos, enseñarles a lavarse los dientes y muchas cosas más. MONROY, A. (2007)

Hemos mencionado aquí todas las ventajas que tiene el juego y, sin embargo, desde el sistema escolar se está presionando al niño para que cada vez, a más temprana edad, entre a una educación formal en la que el juego tiene escasa cabida. Detrás de estas medidas hay más un interés

monetario que cualquier otra cosa y no sólo se minimiza el potencial del juego en el aprendizaje sino que también se está olvidando la importancia del juego en el desarrollo emocional y afectivo de los niños.

Un niño que juega es un niño que ama la vida, que entiende y tolera situaciones difíciles, que ama a quienes le rodean, es un niño que sonríe y es feliz.

El juego es un derecho que tiene todo niño y una oportunidad que tenemos los adultos de pasar un buen rato y de aprender de esa capacidad que tienen los niños de disfrutar y admirarse con las cosas simples. El juego es algo muy serio.

La primera fase en la vida de cualquier persona es la infancia. La infancia se caracteriza por la formación global e integral del niño/a. A través del juego nos construimos como personas, aprendemos de nosotros mismos y de los demás. MONROY, A. (2007)

Muchos son los autores que hablan de la importancia del juego y de la relación entre juego y etapas de desarrollo del niño/a. Uno de ellos es Jean Piaget.

Para Piaget el niño nace en un medio que condiciona su conducta, crece con una serie de factores sociales que estimulan el desarrollo del niño/a en

mayor o menor medida y desarrolla un nivel madurativo propio, diferente al de los demás, estos tres factores influyen en el esquema de representación del mundo que el niño/a va creando, ello genera que asimile conductas nuevas y acomode esas conductas en sus esquemas de acción, formando de esta manera nuevos esquemas de acción perfeccionados.

Estadíos del juego

1. **Estadio Sensorio motor:** entre los 0 y los 2 años, predomina el juego funcional o de ejercicio. Al principio el niño solamente reacciona frente a los reflejos, pero progresivamente experimenta utilizando su propio cuerpo como herramienta, repite acciones e incorpora el manejo y descubrimiento de objetos en sus movimientos, también desarrolla juegos de ejercicios con personas mediante los cuales desarrolla habilidades sociales.
2. **Estadio Pre operacional:** entre los 2 y los 6 años, se caracteriza por el desarrollo del juego simbólico. El niño/a juega a imitar: juega a que cocina, a mamas y papas, a que es conductor de coches, etc.
3. **Estadio de las operaciones concretas:** entre los 6 y los 12 años. En este estadio se desarrolla el juego de reglas.

El estadio que más nos interesa es el estadio Sensorio motor que se divide de la siguiente manera.

- Desde que nace hasta los cuatro meses. El niño/a al principio no juega sino que reacciona frente a los reflejos primarios, posteriormente realiza acciones involuntarias, descubre sus movimientos y los repite por placer. (a esto se le llama reacción circular primaria).
- Desde los cuatro hasta los ocho meses. En esta etapa el niño/a descubre sin intención y repite la acción, como sucede en el estadio anterior, pero esta vez lo hace jugando con el medio físico, con objetos que tiene a su alcance, los lanza, los mueve, busca al adulto para que interactúe con ellos... (Reacciones circulares secundarias).
- Entre los ocho y los doce meses, el niño/a empieza a realizar acciones de forma intencionada, para conseguir una finalidad. El niño/a presta más atención a lo que tiene a su alrededor.
- Entre los 12 y los 18 meses, el niño/a manipula los objetos y observa lo que sucede, al mismo tiempo que eso sucede experimenta nuevas coordinaciones de acciones, Por ejemplo: En el patio, estira el brazo con la pala en la mano y mueve el cubo varios centímetros.
- Entre los 18 y los 24 meses, el niño/a ya no realiza las acciones de forma automática, ahora reflexiona sobre las acciones y es capaz de prever cual será el resultado de sus acciones, por ejemplo: si tira el vaso al suelo, el agua caerá.

- Entre los 18 y los 24 meses, el niño/a ya no realiza las acciones de forma automática, ahora reflexiona sobre las acciones y es capaz de prever cual será el resultado de sus acciones, por ejemplo: si tira el vaso al suelo, el agua caerá.

El niño tiene derecho al juego, al descanso, a la diversión y a dedicarse a las actividades que más le gusten.

El juego, es el primer instrumento que posee el niño para aprender y para conocerse, el desarrollo de una actividad ayuda al niño a saber cómo se desempeña él ante nuevas acciones, descubre cómo es su forma de actuar y de interactuar con los demás.

Cómo dice E. Goldschmied, si observamos detenidamente a un niño cuando juega, nos sorprenderá la concentración profunda que tiene y el placer inmediato que le proporciona, la misma concentración que nosotros consideramos necesaria para llevar a cabo un buen trabajo. Y es que en el mundo del niño, juego y trabajo están muy relacionados, no se puede separar una cosa de otra, cuando un niño juega, trabaja al mismo tiempo.

Gracias al juego, se desarrolla la imaginación, la capacidad creativa, el juego constituye el núcleo esencial del desarrollo, ya que sin experimentación, sin manipulación, sin la invención de estrategias de acción, el individuo no conquistaría nuevos espacios, no descubriría ni recorrería nuevos caminos.

Los que hemos jugado sabemos que gracias al juego podemos apasionarnos, imaginar y hacer a nuestra manera, pero siempre respetando el juego de los demás e intentando lidiar, consensuar o pautar unas normas cuando no se está de acuerdo. También aprendimos a regular conductas, a alejarnos de quién no nos gustaba, a acercarnos a los que nos hacían bien.

El juego reúne todos los condimentos para ser el mejor plato que se le puede ofrecer a un niño/a.

INLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO EVOLUTIVO DEL NIÑO

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño, hasta tal punto que va a influir tanto en su capacidad posterior para adquirir y asimilar nuevos aprendizajes, como en su futura adaptación a la sociedad imperante.

El juego podría considerarse una actividad social por excelencia, en la cual pueden verse claramente reflejadas las características del pensamiento, emoción y sentimientos infantiles. Toda la actividad humana surge de una necesidad innata de explorar y controlar el entorno, aumentando a su vez la motivación y la iniciativa, de tal forma que tanto los bebés como los niños de corta edad, aprenden a través del juego multitud de papeles distintos por medio de la observación y la imitación, normas sociales, etc., que les será posteriormente de gran utilidad en su vida adulta.

Tal y como piensan hoy día un gran número de psicólogos y educadores, la infancia no es un simple paso hacia la edad adulta, sino que tiene un valor concreto en sí misma. Actualmente se admite que en la infancia se encuentran muchas de las claves de lo que será la persona en un futuro. Esta afirmación ha sido especialmente apoyada por Sigmund Freud cuando afirmaba que "todo hombre es su infancia". MANDELL, R. (1977)

Diferentes estudios han demostrado que el juego infantil adquiere una particular trascendencia en la formación del carácter y los hábitos del niño/a.

Mediante la actividad lúdica, el niño/a afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño/a y su evolución. MANDELL, R. (1977)

Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría. Cada tipo de juego genera distintos tipos de placer, es placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensomotriz, placer de crear y destruir sin culpa, en definitiva, placer de interactuar y compartir.

De la misma manera el juego es una experiencia de libertad ya que se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por libertad de elección. Es una actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones

externas. Aunque cuando el juego es grupal tiene que acatar las reglas del juego. Es sobre todo un proceso, sus motivaciones son intrínsecas no tiene metas o finalidades extrínsecas.

Así mismo el juego es una actividad que implica acción y participación activa. Se considera la ficción como un elemento constitutivo del juego.

Jugar es el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de ficción. La ficción implica oposición con la función de lo real y le permite al niño/a liberarse de las imposiciones que lo real le impone para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que a sí mismo/a se impone.

El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. El juego para el niño/a es el equivalente al trabajo del adulto. Por los aciertos en el juego mejora su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad.

Aunque el juego se pueda ver como una forma de descanso y ausencia de esfuerzo, podemos observar que este puede implicar un gran esfuerzo.

Muchos juegos poseen reglas severas, y actividades costosas o arduas que buscan dificultad, mientras en otras ocasiones transcurren en medio de tranquilas repeticiones y sin otra intención que la obtención de placer. Sin embargo para que haya juego y para que el niño/a se divierta los obstáculos

a superar desempeñan un papel importante, y parece necesarios porque por lo contrario se cae en el aburrimiento.

Como vimos el juego forma parte de la vida del niño, y a través del mismo el sujeto va desarrollando por ejemplo destrezas motrices, a través de los juegos motores y sensoriales toma conciencia de su cuerpo, aprende a utilizarlo y a controlarlo, se estimulan y desarrollan los sentidos.

El juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la

solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

El juego respeta la individualidad de cada niño y está vinculado a los distintos aspectos del desarrollo, “recordemos que el grado de desarrollo adquirido no está determinado exclusivamente por la edad cronológica, ya que es diferente en los niños de la misma edad, lo que explica por qué algunos chicos se anticipan en el dominio de ciertas habilidades y pueden demorarse en la adquisición de otras”. MANDELL, R. (1977)

Ayuda al pequeño en su desarrollo en las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva y social.

EL JUEGO EN EDUCACIÓN INICIAL

El juego es un pilar fundamental en la Educación Inicial, puesto que en esta etapa el niño desarrolla lo fundamental en la selección pertinente y

secuencial de las actividades, partiendo de las más elementales pero que tenga la significación para los niños y niñas lo que quiere decir que en base a ellas se van desarrollándose nuevas destrezas y a futuro construyendo nuevos aprendizajes. MALAJOVICH, A. (2000)

Entonces la Educación Inicial, es el conjunto de estrategias que estimulan y conducen al niño a potenciar sus habilidades, capacidades, intereses y necesidades básicas en un marco de valores y lineamientos éticos, tanto de sus padres como de las personas que son responsables de sus cuidados y enseñanza, procurando así su desarrollo integral.

La educación Inicial es la educación que el niño recibe en sus primeros años de vida (0-4), ésta es una etapa muy importante en el desarrollo del niño, ya que se le puede despertar sus habilidades físicas y/o psicológicas; su creatividad, se le puede enseñar a ser autónomo y auténtico; que más adelante le pueden servir para abrirse mucho por sí solo. MONROY, A. (2007)

A pesar de que pasamos gran parte de nuestra vida recibiendo una educación, no podemos considerar que tenemos un desarrollo integral óptimo. Muchas personas reconocen que las escuelas favorece al desarrollo integral del niño y espera ver resultados en su aprendizajes; se considera que la edad ideal es a los 4 años pero esta edad solo está estimulando el

desarrollo cognitivo, no dando la debida atención a los primeros años de vida donde se empieza a desarrollar el niño. MALAJOVICH, A. (

Un centro de Educación Inicial es un lugar donde personal capacitado enseña a los padres diferentes ejercicios de estimulación temprana motriz y psicológica en sus hijos de 0 a 4 años, se les enseña también a observar las emociones del niño y a atender los pequeños detalles que parecieran sin importancia puesto que en ésta etapa de su vida todo influye en su desarrollo.

El juego es patrimonio privilegiado de la infancia. La escuela entonces debe posibilitar su despliegue mediante variadas situaciones. El juego ofrece a los alumnos oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la capacidad de comprensión del mundo, para constituirse en miembro de una sociedad y de una cultura. El juego es una construcción social, no un rasgo natural de la infancia. El juego es una expresión social y cultural que se transmite y recrea entre generaciones, y por lo tanto requiere de un aprendizaje. Las características fundamentales de toda situación de juego son las siguientes.

* Es una actividad libre, ya que es elegida por el sujeto que juega y puede interrumpirse o terminarse en cualquier momento. Se practica por el placer mismo que este causa. Esto implica una intencionalidad, solo hay

juego cuando los sujetos deciden jugar y establecen una situación de juego. *Supone la creación de un mundo paralelo, s e una situación ficticia donde se utilizan elemento de la realidad; pero el jugador sabe que lo que hace no es verdad y puede entrar o salir de ese mundo cuando lo desee. En este universo existen reglas: *Las reglas se encuentras presentes ya sea en formas explícitas o implícitas, preexistentes o construidas durante el juego. Son libremente aceptadas por aquellos que deciden participar del juego, pero toman carácter obligatorio para que el juego no desaparezca.

Las reglas regulan el juego y permiten que le mismo se aprenda a jugar, estas imprimen orden al juego. *El juego guarda un fin en sí mismo, ya que la actividad se va construyendo en su propio desarrollo siendo los medios más importantes que los fines. Puede ser repetido, aunque nunca su desarrollo puede ser determinado previamente, ya que la situación de juego abre siempre un espacio para invención y la iniciativa de los participantes. El presenta variados beneficios para el aprendizaje y el desarrollo infantil; por medio de él; el niño puede satisfacer sus necesidades de apropiación del orden social adulto, la situación lúdica facilita una mayor tolerancia al error y evita frustraciones que el niño podría experimentar en situaciones reales; permite transformar el mundo exterior en función de sus deseos y necesidades y experimentar placer al superar los obstáculos que la situación lúdica le presenta. El juego constituye un precursor del trabajo en grupo y en este sentido es posible pensarlo como una instancia de aprendizaje en relación a la construcción conjunta de conocimientos. Jugar es generalmente

un acto placentero para el niño, es hacer, manipular objetos, reproducir situaciones, resolver conflictos; pero también por medio de él puede desplazar sus miedos, angustias y problemas.

La actividad lúdica es importante para el aprendizaje y el desarrollo subjetivo; en la institución escolar el juego asume características distintas del juego que se da en otros contextos dada la presencia de una finalidad pedagógica, estos acondicionamientos pueden pensarse en relación a tiempo, espacio, contenido, materiales, reglas y compañeros de juego. Por otro lado es necesario diferenciar juego de las actividades de aprendizaje, ya que estas toman al juego como una estrategia metodológica para la enseñanza de determinados contenidos; mientras que el juego propiamente dicho refiere a las actividades más libres y espontáneas.

El juego no debe plantearse como una actividad para alcanzar objetivos prefijados, más allá que a través de él se puedan movilizar ciertos contenidos. Para que el juego en la institución contribuya con la formación de sujetos autónomos es necesario enriquecerlo, respetando la iniciativa de los niños, potenciándola; esto supone un adulto dejando hacer, dejando jugar al niño, disponible, con buena escucha, con intenciones de brindarse y dejarse sorprender por el otro. Supone también poder pensar al niño como co-constructor activo del conocimiento, de la cultura y de su propia identidad.

MALAJOVICH, A. (

El seguimiento de experiencias y el análisis de las prácticas educativas señalan que es escasa la presencia del juego en los jardines. Es este dato de la realidad el que orienta el sentido de este texto con la intención de recuperar y enriquecer el juego como actividad social y cultural en el ámbito de las escuelas.

Este marco permite establecer dos tareas simultáneas. Por un lado reflexionar sobre la propia práctica para poder tomar conciencia del lugar que el juego ocupa en cada escuela. Poder rescatar información acerca del juego de un modo ordenado para reconocer las posibilidades y limitaciones de cada experiencia. En otros términos evaluar cuando, como ya que se juega en cada escuela. Por otro lado instalar una zona de construcción de consenso. Una manera de pensar acerca del juego que fundamente propuestas sobre el juego, el jugar y los materiales de juego compatible con la intencionalidad educativa del jardín de infantes.

Hace mucho tiempo que la infancia está ligada al juego. Podríamos decir que esta ligazón quedó sellada cuando los niños fueron reconocidos como sujetos con características y necesidades propias. Cuentos, películas, chistes, y rimas dejan establecida una asociación profunda, particular y hasta incuestionable entre los niños y esta actividad. Indicadores de lo que la sociedad cree y piensa desde sus expresiones más diversas acerca de la infancia y el juego. Significados que atraviesan geografías manifestándose de distintas maneras.

En algunos lugares el juego se estimula y se festeja socialmente. En otras religiones el juego se vivencia a hurtadillas casi como temiendo un castigo.

Cuando el juego se valora se dirige la atención sobre el enriqueciéndolo a través de materiales y habilitando tiempos y espacios para jugar. Otros contextos aun reconociendo la relación entre el juego y los niños no valoran positivamente esta actividad. Posición que favorece la persistencia de formas de juego repetitivas y empobrecedoras por ausencia de aportes. De este modo el juego de los niños queda limitado en tiempo, espacio y recursos. Limitación que atenta contra su evolución.

Sabemos que los chicos son todos diferentes en tanto sujetos singulares integrantes de grupos culturales con atributos propios. Valores, normas, costumbres, relatos, que ofician de referencia, marco y sostén para cada familia. Matrices de crianza que valoran y promueven aprendizajes puntuales. Formas de enseñar que al mismo tiempo delimitan una manera de aprender. Los chicos llegan a la escuela con modos de pensar, de hacer y de hablar aprendidos en la vida familiar. Estos modos de organizar y comprender la realidad devienen en saberes, intereses y preguntas que se problematizan y enriquecen a través de distintas estrategias educativas orientadas hacia la construcción y apropiación del conocimiento escolar.

Las escuelas forman parte del contexto social y cultural al que pertenecen los alumnos y al mismo tiempo forman parte de un contexto más amplio que

las integra a un proyecto educativo de carácter nacional. Es decir, tienen saberes y prácticas cercanas a la cultura propia del lugar y también deben sostener propósitos que son diversos y más amplios. Propósitos que integran a cada escuela con otras, construyendo zonas de intercambio y producción conjunta que no solo acercan a las escuelas y a los maestros sino que a través de estas acciones y pautas comunes los alumnos se acercan en términos de desarrollo cultural, cognitivo y social. MALAJOVICH, A. (

MATERIALES NECESARIOS PARA EL JUEGO

El hecho de introducir el juego en el aula con nuestros alumnos puede ser un instrumento didáctico bastante útil, pues a través de él se puede aprender y / o reforzar conocimientos tanto léxicos (vocabulario) como gramaticales y fonéticos que no sólo contribuyen a la producción de mensajes orales y escritos más o menos según el nivel, sino también a la puesta en práctica de otras destrezas lingüísticas como la comprensión de forma oral y escrita.

Muchos son los beneficios que los alumnos pueden obtener mediante el juego en el aula, pues como se ha mencionado anteriormente, les sirve para reforzar sus conocimientos y comprobar lo que saben de esa lengua extranjera, por ejemplo cuando realizan juegos de carácter oral como dramatizaciones (tabú, etc. Entre otros objetivos, también se pretende que los alumnos sean capaces de desenvolverse en situaciones concretas de la

vida cotidiana, tales como pedir un menú en un restaurante, hacer la compra, de manera que los conocimientos lingüísticos adquiridos no caigan en el olvido, sino que se puedan aplicar en su entorno más próximo al encontrarse una situación que precisa dicha lengua y, por ende, utilizarla en un contexto real.

No obstante, independientemente del carácter que tenga el juego (ya sea oral o escrito), el docente siempre marca una serie de objetivos que el alumnado debe cumplir. PERALTA, V. (2007):

No menos importantes son las características que el juego debe reunir para alcanzar su finalidad, pues no sólo es importante lo que queremos conseguir sino cómo se va a conseguir. Los rasgos con los que los juegos deben contar se pueden resumir en varios términos:

- Refuerzo, Carácter didáctico, Competencia, Imaginación, Interacción,
- Novedad, Descubrimiento, Interés, Creatividad, Espontaneidad.
- Conocimiento, Rol, Adquisición, Logro, Atracción, Organización.
- Diversidad, Expresión, Valores

Algunos de los valores anteriormente citados, como la responsabilidad, la independencia y la autonomía, se desarrollan con más facilidad a la hora de del juego teniendo en cuenta que, en la mayoría de las ocasiones, el papel que el profesor / a adopta es el de animador, orientador y mero observador

del comportamiento y la reacción del alumnado, que se convierte en el centro o “protagonista” de la actividad.

A través de esta estrategia para amenizar el aula y motivar al alumnado, también se contribuye a la adquisición de las COMPETENCIAS BÁSICAS, aspecto novedoso en el ámbito educativo.

ROL DEL O LA DOCENTE. PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS

La orientación en la práctica pedagógica en el preescolar, adopta como fin central facilitar el desarrollo integral del niño y la niña, respetando sus individualidades e intereses, poniendo énfasis particular en que el niño desarrolle la capacidad de solucionar conflictos y puntos de vista con los demás, siendo una condición psicológica básica para el desarrollo de capacidades para la convivencia social futura.

Nuestro rol como maestros debe ser de animador del juego o incluso de un jugador más. Si nos queremos convertir en «directores» del juego, en personas «adultas y serias», que mandan, organizan y disponen, jamás lograremos un clima adecuado, donde el niño se exprese de manera autónoma y libre mediante el juego. Esto no significa que debemos dejar a nuestros alumnos solos, sino que debemos orientarlos, darles ideas y animarlos, con el propósito de que, en sus períodos de juego, los niños encuentre en sus maestros a alguien al que pueden acudir de una forma

algo más distendida. Para ello, el maestro debería tener en cuenta, en su rol de «animador-estimulador» del juego, una serie de elementos: PERALTA, V. (2007).

Friedrich Froebel, fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego, quien con la aplicación de su pedagogía para la formación del niño y niña, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales de los niños y niñas, inclinación, necesidades e intereses.

Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño y la niña logran exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

A pesar del interés en el trabajo de Froebel por parte de los educadores progresistas, sus ideas que se encontraban en animar el desarrollo natural de los pequeños a través de la actividad y del juego, eran aún demasiado novedosos para ser aceptados por el público.

El docente es quien prepara las condiciones para el juego, desde lo material, desde la concepción del juego, pero también es quien a partir de su disponibilidad para acercarse y compartir ese momento con los niños puede crear o cerrar un escenario adecuado para la aparición de la actividad lúdica.

El método por excelencia en la Educación Inicial es el juego, que se aplica en todas las actividades, pues permite el desarrollo de la sensibilidad por medio de la música, la plástica, el arte dramático y la expresión corporal.

En las experiencias de aprendizaje siempre se deben tener presentes las siguientes premisas.

- Realizar todas las actividades en un ambiente de respeto, buen trato y motivación. Esto contribuirá a superar los retos presentados por las actividades.
- Realizar las actividades en un ambiente lúdico.
- Trabajar con pintura, música y dramatización, entre otras actividades artísticas.

Los principios pedagógicos son condiciones esenciales para la implementación del currículo, la transformación de la práctica docente, el logro de los aprendizajes y la mejora de la calidad educativa.

Uno de los temas más interesantes al que podemos enfrentarnos como maestros lo constituye la reflexión sobre el juego infantil, de modo que su comprensión nos ayudará a desarrollar nuestro trabajo en el aula de una manera mucho más efectiva. Pedagogos y psicólogos reiteran una y otra vez que el juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa. Mediante los juegos, los

niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto. RIVERO, I. (2010)

EL JUEGO SEGÚN LAS EDAD DEL NIÑO

Describe cada una de las etapas y las actividades lúdicas que se pueden realizar en las mismas; de acuerdo a la edad del niño. FERLAND (2005)

Edad: 0-12 meses

El bebé durante su primer año de vida explora los objetos de su entorno utilizando los sentidos. Su periodo de atención se incrementa, mostrando fascinación por encontrar objetos. La habilidad adquirida con las manos, le permitirá cogerlos con mayor precisión.

Mientras se realice la actividad, se debe estimular el sentido rítmico del pequeño, colocando música instrumental de fondo. Durante el primer semestre brindarle mordedores, sonajas, móviles. El segundo semestre, donde mayor acción tiene sus manos, estimular su tacto y sensaciones empleando libros u otros con texturas. Desarrollar su atención con juguetes de causa-efecto (botones que produzcan sonido o se activen tras su manipulación).

Edad: 1 año

Desde el momento que el niño logra trasladarse de un lugar a otro, su fascinación por el movimiento ha empezado. Perfeccionará su marcha, sus manos adquirirán mayor precisión, empezando a manipular objetos usando la pinza digital o trípode. Su lenguaje oral puede iniciarse a esta etapa.

Aprovechemos que el niño ya logra imitarnos, realicemos pasos sencillos de baile, empezando a trabajar con el ritmo y espacio. La coordinación viso motriz puede estimularse manipulando texturas diferentes. El niño disfrutará realizar un juego de sonidos imitando a los animales y objetos de su entorno, realizando canciones o inventándolas para ellos. Le llaman la atención los libros con imágenes reales y grandes.

Edad: 2 años

Logra manifestar sus ideas a través del lenguaje oral. Su coordinación motriz va mejorando considerablemente. Aparece el juego simbólico.

Aprovechar la mayor cantidad de juegos dirigidos al lenguaje, mediante canciones, aplausos, rimas. Podemos emplear títeres y entablar un diálogo con el pequeño. Los juegos de encajes estimularán el desarrollo cognitivo del niño. Cada actividad puede estar acompañada de un orden o rutina: lavarnos las manos después de jugar, guardar un juguete para usar otro. Los juegos musicales o que produzcan sonido llamarán mucho su atención. Le

gustan juegos que pueda manipular y empezar a construir por ello se recomiendan bloques, ellos disfrutarán creando torres y derrumbándolas.

Edad: 3 años

Emplea esquemas mentales. Empieza a usar su imaginación y ordenar mejor sus ideas, diferenciando y reconociendo colores, cantidades. La motricidad fina avanza junto con su capacidad de razonamiento.

Los juegos de construcción y armado son recomendables en esta etapa. Los niños disfrutarán armando y descubriendo las figuras de los rompecabezas pequeños.

Ya puede crear mediante el arte plástico o la construcción, diversos personajes que vienen de su imaginación.

Edad: 4 años

Es más independiente en su aseo y vestir. Su lenguaje oral le permite comunicar muy bien sus ideas y sentimientos. Empieza a interesarse por juegos grupales.

Al niño le interesan los juegos con reglas. Empieza a jugar con otros niños a representar diversas situaciones y personajes.

Edad: 5 años

Tiene un buen control de su cuerpo y reconoce el espacio donde se encuentra. Tiende a realizar juegos bruscos, donde puede tirarse al suelo, rodar, correr. Puede jugar sin parar. Crea y respeta las reglas de sus juegos.

Su lenguaje ya es avanzado, esta edad necesita juegos de descarga física, correr, saltar, trepar. Deportes también son recomendados a esta edad. Le interesan más los juegos electrónicos, sin embargo se debe limitar el tiempo que ellos le dediquen.

RAZONES PARA PRACTICAR EL JUEGO CON NIÑOS PEQUEÑOS

“La actividad motriz influye también en el desarrollo psíquico. No es casualidad que el psicólogo infantil Jean Piaget escribiera: la palabra comprender proviene de prender. Toda experiencia de movimiento prepara la base sobre la que pueden desarrollarse los procesos mentales mediante la asimilación de las acciones motrices.” GOLDSCHMIED E. (2007)

Todos recordamos que antes de poder efectuar operaciones de cálculo mental hemos tenido que contar mecánicamente con los dedos. Del mismo modo se pueden comprender mejor, por ejemplo, las leyes físicas han experimentado con el propio cuerpo.

ALGUNOS JUEGOS RECOMENDADOS PARA FAVORECER LA PSICOMOTRICIDAD.

En cada edad, podemos ayudar a los chicos a desarrollar sus habilidades motoras con juegos específicos. Las pelotas, la plastilina, las telas, e incluso las frutas son muy buenas aliadas. GOLDSCHMIED E. (2007)

Bebés

Los bebés conocen el mundo a través del gusto y del olfato. A medida que van creciendo, incorporan gradualmente la vista y el tacto. Por eso, es recomendable realizar juegos de motricidad que les permitan investigar y conocer el mundo con las herramientas que ellos tienen.

Con los bebés que empiezan a gatear, se puede colocar una cesta con frutas en el suelo y dejar que las toquen, descubran las diferentes texturas y colores, los aromas e incluso, que las muerdan para conocer su sabor. Este juego puede realizarse también con telas de distintos grosores y suavidades.

En el mercado, también hay “libritos para bebés” que son de plásticos y telas, que tienen distintas texturas y hacen ruidos de bolsas o tienen espejitos.

Niños de 1 y 2 años.

Cuando un chico ya tiene más de un año, puede jugar con globos, una actividad recreativa divertida de la que parece que jamás se va a cansar.

Esta práctica tan sencilla, además estimula la capacidad sensorial y motora a la vez que adquieren el control postural. Un juego simple es el siguiente: acostarse en el suelo con el chico y darle un globo atado con un hilo. Luego incentivarlo a que toque con el globo los pies, que lo pateé en el aire y que vaya cambiando de posturas. Hay que acordarse de que tienen que vernos realizando el ejercicio para poder imitarnos.

Dibujar y pintar también es otro excelente juego de psicomotricidad. Lo mejor es no dar demasiadas indicaciones y dejarlos que liberen su imaginación sobre el papel o la tela. Amasar la plastilina, combinar colores, lograr formas y utilizar la creatividad es un magnífico ejercicio de psicomotricidad. La construcción con bloques y los juegos con pelotas también son muy recomendables para estas edades.

Niños de 3 y 4 años

La rayuela es un juego clásico que no pasa de moda y es perfecto para trabajar la psicomotricidad. Dibujamos con tiza en la vereda o en los mosaicos de la casa y a jugar del Infierno al Cielo. RODRÍGUEZ, I. (2010):

Las pelotas también brindan magníficas oportunidades, más allá de jugar al fútbol o a cualquier otro deporte. ¿Cómo ayudar al desarrollo motriz? Darle una pelota al niño y darle instrucciones específicas: bajar, subir, pasar por debajo de las piernas, pasar al compañero, con las manos, con los pies, colocar la pelota en un aro, en un balde, etc. Busquemos pelotas de distintos materiales, colores y tamaños. Una variación es incorporar el sonido.

¿Cómo? Con música, silbatos o cualquier elemento que pueda producir sonido.

A estos “ejercicios” psicomotrices – que no son otra cosa que los más típicos juegos – podemos agregar las manualidades recortando y pegando, o ayudar a papá y mamá a cocinar; todas son excelentes oportunidades para que continúen desarrollando su psicomotricidad.

Niños de 5 y 6 años

A esta edad, solemos ver que nuestros hijos ya se desenvuelven sin problemas, con habilidades físicas casi similares a las de un adulto, y por eso no nos preocupamos mucho por estimular su psicomotricidad. ¡Error! Si bien estos ejercicios son menos necesarios que cuando son más pequeños, tenemos que ayudarlos aun, mostrándoles cuál es la derecha y cuál es la izquierda; y lo alto y lo bajo, la distribución del espacio y también los límites que representan algunos peligros. Para hacer esto, podemos pedirles a

nuestros hijos que tiren una pelota mientras escuchan una música, cuándo esta se detiene, deben tomarla antes de que toque el piso. Las ideas para que sigan desarrollando sus habilidades físicas son infinitas.

Hay que dejar que los niños corran, salten y gasten energía libremente (sin peligros a la vista, claro) y si se golpean, respirar hondo. Todo se cura.

JUEGOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ GRUESO

“Los niños pequeños necesitan ejercitar sus músculos grandes y pequeños a diario. Utilizan los músculos grandes cuando trepan, corren, saltan, se balancean o se columpian. Por ello lo mejor que podemos hacer es llevarlos al parque cada vez que tengamos la oportunidad, en él encontramos diferentes elementos que pueden usar para desarrollar su psicomotricidad gruesa”. RUIZ F. (2003)

Algunas actividades que se puede hacer con el niño son:

- Subir y bajar por los toboganes.
- Jugar al balancín.
- Columpiarse.
- Trepar por los diferentes elementos que podemos encontrar en los parques infantiles.
- Jugar a fútbol.
- Jugar a los bolos en el pasillo de casa o fuera, en el exterior.

- Bailar haciendo coreografías.
- Colocar cinta adhesiva en el suelo y jugar a la cuerda floja.

JUEGOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ FINO

“Los niños usan sus músculos pequeños y por tanto desarrollan su psicomotricidad fina cuando ponen bloques en equilibrio, hacen plastilina, colorean, enhebran cuentas, cortan”. BERGER K. (2006)

Algunas actividades que se pueden hacer con el niño son:

- Jugar con los bloques de construcción.
- Moldear plastilina.
- Dibujar y pintar.
- Utilizar pintura de manos.
- Enhebrar cuerdas.
- Recortar con tijeras.
- Juntar revistas viejas y permitir que recorten fotos o hagan tiras de papel rasgándolas.
- Realizar punzados o rompecabezas.
- Clasificar calcetines; o cualquier objeto; colocando todos juntos y que los clasifiquen por colores, encuentre su pareja y los pongan uno dentro del otro.
- Abrir y cerrar contenedores, jarras, cartones, paquetes, cajas, botellas.

CAPÍTULO II

DESARROLLO PSICOMOTRIZ

DEFINICION

El desarrollo psicomotriz es una técnica que tiende a favorecer por el dominio del movimiento corporal la relación y la comunicación que el niño va a establecer con el mundo que le rodea (a través de diferentes objetos.)

Esta globalidad del niño manifestada por su acción y movimiento que le liga emocionalmente al mundo debe de ser comprendida como el estrecho vínculo existente entre su estructura somática y su estructura efectiva y cognitiva.

Realizando un análisis lingüístico del término psicomotricidad, vemos que tiene dos componentes. El motriz y el psiquismo. Y estos dos elementos van a ser las dos caras de un proceso único: el desarrollo integral de la persona.

- El término motriz hace referencia al movimiento.
- El término psico designa la actividad psíquica en sus dos componentes:
socio afectivo y cognoscitivo

Además constituye en sí mismo, partiendo por su análisis lingüístico, un constructo dual que se corresponde con la dualidad cartesianamente-cuerpo.

Refleja la ambigüedad de lo psíquico (psico) y de lo motriz (motricidad) así como de las complejas relaciones entre estos dos polos. Una definición consensuada en el primer congreso europeo de psicomotricistas en Alemania (1996) ha llegado a la siguiente formulación:

Desde la perspectiva de la EIPS, la función Psicomotriz es la historia de la personalidad a través del lenguaje no verbal y del movimiento. Se refiere siempre al individuo de una manera global; es decir, abarcando lo físico, psíquico, social y cognitivo.

Julián de Ajuriaguerra, pionero en este campo creador de la Terapia Psicomotriz en 1959, considera que los comportamientos psicomotores están siempre en función de las emociones, de la afectividad del sujeto.

Como subraya “la noción de vida afectiva esta eminentemente enlazada con la actividad motora. Actitudes, gestos y posturas, aparecen como otras tantas características de la personalidad”. F. BENRAIS (1988),

Basado en una visión global de la persona, el término “psicomotriz” integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial; así

definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico.

Estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación y al perfeccionamiento profesional y constituir cada vez más el objeto de investigaciones científicas.. NÚÑEZ Y FERNÁNDEZ VIDAL (1994).

Por lo tanto desarrollo psicomotriz es el conjunto de técnicas que tienden a incluir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno. BERRUEZO (1994).

«Basado en una visión global de la persona, el término "psicomotriz" integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación y al perfeccionamiento profesionales y constituir cada vez más el objeto de investigaciones científicas.»

Puede decirse que tiene como interés el desarrollo de las capacidades de expresión, creatividad y movilidad a partir del uso del cuerpo. Sus técnicas intentan ejercer una influencia positiva en la acción que se produce con intencionalidad, con el objetivo de fomentarla o modificarla de acuerdo a la actividad del cuerpo.

Se trata, en definitiva, de una concepción de características integrales sobre el individuo que combina la motricidad con la psiquis para que el ser humano logre adaptarse de manera exitosa al entorno. Es posible distinguir entre diversos ámbitos de acción que derivan en corrientes o disciplinas como la psicomotricidad clínica (enfocada a personas con problemas en su evolución, proponiendo tratamientos mediante el uso del cuerpo) y la psicomotricidad educativa (que se desarrolla en la etapa escolar y se orienta a personas sanas para fomentar su desarrollo mediante el juego y la actividad física).

Además de todo lo expuesto hay que dejar patente que existen diversos trastornos psicomotrices que pueden apreciarse básicamente en los niños. Entre los más importantes se encuentran los siguientes:

Debilidad motriz. Dicho trastorno afecta al pequeño tanto en su área psíquica y motora como en la afectiva y sensorial. Entre los síntomas más frecuentes están la torpeza de movimientos, el tartamudeo y el que no pueda relajar los músculos de manera voluntaria.

Inestabilidad motriz. Los niños problemáticos, mal adaptados, con fracaso escolar y con problemas de atención son quienes con más frecuencia padecen este trastorno que les impide controlar sus movimientos y su emotividad.

Retrasos de maduración. Dependencia, pasividad o una actitud infantil son algunas de las señas de identidad de quienes padecen aquellos.

Desarmonías tónico-motoras. Entre las mismas se encuentran la paratonia (el niño no es capaz de relajarse) o la sincinesia (el pequeño realiza movimientos de forma involuntaria).

Evolución de los distintos aspectos del individuo que se engloban y actúan bajo el concepto psicomotriz. En los dos primeros años de vida el niño adquiere el control y sostén de la cabeza, la sedestación y la bipedestación.

En la etapa que discurre de los tres a los seis años hay una maduración que se manifiesta en el dominio de la marcha, la carrera y las actividades manipulativas. A partir de los cinco años, el niño pasa el estadio global al de diferenciación y análisis de los distintos segmentos corporales. El comienzo de la escolarización supone un nuevo sometimiento a normas sociales y un contacto entre iguales. Predomina el juego simbólico frente al puramente motórico, y se va iniciando el juego reglado. (Esbeydi Sosa (México))

HISTORIA DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ

Varios son los psicólogos que en el siglo XX relacionaron las anomalías mentales y de relaciones sociales con el desarrollo motor, y es a partir de esa observación y estudio cuando se empezó a dar verdadera importancia al desarrollo psicomotor en edades infantiles, donde los niños muestran toda su inquietud, miedos y experiencias naturales frente al mundo en forma de relación social. Sin ánimo de obviar algún autor podríamos decir que Henri Wallon (Psicólogo y neurólogo Francés 1879-1962), Lev Semionovich Vygotsky (Psicólogo Bielorruso 1896-1933), Jean William fritz Piaget (Biólogo y psicólogo Suizo 1896-1980) y Donald Woods Winnicott (Pediatra, psiquiatra y psicoanalista Inglés, 1896-1980), fueron los cuatro autores que sentaron las bases para el arranque definitivo cuando Ernest Dupré describió la paratonía (incapacidad para relajar un músculo a causa de factores orgánicos o emocionales).

¿Qué es lo que cada uno de ellos aportó para que la el desarrollo psicomotriz naciera y continuara hasta nuestros días?

Wallon determinó que el juego es la expansión del sujeto en el espacio y está intrínsecamente relacionado con la actividad global del niño.

Jean Piaget creía que el juego es esencialmente asimilación que prioriza la acomodación, o sea, el acto inteligente tiene raíz en el equilibrio de la

asimilación y la acomodación y es a través de la imitación que el sujeto prolonga el proceso de acomodación frente a los contenidos observados desde su entorno.

Vygotsky observó que el juego es una necesidad del niño constituyéndose una experiencia no siempre placentera que se relacionase con el surgimiento del mundo imaginario. El desarrollo del niño está conectado con un profundo cambio respecto a los estímulos que satisfacen las necesidades que son suplidas en el juego.

Winnicott indicó que el juego conduce a relaciones de grupo y que puede ser una forma de comunicación, con ello el juego se ha convertido en una forma muy especializada al servicio de la comunicación consigo mismo y con los demás.

Nacimiento del desarrollo psicomotriz.

A principios del siglo XX se podría decir que nació el desarrollo psicomotriz y no ha dejado de evolucionar hasta nuestros días. Después de estos cuatro "padres" que en sus orígenes observaron la relación entre la expresión corporal y las relaciones internas-externas del individuo ya en edades tempranas, otros autores han seguido sus estudios hasta hoy. Entre ellos destacan **Ernest Dupré**, que tal y como se indica anteriormente describió la paratonía, estableciendo la relación entre las anomalías mentales y el aparato motor. **Julián de Ajuriaguerra** (Francés de origen español, Bilbao

1911 - Villefranche 1933), desarrollador de trabajos motrices con los niños. **Jean Le Boulch** (Francés 1924-2001), creador del método psicocinético: método de pedagogía activa donde prima la experiencia vivida. Se apoya en la noción de reestructuración recíproca que utiliza por último la dinámica de grupo de trabajo. **David Paul Ausubel** (Nueva York 1918-2008) introdujo el aprendizaje significativo, el cual dice que los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. **Joseph Donald Novak** (1932), desarrolló el mapa conceptual en los años 70. **Pick y Vayer** aporta la acción pedagógica y psicológica, que utiliza los medios de la educación física con la finalidad de normalizar o de mejorar el comportamiento del niño. **Bernard Acouturier**(Francés 1934), hace una importante definición de la práctica psicomotriz:

DESARROLLO PSICOMOTRIZ

Es definido, como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

Los principales centros nerviosos que intervienen son el cerebelo, los cuerpos estriados (pallidum y putamen) y diversos núcleos talámicos y subtalámicos. El córtex motor, situado por delante de la cisura de Rolando, desempeña también un papel esencial en el control de la motricidad fina.

La Psicomotricidad puede clasificarse en Fina, Gruesa, y desarrollo de pensamiento e intelectual. JACQUES RICHARD (2004).

Psicomotricidad Gruesa.

Se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar un movimiento cuando en el intervienen grandes masas musculares.

Esta coordinación y armonía están presentes en actividades como correr, bailar, caminar, saltar, trepar, lanzar objetos, etc.

La sicomotricidad Gruesa o global se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear. Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.) De aquí que el desarrollo psicomotriz está en correlación en movimientos como capacidad en interactuar con más personas, diferenciar entre pasado y futuro, adaptabilidad para separarse del núcleo familiar e ir a un centro educativo, captar imágenes y palabras que

durante cada vez más tiempo para olvidarlas, entre los más conocidos están las canciones, los cuentos y juegos. . JACQUES RICHARD (2004).

Psicomotricidad Fina

Motricidad Fina, este término se refiere al control fino, es el proceso de refinamiento, se desarrolla después de esta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. Por lo tanto es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento, requieren inteligencia normal (de manera tal que se pueda planear y ejecutar una tarea), fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal.

DESARROLLO PSICOMOTRIZ

Es la adquisición de habilidades que los niños adquieren de forma progresiva desde que son bebés y durante toda la infancia. Este desarrollo se manifiesta con la maduración del sistema nervioso central, que le permitirá la interacción con su entorno.

Hay distintos procesos dentro del **desarrollo psicomotriz**, por ejemplo el *secuencial* es el que permite adquirir capacidades siguiendo un orden, la primera ayudará a lograr la siguiente. El *progresivo* describe las capacidades

que van adquiriendo complejidad a medida que se van adquiriendo funciones y el *coordinado* es el proceso en el que interactúan distintas capacidades para llevar a cabo una determinada habilidad.

Como padres, somos piezas fundamentales en el **desarrollo psicomotriz** de nuestro hijo, es un proceso largo y continuo que podemos favorecer y estimular aunque ya tenga la predisposición genética.

LA DIMENSION PSICOMOTRIZ

La dimensión Psicomotriz se refiere al incremento de la capacidad y el dominio de los movimientos, considerando principalmente los desplazamientos (motricidad gruesa) y las manipulaciones (motricidad fina).

En ambos casos se señalan los principales momentos de adquisición de dominio en las zonas corporales que implican (levantarse antes de caminar, dirigir el brazo al objeto antes de hacerlo).

Estas capacidades se encuentran relacionadas con otras que están aconteciendo a la vez, tanto en el espacio físico, como en el psicológico y social. Por tanto, entendemos que el estudio de la adquisición de la marcha o la manipulación tiene sentido psicológico, especialmente en las primeras edades.

Esta dimensión se desarrolla en sus aspectos fundamentales en la primera infancia (0-3 años). Durante la segunda infancia (3-6 años), se produce un perfeccionamiento debido a una mayor fuerza, control y coordinación de las distintas partes del cuerpo.

El conocimiento de sus habilidades físicas y de su confianza aparece en el juego, incluyendo correr, perseguir y patear. Una característica casi universal de los niños de este periodo son sus actividades físicas continuas.

Las diferencias entre las habilidades motoras de niños o niñas durante los años de primaria son mínimas y sus habilidades son similares. Los profesores entonces no deberían usar el sexo como base para limitar la participación de los niños o las niñas en las actividades. Por el contrario, deberíamos fomentar la total participación de los niños en las actividades pertinentes para su edad.

IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PSICOMOTRÍZ

Como es conocido el desarrollo psicomotriz ocupa un lugar importante en la educación infantil, sobre todo en la primera infancia, porque está demostrado que existe una gran interdependencia entre los desarrollos motores, afectivos e intelectuales, además es la acción del sistema nervioso central que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos que realiza

a través de los patrones motores, como la velocidad, el espacio y el tiempo. .
JACQUES RICHARD (2004).

Movimiento y actividad psíquica

Este término se divide en dos partes: el motriz y el psiquismo, que constituyen el proceso de desarrollo integral de la persona. La palabra motriz se refiere al movimiento, mientras el psico determina la actividad psíquica en dos fases: el socio afectivo y cognitivo. En otras palabras, lo que se quiere decir es que en la acción del niño/a se articula toda su afectividad, todos sus deseos, pero también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización. LAPIERRE (1977)

En los primeros años de vida, hasta los siete años aproximadamente, la educación del niño es psicomotriz. Todo, el conocimiento y el aprendizaje, se centra en la acción del niño sobre el medio, los demás y las experiencias, a través de su acción y movimiento

. Principios y metas de la psicomotricidad infantil

La psicomotricidad, como estimulación a los movimientos del niño/a, tiene como meta:

- Motivar la capacidad sensitiva a través de las sensaciones y relaciones entre el cuerpo y el exterior
- Cultivar la capacidad perceptiva a través del conocimiento de los movimientos y de la respuesta corporal.

- Organizar la capacidad de los movimientos representados o expresados a través de signos, símbolos, planos, y de la utilización de objetos reales e imaginarios.
- Hacer que los niños puedan descubrir y expresar sus capacidades, a través de la acción creativa y la expresión de la emoción.
- Ampliar y valorar la identidad propia y la autoestima dentro de la pluralidad grupal.
- Crear seguridad al expresarse a través de diversas formas como un ser valioso, único e irrepetible.
- Crear una conciencia y un respeto a la presencia y al espacio de los demás.

Esencialmente favorece a la salud física y psíquica del niño, por tratarse de una técnica que le ayudará a dominar de una forma sana su movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con el mundo que lo rodea.

Está dirigido a todos los niños y niñas, normalmente hasta los 7 años de edad, y en casos especiales está recomendado para aquellos que presentan hiperactividad, déficit de atención y concentración, y dificultades de integración en el colegio.

Además permite al niño/a explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus

sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles y disfrutar del juego en grupo, y a expresarse con libertad.

No se puede ignorar el desarrollo psicomotriz es un estímulo o una reeducación, a través de los movimientos. Los niños/as, en general la aplican en su vida cotidiana, al montar bicicletas, triciclos, al patinar, saltar a la comba, correr, jugar a la pelota, etc.

Las clases de estimulación son divididas por edades como forma de situar al niño/a según sus posibilidades y capacidades. Mediante los juegos de movimiento, los niños/as se desarrollarán físicamente y aprenderán conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, de tal forma que les ayudarán a situarse en el espacio y a ajustar sus movimientos. Los distintos y variados juegos de los cuales participarán los niños/as les darán una mejor coordinación, equilibrio, orientación y seguridad.

BENEFICIOS DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ

Ayuda al niño a dominar el movimiento y a mejorar su relación con los demás. Es una técnica que ayuda a niños y bebés a dominar de una forma sana su movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con los demás. Tiene como principal ventaja que favorece la salud física y psíquica del niño. LAPIERRE (1977)

Existen multitud de talleres donde tratan de estimular la coordinación motriz y psicomotriz con técnicas particulares para cada niño.

Entre los beneficios asociados al desarrollo psicomotriz en niños y niñas:

- Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento.
- Dominio del equilibrio.
- Control de las diversas coordinaciones motoras.
- Control de la respiración.
- Orientación del espacio corporal.
- Adaptación al mundo exterior.
- Mejora de la creatividad y la expresión de una forma general.
- Desarrollo del ritmo.
- Mejora de la memoria.
- Dominio de los planos horizontal y vertical.
- Nociones de intensidad, tamaño y situación.
- Discriminación de colores, formas y tamaños.
- Nociones de situación y orientación.
- Organización del espacio y del tiempo.

ETAPAS DE LA PSICOMOTRICIDAD

Desarrollo psicomotriz

Desde que el niño nace y durante la primera infancia, hasta los 5 ó 6 años, la conducta motriz permite al infante con el mundo, le ayuda asimilarlo, le

facilita acomodarse a él y nos da muestras muy concretas de la evolución de su proceso madurativo. El discurrir psicomotor del niño lo podemos subdividir en dos grandes etapas: la prenatal y la postnatal, en esta última encontramos la lactancia, la primera infancia, la segunda infancia, la niñez y la pubertad y adolescencia. RIGAL ROBERT (2006)

Etapas prenatal:

El ser humano se halla en un medio acuático y mantiene una vida parásita. Las grandes transformaciones tienen lugar en este período, ya que se da un gran cambio al desarrollarse.

Lactancia, de 0 a 12 años:

Los tres primeros meses, son el momento de más pasividad, el bebé pasa mucho tiempo dormido, aunque se van dando cambios que serán básicos para su desarrollo posterior.

En estos primeros meses no hay control de la cabeza, tumbado boca abajo sólo la levanta para cambiarla de lado. Gracias al reflejo de presión palmar, coge fuertemente cualquier objeto, que se le da en las manos y su postura casi siempre es en flexión.

En el segundo trimestre, consigue el control cefálico cuando le sentamos, el reflejo de presión va desapareciendo dando lugar a la prensión voluntaria

encontrándose las manos más abiertas. Las posiciones más utilizadas por él serán tumbado y sentado en una hamaca, pero necesita ayuda.

Su mayor triunfo desde los 6 a los 9 meses es la posibilidad de conseguir la posición de sentado /a sin apoyo y con equilibrio, posee un tono muscular normal; tumbado boca arriba es capaz de girar sobre sí mismo quedando boca abajo para poder pasar a la posición de cuatro patas; todavía no gatean, pero sí muchos se arrastran.

Su prensión es más efectiva, suelta y coge a modo de juego repetitivo. Señala, aplaude, da golpes, manipula objetos con las dos manos. Le gusta la música, y si le estimulamos convenientemente puede ser capaz de moverse y bailar.

Su esquema corporal está ya desarrollado, tiene una buena coordinación ojo-mano, le permite coger con intencionalidad, perfecciona la pinza pulgar-índice con el hecho de coger objetos pequeños; poseerá la capacidad de sujetar un lápiz haciendo garabatos sin control ni movimiento ni del espacio en que los realiza. Intentará manejar sólo la cuchara, querrá beber en vaso aunque que quizá no pueda hacerlo solo.

Etapas de los 12 a los 14 meses:

Etapas egocéntricas por autonomía; el cuerpo es el punto de referencia para asimilar el mundo que le rodea. Hace suyos todos los objetos a su

alcance, los inspecciona y chupa introduciéndose éstos en la boca. Disfruta manipulando y esta acción constituye una actividad en sí misma. Sus manos son más hábiles, tiene buen manejo de sus dedos al igual que una buena coordinación óculo-manual.

Comienza el aprendizaje de las destrezas psicomotrices consiguiendo la bipedestación, posición. Al final de la etapa el infante será capaz de reaccionar con movimientos compensatorios cuando pierde el equilibrio y ejercitará la marcha en todas sus variantes: caminará hacia atrás, jugará a la pelota, subirá escaleras a gatas y luego con ayuda, etc.

Su prensión será más fina y precisa, disfruta dibujando, en general los juegos motrices con cubos, encajes, construcciones, atraerán su atención de la misma manera que todos los movimientos que impliquen la totalidad del cuerpo como subir, bajar, trepar, correr, les proporcionarán gran placer comenzando a ser ésta una buena forma de conocer y descubrir el espacio y su entorno. Al finalizar esta etapa comenzará el control de esfínteres.

LA INTERVENCION PSICOMOTRIZ EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

En la intervención psicomotriz se considera de primordial importancia:

- El profundo respeto a la madurez y al desarrollo de cada niño/a
- La intervención de fuera para dentro, es decir, del sensomotor hasta la interiorización.

- Potenciar la espontaneidad y la creatividad del niño/a, a través de la percepción, representación, control, y equilibrio.

Didáctica y materiales

Desde el principio de las clases se insiste mucho en la socialización del niño/a. Practicar juegos con el otro, en pequeños y en grandes grupos. Se usarán diversos materiales como medio de intercambio, de comunicación, y cooperación. Se utilizan aros, pelotas, cuerdas, picas, telas, pañuelos, bancos, zancos, colchonetas, mantas, cajas de cartón, bloques de goma-espuma, etc., y serán dirigidos por estímulos exteriores como la música.

Generalmente, las clases son divididas en tres etapas: el movimiento, la relajación y la expresión (representación).

En la primera etapa, se emplea juegos relacionados con música. Se juega con todo tipo de objetos, y con todo tipo de técnicas que hagan mover a los niños. Se investiga las innumerables utilizaciones de cada objeto, se impulsa las relaciones, y la cooperación entre el grupo. El movimiento nunca es buscado como fin sino como medio.

En la segunda etapa se introducen técnicas de relajación. El niño/a busca un lugar cómodo para tumbarse y tranquilizarse, y pasa a sentir la música.

La tercera etapa está relacionada con la expresión. Se intenta que el niño hable, opine, y exprese, a través de diferentes lenguajes, verbal, representativa, plástica, etc., las sensaciones, vivencias, y conceptos que ha experimentado durante la clase.

ACTIVIDADES PARA FACILITAR EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ

Juegos para fomentar el trabajo psicomotriz



EL ROLLO INTERMINABLE OBJETIVOS: Trabajar destrezas finas, coordinación vasomotora, relación y comunicación TIEMPO: 10 minutos MATERIAL: rollos papel wc, música y sillas DESARROLLO: Los alumnos

se colocan en filas. Al primero de cada fila se le entrega un rollo de papel de pc. Sujutando el papel por la punta pasará el rollo a su compañero de detrás y así sucesivamente hasta que terminen el rollo. El juego comienza cuando empiece la música.



BAILE DE COLORES OBJETIVOS: Desarrollar el esquema corporal, la coordinación dinámico general y la atención TIEMPO: 15 minutos MATERIAL: Tiras de papel pinocho, música DESARROLLO: Bailando libremente

con las cintas, pasamos a movimientos dirigidos: - Balanceos de las cintas y el cuerpo al compás de la música - Cambio de mano de la cinta - Atender a indicaciones de: cinta arriba, abajo, detrás, etc.



LAS ESTATUAS OBJETIVOS: Trabajar el equilibrio y el tono muscular **TIEMPO:** 15 minutos **MATERIAL:** música **DESARROLLO:** Comienza a sonar la música y bailamos. Al dejar de sonar ésta nos convertimos en

estatuas y permanecemos inmóviles hasta que vuelva a tocar la música. Con este juego podemos trabajar además conceptos espaciales si al parar la música tenemos que colocarnos por ejemplo, dentro de un aro, encima de una silla. Y el esquema corporal si la consigna es colocar la mano o algún objeto en cualquier parte del cuerpo.



LLUVIA DE PELOTAS OBJETIVOS: Trabajar la percepción espacio-temporal **TIEMPO:** 5 minutos **MATERIAL:** pelotas, una cuerda y cintas de colores

para identificar a los equipos **DESARROLLO:** Se divide el aula en dos partes y los alumnos en dos equipos. Uno será el equipo rojo y otro el blanco.

Se le dará a cada niño una pelota y, cuando el profesor suelte las cintas y lleguen éstas al suelo los niños deben lanzar su pelota al equipo contrario intentando que no haya ninguna pelota en su equipo.



LA RANA OBJETIVOS: Trabajar la coordinación y la puntería. TIEMPO: 5 minutos MATERIAL: pelotas, una rana DESARROLLO: Se pide a los alumnos que se coloquen en una fila. El juego consiste en lanzar una

pelota cuidadosamente intentando que entre por la boca de la rana



CUENTO MOTOR OBJETIVOS: Potenciar la expresión corporal TIEMPO: En función de la duración del cuento MATERIAL: cuento DESARROLLO: El profesor lee un cuento y los niños han de interpretarlo realizando las

acciones que se narran en el mismo



CADA UNO A SU CASITA OBJETIVOS: Potenciar la velocidad de reacción y la percepción espacio-temporal TIEMPO: 5 minutos MATERIAL: aros DESARROLLO: El profesor distribuye algunos aros por el suelo del aula.

Mediante palmadas el profesor va guiando a los alumnos en las representaciones que deban componer. Por ejemplo podrá decir: Cuando deje de dar palmadas debéis estar tres personas dentro del mismo aro .las personas que se hayan quedado fuera ayudarán a la profesora a guiar al resto.



LAS CAJITAS OBJETIVOS: Trabajar la percepción corporal TIEMPO: 10 minutos MATERIAL: -
DESARROLLO: Los niños se echan al suelo convirtiéndose cada uno de ellos en una cajita. El profesor comenzará a guiar sus movimientos. Por ejemplo: las cajitas se abren y forman un corazón, las cajitas se cierran y están en silencio, las cajitas se abren y se convierten en gatitos.



VAGONES OBJETIVOS: Trabajar la velocidad de reacción y la percepción espacio-temporal TIEMPO: 10 minutos MATERIAL: - DESARROLLO: Se divide a los alumnos en cinco grupos. Cada grupo será un tren y cada niño un vagón. Cada vagón ha de conocer su posición en el tren. Por último cada tren tiene un lugar asignado para estacionarse. Cuando se dé la señal convenida, los trenes saldrán de su estación y se desplazarán libremente por el espacio. Cuando se oiga una nueva señal, todos los vagones correrán para llegar a su estación y allí se colocarán en la posición correspondiente para poder salir de nuevo de allí cuando el maestro lo indique.



LA MADRE OBJETIVOS: Potenciar la percepción corporal TIEMPO: 5 minutos MATERIAL: -
DESARROLLO: Los niños eligen una "madre". A

continuación se colocan todos detrás de ella imitando los gestos o movimientos que hace la “madre”. Pueden ser posiciones desbaratadas y divertidas como andar de rodillas, saltar a la pata coja, ir rebuznando.

DESARROLLO PSICOMOTRIZ A TRAVES DEL JUEGO

- Los juegos como función psicomotriz para los niños

La aplicación o intervención psicomotriz en la educación de los niños se hace de forma muy divertida y entretenida. Es un estímulo o una reeducación para la vida cotidiana de los pequeños. Dirigida a mejorar sus estimaciones o, en el caso de padecer alguna deficiencia, reeducar al niño, se puede practicar al aire libre y en lugares cerrados. SANCHO, J., (1993):

Las clases de estimulación se dividen por edades como forma de situar al niño según sus posibilidades y capacidades. Mediante los juegos de movimiento los niños se desarrollarán físicamente y aprenderán conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, que les ayudarán a situarse en el espacio y a ajustar sus movimientos. Los distintos y variados juegos de los cuales participarán los niños fomentarán su coordinación, equilibrio, orientación y seguridad.

- En la intervención psicomotriz se considera primordial:
 - El profundo respeto a la madurez y al desarrollo de cada niño.
 - La intervención de fuera para dentro, es decir, desde el sensomotor hasta la interiorización.
 - Potenciar la espontaneidad y la creatividad del niño a través de la percepción, la representación, el control y el equilibrio.

Didáctica y materiales para estimular el progreso psicomotriz

Desde el principio de las clases se insiste mucho en la socialización del niño practicando juegos tanto en pequeños como en grandes grupos. Se usarán diversos materiales como medio de intercambio, comunicación, y cooperación; se utilizan aros, pelotas, cuerdas, picas, telas, pañuelos, bancos, zancos, colchonetas, mantas, cajas de cartón, bloques de goma-espuma, etc., y serán dirigidos por estímulos exteriores como la música.

Generalmente, las clases son divididas en tres etapas: el movimiento, la relajación y la expresión o representación. SANCHO, J., (1993):

1. En la primera etapa se emplean juegos relacionados con una música.

Se juega con todo tipo de objetos empleando técnicas que haga moverse a los niños. Se investiga las innumerables utilidades de cada objeto, se

impulsa las relaciones y la cooperación entre el grupo. El movimiento nunca es buscado como fin sino como medio.

2. En la segunda etapa se introducen técnicas de relajación. El niño busca un lugar cómodo para tumbarse, tranquilizarse y sentir la música.

3. En tercera y última etapa está relacionada con la expresión. Se intenta que el niño hable, opine y se exprese a través de diferentes lenguajes (verbal, representativo, plástico, etc.), sensaciones, vivencias y conceptos que ha experimentado durante la clase. El principal papel del educador es el de proponer objetos, situaciones, sonidos, etc., temas generales de búsqueda, dejando a los niños explorar ellos mismos todos esos elementos y saber esperar a que en sus búsquedas los niños los necesiten. Solamente en estas condiciones la expresión es auténtica, libre, espontánea, y es donde las actitudes de huida, inhibición, aprobación u oposición, etc., aparecen o desaparecen.

DESARROLLO PSICOMOTRIZ DEL NIÑO PREESCOLAR

El ofrecer una variedad de estímulos motrices posibilita en el niño y la niña de edad temprana, logros significativos que aparecerán en su vida escolar y en el trayecto evolutivo de su vida, garantizando el éxito.

El desarrollo y control corporal, sensorial, equilibrio y orientación son elementos fundamentales que deben ser incorporados de manera

sistemática y secuencial en la práctica psicomotriz del niño, en correspondencia con la edad de desarrollo.

La educación psicomotriz está pensada en función de la edad del niño y de la unidad de sus intereses, para favorecer el desarrollo de su personalidad.

La enseñanza psicomotriz es una técnica, pero también un estado de ánimo, un modo de enfoque global del niño de su desarrollo, fundamentada en la solución de sus problemas individuales y en la rehabilitación de diversas alteraciones.

A través del juego psicomotor individual o grupal, el niño experimenta el tránsito del ejercicio por sí misma a la acción para la creación, se interesa por los movimientos y pone en práctica los movimientos como medio para alcanzar un objetivo-meta personal o colectivo, al mismo tiempo que, crea el significado y el sentido referencial que para sí mismo o para el grupo deben tener los objetos del medio social, físico y natural que en determinado lugar y momento elige y selecciona, y se hace cargo de las características y el rol que una persona adulta o niño debe desempeñar en su experiencia, su actividad o su tarea física, intelectual y, consecuentemente, afectivo- social.

SANCHO, J., (1993):

FASES DEL DESARROLLO MOTOR

Primera fase: conducta refleja

Los movimientos reflejos son movimientos simples que responden a estímulos que permanecen fuera del control de la voluntad, pues están controlados por el cerebro medio. Se presentan en fetos, neonatos e infantes dependiendo de la edad y formación neurológica. SARLÉ, P. (1994):

Los reflejos están basados principalmente en procesos de maduración, aparecen y desaparecen en una secuencia básica bastante rígida y lo que varía es la velocidad de aparición en cada niño. Si un reflejo está ausente o es irregular o hay una prolongada continuación de varios reflejos más allá de su periodo normal, puede iniciar el padecimiento de una disfunción neurológica, desordenes del sistema nervioso central o retraso en la maduración cortical que a su vez llevaría a alteraciones motrices de acuerdo al lugar donde se encuentra alterada la función.

Gallahue (1975) nos dice que existen dos tipos de reflejos:

- a) Primitivos: son importantes para la supervivencia, se asocian a la detención de alimentos y protección del niño. Aparecen durante la vida fetal y persisten durante el año.

- b) Postulares: son precursores de movimientos voluntarios y son la base de adquisición de patrones de movimiento fundamental.

Segunda fase: movimiento rudimentario

Estas habilidades empiezan a desarrollarse después del nacimiento y hasta los dos años aproximadamente, periodo durante el cual el niño trata de dominar este tipo de movimientos que ha iniciado en sus meses anteriores, ganando así control y precisión. SARLÉ, P. (1994):

Son las primeras formas de movimientos voluntarios; están determinados por la maduración y tienen una secuencia altamente predecible en su aparición, la cual es resistente al cambio, variando, sin embargo, en los niños la velocidad y tiempo en que aparecen.

Esta fase puede dividirse en dos etapas: en la primera se desarrolla la corteza cerebral, lo que causa que varios reflejos se inhiban gradualmente, el movimiento voluntario es poco controlado y refinado. A esta se la llama "inhibición de reflejos". En la segunda etapa llamada pre control hay mayor control y precisión en los movimientos.

Tercera fase: habilidades motoras fundamentales

Es un producto de la fase de movimiento rudimentario. Esta fase involucra una serie de coordinaciones y desarrollo de experiencias que mejoran el

conocimiento del cuerpo y del potencial de movimiento. La maduración es importante, pero lo es más la motivación, una instrucción adecuada y las oportunidades. SARLÉ, P. (1994):

HABILIDAD PSICOMOTRIZ BÁSICA DEL NIÑO

El niño es un ser activo, dinámico. Para él jugar es esencialmente un medio de aprender, aunque por mucho tiempo el juego se ha visto como un pasatiempo sin importancia. El juego activo del infante se centra alrededor de su cuerpo y facilita el aumento de las habilidades físicas y motrices, aspectos en los que se divide el desarrollo psicomotor, el cual se refiere a la enseñanza del movimiento con control y eficiencia en el espacio. Las habilidades motrices se refieren a un nivel en que el niño es capaz de operar con una considerable facilidad y eficiencia en su ambiente. Al madurar, estas habilidades pueden ser ampliadas en una variedad de juegos y deportes. . SARLÉ, P. (1994):

Gallahue (1987) divide estas habilidades en tres categorías:

Estabilidad

Es la habilidad de mantener el equilibrio en relación con la fuerza de gravedad, aunque la aplicación natural de la fuerza pueda alterar las partes del cuerpo en una posición inusual: es la forma básica del movimiento humano y es fundamental para el desarrollo de un movimiento eficiente. En

esta categoría se encuentran los movimientos no locomotores que involucran actividades estacionarias como flexión, extensión, contracción, desviación: y actividad relacionada con el mantenimiento del equilibrio, como invertir el soporte y movimientos rotatorios.

Locomoción

Son los cambios en la localización del cuerpo en relación con puntos fijos del suelo. Incluye la proyección del cuerpo en el espacio externo, alternando la ubicación en el plano horizontal y vertical; le sirve al niño para explorar el mundo que le rodea. Movimientos de caminar, correr, saltar y brincar son catalogados como locomotores. . SARLÉ, P. (1994):

Manipulación

Implica dar y recibir fuerza de objetos mediante el uso de manos y pies. Es importante en el niño para que tenga contactos físicos con los objetos con el mundo que lo rodea y explore la relación entre objetos, movimientos y espacio. Patear, lanzar y apañar son ejemplos de estos movimientos.

INFLUENCIA DEL MOVIMIENTO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

“El movimiento influye en el desarrollo del niño, en su personalidad y en sus comportamientos, en los niños de edad temprana es uno de los principales medios de aprendizaje. La actividad física y la mente se conectan mediante el movimiento, estimulando su desarrollo intelectual y capacidad para resolver problemas”. ARCE M. (1998)

Por ejemplo, si un bebé desea alcanzar un objeto que está lejos, realizará todo un plan para obtenerlo, gateará e ideará la forma de atravesar los obstáculos que pueda encontrar o irá en busca de la mamá y señalará el juguete que desea para que se lo alcancen. Las destrezas motrices que adquiere el infante como correr, saltar también favorecerán los sentimientos de confianza y seguridad en él, ya que se sentirá orgulloso de sus logros y de sus capacidades. Por estas razones, la psicomotricidad cumple un rol importante y básico en la educación y formación integral de todo niño.

ELEMENTOS DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ

“Los elementos de la psicomotricidad se desarrollan paralelamente a las funciones afectivas e intelectuales (pensamiento, lenguaje, memoria, atención), están interrelacionadas y son indispensables para la adquisición de habilidades cada vez más complejas en todas las etapas del niño.”

RIGAL R. (2006)

Así por ejemplo, el equilibrio, la orientación espacial son elementos de la psicomotricidad necesarios para que el niño aprenda a sentarse, gatear, caminar. La coordinación viso-motriz, el esquema corporal, la orientación espacio-temporal, la atención, percepción y memoria son áreas pre-requisito para el proceso de lectura, escritura y cálculo y son consideradas habilidades básicas para el aprendizaje.

Esquema corporal

“Se puede definir como la representación que tenemos del cuerpo, de los diferentes segmentos, en sus posibilidades que crean movimiento y acción, así como de sus diversas limitaciones. Es un proceso complejo ligado a procesos perceptivos, cognitivos y práxicos, que comienza a partir del nacimiento y finaliza en la pubertad, interviniendo en el mismo la maduración neurológica y sensitiva, la interacción social y el desarrollo del lenguaje.”

BALLESTEROS S. (1982)

“El lenguaje va a jugar un papel esencial en la construcción del esquema corporal, ya que además de permitir nombrar las partes que componen el cuerpo, como regulador de las secuencias de actos motores en la interacción con el ambiente a través del juego. La representación corporal hace posible la utilización del cuerpo de forma coordinada mediante el ajuste de la acción a lo que se quiere o desea”. BALLESTEROS S. (1982)

Entre los 2 y 5 años los niños van mejorando la imagen de su cuerpo y los elementos que lo integran, van perfeccionando movimientos, estabilizando su lateralización y conquistando el espacio, relacionándose y actuando en él. Aunque entre 5 y 6 años el esquema corporal es bastante bueno en cuanto a la calidad de los movimientos y a la representación que se tiene del mismo, todavía se deben dominar conceptos espaciotemporales que permitan situarse adecuadamente en el espacio, en el tiempo y con relación a los objetos. De 6 a 12 años se sigue perfeccionando el esquema corporal, el

movimiento se hace más reflexivo, permitiendo una potenciación de la representación mental del cuerpo y del movimiento en función del tiempo y el espacio. RIGAL R. (2006)

Se considera que un niño presenta un retraso en la elaboración del esquema corporal si a los 3 años no es capaz de reconocer, señalando o nombrando, los elementos de la cara, o si a los 6 no lo reconociera en sí mismo o no pudiera representarlo, además es esperable que a esta edad los niños distingan su derecha e izquierda y conozcan algunos conceptos espacio-temporales sencillos como arriba/abajo, delante/detrás, primero/último, ayer/mañana, etc.

Lateralidad

“El cuerpo humano aunque a nivel anatómico es simétrico, a nivel funcional es asimétrico. El término lateralidad se refiere a la preferencia de utilización de una de las partes simétricas del cuerpo humano, mano, ojo, oído y pie. El proceso por el cual se desarrolla recibe el nombre de lateralización y depende de la dominancia hemisférica. Así, si la dominancia hemisférica es izquierda se presenta una dominancia lateral derecha, y viceversa. El que una persona sea diestra o zurda depende del proceso de lateralización.” DA FONSECA V. (2000)

Se considera que un niño está homogéneamente lateralizado si usa de forma consistente los elementos de un determinado lado, sea éste el

derecho (diestro) o el izquierdo (zurdo). Cuando la ejecución de un sujeto con una mano sea tan buena como con la otra se le denomina ambidextro.

Mora y Palacios (1990) establecen que la lateralización se produce entre los 3 y los 6 años.

Orientación espacio-temporal

“La orientación espacial implica establecer relaciones entre el cuerpo y los demás objetos, está asociada al espacio perceptivo e incluye esencialmente relaciones topológicas. La estructuración del espacio conlleva adquirir nociones de conservación, distancia, reversibilidad, etc., por lo que se convierte en un proceso largo que se va configurando desde los planos más sencillos (arriba, abajo, delante, atrás...) a los más complejos (derecha-izquierda), dándose primero en la acción y pasando posteriormente a ser representados en uno mismo, en el otro y en el espacio con los objetos.” DA FONSECA V. (1998)

“La estructuración temporal tiene 2 componentes principales: el orden y la duración. El orden permite tomar conciencia de la secuencia de los acontecimientos y la duración permite establecer el principio y final de los mismos. El ritmo sintetiza ambos elementos constituyendo la base de la experiencia temporal.” DA FONSECA V. (1998)

Coordinación dinámica y viso manual

“La coordinación consiste en la utilización de forma conjunta de distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja. Esto es posible porque patrones motores que anteriormente eran independientes se encadenan formando otros patrones que posteriormente serán automatizados. Una vez que se han provisto determinados patrones la presentación de un estímulo la, secuencia de movimientos por lo que el nivel de atención que se presta a la tarea disminuye, pudiendo dirigirse a otros aspectos más complejos de la misma o incluso a otra diferente.” ORTEGA J. (2007).

La coordinación dinámica general juega un importante papel en la mejora de los mandos nerviosos y en la precisión de las sensaciones y percepciones.

La ejercitación neuromuscular da lugar a un control de sí mismo que se refleja en la calidad, la precisión y el dominio en la ejecución de las tareas.

Tono muscular

“Este concepto hace referencia al grado de contracción de los músculos pudiendo ir desde la hipertonia (tensión) a la hipotonia (relajación). Está sometido en parte, a un control involuntario dependiente del sistema nervioso y en parte, a un control voluntario. Se va regulando como consecuencia de distintas experiencias que se van teniendo en tanto que las

mismas exijan un control del cuerpo para adecuar las acciones a los objetivos.” Rigal R. (2006).

Este aspecto repercute en el control postural y en el grado de extensibilidad de las extremidades. Es un factor relacionado con el mantenimiento y control de la atención, las emociones y la personalidad.

Independencia motriz

“Consiste en la capacidad para controlar por separado cada segmento motor necesario para la ejecución de una determinada tarea, aspecto que se espera pueda realizarse correctamente en niños de 7/8 años.” LAGARDERA F. (2004).

Equilibrio

“Reúne un conjunto de aptitudes estáticas y dinámicas incluyendo el control de la postura y el desarrollo de la locomoción. Es un paso esencial en el desarrollo neuro-psicológico del niño ya que es clave para realizar cualquier acción coordinada e intencional.” CATAÑER M. (2006)

Cuanto menos equilibrio se tiene más energía se consume en la ejecución y coordinación de determinada acción, por lo que se acaba distrayendo la atención e incrementándose la ansiedad.

f. METODOLOGÍA

MÉTODOS

CIENTÍFICO: Es el procedimiento intelectual o material que utiliza un sujeto para comprender, analizar, transformar o construir un objeto de conocimiento, por tal razón utiliza la comprobación de los hechos para formular y resolver problemas; por lo que permitirá la verificación de los objetivos planteados; partiendo desde la observación empírica del problema, delimitación del mismo, selección del tema, planteamiento de objetivos y fundamentación teórica.

INDUCTIVO: Es un proceso en que a partir del estudio de casos particulares, se obtienen conclusiones o leyes universales que explican o relacionan los fenómenos estudiados, por lo que el pensamiento va de lo particular a lo general; además utiliza etapas como la observación, el análisis, con el propósito de llegar a conclusiones de carácter general que puedan ser aplicadas a situaciones similares a la observada. Por tal razón se utilizará para delimitar el problema y el planteamiento de soluciones; pues permite generalizar desde lo particular.

DEDUCTIVO: Consiste en obtener conclusiones particulares a partir de una ley universal, es decir el pensamiento va de lo general a lo particular, y las conclusiones se extraen por medio de inferencias de cada caso, de tal forma

que en este trabajo investigativo servirá para el planteamiento de conclusiones y para la selección de los principales referentes bibliográficos que orienten el presente estudio.

ANALÍTICO: Distingue los elementos de un fenómeno y procede a revisar ordenadamente cada uno por separado, en donde el pensamiento va de lo particular a lo particular; con la identificación de cada una de las partes que caracterizan una realidad; cuyo fin es establecer una relación causa – efecto entre los elementos del objetivo. Por tal razón será indispensable en el análisis de la información científica y de la información empírica recolectada, así como en el posterior análisis, interpretación y discusión de resultados y datos.

SINTÉTICO: Relaciona los hechos aparentemente aislados y formula una teoría que unifica los diversos elementos, por lo tanto es un proceso que va de lo simple a lo complejo, de la causa a los efectos y de los principios a las consecuencias. Sin duda este trabajo ayudará a examinar la relación entre el juego y el desarrollo psicomotriz de los niños; además es imprescindible en la elaboración de conclusiones y recomendaciones.

MODELO DESCRIPTIVO: Consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación. Además miden o evalúan diversos aspectos dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar. Por tal motivo se utilizará en la

representación de los datos recopilados tanto en cuadros como gráficos estadísticos.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Encuesta: Se elaborará y aplicará a las maestras de los niños y niñas de Educación Inicial 2 de la Escuela “Febres Cordero” y “Centro Infantil Caritas Alegres” del Cantón Marcabelí Provincia del Oro; para identificar los tipos de Juego y estrategias lúdicas.

TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OZERETSKY

Se aplicará a los niños y niñas de Educación Inicial 2 de la Escuela “Febres Cordero” y “Centro Infantil Caritas Alegres” del Cantón Marcabelí Provincia del Oro, periodo lectivo 2013 - 2014; para evaluar el Desarrollo Psicomotriz.

POBLACIÓN

CENTRO EDUCATIVO	VARONES	MUJERES	TOTAL	MAESTRAS
Escuela “Febres Cordero	16	14	30	1
Centro “Caritas Alegres”	12	18	30	1
TOTAL	28	32	60	2

Fuente: Registro de matrícula de los niños y niñas de Educación Inicial 2 de la Escuela “Febres Cordero” y “Centro Infantil Caritas Alegres” del Cantón Marcabelí Provincia del Oro, periodo lectivo 2013 - 2014
Investigadora: Rocío E. Jimbo O.

g. CRONOGRAMA

AÑO	2013																2014																			
	agosto				septiembre				octubre				noviembre				diciembre				enero				febrero				marzo							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Elaboración del Proyecto	█	█	█	█																																
Presentación del Proyecto					█	█	█																													
Inclusión de correcciones									█	█	█																									
Aprobación del Proyecto											█	█																								
Trabajo de campo													█	█	█																					
Tabulación de resultados																	█	█	█	█																
Elaboración del informe final de tesis																					█	█	█	█												
Calificación de tesis																									█	█	█	█								
Sustentación pública																													█	█	█	█				

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

MATERIALES	VALOR
Materiales de Escritorio	100.00
Material Bibliográfico	200.00
Impresiones	170.00
Transporte	400.00
Reproducción de tesis	140.00
Internet	100.00
Anillados y empastados	400.00
Imprevistos	200.00
TOTAL	1710.00

i. BIBLIOGRAFÍA

- **ANTORAZ** Elena & **VILLALBA** José (2010). “Desarrollo Cognitivo y Motor”. Editex, España.
- **ARCE** María & **CORDERO** María (1998). “El desarrollo motor grueso del niño en edad preescolar”. Editorial de la Universidad de Costa Rica.
- **BALLESTEROS** Soledad (1982). “El esquema corporal”. TEA Ediciones, Madrid-España.
- **BERGER** Kathleen (2006). “Psicología del Desarrollo: Infancia y Adolescencia”. Editorial Médica Panamericana, Madrid-España.
- **CATAÑER** Marta (2006). “Manifestaciones básicas de la motricidad”. Ediciones de la Universidad de Lleida, España.
- **DA FONSECA** Vitor (2000). “Estudio y Génesis de la Psicomotricidad”. INDE Publicaciones, Barcelona-España.
- **DA FONSECA** Vitor (1998). “Manual de Observación Psicomotriz”. INDE Publicaciones, Barcelona-España.
- **DORANCE** Silvia (2004). “Juegos de estimulación para los más pequeños”. Akal Ediciones, Madrid-España.
- **FARRENY** María & **ROMÁN** Gabriel (1997). “El Descubrimiento de sí mismo”. Editorial GRAÓ, Barcelona-España.
- **GOLDSCHMIED** Elionor & **JACKSON** Sonia (2007). “La Educación Infantil de 0 a 3 años”. Ediciones Morata, Madrid-España.
- **HERNÁNDEZ** José (2004). “La Praxiología Motriz: Fundamentos y Aplicaciones”. INDE Publicaciones, Barcelona-España.

- **LAGARDERA** Francisco (2004). “La ciencia de la acción motriz”. Ediciones de la Universidad de Lleida, España.
- **ORTEGA** José (2007). “Manual de Psicomotricidad”. Editorial La Tierra Hoy, Madrid-España.
- **PÉREZ** Ricardo (2005). “Psicomotricidad: Teorías y praxis del desarrollo psicomotor en la infancia”. Editorial Ideas Propias, Vigo-España.
- **RIGAL** Robert (2006). “Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria”. INDE Publicaciones, Barcelona-España.
- **RUIZ** Francisco y **OTROS** (2003). “Los juegos en la motricidad infantil”. INDE Publicaciones, Barcelona-España.
- **SADURNÍ** Marta (2008). “El desarrollo de los niños, paso a paso”. Editorial UOC, Barcelona-España.

PÁGINAS WEB:

- <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos25.html>
- <http://www.monografias.com/trabajos82/juegos-desarrollo-motricidadfina / juegos-desarrollo-motricidad-fina2.shtml>
- www.me.gov.ar/curriform/publica/inicial_valinio.pdf
- <http://www.definicionabc.com/general/juego.php#ixzz2pSRMPg2U>
- <http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml#ixzz2ouRlpjH4>
- <http://definicion.de/psicomotricidad/#ixzz2pSdllTEa>
- www.saludalia.com › Psicología

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

Distinguido docente: A continuación se presentan una serie de preguntas, cuya finalidad es determinar la importancia del juego en el desarrollo psicomotriz de los niños; como un medio para poder desarrollar una investigación en la presente institución. Por su colaboración les anticipo mis sinceros agradecimientos.

1. Señale el concepto de Juego

- Actividad motriz implícito en la práctica habitual del niño ()
- Es una forma privilegiada de expresión infantil. ()
- El juego es la actividad necesaria para los seres humanos ()

2. Seleccione los principales beneficios del juego.

- Potencia la creatividad ()
- Desarrolla la coordinación óculo manual ()
- Mejora el desarrollo motor ()
- Aumenta la capacidad de atención y concentración ()
- Facilita la comprensión y razonamiento espacial ()
- Cambio del comportamiento ()

3. ¿Utiliza el Juego en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas?

- Sí ()

No ()

• **¿Con frecuencia realiza actividades de Juego?**

Todos los días ()

Dos veces a la semana ()

Nunca ()

• **¿Qué tipos de juegos utiliza con mayor frecuencia en la jornada de trabajo?**

Juegos Motores y de interacción social ()

Juego de fantasía o de ficción ()

Juegos Simbólicos : ()

Juegos de reglas ()

Juegos en construcción ()

• **¿Con qué recursos cuenta usted para realizar actividades de Juegos en la jornada de trabajo que realiza con los niños?**

Colchonetas ()

Balones ()

Disfraces ()

Juguetes ()

• **¿Mediante el juego qué áreas considera usted que se desarrolla en el niño?**

Cognitiva ()

Lenguaje ()

Socio afectiva ()

Motriz ()

- **¿Cree usted que el Juego incide en el desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas?**

SI ()

NO ()

- **¿De los siguientes juegos cuál cree usted que es más beneficioso para en el desarrollo de los niños?**

Correr y saltar ()

Realizar deportes ()

Formar rompecabezas ()

Realizar dibujos ()

Jugar en la computadora ()

- **¿Se ha presentado algún tipo de dificultad al momento de aplicar un juego con los niños de esta institución?**

Ninguna ()

Pocas ()

Normal ()

Muchas ()

- 1.-**Ha recibido capacitación del juego para aplicar en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas.**

SI ()

NO ()



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OZERETSKY APLICADO A NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 2 DE LAS ESCUELAS “FEBRES CORDERO” Y “CARITAS ALEGRES” DEL CANTON MARCABELI, PROVINCIA DEL ORO, PERIODO LECTIVO 2013-2014.

PRUEBA N° 1

Para esta prueba la niña debe mantenerse sobre la punta de sus pies, los talones y piernas juntas, los ojos abiertos y las manos sobre la costura del pantalón. Esta prueba se considera apta siempre que las niñas o niños se mantengan en la postura descrita durante el tiempo fijado. No importa si la niña o niño presentan pequeñas vacilaciones; no debe tocar con los talones el suelo, se concede tres intentos. (Tiempo 10 segundos).

Escala valorativa:

- Satisfactorio: Hasta 10 segundos
- No satisfactorio: Menos de 10 segundos

PRUEBA N°2

Se le entrega a las niñas y niños un papel fino y se dice que haga con el una bolita, primero con la mano derecha y después con la izquierda, siempre con la palma hacia abajo. La niña o el niño pueden ayudarse con la otra mano. Es positiva la prueba cuando en el tiempo fijado se hace la bolita, teniendo esta cierta consistencia. (Tiempo 10 segundos.)

Escala valorativa

- Satisfactorio: Hasta 10 segundos
- No satisfactorio: Más de 10 segundos

PRUEBA N°3

La prueba consiste en saltar a lo largo de 5 metros, primero con una pierna y después con la otra. Entre salto y salto se descansa 30 segundos. El salto debe realizarse con las manos en los muslos, la niña o el niño dobla la pierna por la rodilla en el ángulo recto. El tiempo no se computa. Se permitirán dos ensayos con cada pierna.

Escala valorativa

- Satisfactorio: Ejercicio correctamente realizado
- No satisfactorio: Ejercicio incorrectamente realizado

PRUEBA N° 4

En la mano izquierda de la niña o el niño se coloca el extremo de un carrete, del cual debe surgir un hilo de unos dos metros de largo, que debe sostenerse sobre el pulgar y el índice de la mano derecha y, a una señal fijada, enroscarlo al carrete tan rápido como lo sea posible. Se repita posteriormente la prueba pasando el carrete a la otra mano. La prueba se considera superada, cuando se han realizado bien las instrucciones y en el momento exacto. (Tiempo 15 segundos para cada mano.)

Escala valorativa

- Satisfactorio: Hasta 15 segundos
- No satisfactorio: Más de 15 segundos

PRUEBA N°5

Se coloca a la niña o el niño ante una mesa y sobre esta se pone una caja de cerillas. A la derecha e izquierda se colocan diez cerillas. Se trata de que la niña o el niño, a una señal dada, introduzca con el pulgar y el índice las cerillas en la caja. Se conceden dos intentos y la prueba es tomada por buena cuando en el tiempo prescrito se introduzcan cinco cerillas por lo menos. (Tiempo 20 segundos.)

Escala valorativa

- Satisfactorio: Hasta 10 segundos
- No satisfactorio: Más de 20 segundos

PRUEBA N°6

La realización de esta prueba es aparentemente sencilla aunque son pocas las niñas y los niños que la superan. Consiste en pedirle a la niña o niño que muestre sus dientes. La prueba es considerada incorrecta si la niña o el niño hacen movimientos superfluos, como abrir la ventanilla de la nariz, arrugar la frente, levantar las cejas.

Escala valorativa

- Satisfactorio: Si el niño realiza la prueba sin interrupciones.
- No satisfactorio: Si el niño hace movimientos superfluos.

ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁGINA
Portada	i
Certificación	ii
Autoría	ii
Carta de Autorización de Tesis	iv
Agradecimiento	v
Dedicatoria	vi
Esquema de contenidos	vii
Título	1
Resumen	2
Introducción	4
Revisión de Literatura	7
Materiales y Métodos	42
Resultados	46
Discusión	79
Conclusiones	81
Recomendaciones	82
Lineamientos Alternativos	83
Bibliografía	122
Proyecto	124
Índice	226