



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÀREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA

TÍTULO

“GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO
CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL INICIAL DOS
PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO
EGUIGUREN “LA SALLE” PERIODO SEPTIEMBRE 2013-JULIO
2014”

*Tesis previa a la obtención del
Grado de Licenciada en
Ciencias de la Educación,
mención Psicología Infantil y
Educación Parvularia*

AUTORA:

Ruth Elizabeth Matailo González

DIRECTOR:

Dr. Mg. Sc. César Antonio León Aguirre.

LOJA - ECUADOR

2015

CERTIFICACIÓN

Dr. César León Aguirre Mg. Sc.

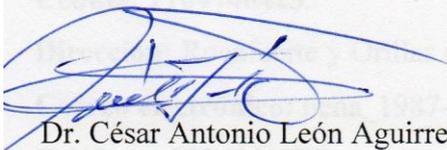
**DOCENTE DEL ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

CERTIFICA:

Que el informe de tesis titulada: **“GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL INICIAL DOS PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO EGUIGUREN “LA SALLE” PERIODO SEPTIEMBRE 2013- JULIO 2014.”**, de la autoría de la Señora: **Ruth Elizabeth Matailo González**, egresada de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, ha sido dirigida y asesorada de acuerdo a los procedimientos reglamentarios y metodológico-técnicos que establece la institución.

Por consiguiente, se emite informe favorable para su presentación ante la autoridad y organismo competente para los fines legales pertinentes.

Loja, Septiembre del 2014



Dr. César Antonio León Aguirre Mg. Sc.

Director de Tesis

AUTORIA

Yo, Ruth Elizabeth Matailo González 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, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional –Biblioteca Virtual.

Autora: Ruth Elizabeth Matailo González

Firma:.....

Cedula: 1104746423

Fecha: Loja, Mayo 2015

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

Yo, Ruth Elizabeth Matailo González, declaro ser autora de la tesis titulada: **“GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL INICIAL DOS PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO EGUIGUREN “LA SALLE” PERIODO SEPTIEMBRE 2013-JULIO 2014.”** 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 los cuales tenga convenio la Universidad.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los 14 días del mes de Mayo del dos mil quince, firma la autora.

Firma: 

Autora: Ruth Elizabeth Matailo

Cedula: 1104746423.

Dirección: Rocafuerte y Orillas del Zamora.

Correo electrónico: nena_1987-ruth@hotmail.com

Teléfono: 0986286972

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de Tesis: Dr. Mg. Sc. Cesar Antonio León Aguirre.

Tribunal de Grado:

Lcda. Mg. Sc. María Eugenia Rodríguez Guerrero.

Presidente

Mg. Sc. Dra. Ana Lucia Andrade Carrión.

Primer Vocal

Mg. Sc. Dra. Gladys Merino Armijos

Segundo Vocal

AGRADECIMIENTO

Al culminar el presente trabajo de investigación expreso mi más sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, al Área de Educación, el Arte y Comunicación particularmente a las autoridades y docentes de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia por la formación recibida.

Manifiesto de manera especial mi gratitud al Dr. Mg. Sc. Cesar Antonio León Aguirre por su orientación, su persistencia, su paciencia y su motivación que han sido fundamentales para el desarrollo de mi tesis.

De la misma manera quiero hacer extensivo mi agradecimiento a la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE”, al Hermano Alberto Cobo Granda Rector del Centro, por haberme permitido realizar mi trabajo de titulación en dicha Institución, a la Lic. Lorena Sarango docente de Nivel Inicial dos paralelo “A”, a los padres de familia, al grupo de niños, que de una u otra manera contribuyeron para que el presente trabajo llegue a su culminación.

LA AUTORA

DEDICATORIA:

Con mucho amor y gratitud dedico el presente trabajo a Dios por haberme dado vida y salud para lograr mis objetivos y por derramar muchas bendiciones sobre mí, pero sobre todo por regalarme una hermosa familia.

A MIS PADRES: Ángel Matailo, pero sobre todo a mi querida madrecita Antonia González por su lucha diaria, y por brindarme su apoyo incondicional en todo momento, por estar junto a mí siempre, por sus sabios consejos y por su motivación constante para lograr la culminación de las metas propuestas en mi vida, Gracias mamita.

A MI ESPOSO E HIJO: Jimmy por brindarme siempre su apoyo incondicional y estar a mi lado siempre motivando a seguir adelante y brindándome siempre su amor, comprensión. A mi hijo: Jimmy Alejandro por llenar de mucha ilusión cada día de mi vida; pero sobre todo por llenar de alegría mi corazón con sus sonrisas, siendo mi fortaleza para luchar cada día para salir adelante.

A MIS HERMANOS: Por confiar siempre en mí y por brindarme sus consejos y ayudarme a siempre mantener la esperanza de salir adelante; pero de manera especial a mi querida hermanita María porque desde el cielo siempre me iluminara y guiara por el camino del bien, y por qué junto a mis hermanos siempre me enseñaron que con paciencia y perseverancia se puede lograr conseguir lo que se desea.

RUTH

MATRIZ DEL ÁMBITO GEOGRÁFICO

Biblioteca: Área de la Educación. El Arte y la Comunicación

TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR/NOMBRE DEL DOCUMENTO	Fuente	fecha/Año	ÁMBITO GEOGRÁFICO							Notas observadoras
				Nacional	Regional	provincial	Cantón	parroquia	Barrio Comuna	otras desagregaciones	
TESIS	RUTH ELIZABETH MATAILO GONZÁLEZ GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL INICIAL DOS PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO EGUIGUREN "LA SALLE" PERIODO SEPTIEMBRE 2013- JULIO 2014	UNL	2014	Ecuador	Zona 7	Loja	Loja	San Sebastián	Zamora Huayco	CD	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

MAPA GEOGRÁFICO



MODELO DEL TERRITORIO INVESTIGADO



ESQUEMA DE CONTENIDOS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DEL ÁMBITO GEOGRÁFICO.
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
 - a. TITULO
 - b. RESUMEN
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXO

a. TÍTULO

“GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL INICIAL DOS PARALELO”A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO EGUIGUREN “LA SALLE” PERÍODO SEPTIEMBRE 2013-JULIO 2014.”

b. RESUMEN

El presente trabajo de investigación trata de establecer la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo corporal de los niños y niñas de nivel inicial dos de la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE”, mejorando así el desarrollo de los niños a través del juego.

En la Educación Inicial se establece la necesidad de emplear el juego como una herramienta lúdica de aprendizaje ya que el mismo proporciona al niño y la niña la oportunidad del construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación, es necesario utilizar el juego, los juguetes, la actividad lúdica y la ludoteca, como elementos básicos en el proceso educativo formal.

Para el proceso de investigación se utilizaron como métodos: comprensivo, analítico, sintético, diagnóstico participativo, deductivo, hermenéutico- dialéctico, descriptivo. Se diagnosticó en la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE” en los niños y niñas de nivel inicial dos paralelo “A” que existen algunas deficiencias como: Falta de estimulación en la motricidad gruesa, poca utilización de actividades lúdicas por parte de la docente, Falta de interés en los padres de familia en estimular al niño en el desarrollo corporal, dificultades en las diferentes áreas del desarrollo corporal como: Equilibrio, coordinación, y efectivamente las actividades lúdicas a través del juego pueden ser utilizadas como método de enseñanza para mejorar el desarrollo corporal del niño de nivel inicial dos.

SUMARY

This research work aims to establish the importance of leisure activities for the development of the body of the boys and girls of level two of the initial de la Unidad educativa José Antonio Eguiguren "LA SALLE", thus improving the development of children through the game.

In the Initial Education sets out the need to use the game as a fun learning tool because it provides the child and the girl the opportunity of the build your own concept through the process of assimilation and accommodation, it is necessary to use the game, the toys, the playful activity and the toy library, such as basic elements of the formal education process.

For the process of research methods were used as: comprehensive, analytical, synthetic, participatory diagnosis, deductive, hermeneutical, dialectical, descriptive.

Diagnosed in the Educational Unit José Antonio Eguiguren "LA SALLE" in the boys and girls of initial level two parallel "A" that there are some shortcomings such as: Lack of stimulation in the gross motor, low use of ludic activities on behalf of the teacher, lack of interest in parents to stimulate the child in the development of the body, difficulties in different areas of the development of the body such as: balance, coordination, and effectively the ludic activities through the game can be used as a method of education to improve the body's development of the child of initial level two.

c. INTRODUCCIÓN

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una estrategia de trabajo compleja, centrada en el alumno, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes.

En tal sentido el motivo de consideración del tema las actividades lúdicas en el aula de Preescolar como estrategia que permite estimular de manera determinante el desarrollo del niño o niña, debido que a través de estas actividades se pueden fortalecer los valores, estimular la integración, reforzar aprendizaje, promover el seguimiento de instrucciones, el desarrollo psíquico, físico y motor, estimular la creatividad... A través de la expresión lúdica, el pequeño en edad preescolar puede ejercitar la observación, la asociación de ideas, la expresión oral; facilitándole de esta forma la adquisición de conocimientos previstos en la planificación y proyectos.

La expresión corporal es un medio didáctico, es una forma básica de comunicación, en donde interviene el movimiento y está presente en las diferentes etapas de la vida y de manera especial en la infancia.

En consecuencia, en la Educación Inicial se establece la necesidad de emplear el juego como una herramienta lúdica de aprendizaje ya que el mismo proporciona al niño y la niña la oportunidad del construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación, es necesario utilizar el juego, los juguetes, la actividad lúdica y la ludoteca, como elementos básicos en el proceso educativo formal.

La realización de la presente trabajo de investigación fue con la finalidad de la elaboración de: GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL INICIAL DOS PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO EGUIGUREN “LA SALLE” PERÍODO SEPTIEMBRE 2013-JULIO 2014.”

Los objetivos planteados para el desarrollo del presente trabajo de investigación fueron:

- Análisis de la fundamentación teórica de las actividades lúdicas y del desarrollo corporal de los niños y niñas del Nivel Inicial Dos
- Evaluar el desarrollo corporal de los niños y niñas del nivel inicial dos paralelo “A” de la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE” periodo septiembre 2013-julio 2014.
- Organizar un programa de actividades lúdicas para el desarrollo corporal en los niños y niñas del nivel inicial dos paralelo “A” de la Unidad Educativa José Antonio Eguigure “LA SALLE” periodo Septiembre 2013-julio 2014.
- Aplicar el Programa de actividades Lúdicas para el desarrollo corporal en los niños y niñas del nivel inicial dos paralelo “A” de la Unidad Educativa José Antonio Eguigure” LA SALLE” periodo Septiembre 2013-julio 2014.
- Validar la pertinencia de la guía de actividades lúdicas para el desarrollo corporal de los niños y niñas del nivel inicial dos paralelo “A” de la Unidad Educativa José Antonio Eguigure “LA SALLE” periodo Septiembre 2013-julio 2014.

En el presente trabajo de investigación se desarrolló una guía de actividades lúdicas las mismas que fueron aplicadas y evaluadas a los niños a través de la Escala Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar en los niños de nivel inicial dos obteniendo resultados positivos.

La fundamentación teórica se obtuvo de libros e internet; la redacción empírica se realizó a través de las técnicas como: la encuesta y entrevista aplicada a la docente y la Escala Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar aplicada a los niños de nivel inicial dos paralelo “A” de la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE”, a más de las técnicas descritas se emplearon los métodos: método analítico, método deductivo, método descriptivo, método hermenéutico y método estadístico.

Con los resultados obtenidos luego del análisis de los mismos puedo concluir que: No existe la utilización de las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje por parte de la maestra de la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE”

debido a la falta de conocimiento de la importancia de las mismas para el desarrollo corporal de los niños quienes a través del juego pueden determinar sus diferentes habilidades y destrezas así mismo puede socializar e interrelacionarse con sus compañeros mejorando las diferentes áreas del desarrollo corporal como son : Coordinación, equilibrio, posiciones. Así mismo se puede determinar que las actividades lúdicas pueden ser utilizadas como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Se recomienda una evaluación constante de las dificultades que presenta el niño en las diferentes áreas del desarrollo corporal de los niños de nivel inicial dos, y a través de actividades lúdicas mejorar el desarrollo de las mismas.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

Actividades Lúdicas:

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La Lúdica fomenta el desarrollo Psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

A este respecto, Dávila (2003), expresa que: Todo niño tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas que probablemente utilizará en la vida; tiene derecho a vivir naturalmente felizmente y plenamente; el progreso humano depende del desarrollo de cada uno a su plena capacidad; el bienestar de la sociedad humana requiere el desenvolvimiento de una fuerte conciencia social en cada individuo (p.18). En tal sentido, es evidente que el juguete es sí mismo es un instrumento vacío, que aunque tenga un potencial pedagógico en su concepción será mediante la actividad lúdica como podrá influir en desarrollo o en la formación de niños y niñas. Intrínsecamente el juguete no es educativo ni didáctico, pero los juegos que se realicen con ellos los calificaran de educativo a didáctico.

Por su parte Wallon (2000), señala que: “La actividad lúdica infantil es una ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, porque promueve momentos de alegría y le permite divertirse aunque no sea esto lo que busque, motivado a que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma según su edad y necesidades”. (p. 5). Este aporte conlleva a generar en el docente la necesidad de ofrecer de manera atractiva actividades en las que el niño y la niña se sientan con libertad de acción a través de la actividad lúdica, que le permitan expresar y ensayar cambios y por ende aprender a satisfacer su curiosidad, al explorar y experimentar en condiciones exentas de riesgo.

La actividad lúdica es además un fin en sí misma. Para los discentes, la única razón que hay para jugar es el placer que encuentra jugando. Definido el juego según el diccionario del Español actual citado por Matos (2002), como “acción y efecto de jugar; entendiéndose por jugar hacer algo para pasar el tiempo de forma activa y divertida, comprende cualquier actividad, competitiva o no, que se realiza exclusivamente con fines recreativos”. (P. 552.).

Para Huizinga, citada por Dávila (2003):“El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”. (P. 7). La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. Es una estrategia de trabajo compleja, centrada en el alumno, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes.

La lúdica lo compara como una experiencia cultural según lo describe, El autor Colombiano Carlos Alberto Jiménez V. en la web 2que dice: “la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica

Contribuciones De Las Actividades Lúdicas.

En cuanto, al fomento de las comunicaciones: el jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles. De igual forma es una salida para la energía emocional acumulada el juego les proporciona a los niños una salida para que liberen las tensiones que ejerce el ambiente sobre su conducta.

Por otra parte, el mismo autor, precisa que los juegos cooperativos coadyuvan a la expansión para las necesidades y los deseos: que no se pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas, se satisfacen a veces en los juegos. Es una fuente de aprendizaje ya que el juego ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; por medio de libros, la televisión o la exploración del ambiente que los niños o niñas no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela. En este mismo orden es un estímulo para la creatividad, pues mediante la experimentación de los juegos, los mismos descubren que al crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio.

Conviene anotar que, en los juegos los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones. Con respecto a las normas morales aun cuando los niños y niñas aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos.

En esta perspectiva, la etapa de los juguetes: el manejo de juguetes comienza en el primer año y llega al punto culminante entre los cinco y seis años de edad. Al principio, los niños o niñas se limitan a explorar sus juguetes. Entre los dos y tres años, se imaginan que los juguetes poseen cualidades vitales: que pueden actuar, hablar y sentir. A medida que los mismos se van desarrollando intelectualmente, ya no pueden atribuir a los objetos animados cualidades de la vida y esto hace que se reduzca su interés por los juguetes. Otro factor que contribuye a la disminución de los juegos con juguetes es que quieren compañía. Después de entrar a la escuela, la mayoría de los infantes consideran los juegos como "juegos para bebés".

Por eso, es importante implementar una variedad de juegos en que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar, al menos, un grado moderado de éxito; el miedo al fracaso junto con la angustia y la frustración asociada con el fracaso se reducen cuando los errores no son percibidos como determinantes del resultado.

Al mismo tiempo Piaget, citado por Montenegro (2000), el juego “consiste en respuestas repetidas simplemente por el placer funcional” (p. 308). De igual forma Clapared (S/F), ha tratado de definir el juego a través de interpretaciones variadas a las que ha denominado “teorías sobre el juego”, las cuales aportan aspectos significativos en relación a esta actividad infantil, entre las cuales se encuentran: la teoría del descanso o recreación considera el juego como actividad “anti estrés”, es decir, liberadora de problemas o descanso. Algo así como recrearse luego de trabajar. La segunda teoría habla del exceso de energía, considera al juego como una actividad empleada por el niño para “quemar energías” que acumula y que no puede liberar en actividades cotidianas.

Tipos De Actividades Lúdicas.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

Por otra parte Montenegro (2000), hace referencia a Jean Jorgues Rousear en el siglo XVIII, el cual dice en su novela Emilio que a los niños se les debe permitir desarrollarse naturalmente, sin restricciones y que la niñez debe ser valorada como una etapa importante en la vida. Pensando que el ser era bueno por naturaleza y que el niño/niña aprendía ejercitando los sentidos. Instrumento del mismo eran importantes en esa posición filosófica de la educación, como herramienta que ejercitaban esos sentidos.

Pestalozzi (1846-1827), educador Suizo del siglo XIX citado por Montenegro (2000), sugirió que el niño debe experimentar con objetos concretos antes que pueda formar ideas abstractas. Abre un nuevo rumbo a la educación moderna; la escuela para él es una verdadera sociedad generadora de pautas, normas, así como responsabilidad y cooperación. El juego es un elemento pedagógico que genera o enriquece esas pautas sociales.

El norteamericano Sewey (1859-1952), citado por Nuñez de A. (2000), con su obra impulsa aún más esta posición pedagógica. Para él los objetos sólo tienen significado para el niño, cuando han sido percibidos y experiencia. Dentro de este

mismo orden de ideas Dewey sostiene que “El juego crea un ambiente natural del niño, en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses” (p. 15).

Al respecto Montessori y otros (1999), hace referencia obligada en este recuento histórico. Con su creación de la “casa de los niños” en Roma, atiende a la población infantil, de 3 a 6 años, de escasos recursos económico. De allí desarrolla todo su modelo pedagógico que se haría famoso en casi todo el mundo. Exponiendo que el niño aprende a ordenar las sensaciones

Es importante observar también que para establecer una relación empática en el aula de clase entre el docente y el alumno en el nivel preescolar, deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento por parte del educador de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño o niña de 3 a 6 años, puesta en práctica las actividades que motiven y capten la atención del infante, además de la buena voluntad del docente para llevarlas a cabo.

Por ende, se plantean las actividades lúdicas dado que son inherentes a la etapa de la niñez representan una forma de diversión y un elemento capaz de motivar la adquisición de un aprendizaje tal cual lo plantea Pedagogía y Psicología Infantil (2000) al afirmar: Los juegos en la actualidad son utilizados en las escuelas como elemento educativo, aun teniendo en cuenta que existen dentro de los programas educativos condiciones y características lúdicas que pueden aportar al alumno un desarrollo motriz, psicológico y social que les permita desarrollar a la vez habilidades que solo a través de la Educación Física se alcanza. (p. 21)

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

El Juego.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie.

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.

La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, gatear ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que los disciplina y permiten el disfrute pleno de su libertad de movimiento.

El juego de un niño posee cualidades análogas. Surge espontáneamente de incitaciones instintivas que representan las necesidades evolutivas. Practica todas sus capacidades en germen en los campos de la conducta motriz, de adaptación, lenguaje y personal-social.

El juego responde no solo la tendencia del niño, sino también a la imitación. En ese sentido es una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida. El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que sea la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño. Mavilo Calero Pérez (1998, pág. 21)

Hansen considera “el juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser”. Es una de las manifestaciones de la vida activa del niño. Mientras tanto Carlos Bühler lo define como “toda actividad que está dotada de placer funcional y que se mantiene en pie en virtud de este mismo placer y gracias al cualesquiera que sean su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad”

Según Heredado (Herodoto), señala como lugar de origen la ciudad de Lydia (Grecia) donde se inventaron la mayoría de los juegos. Ello ocurrió unos 1500 años

a.C., muchos de estos juegos aún subsisten, como los dados, la pelota, etc. Es así que en toda Lydia se experimentó una gran carestía de alimentos, el hambre asoló todo el país, el pueblo lo soportó durante mucho tiempo, pero viendo que no cesaba la calamidad, buscaron remedios contra ellos y descubrieron varios juegos, entonces se inventaron los dados, la pelota y otros juegos, con la finalidad de distraer el hambre, pasando días enteros jugando, a fin

Hermes. El juego es una actividad humana y su manifestación se remonta a muchos siglos atrás, desde los tiempos griegos, fue Arquímedes el que construyó los primeros juguetes, modificando la vida de los niños

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 obviamente 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.

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje de y para la vida y por ello un importante instrumento de educación, y para obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva. Dicha intervención didáctica sobre el juego debe ir encaminada a permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión. Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás. Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto

superable. Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final. Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer. Estimulación y aliento para hacer y para aprender más oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas de tiempo para continuar lo que iniciaron, tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia. Propiciar oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos, con adultos o individualmente, compañeros de juego, espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para jugar y un juego que sea valorado por quienes tienen en su entorno.

El Juego Didáctico.

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

Actividades Rítmicas.

En los niños, las actividades rítmicas de expresión tienen un doble enfoque: por un lado, mejorar la competencia motriz -es más competente no sólo quien es más ágil o fuerte, sino también aquél cuyo movimiento es más creativo y expresivo-. Por ello, el niño, a través de juegos de ocupación del espacio y de ejercitar aspectos temporales, concreta estas estructuras y aprende a utilizar y organizar al movimiento. Luego, combina aspectos de espacio y tiempo en estructuras más complejas

(velocidad, simultaneidad, inversión, periodicidad, duración, interceptación, puntería, etc.).

El progreso en la elaboración de las percepciones espaciales y temporales se produce, primero, concretando el espacio inmediato en nociones topológicas (arriba-abajo, delante-detrás, izquierda-derecha, lejos-cerca, antes- después) y luego, con elementos rítmicos y temporales de experiencia inmediata.

El juego Dramático.

Se desarrolla a través de varias posibilidades: el juego puede ser libre, es decir, es el que realiza un individuo o un grupo de personas sin ninguna dirección. Es la improvisación la materia que coge importancia en este apartado: El Juego dramático organizado informalmente: la persona encargada de nuestro aprendizaje debe marcarnos unas pautas a seguir, para coordinar y organizar la acción.

El Juego dramático organizado formalmente: en él habría que disponer de un espacio amplio que posibilite el movimiento, ser sabedores de una obra de teatro; conociendo su argumento, repartir sus personajes entre los individuos participantes de la actividad, los ensayos oportunos para así poder adecuar la obra a nuestras necesidades y poderla representar dentro de nuestras capacidades. Los juegos de relajación incluidos dentro del grupo de juego dramático organizado informalmente, son unos de los más necesarios. Se realizaran individualmente, en posiciones estáticas, no necesariamente después de los ejercicios realizados sino también son aconsejables antes de actuar, de realizar una improvisación, todo ello nos ayudara a una mayor concentración y relajación. Un área de juego dramático es buena para ayudar a los individuos a un desarrollo social porque motiva la cooperación social. El juego dramático también promueve la experiencia en vivo y en directo con materiales reales. A través de estas experiencias podemos explorar nuestras curiosidades y darle un sentido al mundo que nos rodea. Finalmente, el juego dramático también construye la aptitud cultural.

EL Juego dramático organizado informalmente: la persona encargada de nuestro aprendizaje debe marcarnos unas pautas a seguir, para coordinar y organizar la acción. El Juego dramático organizado formalmente: en él habría que disponer de un

espacio amplio que posibilite el movimiento, ser sabedores de una obra de teatro; conociendo su argumento, repartir sus personajes entre los individuos participantes de la actividad, los ensayos oportunos para así poder adecuar la obra a nuestras necesidades y poderla representar dentro de nuestras capacidades.

Los juegos de relajación incluidos dentro del grupo de juego dramático organizado informalmente, son unos de los más necesarios. Se realizaran individualmente, en posiciones estáticas, no necesariamente después de los ejercicios realizados sino también son aconsejables antes de actuar, de realizar una improvisación, todo ello nos ayudara a una mayor concentración y relajación. Un área de juego dramático es buena para ayudar a los individuos a un desarrollo social porque motiva la cooperación social. El juego dramático también promueve la experiencia en vivo y en directo con materiales reales.

El Juego dramático precisa, además, de la cooperación de los niños, del trabajo en grupo, de la toma de acuerdos, del respeto a las normas y reglas acordadas y, por lo tanto, de un control sobre sí mismos. Al intentar recrear un tema junto, tienen que aceptar límites y adaptarse a los deseos y motivaciones de otros jugadores y experimentar el valor de la negociación y de la cooperación, así como de la iniciativa. A su vez, el hecho de re-crear situaciones imaginarias es una forma de desarrollar el pensamiento abstracto y la creatividad.

Por otra parte, la dramatización o expresión dramática es un instrumento de capacitación lingüística y constituye un importante medio para estimular a los niños a hablar y ejercitar la expresión, al tiempo que también ayuda en los aspectos relacionados con el desarrollo psicomotor.

El Juego dramático favorece el desarrollo integral de la persona, aunque no debemos olvidar que los juegos de drama son juegos y los niños los juegan porque les divierte no porque quieran practicar algún comportamiento o comprender mejor al compañero.

El juego Simbólico.

Llamamos juego simbólico a la capacidad de realizar representaciones mentales y jugar con ellas. Este tipo de juego se caracteriza porque los pequeños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente. De ahí que se convierten en personajes, y sus muñecos cobran vida a su gusto e imaginación. El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos. Este tipo de juegos es muy importante, debido a que el lenguaje también está presente en ellos. Al curar la “herida” del oso de peluche, y tratar de aliviarlo diciéndole que todo va a estar bien, el niño estimula su lenguaje. El juego simbólico pasa por diversas etapas de maduración. Es decir, comienzan en forma individual y progresivamente se transforma en un juego colectivo.

El juego simbólico es importante porque beneficia al niño en los siguientes puntos: Permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias, favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño, desarrolla su lenguaje. Contribuye con su desarrollo emocional. Desarrolla su capacidad imaginativa. Permite en el futuro un juego colectivo y con reglas. Progresivamente, el juego va transformándose y asemejándose a la realidad.

Desde una mirada más psicológica, el juego simbólico les permite a los niños ir más allá de lo concreto, desprenderse de cómo son las cosas para “hacerlas a su manera”, dotarlas de sus propios significados. Cuántas veces los escuchamos decir “¡estoy jugando!”, cuando algunas de sus acciones no podían ser interpretadas por nosotros. A través del juego simbólico, los niños aprenden a moverse en un mundo creado a partir de la combinación de imágenes conocidas y nuevas, actuando en el terreno de la posibilidad. El juego los invita a usar la mente de un modo diferente. Abre la posibilidad de acceder al mundo y actuar en él desde otra lógica. Los niños no persiguen un “producto” como en los juegos de construcción o un “objetivo” como en los juegos con reglas, simplemente “usan” la imaginación y, con esto, se inician en lo que nos diferencia a los hombres de otras criaturas: la posibilidad de producir cultura. El sentimiento, la imaginación, el ingenio, la capacidad de asumir riesgos y de tomar decisiones son aspectos de la mente humana que tendrán su correlato en la creación literaria, musical, plástica, tecnológica

Para el niño, el entorno de juego es el que reproduce sus temores y preocupaciones es un lugar seguro, donde sabe que controla todo lo que puede suceder, por eso juega a aquello que teme.

El Juego y la Educación.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despierta el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo del espacio; dan soltura a, elegancia y agilidad del cuerpo. La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia en la educativa es trascendental y vital, sin embargo en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños en la enseñanza de los profesores, la rigidez escolar, la obediencia ciega, la a criticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa. El juego, en efecto es el medio más importante para educar. El juego ha adquirido su mayor importancia con la aparición de los criterios de la nueva educación. Mavilo Calero (1998, pág. 23).

ROUSSEA estaba convencido de que cada edad del niño tiene un grado de madurez o desarrollo que le es propio y le hace pensar, actuar y sentir de modo peculiar. Gracias a él se llegó a comprender la libertad y la individualidad que requiere el niño en su educación.

PESTALOZZI es otro de los precursores de la nueva educación. Es el genial creador de los jardines infantiles que integro la teoría y la práctica de estos nuevos criterios. El juego y la educación deben ser correlativos, implica moverse, fluir, salir

de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo.

El juego, como medio de educación, debe encuadrarse también en lo planteado por Maritain “El primer fin de la educación concierne a la persona humana en su vida personal y en su progreso espiritual. El segundo es guiar el desarrollo de la persona humana en la esfera social, despertando el sentido de su libertad, así como el de sus obligaciones y responsabilidades”. En esta perspectiva el docente tendera a que el juego incida en una educación personalizada, a fin de obtener un estilo de vida original antes que una conducta masificada.

El juego estimula en el niño la expresión, acción... por ello es fuente de aprendizaje. Éste le permite conocer los objetos, las personas y también descubrir, investigar. Todos los niños aprenden mucho con el juego ya que descubren las propiedades de los objetos. El juego también es muy importante para que el niño aprenda a desarrollar sus funciones que serán muy importantes para poder cumplir las exigencias de la vida.

La pedagogía tradicional siempre rechazó el juego porque creía que carecía de carácter formativo. Las nuevas pedagogías creen en las posibilidades que el juego ofrece en la educación. El niño en el juego libre descubre infinidad de cosas y el maestro puede ser una persona de gran ayuda para que el niño exponga sus descubrimientos. Desde el punto de vista de la educación el maestro es la persona que organiza el juego y su ambientación, por ello divide la clase en distintos espacios de juego, que facilitan tanto el juego libre como el dirigido. También en el exterior del aula, ya que el niño necesita espacios grandes que le permitan realizar diversas actividades que no puede hacer dentro de la clase.

El juego educativo es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos

mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

En la enseñanza formal, en la escuela, es un método de enseñanza, una forma estructurada para instruir o enseñar los contenidos escolares. El juego simbólico, es un juego que espontáneamente realizan los niños sin un objetivo educativo, pero podemos transformar en educativo en el momento que lo diseñamos para que ejerciten o aprendan contenidos educativos y académicos. Los micro juegos que presentamos en esta página, son actividades lúdicas con el objetivo de estimular el desarrollo evolutivo del niño preescolar, en ese sentido son juegos didácticos, pensados para en el momento que existe un objetivo educativo, un objetivo de aprendizaje deja de ser juego y pasa a ser trabajo o tarea escolar, o aprendizaje. En ese sentido podemos decir que el juego educativo es el extremo del juego, del juego espontáneo de los niños, o lo que normalmente, coloquialmente entendemos por jugar, por juego. Ya que jugar por definición no tiene objetivos educativos explícitos, de ahí que aparezca el término juego educativo, cuando se utiliza como material que ayuda a aprender, como un método de enseñanza. Un método que busca situaciones lúdicas para enseñar los objetivos educativos.

Definición De Expresión Corporal.

La expresión corporal es una actividad que normalmente desempeñan personajes como artistas, bailarines, mimos, etc. Esta actividad consiste en utilizar el cuerpo para representar ideas, sentimientos, sensaciones. Así, un bailarín expresa amor, miedo o alegría en una obra mucho mejor con su cuerpo que con palabras o recitando un texto. Normalmente, es de suma importancia para aquellos que trabajan con su cuerpo tener un buen estado físico del mismo ya que lo ponen en permanente exposición y esta actividad puede llegar a requerir un gran desgaste dependiendo de la disciplina específica. Se considera que las personas que trabajan con la expresión corporal más que con el lenguaje hablado pueden llegar a desarrollar formas expresivas mucho más profundas y sentidas que el común de las personas.

La expresión corporal es una disciplina que utiliza el lenguaje del cuerpo como forma de comunicación y manifestación de lo consciente e inconsciente del ser humano. Se considera que entre el 60-70% del lenguaje no verbal se realiza a través

de gestos, miradas, posturas o expresiones diversas, y solo el resto de la información se puede decodificar a través de las palabras. Sin embargo, la expresión corporal no debe ser entendida simplemente como una disciplina artística. En este sentido, todos los seres humanos (e incluso los animales) expresan ideas o sensaciones con el cuerpo. Los gestos faciales son por ejemplo uno de los casos más conocidos: uno puede no estar diciendo nada pero mostrando con su expresión facial su descontento, alegría, emoción. Además, cuestiones tales como la postura, el modo de sentarse, el modo de caminar, el modo de hablar o conversar con otra persona son todos elementos que implican cierta expresividad corporal que es particular y única de cada persona.

Importancia de la Expresión Corporal.

La Expresión Corporal es una disciplina que debe conseguir exteriorizar aquellos sentimientos más internos de nosotros mismos a través de nuestro cuerpo, además tiene por objeto la conducta motriz con finalidad expresiva, comunicativa y estética en la que el cuerpo, el movimiento y el sentimiento son instrumentos básicos.

En la actualidad, el conocimiento y dominio de la expresión y comunicación corporal contribuye al desarrollo de las personas. Se utilizan diferentes formas de expresión como son la música, las artes plásticas, la danza, y sobre todo el teatro que engloba a todas las anteriores. La expresión corporal es una disciplina que permite encontrar por medio del estudio y la profundización del empleo del cuerpo un lenguaje propio. Se deben trabajar tres conceptos fundamentales, cuerpo-espacio-tiempo, para llegar a un pleno desarrollo.

La expresión corporal es una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación humana. Es un lenguaje por medio del cual el individuo puede sentirse, percibirse, conocerse y manifestarse. La práctica de la expresión corporal proporciona un verdadero placer por el descubrimiento del cuerpo en movimiento y la seguridad de su dominio.

Catherine Landreath, hablando del comportamiento motor del niño, dice en su libro: “El niño prueba la vida por medio de sus músculos”. Extiende progresivamente, su horizonte mental gracias a su habilidad para enfocar los ojos y

mantener su cabeza en la posición recta; después, por medio de su capacidad para sentarse firmemente y observar el mundo y, por último, al poder gatear y sostenerse de pie, puede recoger todo lo que ve y llevarlo al alcance de sus manos, labios y lengua, para explorarlo. El niño asimila experiencias y capta impresiones mediante sus movimientos; él es el avión que vuela en el cielo cuando se alza sobre las puntas de sus pies con los brazos extendidos; es el caballo de carrera que levanta la cabeza y curva el lomo. Su actividad es la fuente de su alegría y la expresión más frecuente de su cólera y de su frustración. Refleja su capacidad de juzgar y demuestra mucho de su sabiduría. Sirve como manera provisoria de comunicación hasta el día en que el lenguaje lo reemplaza.

El lenguaje corporal permite transmitir nuestros sentimientos, actitudes y sensaciones, el cuerpo utiliza un lenguaje muy directo y claro, más universal que el oral, al que acompaña generalmente para matizar y hacer aquel más comprensible. Todos los otros lenguajes (verbal, escrito,...) se desarrollan a partir del lenguaje corporal.

La expresión corporal es una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación humana. Es un lenguaje por medio del cual el individuo puede sentirse, percibirse, conocerse y manifestarse. La práctica de la expresión corporal proporciona un verdadero placer por el descubrimiento del cuerpo en movimiento y la seguridad de su dominio.

Objetivos de la Expresión Corporal.

La expresión corporal tiene como objetivo que el alumno/a desarrolle su capacidad física, su ritmo propio, y su manera de ser, sin quedar fijado al estilo particular de su maestro. Este en su delicada tarea de enseñar, necesita descubrir y poner en práctica distintos estímulos sin convertir a sus alumnos /as en pequeñas réplicas de sí mismo. El hecho de que esta disciplina utilice como vehículo expresivo el cuerpo mismo, implica la necesidad de su preparación para posibilitarlo como tal y evitar su frustración.

Las enseñanzas de la Expresión Corporal procuran que el niño /a alcance un dominio físico tal que le sea cada vez más fácil manifestarse corporalmente, sin que

el progreso técnico impida el placer de aprender, y del movimiento en sí. Se busca brindar a cada niño/a la posibilidad de descargar sus energías a través del juego corporal, ayudando a enriquecer este juego y a encontrar en la unión del movimiento, de la música, de la palabra, del silencio, los medios auténticos de expresión creadora correspondientes a su edad; estimularle el deseo de descubrir, conocer y utilizar cada vez mejor sus aptitudes en esta disciplina y aplicarlas en su vida diaria.

Desarrollo Psicomotor.

Es el proceso por el cual le permite al niño relacionarse, conocer y adaptarse al medio que lo rodea. Este proceso incluye aspecto como el lenguaje expresivo y comprensivo, coordinación viso-motora, motricidad gruesa, equilibrio y el aspecto social-afectivo, que está relacionado con la autoestima. A través de la manipulación de objetos y el dominio del espacio a través de la marcha, el niño va adquiriendo experiencias sensorias motoras que le permitirán construir conceptos, que se traducirán ideas y desarrollarán su pensamiento, su capacidad de razonar.

Se conoce como desarrollo psicomotor a 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. Al contrario del intelectual que está dado por la maduración de la memoria, el razonamiento y el proceso global del pensamiento.

El desarrollo psicomotor es diferente en cada niño, sin embargo, es claro que él se presenta en el mismo orden en cada niño. Es así, por ejemplo, que el desarrollo avanza de la cabeza a los pies, por ello vemos que el desarrollo funcional de la cabeza y las manos es primero que el desarrollo de las piernas y los pies.

Lenguaje Corporal.

La expresión de los ojos, la posición de los brazos, la forma de moverse, la disposición de la boca, el comportamiento, y mucho más, forma parte del lenguaje corporal. Este, revela cómo se siente un hombre. Nos da pistas acerca de sus deseos, sus miedos y nos da pistas sobre su carácter. El lenguaje corporal, o comunicación no verbal, puede decir más de lo que podría expresar con palabras. Las personas muy emocionales pueden tener dificultades para controlar el lenguaje corporal en

situaciones de elevada tensión. Esto no quiere decir que no se pueda aprender, con un poco de paciencia todo se puede. Lo único que necesita es un espejo, colocarse frente a él y observarse como se ve a sí mismo. Debe tratar de reproducir tantos diferentes gestos y emociones frente al espejo como sea posible. Así, uno puede determinar rápidamente la forma de actuar que tiene frente a otras personas y ensayar nuevos gestos, que le aporten parecer más seguro y confiado.

El lenguaje debe cuidarse al máximo, ya que la forma de comunicación no es solamente hablada o escrita, sino también se da por medio de expresiones corporales y hasta con los silencios. Es importante entonces que estés consciente de cómo una expresión puede ser interpretada para bien o para mal. La comunicación no verbal es parte importante del sistema de comunicación humano, genera percepciones y puede resultar una herramienta que bien utilizada será de gran ayuda. Los estados de ánimo se expresan por medio de gestos que muchas veces se descuidan y hablan por nosotros. En cualquier entrevista hay aspectos que deben cuidarse como los gestos, la forma de vestirse y hasta el olor. La comunicación no verbal es un terreno poco explorado que no se puede ni se pretende analizar un pequeño resumen, sin embargo enumeraremos algunos consejos útiles y el porqué de ellos es una guía de utilidad para cualquiera. La comunicación no verbal puede dar o restar credibilidad, tiene la facilidad de sustituir, apoyar o u oponerse al mensaje que se quiere dar. En los procesos de comunicación interpersonal el 55% de la información es transmitida a través del lenguaje corporal. El saber utilizar correctamente el lenguaje corporal facilita el entendimiento, capta la atención de la otra parte, al mismo tiempo que su correcta utilización te puede ayudar para condicionar y predisponer hacia un futuro acuerdo. Por lo tanto, es conveniente conocer el significado de éste lenguaje para actuar con conocimiento.

El lenguaje corporal permite transmitir nuestros sentimientos, actitudes y sensaciones, el cuerpo utiliza un lenguaje muy directo y claro, más universal que el oral, al que acompaña generalmente para matizar y hacer aquel más comprensible. Todos los otros lenguajes, ya sea verbal o escrito, se desarrollan a partir del lenguaje corporal.

El lenguaje corporal ha sido estudiado por la Psicología y la Sociología durante mucho tiempo, mediante las expresiones corporales se pueden delatar diversos sentimientos que no se logran decir con palabras como lo expresa Mc Closkey (2001). Es por ello que durante una conversación común se logran observar distintos movimientos corporales de nuestros interlocutores. Durante una negociación se pierden o ganan ventajas o dinero “Simplemente” si se tiene lo siguiente: control de la negociación, justificación de las decisiones tomadas, visión de posibles escenarios antes de hacer ofertas, facilidad de comparar opciones. Uno de los factores más importantes en las negociaciones es el análisis del lenguaje corporal que surge en una negociación debido a que es la única fuente de información que se tiene del oponente. Para no adivinar, se compararon los análisis que varios autores de talleres, cursos, artículos y libros han escrito para “leer” lo que se expresa de manera involuntaria a través del lenguaje corporal.

Lateralidad:

Los procesos de formación del ser humano, requieren tomar en cuenta la evolución del movimiento, por cuanto este medio determina las diferentes acciones con las cuales se desarrolla cada uno de los procesos evolutivos, porque a lo largo de la historia en los estudios sobre lateralidad las manos han sido uno de los principales centros de atención de algunos investigadores que considera el término lateralidad como objeto de estudio.

Martha Bedoya (2009) en su Obra *Psicomotricidad en Preescolar* define la lateralidad y su importancia: “La lateralidad es la preferencia en razón del uso más frecuente y efectivo de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra. Inevitablemente hemos de referirnos al eje corporal longitudinal que divide el cuerpo en dos mitades idénticas, en virtud de las cuales distinguimos dos lados derecho e izquierdo y los miembros repetidos se distinguen por razón del lado del eje en el que se encuentran ya sea brazo, pierna, mano, pie derecho e izquierdo” (p.45)

La lateralidad se consolida en la etapa escolar. Entre los 2 y 5 años observamos que las manos se utilizan para peinarse, asearse en el baño, poner un clavo, repartir un naipe, decir adiós, cruzar los brazos y manos, en estos dos casos la mano

dominante va sobre la otra. En la edad escolar el niño debe haber alcanzado su lateralización en función de su mano, pie, ojo y oído.

Según JIMÉNEZ Rodríguez Esmeralda (2006) “El proceso de lateralidad de los niños/as tiene una base neurológica, por cuanto tendrá una dominancia manual según sea un hemisferio u otro el que predomine, afectando en sentido inverso, sea diestro el que tenga dominancia del hemisferio izquierdo y viceversa por ello está en función del grado de diferencia que existe en la habilidad con que utilizan un lado u otro es verificable”. (Pàg.2). El predominio de una mano u otra, de un ojo u otro determina diestro o zurdo, manual u ocular existe también en el miembro inferior, la predominancia de un segmento sobre el otro al existir predominio es un hecho cuantitativo donde la utilización preferente y mayor capacidad de un lado del cuerpo sobre el otro. También es una definición cuantitativa y algo cualitativa, el conocimiento inmediato y continuo que tienen sobre el cuerpo en estado estático o movimiento, en relación con sus diferentes partes y sobre todo en relación con el espacio y los objetos que rodea dando un resultado de la experiencia del cuerpo de la que el individuo tomará conciencia, y la forma de relacionarse con el medio. Es la expresión de un predominio motor realizado con las partes del cuerpo que integran sus mitades como derecha e izquierda, es la tendencia a utilizar un lado con preferencia del otro y lograr que los niños/as realice movimientos bilaterales, es decir, lo que hace con una mano implica en la otra así cuerpo reacciona globalmente experimentando con una y otra mano, lo que le permite comparar resultados al momento de realizar deferentes actividades lúdicas en su casa o dentro de una institución educativa.

Manifiesta el autor RODRÍGUEZ Daniel “La Lateralidad es el conjunto de predominancias particulares de una u otra de las diferentes partes simétricas del cuerpo y el uso más frecuente y efectivo de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra y el eje corporal longitudinal que divide el cuerpo en dos mitades idénticas que son derecho e izquierdo, en virtud de las cuales distinguimos los miembros que son brazo, pierna, mano, pie de los lados.

Psicomotricidad.

Ga. Núñez y Fernández Vidal (1994). La psicomotricidad es la técnica o 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, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno. Berruezo (1994). “La psicomotricidad diremos que se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no es el movimiento por el movimiento, para desarrollar únicamente aspectos físicos del mismo (agilidad, potencia, velocidad, etc.), sino algo más, o algo distinto: el movimiento para el desarrollo global del individuo”.

Según Berruazo (1995) la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc. La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás. En síntesis, podemos decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.

Importancia y beneficios de la psicomotricidad en los primeros años de vida, la Psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas. A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal. A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y

concentración y la creatividad del niño. A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

Motricidad Fina.

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión. La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más concreción. Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje y quizás movido por su instinto, empieza a poner objetos uno encima de otro, a hacer borrones con lápices, cambiar las cosas de sitio, etc....

El desarrollo de la motricidad fina juega un papel central en el aumento de la inteligencia, debido a que se experimenta y aprende sobre su entorno. Las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, aunque se pueden dar grandes progresos y estancamientos o retrocesos sin consecuencias para el desarrollo normal del niño.

La motricidad fina es aquella que permite hacer movimientos pequeños y precisos. Se localiza en el lóbulo frontal y en la región pre-central del cerebro. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y sus brazos, esos movimientos no son controlados, es decir, no son conscientes. En este sentido, la motricidad fina son movimientos controlados que requiere de dos condiciones fundamentales: el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central.

El control de la motricidad fina en los niños se utiliza para determinar su edad de desarrollo ya que la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos, más concretamente, la falta de este tipo de coordinación, puede poner de manifiesto problemas del cerebro, la médula espinal, los nervios periféricos, los músculos o las articulaciones.

Motricidad Gruesa.

La psicomotricidad es un planteamiento global de la persona, que puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que lo rodea. Está a lo largo del tiempo, ha establecido unos indicadores para entender el proceso del desarrollo humano, que son básicamente, la coordinación, la función tónica, la postura y el equilibrio, el control emocional, la lateralidad, la orientación espacio temporal, el esquema corporal, la organización rítmica, las praxis, la grafo motricidad, la relación con los objetos y la comunicación. Para describir el desarrollo del movimiento del recién nacido se divide en motricidad gruesa y motricidad fina.

El área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motricidad fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos. Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

Es la parte de la motricidad referente a los movimientos de los músculos que afectan a la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc., es decir, todo lo que tenga que ver con el desarrollo del niño que afectan a grupos de músculos sin tener en cuenta el detalle o la precisión que requiere la motricidad final.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MATERIALES:

En el desarrollo de la presente investigación se utilizaron los siguientes materiales:

- Libros
- Computadora
- Hojas
- Maestra
- Alumnos
- Hojas de papel boom
- Patios de la institución
- Globos
- Pelotas
- Internet
- Sillas

MÉTODOS:

El presente trabajo de intervención social corresponde a un estudio practico-teórico, el cual se realizara en la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE” con el tema: GUIA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL INICIAL DOS. Para lo cual se utilizaron los siguientes métodos:

Método analítico: Me permitió realizar el estudio del marco teórico, permitiendo analizar detenidamente y criticar conceptos, teorías, sintetizando, interpretando y permitiendo la verificación de los objetivos.

Método descriptivo.- Me sirvió para describir la realidad observada del centro educativo donde se desarrolló el trabajo de titulación permitiendo elaborar la problemática, de la misma manera se lo utilizo para describir los resultados obtenidos.

Método sintético: Me sirvió para la elaboración de la introducción y el resumen del trabajo de titulación, de la misma manera me permitió llegar a conclusiones y recomendaciones.

POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACION:

INFORMANTES	POBLACION
ALUMNOS	996
MAESTROS	89
PADRES DE FAMILIA	996
TOTAL	2081

Fuente: Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE”

Elaboración: Ruth Elizabeth Matailo González

MUESTRA:

INFORMANTES	MUESTRA
ALUMNOS	17
MAESTROS	1
PADRES DE FAMILIA	17
TOTAL	35

Fuente: Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE”

Elaboración: Ruth Elizabeth Matailo González

EXPLICACIÓN DEL PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO

OBJETIVO 1.- ANÁLISIS TEÒRICO.

MÉTODOS

- Método analítico

TÉCNICAS

- Lectura comprensiva
- Resumen
- Consulta en el internet

ACTIVIDADES

- Consultas en internet
- Consultas en biblioteca

RECURSOS:

- Libros
- Internet
- Computadora

RESULTADOS

Construcción y elaboración del marco teórico del capítulo 1 y 2

❖ OBJETIVO 2.- DIAGNÓSTICO

MÉTODOS:

- Método deductivo
- Método inductivo
- Método sintético
- Método descriptivo

TÉCNICA

- Aplicación de los instrumentos
- Resumen

ACTIVIDADES

- Visitas al centro
- Consultas en internet
- Consultas en biblioteca

RECURSOS:

- Internet
- Hojas
- Computadora
- Niños
- Maestra
- Padres de familia

- Centro educativo

RESULTADOS

Construcción y elaboración de la problemática referente a la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE”

OBJETIVO 3: MODELACIÓN.

MÉTODOS:

- Método sintético
- Método analítico
- Método descriptivo

TÉCNICAS

- Lectura comprensiva
- Resumen

ACTIVIDADES

- Consultas en internet
- Consultas en biblioteca
- Elaboración de una Guía de Actividades

RECURSOS:

- Internet
- Libros
- Computadora

RESULTADOS

Construcción y elaboración de una Guía de Actividades Lúdicas para el Desarrollo Corporal de los niños de Nivel Inicial Dos.

OBJETIVO 4: APLICACIÓN

MÉTODOS:

- Método descriptivo

TÉCNICA

- Plan de actividades sociales.
- Resumen

ACTIVIDADES

- Visitas al centro
- Aplicación de la guía de actividades lúdicas.

RESULTADOS

Mejoramiento del desarrollo corporal a través de las actividades lúdicas de los niños de nivel inicial dos de la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE”.

❖ OBJETIVO 5: VALIDACIÓN.

MÉTODOS:

- Método descriptivo
- Método analítico
- Método sintético

TÉCNICA

- Lectura comprensiva
- Síntesis

ACTIVIDADES

- Aplicación adecuada de la guía de actividades lúdicas para el desarrollo corporal.
- Consultas

RECURSOS:

- Niños
- Maestra
- Centro
- Patios

- Material de apoyo

RESULTADOS

Comprobar si la Guía de Actividades Lúdicas tuvo buen funcionamiento para que los niños mejoren su desarrollo corporal.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Las técnicas e instrumentos que se utilizaron para la elaboración del presente trabajo son:

Ficha de observación.- a través de la observación se identificara la realidad en la que se desarrollan los niños, de la misma manera como es el grado de convivencia de los mismos.

Historia clínica psicológica.- permitirá conocer el desarrollo evolutivo del niño desde el momento del que el niño nace hasta la actualidad.

Encuesta.- esta técnica va dirigida a los padres de familia con el fin de conocer cuál es su actitud hacia el desarrollo de la convivencia de sus hijos.

Entrevista.- esta técnica va dirigida a la maestra con el fin de conocer como ha sido el desarrollo social y de convivencia del niño.

Prueba de Destrezas Psicomotoras: permitirá conocer el desarrollo psicomotor de los niños.

f. RESULTADOS

Luego de la aplicación de la ESCALA DE EVALUACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD EN PREESCOLAR a los niños de nivel inicial dos paralelo “A” de la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE”; se obtuvieron los siguientes resultados

**COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON
TABLA N° 1 DEL DIAGNOSTICO DEL PRE-TEST**

CARACTERES ALUMNOS	LOCOMOCIÓN	EQUILIBRIO	COORDINACIÓN
ABAD NAYELLY	1	4	1
BAHO PAULA	1	4	4
BARROS ZURI DEL CISNE	1	4	5
CÓRDOVA PONCE NAOMI	1	4	4
ESPARZA MISAHEL	4	4	1
GUAJALA NOEL ALEX	1	4	4
GUERRERO JOSÉ PABLO	4	4	4
LALANGUI BIANCA	1	4	4
LOZANO XIOSMY	1	4	1
MANITIO VIVIANA	1	4	4
MONTAÑO VALENTINA	1	4	1
MUÑOZ MARÍA PAZ	1	4	1
PROAÑO LUIS FERNANDO	4	5	5
SAMANIEGO AINHOA	1	5	4
SÁNCHEZ MIKEL GIUSEPPE	1	1	1
SORIA DEREK JHOEL	4	5	4
TENESACA ÓSCAR	1	4	4

Fuente: Escala de Evaluación de la psicomotricidad en preescolar

Elaboración: Ruth Elizabeth Matailo González

NIÑOS: 17

BUENO:5

NORMAL:4

BAJO: 1

COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON

TABLA N° 2 DEL DIAGNOSTICO DEL POST-TEST

CARACTERES ALUMNOS	LOCOMOCIÓN	EQUILIBRIO	COORDINACIÓN
ABAD NAYELLY	5	5	5
BAHO PAULA	5	5	5
BARROS ZURI DEL CISNE	5	5	5
CÓRDOVA PONCE NAOMI	4	5	5
ESPARZA MISAHEL	5	5	4
GUAJALA NOEL ALEX	5	5	5
GUERRERO JOSÉ PABLO	5	5	5
LALANGUI BIANCA TAMARA	4	5	5
LOZANO XIOSMY PAULETTE	5	5	5
MANITIO VIVIANA GISSEL	4	5	5
MONTAÑO VALENTINA	4	4	5
MUÑOZ MARÍA PAZ	4	5	5
PROAÑO LUIS FERNANDO	5	5	5
SAMANIEGO AINHOA	4	5	5
SÁNCHEZ MIKEL GIUSEPPE	4	5	5
SORIA DEREK JHOEL	5	5	5
TENESACA ÓSCAR ADRIÁN	5	5	5

Fuente: Escala de Evaluación de la psicomotricidad en preescolar

Elaboración: Ruth Elizabeth Matailo González

NIÑOS: 17
BUENO: 5
NORMAL: 4
BAJO: 1

ESTUDIANTES	PRETEST (X)	POST-TEST(Y)	X ²	Y ²	X.Y
ABAD NAYELLY	1	5	1	25	5
	4	5	16	25	20
	1	5	1	25	5
BAHO PAULA	1	5	1	25	5
	4	5	16	25	20
	4	5	16	25	20
BARROS ZURI DEL CISNE	1	5	1	25	5
	4	5	16	25	20
	5	5	25	25	25
CÓRDOVA PONCE NAOMI	1	4	1	16	4
	4	5	16	25	20
	4	5	16	25	20
ESPARZA MISAHIEL	4	5	16	25	20
	4	5	16	25	20
	1	4	1	16	4
GUAJALA NOEL ALEX	1	5	1	25	5
	4	5	16	25	20
	4	5	16	25	20
GUERRERO JOSÉ PABLO	4	5	16	25	20
	4	5	16	25	20
	4	5	16	25	20
LALANGUI BIANCA TAMARA	1	4	1	16	4
	4	5	16	25	20
	4	5	16	25	20
LOZANO XIOSMY PAULETTE	1	5	1	25	5
	4	5	16	25	20
	1	5	1	25	5
MANITIO VIVIANA GISSEL	1	4	1	16	4
	4	5	16	25	20
	4	5	16	25	20
MONTAÑO VALENTINA	1	4	1	16	4
	4	4	16	16	16
	1	5	1	25	5
MUÑOZ MARÍA PAZ	1	4	1	16	4
	4	5	16	25	20
	1	5	1	25	5
PROAÑO LUIS FERNANDO	4	5	16	25	20
	5	5	25	25	25
	5	5	25	25	25
SAMANIEGO AINHOA	1	4	1	16	4
	5	5	25	25	25
	4	5	16	25	20
SÁNCHEZ MIKEL GIUSEPPE	1	4	1	16	4
	1	5	1	25	5
	1	5	1	25	5
SORIA DEREK JHOEL	4	5	16	25	20
	5	5	25	25	25
	4	5	16	25	20
TENESACA ÓSCAR ADRIÁN	1	5	1	25	5
	4	5	16	25	20
	4	5	16	25	20
Nº = 17	∑x= 149	∑y=246	∑x ² =561	∑y ² =1194	∑xy=733

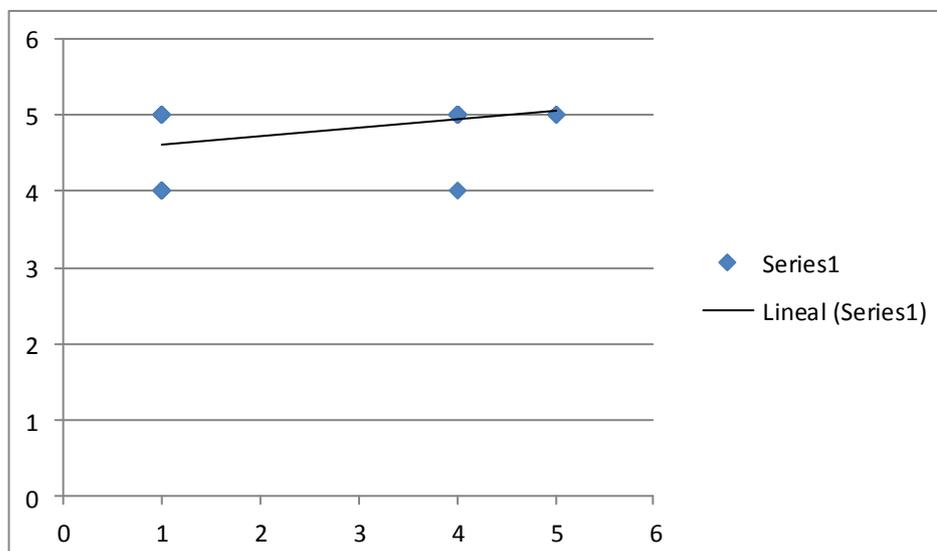
Fuente: Escala de Evaluación de la psicomotricidad en preescolar

Elaboración: Ruth Elizabeth Matailo González

Coeficiente de correlación de Pearson

$$\begin{aligned}
 r(xy) &= \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N(\sum x^2) - (\sum x)^2][N(\sum y^2) - (\sum y)^2]}} \\
 &= \frac{51(733) - (149)(246)}{\sqrt{[51(561) - (22,201)^2][51(1194) - (60,516)^2]}} \\
 &= \frac{37,383 - 36,654}{\sqrt{[28,611 - 22,201][60,894 - 60,516]}} \\
 &= \frac{07.29}{\sqrt{[6.41][0,378]}} \\
 &= \frac{07.29}{\sqrt{[2.42298]}} \\
 &= \frac{07.29}{1.556592432} \\
 &= 0.46
 \end{aligned}$$

GRÀFICA



INTERPRETACIÓN:

La r de Pearson es mayor de 0 con un resultado de 0,46 considerarse como una correlación media existiendo así una relación positiva con la alternativa aplicada y el mejoramiento en el desarrollo corporal de los niños. En el desarrollo de la fórmula se obtuvo un resultado positivo lo que nos da a conocer que la alternativa aplicada si influye en el mejoramiento del desarrollo corporal.

La nube de puntos del gráfico tiene una orientación de izquierda a derecha lo que indica la efectividad de la alternativa. Las actividades desarrolladas fueron a través de juegos que le permitieron a los niños mejorar el desarrollo corporal y las diferentes áreas que abarca como son: coordinación, equilibrio, posiciones.

g. DISCUSIÓN

Para la elaboración y ejecución de presente trabajo de investigación se tomaron en cuenta diferentes aspectos, previo un análisis de la problemática en La unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE” en la misma que se encontraron diferentes particularidades como: Poco utilización de las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza para el proceso de enseñanza-aprendizaje, falta de interés de la maestra y padres de familia en estimular al niño para mejorar el desarrollo corporal. Una vez analizados estos aspectos se pudo determinar la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo corporal de los niños; por lo que se planteó la siguiente alternativa titulada: “GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL INICIAL DOS PARALELO”A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO EGUIGUREN “LA SALLE” PERÍODO SEPTIEMBRE 2013-JULIO 2014.”, la misma que le permitirá a la maestra lograr un desarrollo más significativo en las áreas del desarrollo corporal como son : coordinación, lateralidad, equilibrio, logrando que los niños a través del juego puedan desarrollarse de mejor manera.

Para el desarrollo de la propuesta se planteó los siguientes objetivos:

- Análisis de la fundamentación teórica de las actividades lúdicas y del desarrollo corporal de los niños y niñas del Nivel Inicial Dos
- Evaluar el desarrollo corporal de los niños y niñas del nivel inicial dos paralelo “A” de la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE” periodo septiembre 2013-julio 2014.
- Organizar un programa de actividades lúdicas para el desarrollo corporal en los niños y niñas del nivel inicial dos paralelo “A” de la Unidad Educativa José Antonio Eguigure “LA SALLE” periodo Septiembre 2013-julio 2014.
- Aplicar el Programa de actividades Lúdicas para el desarrollo corporal en los niños y niñas del nivel inicial dos paralelo “A” de la Unidad Educativa José Antonio Eguigure “LA SALLE” periodo Septiembre 2013-julio 2014.

- Validar la pertinencia de la guía de actividades lúdicas para el desarrollo corporal de los niños y niñas del nivel inicial dos paralelo “A” de la Unidad Educativa José Antonio Eguigure “LA SALLE” periodo Septiembre 2013-julio 2014.

Luego de la aplicación de la propuesta se realizó una valoración del avance y mejoramiento de los niños a través del coeficiente de correlación de Pearson obteniendo así un resultado positivo con una puntuación de 0,46 considerándose como una correlación media existiendo así una relación positiva con la alternativa aplicada y el mejoramiento en el desarrollo corporal de los niños. Por lo que la gráfica está formada por una nube de puntos que tienen una orientación de izquierda a derecha lo que indica la efectividad de la alternativa propuesta la importancia de las actividades lúdicas que contienen ya que a través del juego el niño puede tener un mejor desarrollo corporal y a la vez expresar sus emociones, logrando un aprendizaje más significativo.

Las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano. Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora. En este elemento existe la alternancia entre la seriedad, que implica el compromiso y la responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje.

En síntesis, la actividad lúdica es importante porque el niño y niña pone en manifiesto una gran cantidad de emociones y al mismo tiempo influye en el desarrollo integral; puede considerarse como una actitud a la que va unido un cierto grado de elección y una ausencia de coacción por parte de las formas convencionales de usar objetos, materiales o ideas, en ello reside su conexión con el arte y las diferentes formas de creación. La actividad lúdica es el motor que impulsa la evolución de los mismos durante el periodo sensorio motor de desarrollo de la inteligencia las denominadas reacciones circulares; más adelante la misma adquiere una forma simbólica y constituye un vehículo de expresión y superación de los conflictos.

Igualmente, a través de la actividad lúdica y los juguetes como recurso pedagógico, se puede ofrecer al niño y la niña la oportunidad de valorar y enriquecer las experiencias de su vida, concretar su voluntad y su inteligencia, conocer sus limitaciones y potencialidades para la realización de determinadas actividades, y así facilitar su integración al medio social que le rodea. Cumpliendo con las metas que se proponen los infantes; puesto que en cada juego hay que vencer una serie de dificultades ya conocidas por él, teniendo como ventaja clases más amenas, incrementando la comprensión mediante la vivencia y formar hábitos, aptitudes, habilidades, como mayor rapidez fijando los contenidos en forma más perdurable.

La aplicación de la guía de actividades lúdicas les proporciono a los niños y niñas gozo, diversión, entusiasmo, creatividad, la ejecución de diferentes juegos y rondas al igual que los niños pudieron socializarse e interrelacionarse con sus compañeros mediante la realización de diversos juegos los cuales se generaron en un ambiente de amigable y cooperativo.

h. CONCLUSIONES

- Una vez analizados los instrumentos aplicados se puede concluir que las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje son de suma importancia para un buen desarrollo corporal de los niños de nivel inicial dos de la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren” LA SALLE”
- Se pudo diagnosticar que en la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE” existe un bajo conocimiento de la importancia de las actividades lúdicas por parte de la maestra, por lo que los niños presentan dificultades en cuanto al desarrollo corporal.
- Se concluye la poca utilización de las actividades lúdicas como método de trabajo por parte de la docente lo que implica en que los niños presente un bajo desarrollo corporal.
- A través de la aplicación de la guía de actividades lúdicas para el desarrollo corporal concluyo que mediante estas actividades se pudo obtener resultados positivos logrando un avance significativo en el desarrollo corporal de los niños.
- A través de la evaluación de los resultados obtenidos se puede concluir que los niños de nivel inicial dos paralelo “A” tuvieron un avance significativo en su desarrollo corporal permitiéndoles así desarrollarse con mayor
- Luego de la valoración y análisis de la gráfica de correlación de xy, se puede determinar que es mayor que cero y la gráfica está formada con una nube de puntos que va de izquierda a derecha, evidenciando que las actividades lúdicas aplicadas a los niños de nivel inicial dos han tenido un progreso positivo envista de que han mejorado el desarrollo corporal de los niños.

i. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a la docente investigar acerca de la importancia de las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje, y a través del juego lograr un mejor desarrollo corporal en los niños de nivel inicial dos.
- Se recomienda una evaluación constante de las dificultades que presenta el niño en las diferentes áreas del desarrollo corporal de los niños de nivel inicial dos, y a través de actividades lúdicas mejorar el desarrollo de las mismas.
- Se recomienda a la docente la utilización diaria de las actividades lúdicas como método de trabajo, para impartir sus conocimientos permitiendo a los niños una participación más amplia en la ejecución de dichas actividades.
- Se recomienda a las autoridades del centro la capacitación a los docentes en el mejoramiento de sus estrategias metodológicas, así mismo la elaboración de programas o modelos de actividades lúdicas para los niños de nivel inicial dos con el objetivo de mejorar su desarrollo corporal.
- Se recomienda la utilización de la presente guía de actividades lúdicas para los niños de nivel inicial dos con la finalidad de mejorar el desarrollo corporal de los niños a través del juego, logrando así mejorar las diferentes áreas del desarrollo corporal como: coordinación, equilibrio, posiciones, lateralidad, permitiéndoles desarrollarse con mayor facilidad.

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS DE NIVEL INICIAL DOS

Para un niño y una niña de Educación Inicial la cual oscila entre los 3 y 4 años, las actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema preescolar. Así mismo, la medida en que el infante recibe y es sometido constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones, que le impone la adquisición de información pierde la formación práctica y motora necesaria para equilibrar su desarrollo intelectual y la capacidad para emplear eficientemente tal información.

Esta guía está concebida de una manera muy general, orientado más a ofrecer lineamientos que a brindar un plan pormenorizado de las cosas que deben hacerse. Esta condición permite que el mismo pueda ser aplicado en otras comunidades, dado que su concepción es lo suficientemente amplia, de manera tal que los gestores de recursos humanos puedan realizar los ajustes necesarios de cada caso y a partir de allí levantar su programación.

Este trabajo se ha realizado con la intención de contribuir a la formación y desarrollo de la persona en su integridad, a través de actividades lúdicas, las mismas que ponen en práctica todas las habilidades posibles, favoreciendo de esta manera la maduración y el aprendizaje.

Nuestra labor ha sido fortalecer la expresión corporal en todos los ejes de desarrollo, por medio de actividades basadas en el juego como estrategia para el Proceso enseñanza-aprendizaje, ya que a través de éste, el niño y la niña aprenden, aumentan su habilidad y adquiere confianza y seguridad en sí mismo

El Nivel Inicial Dos es una etapa maravillosa en la que el niño se acerca al entorno a través de la experimentación y observación, donde adquiere nociones que le ayudaran a comprender el mundo y a cimentar todo el aprendizaje posterior, es un espacio básico para la adquisición de hábitos, normas que permitirán una sana convivencia con los demás, donde el aprendizaje está regido por la calidez, la

seguridad y el juego cumple una función primordial con respecto a la coordinación de movimientos corporales, control de desplazamientos, direccionalidad, coordinación viso motriz y lateralidad, ya que son experiencias que implican la exploración, el desarrollo de las aptitudes y nociones para desarrollar el esquema corporal.

En este contexto es necesario el diseño y aplicación de guías de aprendizaje que contengan actividades lúdicas que den prioridad a las actividades de tipo intelectual, procedimental y actitudinal, permitiendo desarrollar habilidades y destrezas en los niños que a su vez, favorezcan el fortalecimiento de la lateralidad mediante la participación activa; haciendo realidad el protagonismo de cada individuo en su propio aprendizaje y además que se sienta participe de las actividades que se ejecutan dentro y fuera del aula.

Una guía para el desarrollo corporal permite a los niños integrarse en situaciones teóricas y actividades prácticas, que con la orientación del maestro favorece a una comprensión más real y significativa, que promueve la interacción con los materiales y compañeros, ofrece sugerencias oportunas para posibilitar el aprendizaje significativo, crea situaciones de evaluación continua y formativa

La guía para el desarrollo corporal de los niños es muy útil y beneficiosa, ya que permite a las maestras parvularia, la utilización de este documento la misma que contendrá diferentes aspectos relacionados con el desarrollo corporal con ejercicios de acuerdo a la edad y una gran variedad de juegos para que los niños aprendan de manera autónoma y alegre donde se incluyen técnicas con órdenes precisas, contemplan imágenes ilustrativas lo que hace de este recurso un material de información para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño.

Todo juego es una actividad libre, ya que el niño está en capacidad de decidir si participa o no, implica competencia, genera orden, establece reglas, puede acrecentar la autodisciplina y las capacidades de autonomía, en la medida que va adquiriendo confianza en sí mismo a través de experiencias de buen éxito, creando una interacción con los compañeros dando la oportunidad al niño de distinguir la realidad

de la fantasía, lo que le permite conocer su mundo, preparándolo así para resolver sus problemas.

El juego es un medio de auto – expresión, le permite descargar tensión y dar salida a su destructividad de modo aceptable , por medio del juego puede experimentar, explorar y probar ideas, cuando el niño juega, averigua cosas acerca de la gente y aprende a vivir con ella. Así, cuando más se compromete a un niño en di diversas actividades estimulantes, mayor será su desarrollo mental y físico, enriquecido por ocupaciones absorbentes y satisfactorias.

Del juego surgirá:

- Mayor curiosidad y descubrimiento.
- Un propósito e iniciativa.
- Una mejor calidad de concentración.
- Desarrollo del habla y la confianza.
- Habilidad de manipulación, lectura y números.

OBJETIVO

La aplicación de las actividades planificadas en este guía tiene como objetivos los siguientes:

Proporcionar a los niños y niñas gozo, diversión, entusiasmo, creatividad, al ejecutar distintos juegos y rondas, al reproducir canciones, poemas, adivinanzas, al presentar sus trabajos.

Utilizar estos ejercicios con el fin de desarrollar en los niños su expresión corporal; es decir, que pueda comunicarse a través de su cuerpo con el mundo que le rodea.

Desarrollo de la propuesta

Partiendo de la fundamentación teórica y el diagnóstico realizado se estructuró una guía de actividades lúdicas para el desarrollo corporal mediante la metodología juego trabajo que ayudará a los niños a sentir la alegría de vivir tratando de reducir el

stress y aumentar la diversión en las relaciones diarias para aprender de forma significativa mediante la acción orientadora del maestro.

La elaboración de una guía de actividades para desarrollar la corporal por sus características constituye un aporte a mejorar la calidad de la educación a través del aprendizaje basadas en el juego, constituye un recurso que ayuda al maestro a realizar con sus estudiantes una serie de ejercicios para fortalecer el esquema corporal y una progresiva diferenciación nocional de izquierda-derecha y percepción espacial mediante técnicas, rondas, actividades prácticas con lenguaje claro y sencillo e imágenes adecuadas a la edad del niño.

La guía se elaboró tomando como referente leyes, principios y normas sobre educación inicial, destaca como parte estructural fundamentos, estrategias, metodológicas y técnicas con actividades altamente organizadas para niños de este nivel. A continuación se detalla la propuesta.

ACTIVIDAD # 1 EL PATIO DE MI CASA



OBJETIVO: Desarrollar la motricidad gruesa y el movimiento de sus diferentes extremidades. Afirmar la sensación auditiva e inicial el pequeño en la intuición del sentido del ritmo y lo relaciona con el movimiento.

MATERIALES:

DESCRIPCIÓN:

“El patio de mi casa es muy particular. Cuando llueve se moja como todos los demás. Agáchate y vuélvete agachar .Que las agachaditas no saben bailar H, I, J, K, L, M, A, que si tu no me quieres, otro novio me querrá. (BIS)

DESARROLLO:

Los jugadores forman un círculo, se agarran de las manos y giran alrededor de un jugador que ha quedado en el centro.

EVALUACIÓN: Observar si el niño desarrolla con facilidad los diferentes movimientos del cuerpo.

ACTIVIDAD # 2 EL LOBO



OBJETIVO: Ayuda al desarrollo motriz grueso, lenguaje, atención a dominar sus movimientos psicomotores.

MATERIALES: Patio de la escuela.

DESCRIPCIÓN: juguemos en el bosque hasta que el lobo este, si el lobo se levanta entero nos comerá.... Ya está lobito, me estoy levantando.

Así sucesivamente se repite la introducción, lo que cambia es la respuesta del lobo:

- Me estoy lavando los dientes.
- Me estoy peinando.
- Fui a hacer las compras.
- Me estoy bañando

DESARROLLO:

En este juego las niñas y los niños se cogen de la mano y hacen un círculo, van dando vueltas y cantando la canción, en el centro del círculo se pone un niño (a), que hace de lobo, quien responde la pregunta hecha por los niños y cuando dice que ya está. Todos los niños que conforman el círculo corren y el lobo los persigue.

EVALUACIÓN: Observar la atención y el interés que prestan los niños al momento de la realización de la actividad.

ACTIVIDAD # 3 EL MARINERO



OBJETIVO: Mejora el control psicomotor descubriendo y conociendo su propio cuerpo, acompañada del lenguaje verbal , promoviendo el desarrollo de auto concepto, el esquema corporal, la coordinación, el equilibrio, la concepción del espacio, la concentración. Ejercita y fortalece las extremidades, compara experiencias y establece vínculos afectivos.

MATERIALES: CD, grabadora, espacio adecuado para el desarrollo de esta actividad.

DESCRIPCIÓN:

El marinero baila, baila, baila. El marinero baila, baila, baila con el dedo, dedo, dedo así baila el marinero.

El marinero baila, baila, baila. El marinero baila, baila, baila con el dedo, dedo, dedo así baila el marinero.

El marinero baila, baila, baila. El marinero baila, baila, baila con el hombro, hombro. Con el codo, codo. Con el dedo, dedo, dedo así baila el marinero.....

DESARROLLO.

A través del ritmo de la canción los niños y niñas bailan e imitan los diferentes movimientos corporales.

EVALUACIÓN: Conocer si el niño y niña diferencian las diferentes partes del cuerpo.

ACTIVIDAD # 4 LA GALLINA CIEGA



OBJETIVO: Desarrollar la motricidad gruesa, lenguaje oral, desplazamiento y orientación espacial.

MATERIALES: Un pañuelo o trapo, espacio adecuado para el desarrollo del juego.

DESCRIPCIÓN: Se elige un jugador para que haga de gallina, se ubica en el centro con los ojos vendados. El resto de jugadores se colocan alrededor del que se la queda en el centro.

DESARROLLO:

Se hace un círculo, en el centro se coloca a un niño con los ojos vendados el mismo que trata de atrapar a un jugador. Cuando un jugador lo atrapa, este niño pasa hacer la gallina ciega y se reinicia el juego

EVALUACIÓN: Observar si el niño se desplaza de un lugar a otro con facilidad o presenta dificultad para la realización de esta actividad.

ACTIVIDAD # 5 EL GATO Y EL RATON



OBJETIVO: Ayuda a los niños a desarrollar la motricidad gruesa y el movimiento de las diferentes partes del cuerpo.

MATERIALES: Lugar adecuado para el desarrollo de la actividad, como el patio de la escuela.

DESARROLLO:

EDUCADORA: Ratón, ratón!

NIÑO: ¿Qué quieres gato ladrón?

EDUCADORA: ¡Comerte quiero!

NIÑO: ¡Cómeme si puedes!

EDUCADORA: ¿Estás gordito?

NIÑO: ¡Hasta la punta de mi rabito.

PROCEDIMIENTO: Un grupo de niños(as) hacen un círculo tomados de las manos van dando la vuelta y en el centro queda un niño o niña el que hace de ratón, y otro niño o niña que se queda afuera que hace de gato y corren alrededor hasta que lo atrapan y así participan otros niños y así sucesivamente sigue el juego.

EVALUACIÓN: Observar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños participantes.

ACTIVIDAD #6 LAS ESCONDIDAS



OBJETIVO: Desarrollar la motricidad gruesa, lenguaje, como como también el desplazamiento y el movimiento de las diferentes partes del cuerpo

DESCRPCIÒN: Se designa a un niño para que sean quien busque y el niño empieza a contar hasta 10 y luego busca a sus compañeros.

DESARROLLO: Se forman dos grupos de jugadores. El primero se esconde, la otra busca, luego el niño cuenta los números y sale a buscar a los otros niños. Cuando todos los niños han sido descubiertos se empieza nuevamente el juego.

EVALUACIÒN: Observar si el niño se integra con facilidad y realiza el desplazamiento de un lugar a otro.

ACTIVIDAD # 7 LA SILLA MUSICAL



OBJETIVO: Desarrollar la motricidad gruesa y la atención individual y de grupo de niños y niñas.

MATERIALES: Sillas, grabadora.

DESCRPCIÒN: Se disponen tantas sillas como niños haya menos una. Se disponen en círculo o bien juntas respaldo con respaldo en el centro de la habitación. Y hay que tener música para el desarrollo del juego

PROCEDIMIENTO: Cinco niños están sentados, cada uno con su silla, formando un círculo, de tal manera que queden espalda con espalda. Luego la maestra pone música y retira una silla, detiene la música; y el niño o la niña que no se sentó salen del juego.

EVALUACIÒN: Observar la agilidad de los niños a través del baile.

ACTIVIDAD # 8 FRENTE A FRENTE



OBJETIVO: Desarrollar los reflejos y la coordinación motora.

PROCEDIMIENTO: Los niños se disponen en parejas y se colocan frente a frente, con las manos sobre las rodillas, así esperan la señal de inicio de la dinámica que la dará la docente, la misma que consistirá en tocar con las manos las rodillas descubiertas del compañero y tratar de evitar que el otro compañero toque las suyas. Cada vez que un participante consigue el objetivo, se anotara un punto.

EVALUACIÒN: Observar cómo se relacionan los niños.

ACTIVIDAD # 9 LA CARRERA MAS LOCA



OBJETIVO: Desarrollar la motricidad gruesa y la coordinación de las diferentes partes del cuerpo y las capacidades expresivas.

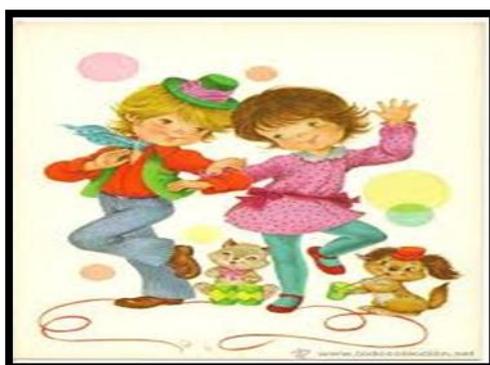
MATERIALES: Patio de la escuela.

DESARROLLO: Se traza una línea de salida y otra de llegada. Los participantes se ubican en la línea de salida y avanzan hacia la otra línea de llegada. El niño puede llegar a la meta de las diferentes maneras como la docente lo indique ya sea gateando, de puntillas, etc.

PROCEDIMIENTO: El educador indica la salida de los participantes con la orden ¡SALTO DEL CANGURO! Y todos los participantes se dirigen hacia el lugar indicado previamente por la docente generando pequeños saltos como un canguro, hasta que el docente cambia la orden por arrastrarse o gatear en donde los alumnos tendrán que llegar de la manera indicada.

EVALUACIÓN: Observar el nivel de coordinación de las diferentes partes del cuerpo.

ACTIVIDAD # 10 EL BAILE DEL FESTEJO



OBJETIVO: Desarrollar la expresión corporal, la capacidad de tomar decisiones, el autoestima, potenciar el desarrollo personal.

MATERIAL: CD, grabadora, música suave y lenta, música rápida y alegre.

DESARROLLO: En esta actividad de baile se ejercita la improvisación y la libertad de movimientos.

ROCEDIMIENTO: Los niños se ubican en el centro y la docente les indica que van a bailar al ritmo de la música si la música se detiene los niños deben quedarse inmóviles y si la música vuelve a sonar ellos deben seguir bailando y si la música es alegre los niños empiezan a reír y divertirse al ritmo de la música.

EVALUACIÓN: Observar el nivel de participación de los niños.

ACTIVIDAD # 11 A LA VÍBORA DE LA MAR



OBJETIVO: Desarrollo de la motricidad gruesa, lenguaje, gestos, fuerza física-motriz, ayudándole al niño a desenvolverse por sí mismo y que conozca sus preferencias.

MATERIALES:

DESARROLLO: A la víbora, víbora de la mar por aquí podrá pasar el de adelante corre mucho y el de atrás se quedara, se quedara.

PROCEDIMIENTO: Se toman de la mano dos niños entre si nombrándose cada niño con su fruta favorita sin que los demás escuchen mientras el resto de niños pasan por debajo, de los brazos el niño que queda al último al concluir la canción se

le pregunta de forma discreta que fruta desea, según lo que desea se va colocando detrás de cada niño.

EVALUACIÓN: Observar el desarrollo de la motricidad gruesa y como hacen los niños el desarrollo de la actividad.

ACTIVIDAD # 12 CONOSCAMOS NUESTRO CUERPO



OBJETIVO: Desarrollar la observación, la atención, la concentración, estimular la participación.

MATERIALES: un lugar adecuado para el desarrollo de la actividad

DESARROLLO: Los niños formaran un círculo y la docente se ubicara en el centro para dirigir el juego.

PROCEDIMIENTO: La docente comienza la dinámica tocándose una parte del cuerpo nombra otra diferente con la frase “ESTA ES MI.....” y menciona la parte del cuerpo y los niños van tocándose las partes del cuerpo que la docente señala y de esta manera identificaran cada una de las partes del cuerpo.

EVALUACIÓN: Como es el nivel de participación de los niños y el nivel de atención.

ACTIVIDAD # 13 EL GATITO CIEGO



OBJETIVO: Desarrollo de la motricidad gruesa e identificación de sus compañeros.

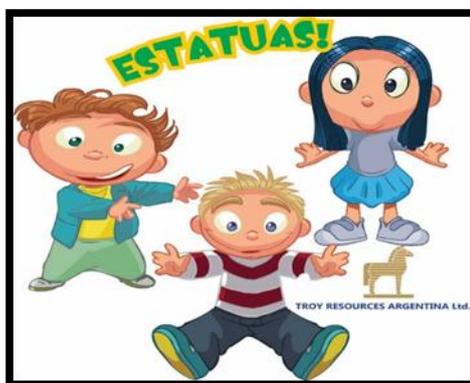
MATERIALES: Pañuelo

DESARROLLO: Se designa a un jugador para hacer de gatito ciego; éste sale fuera y se le vendan los ojos. Mientras tanto los demás jugadores cambian de sitio entre sí y se vuelven a sentar.

PROCEDIMIENTO: Los participantes forman un círculo y un niño se vendará los ojos para hacer de gato la maestra dirige le juego, cambiando de ubicación a los niños y el niño que esta vendado toca la cabeza de uno de sus compañeros y dice el nombre de quien es el compañero que toco.

EVALUACIÓN: El nivel de dificultad que presente el niño al momento de identificar a sus compañeros.

ACTIVIDAD # 14 LAS ESTATUAS



OBJETIVO: Desarrollo del equilibrio y el tono muscular

MATERIALES: Grabadora, CD.

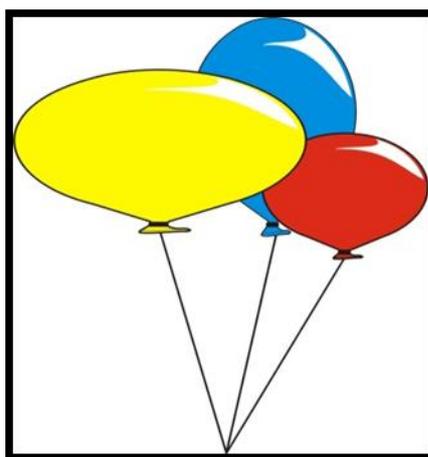
DESARROLLO: Se selecciona a los niños que participarán y se colocará la música con volumen suficiente para que bailen sin parar.

PROCEDIMIENTO: consiste en que los niños y niñas empezarán a bailar la música que suena en ese momento y luego deberán detenerse cuando el encargado apague el sonido. El ganador del juego de las estatuas será aquél invitado que se

quede quieto y no realice ningún movimiento hasta que lo indique el organizador. A medida que las canciones avancen, los niños empezarán a cometer errores y por lo tanto, serán eliminados.

EVALUACIÓN: Observar el desarrollo de equilibrio que tienen los niños mediante el baile.

ACTIVIDAD # 15 LA BATALLA DE LOS GLOBOS



OBJETIVOS: Fomentar la libertad de movimiento y la competencia.

MATERIALES: Globo.

DESARROLLO: Cada niño deberá tener un globo

PROCEDIMIENTO: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo.

EVALUACIÓN: Observar el nivel de competencia de los niños a través de los movimientos de las diferentes partes de su cuerpo

ACTIVIDAD # 16 DESCUBRIENDO MIS PIES.



OBJETIVO: Lograr observar, distinguir, explorar y comprobar forma, textura, temperatura y movimientos de pie propios y del otro. Lograr variedad de movimientos y el reconocimiento de similitudes y diferencias con sus compañeros.

MATERIALES:

DESARROLLO: Los niños se sacan los zapatos y calcetines para la realización de esta actividad.

PROCEDIMIENTO: Los niños y niñas se agrupan en tríos, se sacan el calzado y sus calcetines y los dejan a un lado. Cada niño y niña mira y reconoce sus pies y piernas, luego toca partes duras, huesos y músculos, pies y textura, temperatura y tamaño; hacen lo mismo con sus compañeros de trío. Todos cuentan que lugares o cosas pisaron con sus pies durante el día. Luego hacen un encuentro de los seis pies, acostados decúbito dorsal con los pies y piernas hacia arriba, moviéndolos al compás de una canción.

EVALUACIÓN: Lograr que los niños diferencien las diferentes partes del cuerpo y se conozcan así mismo

ACTIVIDAD # 17 JUGUEMOS A LOS MEDIOS DE TRANSPORTE.



OBJETIVOS: Estimular la creatividad e imagineros de los párvulos, representando roles, desde su visión personal de las cosas.

PROCEDIMIENTO: La educadora incentivara por medio de una canción a los niños y niñas para jugar a realizar diferentes medios de transporte, cantando con alegría, preguntando a los niños y niñas, ¿vamos a ser un tren?, ¿un auto? ¿Una bicicleta?, ¿lo representamos?, ¿qué ruido hacemos?, decimos alguna característica de este medio de transporte.

EVALUACIÓN: Descubrir el nivel de imaginación de los niños a través del cumplimiento de roles

ACTIVIDAD # 18 EL PASEO DE LA FAMILIA CONEJO



OBJETIVO: lograr desplazamientos guiados por la educadora, y desplazarse libremente, coordinando el oído con los movimientos.

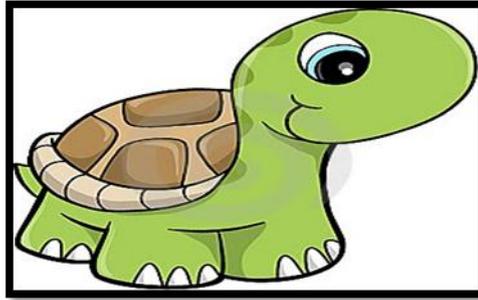
MATERIALES: Patio de la escuela.

DESARROLLO: La maestra es quien hace de mama coneja para guiar el juego.

PROCEDIMIENTO: La maestra camina por todo el patio con el grupo, ella representa a la mamá coneja y pasea con sus conejitos (niños y niñas); esta mama, teme que sus conejitos se pierdan, y cada vez que oigan una palmada, los niños, deberán correr a sentarse alrededor de ella o rodearla.

EVALUACIÓN: Observar el nivel de coordinación del oído con los movimientos

ACTIVIDAD # 19 “CARRERA DE TORTUGAS”



OBJETIVO: Desarrollo psicomotor y desarrollo corporal

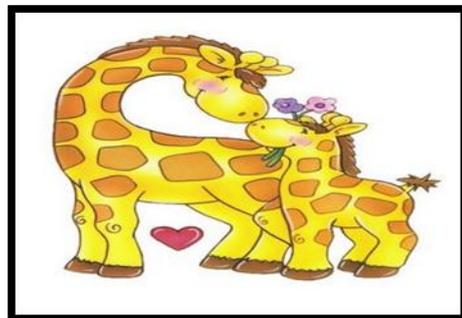
MATERIALES: Almohadón o almohada pequeña para cada participante, patio de la escuela

DESARROLLO: La docente es quien dirige el juego

PROCEDIMIENTO: Se debe delimitar el trayecto de la carrera. Todos los participantes deben tener una almohada pequeña. Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora.

EVALUACIÓN: Observar el desarrollo corporal de los niños a través de esta actividad.

ACTIVIDAD # 20 JIRAFAS Y SAPITOS”



OBJETIVO: Desarrollo motor

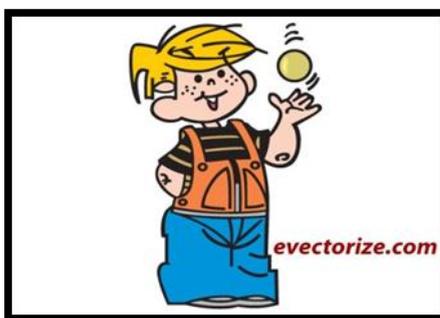
MATERIALES: Patio de la escuela

DESARROLLO: La docente da la explicación en que consiste el juego

PROCEDIMIENTO: Los niños se ubican detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada. A la señal, parten corriendo sobre la punta de los pies, teniendo los brazos estirados hacia arriba. Los seis primeros en alcanzar la línea de llegada ganan el juego. Es necesario que los niños hagan todo el recorrido en la posición combinada; estando permitido sólo dar un salto para trasponer la línea final. En la repetición del juego, la carrera se hace con todos los niños agachados, manteniendo las rodillas flexionadas durante todo el recorrido.

EVALUACIÓN: Nivel de desarrollo corporal

ACTIVIDAD # 21“LANZAR LA PELOTA”



OBJETIVO: Nivel de Desarrollo corporal.

MATERIALES: Al aire libre o espacio cerrado, cajas de diferentes materiales y pelotas

DESARROLLO: Se organiza los grupos con un mismo número de integrantes y las cajas se las ubica con anterioridad.

PROCEDIMIENTO: Se les propone a los niños/as organizar pequeños equipos para jugar. Frente a cada equipo se coloca una caja a una distancia 15 – 20 cm para lanzar la pelota. Se estimulan a los niños/as para que traten de introducir la pelota en la caja. Los lanzamientos se realizarán de diferentes formas, a la señal del maestro se dará inicio al juego. Gana el equipo que más pelotas introduzca en la caja.

EVALUACIÓN: Medir el desarrollo corporal de los niños.

ACTIVIDAD # 22 UN FANTASMA



OBJETIVO: Manipulación de objetos que favorecen el descubrimiento de diferentes posiciones y direcciones, y de los conceptos "dentro" y "fuera"

MATERIAL: Una tela grande y música.

DESARROLLO: La docente conduce el juego y da las indicaciones.

PROCEDIMIENTO: El educador extiende la tela en el centro del terreno de juego.

Los participantes están sentados en un extremo. Se levantan y rodean la tela. A una orden del educador, la agarran y la levantan medio metro del suelo.

¡Sin soltar la tela!

Cuando la música suena, los niños se mueven con la tela por todo el lugar. Al parar la música, se esconden rápidamente debajo del tejido, agachados. Cuando vuelve a sonar la música, caminan con la tela en la espalda

ACTIVIDAD # 23 LOS NIÑOS GIGANTES



OBJETIVO: Por medio de la manipulación de objetos, favorecer la comprensión de las diferencias espaciales.

DESARROLLO: Se forman dos grupos de igual número de niños y la docente dirige el juego.

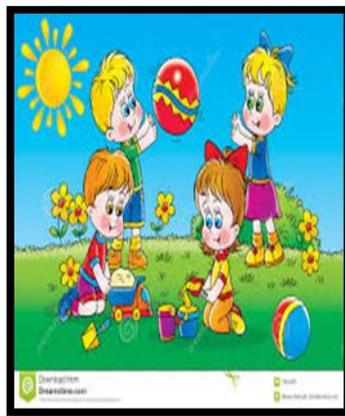
PROCEDIMIENTO: Se coloca una silla para cada niño, una al lado de otra. A una orden del educador, los de un grupo se dirigen a las sillas y se sientan en ellas 9.

Los del otro equipo se sientan en el suelo, cada uno de ellos delante de un compañero sentado en la silla. A una nueva orden, los niños sentados en las sillas se colocan de pie sobre ellas.

¡De pie en la silla!

Sigue el juego intercambiándose las acciones. El segundo grupo hace lo que ha hecho el primero, siempre siguiendo los mismos pasos.

ACTIVIDAD # 24 LOS NIÑOS BANDERA



OBJETIVO: Tomar conciencia de la simetría que se desarrolla a ambos lados de un eje imaginario.

MATERIAL: Pintura de dedos de distintos colores y un espejo grande, espacio: amplio.

DESARROLLO: Se forman parejas en un espacio amplio que puede ser el patio.

PROCEDIMIENTO: Los niños de cada pareja se sientan, dispersos por el espacio de juego, uno delante de otro. El educador entrega a cada pareja dos botes de pintura de dedos de distintos colores. Cada niño de la pareja pinta, con los dedos, la mitad de la cara de su compañero de un color y la otra mitad del otro color. Cuando todas las parejas ya tienen la cara pintada, se dirigen al espejo y observan cómo la cara ha quedado dividida en dos partes aproximadamente simétricas. ¡Observemos bien las dos partes de la cara!

ACTIVIDAD #25 ¿A QUE NO ME TOCAS?



OBJETIVO: Trabajar el reconocimiento de las partes del cuerpo y desarrollar el sentido del tacto.

Material necesario: Un pañuelo por pareja, para vendar los ojos. Patio de la escuela.

DESARROLLO: Se forman parejas para el desarrollo de la dinámica.

PROCEDIMIENTO: Los niños se distribuyen por parejas y se dispersan por el espacio de juego. A una orden del educador, un componente de cada pareja pasa la mano suavemente por el cuerpo de su compañero, desde la cabeza hasta los pies. Después, el otro realiza la misma acción. Seguidamente, el responsable venda con un pañuelo los ojos de un miembro de cada pareja.

¡Ahora sin ver nada!

Se repiten las mismas acciones, pero con los ojos vendados.

ACTIVIDAD # 26 BOTAR LA BOTELLA



OBJETIVO: Es que los atacantes traten de botar la botella que se encuentra en el centro del círculo menor, arrojando las bolas (+5), sin entrar al círculo exterior.

MATERIALES: 1 botella plástica, unas 5 bolas de papel u otro material liviano, no duro.

DESARROLLO: La docente dirige el juego.

PROCEDIMIENTO: Se forman dos círculos concéntricos, el menor de +-3 metros de radio y el mayor de +-5 metros de radio. En el espacio formado por los dos círculos se coloca el equipo defensor y fuera del círculo mayor se ubica el equipo atacante.

Las defensas deben impedir que esto ocurra usando todo su cuerpo, sin entrar en el círculo interior, tratando de arrojar lo más lejos posible las bolas que cojan.

ACTIVIDAD # 27“CANICAS”



OBJETIVO: Desarrollar precisión, atención.

MATERIALES: canicas y patio de la Escuela

DESARROLLO: El juego puede realizarse con un número de 6 integrantes o más.

PROCEDIMIENTO:

1. Se hace un hoyo en el suelo
2. se lanza las canicas con el dedo corazón desde un lugar acordado

3. Intentando meterlas en el agujero.
4. El que lo conseguía se quedaba con las canicas de los demás.

ACTIVIDAD # 28 SEGUIR EL CAMINO”



OBJETIVO: Favorecer la memoria visual.

MATERIALES: 5 o 6 objetos (aros, pelotas, panderetas, etc.)

DESARROLLO: según la edad de los niños se puede colocar más juguetes o repetirlos. Por ejemplo, empieza visitando el objeto uno luego el dos después el tres y después retroceder al dos otra vez, repite el tres va al 4, al 5 y al final al 1. Este juego no es fácil ya que requiere mucha memoria visual, por lo que se debe empezar siempre de la manera más simple y tener en cuenta siempre la edad de los niños.

PROCEDIMIENTO:

- 1) Se distribuyen los objetos por el suelo formando una circunferencia, Separados lo suficiente para que se pueda pasar entre ellas
- 2) Se divide la clase en dos grupos, A y B, y sus miembros se numeran.
- 3) El grupo A debe improvisar el camino y el grupo B debe recordarlo para seguirlo después.
- 4) El primer jugador del grupo A empieza su marcha por entre los objetos, por detrás de uno, por delante del otro, rodeando el tercero.... Hasta llegar al último. Entonces vuelve al lugar de inicio.
- 5) Inmediatamente el primero del grupo B sale y debe hacerle mismo recorrido. Si no recuerda todo el trayecto, le pueden ayudar sus compañeros de grupo.

ACTIVIDAD # 29 “CAJAS DE COLORES”



OBJETIVO: Estimular la memoria discriminando colores.

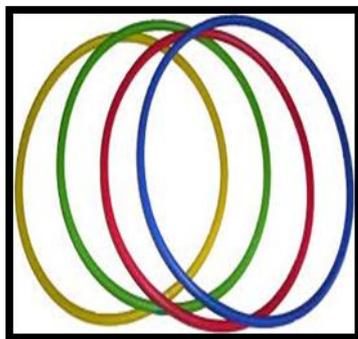
MATERIALES: Cajas de colores y objetos como tablitas, cubos, etc.

DESARROLLO: La docente es quien forma los grupos y guía el juego

PROCEDIMIENTO:

1. Se colocan en una mesa 6 cajitas de distintos colores.
2. En otra mesa habrá objetos de los mismos colores de las cajas.
3. Los niños deberán colocar los objetos dentro de las cajitas correspondientes según el color.

ACTIVIDAD # 30 “CAMBIARSE EL ARO”



OBJETIVO: Desarrollar la atención auditiva y memoria

MATERIAL: Un aro por niño y pandero

DESARROLLO: Antes de realizar el juego es conveniente practicar el movimiento. De hacer rodar el aro con una mano y la otra

PROCEDIMIENTO:

- 1) Los niños se colocan en círculo mirando en Dirección contraria a las agujas del reloj.

- 2) Se entrega un aro a cada niño y este lo mantiene con la mano derecha fuera del círculo.
- 3) Cuando el educador frota el pandero, los niños hacen girar el aro en el suelo sobre sí mismo.
- 4) Cuando el educador percute 4 golpes en el pandero, los niños dejan libre su aro y van a recoger el aro de su compañero de adelante
- 5) Si el aro se resuelve completamente se cambia de Dirección y se hace girar el aro con la mano izquierda.

j. BIBLIOGRAFÍA

- AYORA, Amable, Los test de Psicología Infantil, aplicable de 2 a 6 años, Loja. Ecuador. 2010.
- BARTOLOMÉ, Rocío. GARRÍS, Nieves. PASCUAL, Cristina. GARCÍA Mercedes.
- BLÁZQUEZ, D. ORTEGA, E. La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. Editorial Cincel. España. 1984.
- CALERO, Mavilo. Educar Jugando. Lima. Perú. 1998.
- CALERO, Mavilo. Educar jugando. Lima. Perú. 1998.
- DAVISON, G. NEALE J. Psicología de la conducta anormal. México. Limusa. 1980
- C. V. Gran Libro de la Maestra Preescolar. Ediciones. Euro .México. S.A.
- GARCÍA, C. El nuevo paradigma del retraso mental, afinidades y diferencias con versiones anteriores. 1999
- GUIRAUD, P. El lenguaje del cuerpo. México. Fondo de cultura Económica
- ARGUELLO, Myriam. Psicomotricidad. 1era. Edición. Editorial Universitaria. Abya .Yala. Quito
- V. Cómo enseñar a pensar a los niños. Preescolar. México 2007.

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÀREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACION PARVULARIA

TEMA:

“GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL INICIAL DOS PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÈ ANTONIO EGUIGUREN “LA SALLE” PERIODO SEPTIEMBRE 2013-JULIO 2014”

Proyecto de Tesis previa la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia

AUTORA:

Ruth Elizabeth Matailo González

ASESOR:

Dr. Mg. Sc. César Antonio León Aguirre.

LOJA - ECUADOR
2015

a. TEMA

“GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL INICIAL DOS PARALELO”A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÈ ANTONIO EGUIGUREN “LA SALLE” PERÌODO SEPTIEMBRE 2013-JULIO 2014.”

b. PROBLEMÁTICA

El presente trabajo es con el propósito de realizar un proyecto de titulación teórico-práctico que lleva como tema: “GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL INICIAL DOS PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÈ ANTONIO EGUIGUREN “LA SALLE” PERÌOSO SEPTIEMBRE 2013-JULIO 2014.” El mismo que destaca la importancia en la expresión corporal por medio de una variedad de juegos sustanciales para reforzar la enseñanza de los diferentes contenidos según el programa curricular del nivel inicial.

Las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano. Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora. En este elemento existe la alternancia entre la seriedad, que implica el compromiso y la responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje. Ambos aspectos son tanto de importancia social como académica y, si la actividad lúdica se realiza tomando estos en consideración, con miras a lograr un equilibrio entre ambos (seriedad-goce), se dotará al niño y niña de herramientas que le proporcionaran un equilibrio emocional y lo prepararán para enfrentar con criterios sólidos su tránsito por la vida, convertidos en adultos bien adaptados.

En consecuencia, en la Educación Inicial se establece la necesidad de emplear el juego como una herramienta lúdica de aprendizaje ya que el mismo proporciona al niño y la niña la oportunidad del construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación, es necesario utilizar el juego, los juguetes, la actividad lúdica y la ludoteca, como elementos básicos en el proceso educativo formal. A este respecto, Dávila (2003), expresa que: “Todo niño tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas que probablemente utilizará en la vida; tiene derecho a vivir naturalmente felizmente y plenamente; el progreso humano depende del desarrollo de cada uno a su plena capacidad; el bienestar de la sociedad humana requiere el desenvolvimiento de una fuerte conciencia social en cada individuo” (p.18)

En síntesis, la actividad lúdica es importante porque el niño y niña pone en manifiesto una gran cantidad de emociones y al mismo tiempo influye en el desarrollo integral; puede considerarse como una actitud a la que va unida un cierto grado de elección y una ausencia de coacción por parte de las formas convencionales de usar objetos, materiales o ideas, en ello reside su conexión con el arte y las diferentes formas de creación. La actividad lúdica es el motor que impulsa la evolución de los mismos durante el periodo sensorio motor de desarrollo de la inteligencia las denominadas reacciones circulares; más adelante la misma adquiere una forma simbólica y constituye un vehículo de expresión y superación de los conflictos.

La expresión corporal es un medio didáctico, es una forma básica de comunicación, en donde interviene el movimiento y está presente en las diferentes etapas de la vida y de manera especial en la infancia. Ya que de esta manera favorece los procesos de aprendizaje, estructura del esquema corporal construye una apropiada imagen de sí mismo, mejora la comunicación y desarrolla la creatividad de una manera natural y libre a través de su cuerpo.

El juego es una actividad física y mental inherente en el desarrollo del niño, su importancia radica en el niño por que aprende y brinda la oportunidad de cultivar sus facultades, habilidades y destrezas, lo que le permite al niño expresarse con mayor seguridad y confianza en sí mismo a través de la expresión corporal mediante el juego.

Es importante tomar en cuenta la utilización de actividades lúdicas como medio para el desarrollo corporal de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE” de la ciudad de Loja la misma que tiene la siguiente reseña histórica: El 21 de Octubre de 1907, se funda nuevamente la escuela con 300 alumnos. Asimismo, y luego de pasar por algunas dificultades, los Hermanos aceptan impartir la educación media en la ciudad de Loja en el Colegio “La Dolorosa”, hasta fundar el Colegio “La Salle”, el cual gracias al apoyo del Congreso y otras Instituciones, comienza a funcionar con el Primer curso en 1963, bajo la regencia de Hno. Rector Juan Nepomuceno (Luis Santander).

“Al año siguiente, las autoridades eclesiásticas urgen a los Hermanos de La Salle para que se hagan cargo del Colegio “La Dolorosa” ante el retiro de los Padres Lazaristas del Seminario. Aceptadas las condiciones durante algunos años, los Hermanos regentarán dicho establecimiento”.

Actualmente, la Comunidad Educativa José Antonio Eguiguren “la Salle” es un centro educativo de tipo particular-católico, ubicada en el sector centro oriental urbano de la ciudad de Loja, a orillas del río Zamora y cuenta con 1684 alumnos, distribuidos en sus dos secciones: 1393 en la sección matutina y 291 en la sección vespertina.

CROQUIS DEL CENTRO



Con el proceso de recopilación de la información realizada mediante la aplicación de varios instrumentos: Historia clínica, encuesta a la docente y ficha de observación que permitieron analizar y determinar que los niños de nivel inicial 2 “A” de la UNIDAD EDUCATIVA JOSE ANTONIO EGUIGUREN “LA SALLE “ presentan dificultades en la realización de las diferentes actividades lúdicas que les permiten el desarrollo corporal, este problema se presenta debido a la falta de utilización de actividades lúdicas por parte de la docente, falta de estimulación de la misma y la utilización de estas actividades como método de enseñanza y aprendizaje de los niños lo cual les permitirá aprender con mayor facilidad y lograr socializarse con sus demás compañeros lo que ha servido para la formulación de la presente problemática y sobre la base de interés de conocimiento para planificar el presente proyecto de intervención social considero pertinente priorizar los siguientes sub-problemas prioritarios en el presente trabajo.

Falta de estimulación en la motricidad gruesa

Poca utilización de actividades lúdicas por parte de la docente

Falta de interés en los padres en estimular al niño al desarrollo corporal.

Falta de estimulación de motricidad fina

c. JUSTIFICACIÒN

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturales se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad

La actividad lúdica en la educación inicial es fundamentalmente libre, porque cuando los pequeños juegan lo hacen por placer, precisamente por el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad. Este elemento se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros espaciales y temporales diferentes de los impuestos de la rutina diaria. Por ello se realiza según una norma o regla siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente crea orden; se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia que se convierte en un gran instrumento socializador.

En todo caso, la exigencia de las actividades lúdicas de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Dicha exigencia viene determinada, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no se puede dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por la misma y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir y de experimentar que aparece muy ligada a esta actividad infantil siendo un aspecto vital la motivación porque es la explicación del porqué de las acciones.

De ahí la importancia de la aplicación de una GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DOS PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO EGUIGUREN "LA SALLE" ya que a través del mismo los docentes de nivel inicial podrán impartir los aprendizajes a través de actividades como el juego que le permitirán al niño desarrollara habilidades y destrezas, así mismo como podrán expresarse de una manera más segura, asimismo podrán adquirir los conocimientos con más facilidad.

d. OBJETIVOS:

- Análisis de la fundamentación teórica de las actividades lúdicas y del desarrollo corporal de los niños y niñas del Nivel Inicial Dos
- Evaluar el desarrollo corporal de los niños y niñas del nivel inicial dos paralelo “A” de la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE” periodo septiembre 2013-julio 2014.
- Organizar un programa de actividades lúdicas para el desarrollo corporal en los niños y niñas del nivel inicial dos paralelo “A” de la Unidad Educativa José Antonio Eguigure “LA SALLE” periodo Septiembre 2013-julio 2014.
- Aplicar el Programa de actividades Lúdicas para el desarrollo corporal en los niños y niñas del nivel inicial dos paralelo “A” de la Unidad Educativa José Antonio Eguigure” LA SALLE” periodo Septiembre 2013-julio 2014.
- Validar la pertinencia de la guía de actividades lúdicas para el desarrollo corporal de los niños y niñas del nivel inicial dos paralelo “A” de la Unidad Educativa José Antonio Eguigure “LA SALLE” periodo Septiembre 2013-julio 2014.

ESQUEMA DEL MARCO TEORICO

CAPITULO I

1. ACTIVIDADES LÚDICAS

- 1.1 Concepto
- 1.2 Contribuciones de las actividades Lúdicas.
- 1.3 Tipos de actividades lúdicas
 - 1.3.1 El juego
 - 1.3.2 El juego Didáctico
 - 1.3.2.1.- Actividades Rítmicas
 - 1.3.3 El juego dramático
 - 1.3.4 EL Juego Simbólico
- 1.4 El juego y la Educación
 - 1.4.1 Funciones del juego
 - 1.4.2. Objetivos del juego

CAPITULO II

2. DESARROLLO CORPORAL

- 2.1 Concepto de expresión corporal
- 2.2 Características de Expresión Corporal.
- 2.3 Importancia de la expresión corporal
- 2.4 Objetivos de la expresión corporal
- 2.5 Beneficios de la expresión corporal
 - 2.5.1 Lenguaje corporal
 - 2.5.2 Lateralidad
 - 2.5.3 Desarrollo Corporal.
- 2.6 Desarrollo Psicomotor
 - 2.6.1 Motricidad Fina
 - 2.6.2 Motricidad gruesa

e. MARCO TEÓRICO

CAPITULO I

1. ACTIVIDADES LÚDICAS:

1.1 CONCEPTO: La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La Lúdica fomenta el desarrollo Psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

En consecuencia, en la Educación Inicial se establece la necesidad de emplear el juego como una herramienta lúdica de aprendizaje ya que el mismo proporciona al niño y la niña la oportunidad del construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación, es necesario utilizar el juego, los juguetes, la actividad lúdica y la ludoteca, como elementos básicos en el proceso educativo formal. A este respecto, Dávila (2003), expresa que: “Todo niño tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas que probablemente utilizará en la vida; tiene derecho a vivir naturalmente felizmente y plenamente; el progreso humano depende del desarrollo de cada uno a su plena capacidad; el bienestar de la sociedad humana requiere el desenvolvimiento de una fuerte conciencia social en cada individuo” (p.18).

En tal sentido, es evidente que el juguete es sí mismo es un instrumento vacío, que aunque tenga un potencial pedagógico en su concepción será mediante la actividad lúdica como podrá influir en desarrollo o en la formación de niños y niñas. Intrínsecamente el juguete no es educativo ni didáctico, pero los juegos que se realicen con ellos los calificaran de educativo a didáctico.

Por su parte Wallon (2000), señala que:

La actividad lúdica infantil es una ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, porque promueve momentos de alegría y le permite divertirse aunque no sea esto lo que busque, motivado a que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma según su edad y necesidades. (p. 5)

Este aporte conlleva a generar en el docente la necesidad de ofrecer de manera atractiva actividades en las que el niño y la niña se sientan con libertad de acción a través de la actividad lúdica, que le permitan expresar y ensayar cambios y por ende aprender a satisfacer su curiosidad, al explorar y experimentar en condiciones exentas de riesgo.

Mientras que, el docente de Educación Inicial utiliza diversas herramientas mediante las cuales estimula el desarrollo integral del niño y la niña lo que permite al mismo tiempo que ellos fomenten la capacidad de predecir los acontecimientos, organizar su tiempo al realizar sus actividades, relacionarse en forma efectiva y por ende fomentar su capacidad intelectual, todo esto, se fundamenta en los principios metodológicos que sustentan la Educación Inicial; donde se destaca lo lúdico como valor educativo, por considerarlo la actividad más completa, global y creativa que los mismos pueden realizar. Por lo tanto, es una actividad que los pequeños realizan espontáneamente, de tal forma que se pueda considerar que jugar es una necesidad a la que no pueden renunciar. La actividad lúdica es además un fin en sí misma. Para los discentes, la única razón que hay para jugar es el placer que encuentra jugando.

Definido el juego según el diccionario del Español actual citado por Matos (2002), como “acción y efecto de jugar; entendiéndose por jugar hacer algo para pasar el tiempo de forma activa y divertida, comprende cualquier actividad, competitiva o no, que se realiza exclusivamente con fines recreativos”. (p. 552.). En este sentido genérico, se utiliza de una manera más libre, su definición expresa la variedad de actividades lúdicas presentes en la sociedad: conjunto de cosas similares, juego de botones, de llaves, de herramientas, de cubiertos; conjuntos de efectos de valor estético que resulten de la combinación de algo, juego de naipes que se reparten a un jugador o en los deportes, cada una de las partes en las que se divide un partido: de manos, el que se basa en la habilidad manual: de palabras, uso equívoco, de palabras con fines lúdicos entre otros.

Cabe aclarar que, desde comienzo del siglo actual, se ha producido un cambio radical en las actitudes hacia las actividades lúdicas, como resultado de estudios científicos sobre cómo pueden contribuir estas al desarrollo de los niños y niñas. En lugar de considerarlas como una pérdida de tiempo, los científicos han señalado que constituyen una experiencia valiosa de aprendizaje.

Ahora bien Moyles (2002), afirma que “dentro de situaciones educativas, y en su menor forma, el juego no sólo proporciona un auténtico medio de aprendizaje sino que permite que unos adultos perspicaces e instruidos adquieren conocimientos, respeto a los niños y su necesidades”. (p.13). En el contexto de la Educación Inicial, esto significa que los procesos deben ser capaces de comprender en donde están los niños y niñas en su aprendizaje y en su desarrollo general, lo que a su vez indica a los educadores el punto de partida para la promoción de un nuevo aprendizaje, tanto en el campo cognitivo como el afectivo.

Se expresa por otra parte, que la función del docente es la de estimularles a descubrir y probar ese mundo. Al respecto Brown (2000), indica que los niños y niñas tienen gran parte de su vida dedicada a las actividades lúdicas cuyas actitudes a la vez permiten descargar sus energías, de igual forma las condiciones neuromusculares, así como educan las manos y la vista enfatizando el desarrollo social e intelectual porque los mismos toman parte con otros del grupo.

En líneas generales, las actividades lúdicas son una parte de la vida infantil aceptadas como algo natural es así como en este campo ha habido un cambio radical en cuanto a las actitudes relativas a su importancia para las adaptaciones sociales y personales de los niños y niñas tanto en su desarrollo como en lo serio y valioso de su valor pedagógica, ya que es a través de ellas que los educandos conocen el mundo que los rodea y recogen experiencias, ejercitan sus capacidades físicas e intelectuales, y al mismo tiempo, resuelven sus problemas sociales y de desarrollo, emplean y analizan sus energías, y al realizarlas con libertad favorecen su proceso de maduración.

Para Huizinga, citada por Dávila (2003):

El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. (P. 7).

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Es una estrategia de trabajo compleja, centrada en el alumno, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes.

La lúdica lo compara como una experiencia cultural según lo describe, El autor Colombiano Carlos Alberto Jiménez V. en la web 2 que dice: “la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica

Según Dávila (2003), María Montessori fue una de las primeras en utilizar juegos básicos y ejercicios lúdicos para desarrollar la discriminación perceptiva y táctil. Para ella, el juego es "una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida". (P. 9).

1.2 CONTRIBUCIONES DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Dentro de ese mismo enfoque, entre las contribuciones de las actividades lúdicas el desarrollo de los niños y niñas según Hurlock (2000), desarrollo físico: El juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos. También actúa como salida para la energía en exceso, que se acumula, hace que los niños estén tensos, nerviosos e irritables.

En cuanto, al fomento de las comunicaciones: el jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles. De igual forma es una salida para la energía emocional acumulada el juego les proporciona a los niños una salida para que liberen las tensiones que ejerce el ambiente sobre su conducta.

Por otra parte, el mismo autor, precisa que los juegos cooperativos coadyuvan a la expansión para las necesidades y los deseos: que no se pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas, se satisfacen a veces en los juegos. Es una fuente de aprendizaje ya que el juego ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; por medio de libros, la televisión o la exploración del ambiente que los niños o niñas no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela. En este mismo orden es un estímulo para la creatividad, pues mediante la experimentación de los juegos, los mismos descubren que al crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio.

Conviene anotar que, en los juegos los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones. Con respecto a las normas morales aun cuando los niños y niñas aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos.

Del mismo modo, contribuyen al aprendizaje de papeles sexuales apropiados: los niños o niñas descubren, en el hogar y la escuela, cuáles son los papeles sexuales aprobados. Sin embargo, se dan cuenta muy pronto de que deben aceptarlos también para convertirse en miembros del grupo de juegos. A partir de su ejecución se desarrollan rasgos convenientes de personalidad mediante los contactos con los miembros del grupo de coetáneos en los juegos, los mismos aprenden a ser cooperativos, generosos, sinceros, a tener un buen espíritu deportivo y a mostrarse agradables para otras personas.

Dentro de este mismo enfoque, la autora precitada señala las etapas en el desarrollo de las actividades lúdicas como sigue a continuación: hasta que los bebés tienen

cerca de tres meses de edad, sus juegos consisten primordialmente en mirar a las personas y los objetos y hacer intentos aleatorios para agarrar los que se les presentan. A partir de entonces, sus manos y sus brazos tienen suficiente control voluntarios para permitirles aferrar, sostener y examinar objetos pequeños. Después de que puedan arrastrarse, gatear o caminar, examinar todo lo que se encuentre a su alcance.

En esta perspectiva, la etapa de los juguetes: el manejo de juguetes comienza en el primer año y llega al punto culminante entre los cinco y seis años de edad. Al principio, los niños o niñas se limitan a explorar sus juguetes. Entre los dos y tres años, se imaginan que los juguetes poseen cualidades vitales: que pueden actuar, hablar y sentir. A medida que los mismos se van desarrollando intelectualmente, ya no pueden atribuir a los objetos animados cualidades de la vida y esto hace que se reduzca su interés por los juguetes. Otro factor que contribuye a la disminución de los juegos con juguetes es que quieren compañía. Después de entrar a la escuela, la mayoría de los infantes consideran los juegos como "juegos para bebés".

Por otra parte, la etapa de los juegos. Después de que los niños o niñas entran a la escuela su repertorio de juegos aumenta considerablemente, lo que le da a esta etapa el nombre. Al principio, sigue utilizando juguetes, sobre todo cuando están solos y, además, se interesan en juegos, deportes, aficiones y otras formas más maduras de juegos y por último la etapa de la fantasía. Conforme ellos se acercan a pubertad, comienza a partir interés por las actividades de juegos que les agradaban anteriormente y dedicaban gran parte de su tiempo ocioso a soñar despierto. Los sueños característicos de los mismos en la pubertad son de tipo el mártir, en los que consideran que todos los maltratan y nadie los entiende.

Por eso, es importante implementar una variedad de juegos en que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar, al menos, un grado moderado de éxito; el miedo al fracaso junto con la angustia y la frustración asociada con el fracaso se reducen cuando los errores no son percibidos como determinantes del resultado.

Al mismo tiempo Piaget, citado por Montenegro (2000), el juego “consiste en respuestas repetidas simplemente por el placer funcional” (p. 308). De igual forma Clapared (S/F), ha tratado de definir el juego a través de interpretaciones variadas a las que ha denominado “teorías sobre el juego”, las cuales aportan aspectos significativos en relación a esta actividad infantil, entre las cuales se encuentran: la teoría del descanso o recreación considera el juego como actividad “anti estrés”, es decir, liberadora de problemas o descanso. Algo así como recrearse luego de trabajar. La segunda teoría habla del exceso de energía, considera al juego como una actividad empleada por el niño para “quemar energías” que acumula y que no puede liberar en actividades cotidianas.

Del mismo modo, la teoría del ejercicio preparatorio, explica el juego como ejercicio de preparación que hace el niño o niña de manera de ir aislando poco a poco las acciones y actividades propias del adulto; por ejemplo, el juego simbólico con el cual imita al adulto en muchas de sus actividades.

1.3 TIPOS DE ACTIVIDADES LÚDICAS: El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

Por otra parte Montenegro (2000), hace referencia a Jean Jorgues Rousear en el siglo XVIII, el cual dice en su novela Emilio que a los niños se les debe permitir desarrollarse naturalmente, sin restricciones y que la niñez debe ser valorada como una etapa importante en la vida. Pensando que el ser era bueno por naturaleza y que el niño/niña aprendía ejercitando los sentidos. Instrumento del mismo (el juguete) eran importantes en esa posición filosófica de la educación, como herramienta que ejercitaban esos sentidos.

Pestalozzi (1846-1827), educador Suizo del siglo XIX citado por Montenegro (2000), sugirió que el niño debe experimentar con objetos concretos antes que pueda formar ideas abstractas. Abre un nuevo rumbo a la educación moderna; la escuela para él es una verdadera sociedad generadora de pautas, normas, así como responsabilidad y cooperación. El juego es un elemento pedagógico que genera o enriquece esas pautas sociales.

El norteamericano Sewey (1859-1952), citado por Nuñez de A. (2000), con su obra impulsa aún más esta posición pedagógica. Para él los objetos sólo tienen significado para el niño, cuando han sido percibidos y experimentados. Dentro de este mismo orden de ideas Dewey sostiene que “El juego crea un ambiente natural del niño, en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses” (p. 15).

Al respecto Montessori y otros (1999), hace referencia obligada en este recuento histórico. Con su creación de la “casa de los niños” en Roma, atiende a la población infantil, de 3 a 6 años, de escasos recursos económicos. De allí desarrolla todo su modelo pedagógico que se haría famoso en casi todo el mundo. Exponiendo que el niño aprende a ordenar las sensaciones

Debe señalarse que, la integración y adaptación del niño o niña a la escuela específicamente al Pre-escolar depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el mismo momento que recibe al educando, separado por primera vez del seno familiar, para enfrentar la experiencia de la vida escolar; esa relación docente – alumno que se establece en el nivel de Preescolar esta obviamente marcada por las actividades que programa el educador para “ganar” la atención del alumno.

Es importante observar también que para establecer una relación empática en el aula de clase entre el docente y el alumno en el nivel preescolar, deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento por parte del educador de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño o niña de 3 a 6 años, puesta en práctica las actividades que motiven y capten la atención del infante, además de la buena voluntad del docente para llevarlas a cabo.

En este sentido, la mejor forma de promover una adaptación efectiva del educando al preescolar lo representa la utilización de actividades lúdicas ya que a través de ellas se permite la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes así como el afianzamiento de normas, valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motor y social; es decir, su desarrollo integral.

Por ende, se plantean las actividades lúdicas dado que son inherentes a la etapa de la niñez representan una forma de diversión y un elemento capaz de motivar la adquisición de un aprendizaje tal cual lo plantea Pedagogía y Psicología Infantil (2000) al afirmar:

Los juegos en la actualidad son utilizados en las escuelas como elemento educativo, aun teniendo en cuenta que existen dentro de los programas educativos condiciones y características lúdicas que pueden aportar al alumno un desarrollo motriz, psicológico y social que les permita desarrollar a la vez habilidades que solo a través de la Educación Física se alcanza. (p. 21)

Además, de conocer las características del niño o niña, el docente debe estar consciente cuales son las necesidades e intereses de este, de manera que al inducir las actividades lúdicas dentro de la planificación, desarrollo y evaluación de trabajo escolar con el real y claro objetivo de estimular su desarrollo integral, planteamiento que reafirma Pellicciota citada por Zielinski (2000), al señalar: “El juego es un móvil de fundamental importancia en el proceso de evolución infantil; desarrolla sus potencialidades por su ejercitación placentera, espontánea, de expresión de ideas, sentimientos, es elaboración de temores, angustias, es definitiva una actividad creadora”. (p. 430)

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

1.3.1 EL JUEGO: El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie. 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.

La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, gatear ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que los disciplina y permiten el disfrute pleno de su libertad de movimiento.

El juego de un niño posee cualidades análogas. Surge espontáneamente de incitaciones instintivas que representan las necesidades evolutivas. Practica todas sus capacidades en germen en los campos de la conducta motriz, de adaptación, lenguaje y personal-social.

El juego responde no solo la tendencia del niño, sino también a la imitación. En ese sentido es una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida. El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que sea la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño. Mavilo Calero Pérez (1998, pag. 21)

Hansen considera “el juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser”. Es una de las manifestaciones de la vida activa del niño. Mientras tanto Carlos Bühler lo define como “toda actividad que está dotada de placer funcional y que se mantiene en pie en virtud de este mismo placer y gracias al cualesquiera que sean su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad”

Entonces, dado que desde tiempos inmemoriales el hombre ha usado al juego como un recurso para procurarse 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.

Según Herodoto (Herodoto), señala como lugar de origen la ciudad de Lydia (Grecia) donde se inventaron la mayoría de los juegos. Ello ocurrió unos 1500 años a.C., muchos de estos juegos aún subsisten, como los dados, la pelota, etc. Es así que

en toda Lydia se experimentó una gran carestía de alimentos, el hambre asoló todo el país, el pueblo lo soportó durante mucho tiempo, pero viendo que no cesaba la calamidad, buscaron remedios contra ellos y descubrieron varios juegos, entonces se inventaron los dados, la pelota y otros juegos, con la finalidad de distraer el hambre, pasando días enteros jugando, a fin.

Hermes. El juego es una actividad humana y su manifestación se remonta a muchos siglos atrás, desde los tiempos griegos, fue Arquímedes el que construyó los primeros juguetes, modificando la vida de los niños.

ONTOYA ARCE. “manifiesta que: el juego es el término que se utiliza en forma tan suelta que se puede perder su significado real. En su sentido estricto, significa cualquier actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final. Se realiza en forma voluntaria, sin compulsiones ni presiones externas”.

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 de 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 obviamente 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.

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje de y para la vida y por ello un importante instrumento de educación, y para obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva. Dicha intervención didáctica sobre el juego debe ir encaminada a permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión. Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás. Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable. Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final. Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer. Estimulación y aliento para hacer y para aprender más oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas de tiempo para continuar lo que iniciaron, tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia. Propiciar oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos, con adultos o individualmente, compañeros de juego, espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para jugar y un juego que sea valorado por quienes tienen en su entorno.

1.3.2 EL JUEGO DIDÁCTICO: es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

1.3.2.1 ACTIVIDADES RÍTMICAS: En los niños, las actividades rítmicas de expresión tienen un doble enfoque: por un lado, mejorar la competencia motriz -es más competente no sólo quien es más ágil o fuerte, sino también aquél cuyo movimiento es más creativo y expresivo-. Por ello, el niño, a través de juegos de ocupación del espacio y de ejercitar aspectos temporales, concreta estas estructuras y aprende a utilizar y organizar al movimiento. Luego, combina aspectos de espacio y tiempo en estructuras más complejas (velocidad, simultaneidad, inversión, periodicidad, duración, interceptación, puntería, etc.).

El progreso en la elaboración de las percepciones espaciales y temporales se produce, primero, concretando el espacio inmediato en nociones topológicas (arriba-abajo, delante-detrás, izquierda-derecha, lejos-cerca, antes- después) y luego, con elementos rítmicos y temporales de experiencia inmediata.

1.3.3 EL JUEGO DRAMÁTICO: Se desarrolla a través de varias posibilidades: el juego puede ser libre, es decir, es el que realiza un individuo o un grupo de personas sin ninguna dirección. Es la improvisación la materia que coge importancia en este apartado: El Juego dramático organizado informalmente: la persona encargada de nuestro aprendizaje debe marcarnos unas pautas a seguir, para coordinar y organizar la acción.

El Juego dramático organizado formalmente: en él habría que disponer de un espacio amplio que posibilite el movimiento, ser sabedores de una obra de teatro; conociendo su argumento, repartir sus personajes entre los individuos participantes de la actividad, los ensayos oportunos para así poder adecuar la obra a nuestras necesidades y poderla representar dentro de nuestras capacidades. Los juegos de relajación incluidos dentro del grupo de juego dramático organizado informalmente, son unos de los más necesarios. Se realizaran individualmente, en posiciones

estáticas, no necesariamente después de los ejercicios realizados sino también son aconsejables antes de actuar, de realizar una improvisación, todo ello nos ayudara a una mayor concentración y relajación. Un área de juego dramático es buena para ayudar a los individuos a un desarrollo social porque motiva la cooperación social. El juego dramático también promueve la experiencia en vivo y en directo con materiales reales. A través de estas experiencias podemos explorar nuestras curiosidades y darle un sentido al mundo que nos rodea. Finalmente, el juego dramático también construye la aptitud cultural.

El juego dramático es un juego en el que se combinan básicamente dos sistemas de comunicación: el lingüístico y la expresión corporal. Sus principales objetivos son los siguientes

- Ejecutar la expresión lúdica,
- Desarrollar la facultad delimitación.
- Afianzar el dominio personal.
- Desarrollar la memoria.

Se desarrolla a través de varias posibilidades: el juego puede ser libre, es decir, es el que realiza un individuo o un grupo de personas sin ninguna dirección. Es la improvisación la materia que coge importancia en este apartado. EL Juego dramático organizado informalmente: la persona encargada de nuestro aprendizaje debe marcarnos unas pautas a seguir, para coordinar y organizar la acción. El Juego dramático organizado formalmente: en él habría que disponer de un espacio amplio que posibilite el movimiento, ser sabedores de una obra de teatro; conociendo su argumento, repartir sus personajes entre los individuos participantes de la actividad, los ensayos oportunos para así poder adecuar la obra a nuestras necesidades y poderla representar dentro de nuestras capacidades.

Los juegos de relajación incluidos dentro del grupo de juego dramático organizado informalmente, son unos de los más necesarios. Se realizaran individualmente, en posiciones estáticas, no necesariamente después de los ejercicios realizados sino también son aconsejables antes de actuar, de realizar una improvisación, todo ello nos ayudara a una mayor concentración y relajación. Un área de juego dramático es

buena para ayudar a los individuos a un desarrollo social porque motiva la cooperación social. El juego dramático también promueve la experiencia en vivo y en directo con materiales reales.

El Juego dramático precisa, además, de la cooperación de los niños, del trabajo en grupo, de la toma de acuerdos, del respeto a las normas y reglas acordadas y, por lo tanto, de un control sobre sí mismos. Al intentar recrear un tema junto, tienen que aceptar límites y adaptarse a los deseos y motivaciones de otros jugadores y experimentar el valor de la negociación y de la cooperación, así como de la iniciativa. A su vez, el hecho de re-crear situaciones imaginarias es una forma de desarrollar el pensamiento abstracto y la creatividad.

Por otra parte, la dramatización o expresión dramática es un instrumento de capacitación lingüística y constituye un importante medio para estimular a los niños a hablar y ejercitar la expresión, al tiempo que también ayuda en los aspectos relacionados con el desarrollo psicomotor.

El Juego dramático favorece el desarrollo integral de la persona, aunque no debemos olvidar que los juegos de drama son juegos y los niños los juegan porque les divierte no porque quieran practicar algún comportamiento o comprender mejor al compañero.

1.3.4 EL JUEGO SIMBOLICO: Llamamos juego simbólico a la capacidad de realizar representaciones mentales y jugar con ellas.

Este tipo de juego se caracteriza porque los pequeños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente. De ahí que se convierten en personajes, y sus muñecos cobran vida a su gusto e imaginación.

El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos. Este tipo de juegos es muy importante, debido a que el lenguaje también está presente en ellos. Al curar la “herida” del oso de peluche, y tratar de aliviarlo diciéndole que todo va a estar bien, el niño estimula su lenguaje. El juego simbólico pasa por diversas etapas de

maduración. Es decir, comienzan en forma individual y progresivamente se transforma en un juego colectivo.

El juego simbólico es importante porque beneficia al niño en los siguientes puntos: Permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias, favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño, desarrolla su lenguaje. Contribuye con su desarrollo emocional. Desarrolla su capacidad imaginativa. Permite en el futuro un juego colectivo y con reglas. Progresivamente, el juego va transformándose y asemejándose a la realidad.

Es importante que los padres respeten pero no descuiden el juego que realizan sus hijos, pues a través de éste, el niño puede transmitir sus miedos, angustias, desahogos, entre otros. Recuerden que el juego simbólico es parte de un proceso del desarrollo del niño, y a través de él, va a permitirle asimilar el mundo que le rodea.

Una función muy importante que tienen los juegos simbólicos es que los niños los utilizan para expresar los miedos, fantasías o temas que les preocupan.

De esta forma, el niño puede liberar el estrés que le produce una pesadilla, repitiéndola en el juego hasta que encuentre una solución satisfactoria o puede jugar a que su papá que está de viaje, acaba de llegar y que todos se ponen muy contentos, aliviando el estrés que le pueda producir la separación.

Desde una mirada más psicológica, el juego simbólico les permite a los niños ir más allá de lo concreto, desprenderse de cómo son las cosas para “hacerlas a su manera”, dotarlas de sus propios significados. ¡Cuántas veces los escuchamos decir “¡estoy jugando!””, cuando algunas de sus acciones no podían ser interpretadas por nosotros. A través del juego simbólico, los niños aprenden a moverse en un mundo creado a partir de la combinación de imágenes conocidas y nuevas, actuando en el terreno de la posibilidad. El juego los invita a usar la mente de un modo diferente. Abre la posibilidad de acceder al mundo y actuar en él desde otra lógica. Los niños no persiguen un “producto” como en los juegos de construcción o un “objetivo” como en los juegos con reglas, simplemente “usan” la imaginación y, con esto, se inician en lo que nos diferencia a los hombres de otras criaturas: la posibilidad de producir cultura. El sentimiento, la imaginación, el ingenio, la capacidad de asumir riesgos y

de tomar decisiones son aspectos de la mente humana que tendrán su correlato en la creación literaria, musical, plástica, tecnológica.

Para el niño, el entorno de juego en el que reproduce sus temores y preocupaciones es un lugar seguro, donde sabe que controla todo lo que puede suceder, por eso juega a aquello que teme.

Muchos padres se sorprenden cuando ven a sus hijos jugando a lo mismo que los despertó en mitad de la noche con gritos, pero no deben preocuparse, ya que es la forma en la que el pequeño libera sus frustraciones.

Cuando aparece el juego simbólico, éste suele ser practicado de forma individual por el niño, pero a medida que avanza en edad, el niño comienza a jugar con los otros niños y niñas, lo que implica aprender a respetar las normas de cada escenario compartido.

Estas normas, determinan cómo debe comportarse un personaje en el juego o las características de una acción que todos deben desempeñar para lograr un objetivo común. Cuando el niño juega en grupo, puede ocurrir que se le olvide el papel, es entonces, cuando sus compañeros le recordarán qué debe hacer, así como las normas del juego.

1.4 EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN: La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despierta el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo del espacio; dan soltura a, elegancia y agilidad del cuerpo. La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia en la educativa es trascendental y

vital, sin embargo en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños en la enseñanza de los profesores, la rigidez escolar, la obediencia ciega, la a criticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa.

El juego, en efecto es el medio más importante para educar. El juego ha adquirido su mayor importancia con la aparición de los criterios de la nueva educación. Mavilo Calero (1998, pág. 23).

ROUSSEA estaba convencido de que cada edad del niño tiene un grado de madurez o desarrollo que le es propio y le hace pensar, actuar y sentir de modo peculiar. Gracias a él se llegó a comprender la libertad y la individualidad que requiere el niño en su educación.

PESTALOZZI es otro de los precursores de la nueva educación. Es el genial creador de los jardines infantiles que integro la teoría y la práctica de estos nuevos criterios.

El juego y la educación deben ser correlativos, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo.

El juego, como medio de educación, debe encuadrarse también en lo planteado por Maritain “El primer fin de la educación concierne a la persona humana en su vida personal y en su progreso espiritual .El segundo es guiar el desarrollo de la persona humana en la esfera social, despertando el sentido de su libertad, así como el de sus obligaciones y responsabilidades”. En esta perspectiva el docente tendera a que el juego incida en una educación personalizada, a fin de obtener un estilo de vida original antes que una conducta masificada.

El juego estimula en el niño la expresión, acción... por ello es fuente de aprendizaje. Éste le permite conocer los objetos, las personas y también descubrir, investigar. Todos los niños aprenden mucho con el juego ya que descubren las propiedades de los objetos

El juego también es muy importante para que el niño aprenda a desarrollar sus funciones que serán muy importantes para poder cumplir las exigencias de la vida.

Se puede decir que el niño desarrolla cualquier capacidad suya de forma más efectiva en el juego que fuera de él. El niño mientras está jugando aprende ya que cualquier juego que sea nuevo para él se ha de considerar como una oportunidad para aprender. Es sabido que el juego es una forma muy efectiva para aprender, ya que los niños mientras se divierten también aprenden: desarrollan la sociabilidad, el control de sus emociones, sus habilidades, su experiencia sobre la vida...

El niño desarrolla mediante el juego su capacidad de memoria, atención... Por eso decimos que el juego es un instrumento de educación muy importante, ya que es un aprendizaje de y para la vida.

Una metodología basada en el juego se basa en poder lograr que el aprendizaje tenga un carácter lúdico. El carácter didáctico que tenga un juego depende de los objetivos que el educador intente lograr en los niños, del éxito que tenga ese juego para los niños... El juego libre está dedicado a la voluntad del niño. Ambos, juego libre y estructurado permiten una mejora en la atención, percepción y desarrollo del niño.

La pedagogía tradicional siempre rechazó el juego porque creía que carecía de carácter formativo. Las nuevas pedagogías creen en las posibilidades que el juego ofrece en la educación.

El niño en el juego libre descubre infinidad de cosas y el maestro puede ser una persona de gran ayuda para que el niño exponga sus descubrimientos. Desde el punto de vista de la educación el maestro es la persona que organiza el juego y su ambientación, por ello divide la clase en distintos espacios de juego, que facilitan tanto el juego libre como el dirigido. También en el exterior del aula, ya que el niño

necesita espacios grandes que le permitan realizar diversas actividades que no puede hacer dentro de la clase.

El juego educativo es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

En la enseñanza formal, en la escuela, es un método de enseñanza, una forma estructurada para instruir o enseñar los contenidos escolares. El juego simbólico, es un juego que espontáneamente realizan los niños sin un objetivo educativo, pero podemos transformar en educativo en el momento que lo diseñamos para que ejerciten o aprendan contenidos educativos y académicos. Los micro juegos que presentamos en esta página, son actividades lúdicas con el objetivo de estimular el desarrollo evolutivo del niño preescolar, en ese sentido son juegos didácticos, pensados para en el momento que existe un objetivo educativo, un objetivo de aprendizaje deja de ser juego y pasa a ser trabajo o tarea escolar, o aprendizaje. En ese sentido podemos decir que el juego educativo es el extremo del juego, del juego espontáneo de los niños, o lo que normalmente, coloquialmente entendemos por jugar, por juego. Ya que jugar por definición no tiene objetivos educativos explícitos, de ahí que aparezca el término juego educativo, cuando se utiliza como material que ayuda a aprender, como un método de enseñanza. Un método que busca situaciones lúdicas para enseñar los objetivos educativos.

1.4.1 FUNCIONES DEL JUEGO: Durante los distintos periodos de su desarrollo, el niño tiene diferentes intereses. A veces se habla, por ejemplo, que el niño tiene periodos críticos en su desarrollo, siendo de vital importancia considerar los intereses espontáneos de cada periodo para lograr un desarrollo íntegro. Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad. Los expertos en desarrollo infantil comentan que en el juego existe libertad para

experimentar con nuevas experiencias y para cometer errores. Durante el juego el niño establece sus propios ritmos y controla la situación, es independiente y tiene tiempo para resolver los problemas que se le plantean. Todos ellos factores importantes para obtener un pensamiento eficaz.

Los adultos deben ser agentes mediadores para llevar al niño a realizar juegos eficaces y con sentido, acercándole las situaciones y juguetes de los que pueda aprender más. Por eso, tenemos que tener en cuenta las funciones del juego en el desarrollo infantil ya que es el lenguaje principal de los niños. Éstos se comunican con el mundo a través del juego. El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares. Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego. Refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea. A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.-

- El juego estimula todos los sentidos.
- El juego enriquece la creatividad y la imaginación.
- El juego ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas

Durante los distintos periodos de su desarrollo, el niño tiene diferentes intereses. A veces se habla, por ejemplo, que el niño tiene periodos críticos en su desarrollo, siendo de vital importancia considerar los intereses espontáneos de cada periodo para lograr un desarrollo íntegro. Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad. Los expertos en desarrollo infantil comentan que en el juego existe libertad para experimentar con nuevas experiencias y para cometer errores. Durante el juego el niño establece sus propios ritmos y controla la situación, es independiente y tiene tiempo para resolver los problemas que se le plantean. Todos ellos factores importantes para obtener un pensamiento eficaz. Los adultos deben ser agentes mediadores para llevar al niño a realizar juegos eficaces y con sentido, acercándole las situaciones y juguetes de los que pueda aprender más.

Por eso, tenemos que tener en cuenta las funciones del juego en el desarrollo infantil ya que es el lenguaje principal de los niños. Éstos se comunican con el mundo a través del juego. El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares. Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego.

Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social... del niño, presentamos una tabla en la que si bien aparece cada aspecto por separado, es importante señalar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre.

En general y a nivel vulgar, se entiende por persona educada, aquella que tiene una cultura media y sabe comportarse ante determinadas situaciones. Esta definición, se atiene a hechos que son verdad, pero la educación no es sólo eso, sino algo más. Esta definición queda incompleta porque sólo reflejaría el factor externo, respondiendo al concepto Pre-científico

Si tenemos en cuenta el concepto etimológico: educación: EDUCO, EDUCAS, EDUCAR, se entiende como un proceso de fuera a dentro, sinónimo de criar, proceso de influencia externa. La persona nace sin hacerse y la ayuda externa los educa. El educador/a tendría un papel similar al de un escultor, porque va esculpiendo a la persona y ésta será el resultado del trabajo del escultor únicamente. Responden estas ideas al movimiento del pesimismo antropológico, representado por Kant y Durkeim. Si nos referimos al movimiento del «optimismo antropológico» representado por Rosseau y Montessori, veremos que estos entienden por educación dejar hacer, crecimiento: EDUCERE. En este caso el educador es como un jardinero que va quitando las malas hierbas para que la persona crezca y aflore lo que hay dentro de ella, que se va conociendo, aceptando sus posibilidades y limitaciones, para que se vaya convirtiendo en un ser distinto de los demás. Es lo que se llama auto-educación. Ambas posturas son opuestas, pues no hay un acuerdo en el término etimológico de la palabra EDUCACIÓN. Pero además, son posturas, también

externas, ya que la persona ni está formada únicamente por la influencia externa ni únicamente por lo que hay dentro de ella.

Por tanto, ambos procesos deben de ser complementarios y surge el «realismo antropológico», que considera a la persona capaz de desarrollar lo que hay dentro de ella, pero a la vez necesita algunos estímulos externos.

La importancia del juego en la educación es grande porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la tolerancia, se forma y consolida la personalidad y se estimula la creatividad.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo. La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a las época que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, pasividad, ausencia de iniciativa. Lo único que le importa cultivar es la asunción de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el renacimiento y en el humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria y tradicional. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en

efecto, es el medio más importante para educar. El juego aparece vinculado a la educación a principios del siglo XX, cuando las hermanas Agassi definen su modelo educativo, opuesto a otro modelo existente en esa época, «el modelo de M. Montessori», quien fue una pedagoga excelente e hizo grandes aportaciones sobre la educación pero sin tener en cuenta el ambiente familiar del niño/a. Pensaba que este era desordenado y no ayudaba al alumno/a, porque creaban desequilibrios y desorden en los/as niños/as.

1.4.2 OBJETIVOS DEL JUEGO: El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta?

Según Groos en Dorsh (1991), el juego es una actividad del hombre y de los animales para el ejercicio y para el descanso de otras actividades y descarga de tensiones, unida siempre a una sensación de placer y tiene su objetivo en sí mismo. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos 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 un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades:

Físicas: para jugar los niños se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, etc., por el ejercicio que realizan, además de permitirles dormir bien durante la noche.

Desarrollo sensorial y mental: mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, etc.

Afectivas: al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a

enfrentar situaciones cotidianas, Creatividad e imaginación: el juego las despierta y las desarrolla. Forma hábitos de cooperación, para poder jugar se necesita de un compañero. El juego hace que los bebés y niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno. Los niños deben disfrutar de sus juegos y recreaciones y deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio.

En un inicio, los niños sólo se desenvuelven por la percepción inmediata de la situación, hacen lo primero que se les viene a la mente, pero este tipo de acción tiene sus límites sobre todo cuando hay problemas; mediante el juego el niño aprende a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, logrando guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas.

Por ejemplo, cuando el niño quiera hacer que su torre de bloques pueda ser más alta, utilizará su pensamiento para descubrir que debe colocar los bloques más grandes en la base, o hacer una base con varios bloques pequeños y conseguir hacer una torre más alta que si lo hiciera apilando un bloque tras otro.

A partir de los dos años de edad, el niño comienza una nueva etapa de juego utilizando su experiencia anterior para conseguir nuevos aprendizajes más elaborados debido a que la naturaleza de sus juegos cambiará porque está desarrollando su capacidad para pensar en sus nuevos descubrimientos, comienza a comunicarse fluidamente, amplía su vocabulario y cuenta con un mejor dominio de su cuerpo (motricidad gruesa y fina), haciendo que busque nuevas experiencias, compañeros de juego para desenvolver su imaginación participando más en el mundo de los adultos.

CAPITULO II

2.- DESARROLLO CORPORAL

2.1.- DEFINICIÓN DE EXPRESIÓN CORPORAL: La expresión corporal es una actividad que normalmente desempeñan personajes como artistas, bailarines, mimos, etc. Esta actividad consiste en utilizar el cuerpo para representar ideas, sentimientos, sensaciones. Así, un bailarín expresa amor, miedo o alegría en una obra mucho mejor con su cuerpo que con palabras o recitando un texto. Normalmente, es de suma importancia para aquellos que trabajan con su cuerpo tener un buen estado físico del mismo ya que lo ponen en permanente exposición y esta actividad puede llegar a requerir un gran desgaste dependiendo de la disciplina específica. Se considera que las personas que trabajan con la expresión corporal más que con el lenguaje hablado pueden llegar a desarrollar formas expresivas mucho más profundas y sentidas que el común de las personas.

La expresión corporal es una disciplina que utiliza el lenguaje del cuerpo como forma de comunicación y manifestación de lo consciente e inconsciente del ser humano. Se considera que entre el 60-70% del lenguaje no verbal se realiza a través de gestos, miradas, posturas o expresiones diversas, y solo el resto de la información se puede decodificar a través de las palabras.

Sin embargo, la expresión corporal no debe ser entendida simplemente como una disciplina artística. En este sentido, todos los seres humanos (e incluso los animales) expresan ideas o sensaciones con el cuerpo. Los gestos faciales son por ejemplo uno de los casos más conocidos: uno puede no estar diciendo nada pero mostrando con su expresión facial su descontento, alegría, emoción. Además, cuestiones tales como la postura, el modo de sentarse, el modo de caminar, el modo de hablar o conversar con otra persona son todos elementos que implican cierta expresividad corporal que es particular y única de cada persona.

2.2 CARACTERÍSTICAS DE LA EXPRESIÓN CORPORAL:

- Escasa o inexistente importancia asignada a la técnica, o en todo caso ésta, no concebida como modelo al que deben llegar los alumnos. A veces se utilizan determinadas técnicas pero como medio no como fin.

- Finalidad educativa es decir tiene principio y fin en el seno del grupo sin pretensiones escénicas.
- El proceso seguido y vivido por el alumno es lo importante, desapareciendo la “obsesión” por el resultado final que aquí adquiere un segundo plano.
- El eje que dirige las actividades gira en torno al concepto de habilidad y destreza básica y con objetivos referidos a la mejora del bagaje motor del alumno.
- Las respuestas toman carácter convergente ya que el alumno busca sus propias adaptaciones.

Profundizando algo más en la definición dada de Expresión Corporal diremos que se trata de la Actividad Corporal que estudia las formas organizadas de la expresividad corporal, entendiendo el cuerpo como un conjunto de lo psicomotor, afectivo-relacional y cognitivo, cuyo ámbito disciplinar está en periodo de delimitación; se caracteriza por la ausencia de modelos cerrados de respuesta y por el uso de métodos no directivos sino favorecedores de la creatividad e imaginación, cuyas tareas pretenden la manifestación o exteriorización de sentimientos, sensaciones e ideas, la comunicación de los mismos y del desarrollo del sentido estético del movimiento.

Los objetivos que pretenden son la búsqueda del bienestar con el propio cuerpo (desarrollo personal) y el descubrimiento y/o aprendizaje de significados corporales; como actividad tiene en sí misma significado y aplicación pero puede ser además un escalón básico para acceder a otras manifestaciones corpóreo-expresivas más tecnificadas.

2.3 IMPORTANCIA DE LA EXPRESIÓN CORPORAL. La Expresión Corporal es una disciplina que debe conseguir exteriorizar aquellos sentimientos más internos de nosotros mismos a través de nuestro cuerpo, además tiene por objeto la conducta motriz con finalidad expresiva, comunicativa y estética en la que el cuerpo, el movimiento y el sentimiento son instrumentos básicos.

En la actualidad, el conocimiento y dominio de la expresión y comunicación corporal contribuye al desarrollo de las personas. Se utilizan diferentes formas de expresión

como son la música, las artes plásticas, la danza, y sobre todo el teatro que engloba a todas las anteriores.

La expresión corporal es una disciplina que permite encontrar por medio del estudio y la profundización del empleo del cuerpo un lenguaje propio. Se deben trabajar tres conceptos fundamentales, cuerpo-espacio-tiempo, para llegar a un pleno desarrollo.

La expresión corporal es una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación humana. Es un lenguaje por medio del cual el individuo puede sentirse, percibirse, conocerse y manifestarse. La práctica de la expresión corporal proporciona un verdadero placer por el descubrimiento del cuerpo en movimiento y la seguridad de su dominio.

El lenguaje corporal permite transmitir nuestros sentimientos, actitudes y sensaciones, el cuerpo utiliza un lenguaje muy directo y claro, más universal que el oral, al que acompaña generalmente para matizar y hacer aquel más comprensible. Todos los otros lenguajes (verbal, escrito,...) se desarrollan a partir del lenguaje corporal. Los padres conocen los sentimientos de sus hijos a través de este lenguaje, sabemos cuándo un niño está triste, no es necesario que lo diga, sus gestos y movimientos nos lo indican, su energía disminuye, quizás permanece sentado, con la mirada lánguida, su postura corporal encorvada, los hombros caídos, etc.; son signos que nos sirven para interpretar su estado de ánimo.

El ser humano, desde que nace tiene la necesidad de expresar necesidades, emociones e ideas y como medio de comunicación usa su cuerpo, el cuerpo es el instrumento de expresión y comunicación por excelencia.

Utiliza el cuerpo para realizar gestos y movimientos que manifiesten sus necesidades, emociones e ideas. El gesto es necesario para la expresión y la comunicación, mientras que el movimiento es la base que permite al niño desarrollar sus capacidades intelectuales, su bienestar físico y emocional.

La expresión corporal es una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación humana. Es un lenguaje por medio del cual el

individuo puede sentirse, percibirse, conocerse y manifestarse. La práctica de la expresión corporal proporciona un verdadero placer por el descubrimiento del cuerpo en movimiento y la seguridad de su dominio.

El lenguaje corporal permite transmitir nuestros sentimientos, actitudes y sensaciones, el cuerpo utiliza un lenguaje muy directo y claro, más universal que el oral, al que acompaña generalmente para matizar y hacer aquel más comprensible. Todos los otros lenguajes, ya sea verbal o escrito, se desarrollan a partir del lenguaje corporal.

2.4 OBJETIVOS DE LA EXPRESIÓN CORPORAL: La expresión corporal tiene como objetivo que el alumno/a desarrolle su capacidad física, su ritmo propio, y su manera de ser, sin quedar fijado al estilo particular de su maestro. Este en su delicada tarea de enseñar, necesita descubrir y poner en práctica distintos estímulos sin convertir a sus alumnos /as en pequeñas réplicas de sí mismo. El hecho de que esta disciplina utilice como vehículo expresivo el cuerpo mismo, implica la necesidad de su preparación para posibilitarlo como tal y evitar su frustración.

¿Cuáles son entonces los propósitos de la Expresión corporal? Sabemos que todos los niños/as sanos pueden caminar, correr y saltar, pueden doblar, estirar, torcer y en general articular su cuerpo de múltiples maneras, y sobre todo gozan con ello. Les gusta saltar, gritar y palmear; en otras palabras, expresar con sus cuerpos lo que sienten.

Las enseñanzas de la Expresión Corporal procuran que el niño /a alcance un dominio físico tal que le sea cada vez más fácil manifestarse corporalmente, sin que el progreso técnico impida el placer de aprender, y del movimiento en sí. Se busca brindar a cada niño/a la posibilidad de descargar sus energías a través del juego corporal, ayudando a enriquecer este juego y a encontrar en la unión del movimiento, de la música, de la palabra, del silencio, los medios auténticos de expresión creadora correspondientes a su edad; estimularle el deseo de descubrir, conocer y utilizar cada vez mejor sus aptitudes en esta disciplina y aplicarlas en su vida diaria.

2.5 BENEFICIOS DE LA EXPRESIÓN CORPORAL: La Expresión Corporal busca el desarrollo de la imaginación, el placer por el juego, la improvisación, la espontaneidad y la creatividad. El resultado es un enriquecimiento de las actividades cotidianas y del crecimiento personal. Además, enseña a encontrar modalidades de comunicación más profundas e íntegas, lo que repercute en el encuentro con los demás. La Expresión Corporal ayuda a descubrir los mecanismos de funcionamiento de los distintos grupos humanos: equipos de trabajo, alumnos de clase, etcétera.

La expresión corporal es quizá el lenguaje más natural y espontáneo que se puede observar en los pequeños desde el momento de su nacimiento. El concepto se puede tomar en sentido general: como el lenguaje que utiliza el cuerpo o en un sentido más restringido, que hace referencia a ciertos procedimientos y técnicas que se ponen al servicio del mismo.

Realizar actividades de expresión corporal para niños otorga muchos beneficios. En primer lugar, permite asimilar el propio esquema corporal y las múltiples posibilidades de movimiento que posee. A su vez, favorece al desarrollo de la expresión y la comunicación: los pequeños aprenden a demostrar sus sentimientos y sus intereses a partir de los gestos y la expresión oral. A través de los juegos, ellos pueden exteriorizar su mundo interno.

El contacto con el entorno también se incrementa mejorando la convivencia y la interacción social. Las diversas actividades ayudan a utilizar el cuerpo para comunicar deseos, emociones y sentimientos y desarrollan el lenguaje simbólico a partir de diferentes objetos, personas o situaciones.

2.5.1 LENGUAJE CORPORAL: La expresión de los ojos, la posición de los brazos, la forma de moverse, la disposición de la boca, el comportamiento, y mucho más, forma parte del lenguaje corporal. Este, revela cómo se siente un hombre. Nos da pistas acerca de sus deseos, sus miedos y nos da pistas sobre su carácter. El lenguaje corporal, o comunicación no verbal, puede decir más de lo que podría expresar con palabras. Las personas muy emocionales pueden tener dificultades para controlar el lenguaje corporal en situaciones de elevada tensión. Esto no quiere decir que no se pueda aprender, con un poco de paciencia todo se puede. Lo único que necesita es un espejo, colocarse frente a él y observarse como se ve a sí mismo. Debe

tratar de reproducir tantos diferentes gestos y emociones frente al espejo como sea posible. Así, uno puede determinar rápidamente la forma de actuar que tiene frente a otras personas y ensayar nuevos gestos, que le aporten parecer más seguro y confiado.

El lenguaje debe cuidarse al máximo, ya que la forma de comunicación no es solamente hablada o escrita, sino también se da por medio de expresiones corporales y hasta con los silencios. Es importante entonces que estés consciente de cómo una expresión puede ser interpretada para bien o para mal. La comunicación no verbal es parte importante del sistema de comunicación humano, genera percepciones y puede resultar una herramienta que bien utilizada será de gran ayuda. Los estados de ánimo se expresan por medio de gestos que muchas veces se descuidan y hablan por nosotros. En cualquier entrevista hay aspectos que deben cuidarse como los gestos, la forma de vestirse y hasta el olor. La comunicación no verbal es un terreno poco explorado que no se puede ni se pretende analizar un pequeño resumen, sin embargo enumeraremos algunos consejos útiles y el porqué de ellos es una guía de utilidad para cualquiera. La comunicación no verbal puede dar o restar credibilidad, tiene la facilidad de sustituir, apoyar o u oponerse al mensaje que se quiere dar. En los procesos de comunicación interpersonal el 55% de la información es transmitida a través del lenguaje corporal. El saber utilizar correctamente el lenguaje corporal facilita el entendimiento, capta la atención de la otra parte, al mismo tiempo que su correcta utilización te puede ayudar para condicionar y predisponer hacia un futuro acuerdo. Por lo tanto, es conveniente conocer el significado de éste lenguaje para actuar con conocimiento.

El lenguaje corporal ha sido estudiado por la Psicología y la Sociología durante mucho tiempo, mediante las expresiones corporales se pueden delatar diversos sentimientos que no se logran decir con palabras como lo expresa Mc Closkey (2001). Es por ello que durante una conversación común se logran observar distintos movimientos corporales de nuestros interlocutores. Durante una negociación se pierden o ganan ventajas o dinero “Simplemente” si se tiene lo siguiente: control de la negociación, justificación de las decisiones tomadas, visión de posibles escenarios antes de hacer ofertas, facilidad de comparar opciones.

Uno de los factores más importantes en las negociaciones es el análisis del lenguaje corporal que surge en una negociación debido a que es la única fuente de información que se tiene del oponente. Para no adivinar, se compararon los análisis que varios autores de talleres, cursos, artículos y libros han escrito para “leer” lo que se expresa de manera involuntaria a través del lenguaje corporal.

2.5.2 LATERALIDAD: La lateralidad es el predominio funcional de un lado del cuerpo humano sobre el otro, determinado por la supremacía que un hemisferio cerebral ejerce sobre el otro.

La lateralización es el proceso por el que se desarrolla la lateralidad y es importante para el aprendizaje de la lecto-escritura y la completa madurez del lenguaje, la enseñanza de la p, d, b, q, exige el dominio de la lateralidad; si el niño no tiene conciencia de su lado

El dominar la lateralidad en el niño lo ayudará mucho a ubicarse con respecto a otros objetos. El no hacerlo podría repercutir en las dificultades de aprendizaje de algunas materias. Por ejemplo en el caso de las matemáticas se sabe que para sumar y restar varias cantidades se empieza de derecha a izquierda y si no ha trabajado su lateralidad le será difícil ubicarse frente al papel.

La lateralidad se consolida en la etapa escolar. Entre los 2 y 5 años observamos que las manos se utilizan para peinarse, asearse en el baño, poner un clavo, repartir un naipe, decir adiós, cruzar los brazos y manos, en estos dos casos la mano dominante va sobre la otra. En la edad escolar el niño debe haber alcanzado su lateralización y en función de su mano, pie, ojo y oído.

2.6 DESARROLLO PSICOMOTOR: es el proceso por el cual le permite al niño relacionarse, conocer y adaptarse al medio que lo rodea. Este proceso incluye aspecto como el lenguaje expresivo y comprensivo, coordinación viso-motora, motricidad gruesa, equilibrio y el aspecto social-afectivo, que está relacionado con la autoestima. A través de la manipulación de objetos y el dominio del espacio a través de la marcha, el niño va adquiriendo

Experiencias sensorias motoras que le permitirán construir conceptos, que se traducirán ideas y desarrollarán su pensamiento, su capacidad de razonar.

Se conoce como desarrollo psicomotor a 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. Al contrario del intelectual que está dado por la maduración de la memoria, el razonamiento y el proceso global del pensamiento.

El desarrollo psicomotor es diferente en cada niño, sin embargo, es claro que él se presenta en el mismo orden en cada niño. Es así, por ejemplo, que el desarrollo avanza de la cabeza a los pies, por ello vemos que el desarrollo funcional de la cabeza y las manos es primero que el desarrollo de las piernas y los pies.

Los factores hereditarios, ambientales y físicos también influyen en el proceso de crecimiento psicomotor. Por ejemplo, vemos que la habilidad para hablar más temprano es propia de ciertas familias y que las enfermedades pueden afectar negativamente el desarrollo motor; también es claro que la ausencia de estimuladores visuales, táctiles y/o auditivos afectan la madurez psicológica.

2.6.1 Motricidad Fina: La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión.

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más concreción. Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje y quizás movido por su instinto, empieza a poner objetos uno encima de otro, a hacer borrones con lápices, cambiar las cosas de sitio, etc....

El desarrollo de la motricidad fina juega un papel central en el aumento de la inteligencia, debido a que se experimenta y aprende sobre su entorno. Las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, aunque se

pueden dar grandes progresos y estancamientos o retrocesos sin consecuencias para el desarrollo normal del niño.

La motricidad fina es aquella que permite hacer movimientos pequeños y preciosos. Se localiza en el lóbulo frontal y en la región pre-central del cerebro. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y sus brazos, esos movimientos no son controlados, es decir, no son conscientes. En este sentido, la motricidad fina son movimientos controlados que requiere de dos condiciones fundamentales: el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central.

El control de la motricidad fina en los niños se utiliza para determinar su edad de desarrollo ya que la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos, más concretamente, la falta de este tipo de coordinación, puede poner de manifiesto problemas del cerebro, la médula espinal, los nervios periféricos, los músculos o las articulaciones.

2.6.2 Motricidad Gruesa:

La psicomotricidad es un planteamiento global de la persona, que puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que lo rodea.

Está a lo largo del tiempo, ha establecido unos indicadores para entender el proceso del desarrollo humano, que son básicamente, la coordinación, la función tónica, la postura y el equilibrio, el control emocional, la lateralidad, la orientación espacio temporal, el esquema corporal, la organización rítmica, las praxis, la grafo motricidad, la relación con los objetos y la comunicación.

Para describir el desarrollo del movimiento del recién nacido se divide en motricidad gruesa y motricidad fina. El área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motricidad fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos. Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varia

de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

Su motricidad gruesa se basa en los siguientes desarrollos:

- Coordinación dinámica general en las distintas maneras de desplazamiento
- Capacidad de expresión y movimientos en distintas partes del cuerpo.
- Equilibrio del cuerpo en posición estática y en movimiento
- Afinar el tono muscular y la prensión del crayón en diversos tipos de trazos.
- expresión corporal y el contacto interior. Dramatización de cuentos

Es la parte de la motricidad referente a los movimientos de los músculos que afectan a la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc., es decir, todo lo que tenga que ver con el desarrollo del niño que afectan a grupos de músculos sin tener en cuenta el detalle o la precisión que requiere la motricidad fina

INSTRUMENTOS PARA APLICAR.

- PRUEBA DE DESTREZAS PSICOMOTORAS
- ESCALA DE EVALUACION DE LA PSICOMOTRICIDAD EN PREESCOLAR.
- BATERIA INSTRUMENTAL PARA LA MEDICION DE LA MOTRICIDAD DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.
- CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES.
- ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA.
- FICHA DE OBSERVACION.

CAPITULO III

GUIA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS DE NIVEL INICIAL DOS

Para un niño y una niña de Educación Inicial la cual oscila entre los 3 y 4 años, las actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema preescolar. Así mismo, la medida en que el infante recibe y es sometido constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones, que le impone la adquisición de información pierde la formación práctica y motora necesaria para equilibrar su desarrollo intelectual y la capacidad para emplear eficientemente tal información.

Esta guía está concebida de una manera muy general, orientado más a ofrecer lineamientos que a brindar un plan pormenorizado de las cosas que deben hacerse. Esta condición permite que el mismo pueda ser aplicado en otras comunidades, dado que su concepción es lo suficientemente amplia, de manera tal que los gestores de recursos humanos puedan realizar los ajustes necesarios de cada caso y a partir de allí levantar su programación.

Este trabajo se ha realizado con la intención de contribuir a la formación y desarrollo de la persona en su integridad, a través de actividades lúdicas, las mismas que ponen en práctica todas las habilidades posibles, favoreciendo de esta manera la maduración y el aprendizaje.

Nuestra labor ha sido fortalecer la expresión corporal en todos los ejes de desarrollo, por medio de actividades basadas en el juego como estrategia para el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que a través de éste, el niño y la niña aprenden, aumentan su habilidad y adquiere confianza y seguridad en sí mismo

OBJETIVOS DE LA GUIA

La aplicación de las actividades planificadas en este guía tiene como objetivos los siguientes:

- Proporcionar a los niños y niñas gozo, diversión, entusiasmo, creatividad, al ejecutar distintos juegos y rondas, al reproducir canciones, poemas, adivinanzas, al presentar sus trabajos.
- Utilizar estos ejercicios con el fin de desarrollar en los niños su expresión corporal; es decir, que pueda comunicarse a través de su cuerpo con el mundo que le rodea.

JUEGOS DINAMICOS: Esta clase de juegos le permiten al niño tener una amplia participación en las diferentes actividades lúdicas programadas, en donde puede expresar sus diferentes estados de ánimo a través del juego.

ACTIVIDAD # 1 EL PATIO DE MI CASA

OBJETIVO: Desarrollar la motricidad gruesa y el movimiento de sus diferentes extremidades. Afirmer la sensación auditiva e inicial el pequeño en la intuición del sentido del ritmo y lo relaciona con el movimiento.

MATERIALES:

DESCRIPCIÓN:

“El patio de mi casa es muy particular. Cuando llueve se moja como todos los demás. Agáchate y vuélvete agachar .Que las agachaditas no saben bailar H, I, J, K, L, M, A, que si tu no me quieres, otro novio me querrá. (BIS)

DESARROLLO:

Los jugadores forman un círculo, se agarran de las manos y giran alrededor de un jugador que ha quedado en el centro.

EVALUACIÓN: Observar si el niño desarrolla con facilidad los diferentes movimientos del cuerpo.

ACTIVIDAD # 2 EL LOBO

OBJETIVO: Ayuda al desarrollo motriz grueso, lenguaje, atención a dominar sus movimientos psicomotores.

MATERIALES: Patio de la escuela.

DESCRIPCIÓN: juguemos en el bosque hasta que el lobo este, si el lobo se levanta entero nos comerá... Ya está lobito, me estoy levantando.

Así sucesivamente se repite la introducción, lo que cambia es la respuesta del lobo:

- Me estoy lavando los dientes.
- Me estoy peinando.
- Fui a hacer las compras.
- Me estoy bañando

DESARROLLO:

En este juego las niñas y los niños se cogen de la mano y hacen un círculo, van dando vueltas y cantando la canción, en el centro del círculo se pone un niño (a), que hace de lobo, quien responde la pregunta hecha por los niños y cuando dice que ya está. Todos los niños que conforman el círculo corren y el lobo los persigue.

EVALUACIÓN: Observar la atención y el interés que prestan los niños al momento de la realización de la actividad.

ACTIVIDAD # 3 EL MARINERO

OBJETIVO: Mejora el control psicomotor descubriendo y conociendo su propio cuerpo, acompañada del lenguaje verbal , promoviendo el desarrollo de auto concepto, el esquema corporal, la coordinación, el equilibrio, la concepción del espacio, la concentración. Ejercita y fortalece las extremidades, compara experiencias y establece vínculos afectivos.

MATERIALES: CD, grabadora, espacio adecuado para el desarrollo de esta actividad.

DESCRIPCIÓN:

El marinero baila, baila, baila. El marinero baila, baila, baila con el dedo, dedo, dedo así baila el marinero.

El marinero baila, baila, baila. El marinero baila, baila, baila con el dedo, dedo, dedo así baila el marinero.

El marinero baila, baila, baila. El marinero baila, baila, baila con el hombro, hombro. Con el codo, codo. Con el dedo, dedo, dedo así baila el marinero.

DESARROLLO.

A través del ritmo de la canción los niños y niñas bailan e imitan los diferentes movimientos corporales.

EVALUACIÓN: Conocer si el niño y niña diferencian las diferentes partes del cuerpo.

ACTIVIDAD # 4 LA GALINA CIEGA

OBJETIVO: Desarrollar la motricidad gruesa, lenguaje oral, desplazamiento y orientación espacial.

MATERIALES: Un pañuelo o trapo, espacio adecuado para el desarrollo del juego.

DESCRPCIÒN: Se elige un jugador para que haga de gallina, se ubica en el centro con los ojos vendados. El resto de jugadores se colocan alrededor del que se la queda en el centro.

DESARROLLO:

Se hace un círculo, en el centro se coloca a un niño con los ojos vendados el mismo que trata de atrapar a un jugador. Cuando un jugador lo atrapa, este niño pasa hacer la gallina ciega y se reinicia el juego

EVALUACIÓN: Observar si el niño se desplaza de un lugar a otro con facilidad o presenta dificultad para la realización de esta actividad

ACTIVIDAD # 5 EL GATO Y EL RATON

OBJETIVO: Ayuda a los niños a desarrollar la motricidad gruesa y el movimiento de las diferentes partes del cuerpo.

MATERIALES: Lugar adecuado para el desarrollo de la actividad, como el patio de la escuela.

DESARROLLO:

EDUCADORA: Ratón, ratón!

NIÑO: ¿Qué quieres gato ladrón?

EDUCADORA: ¡Comerte quiero!

NIÑO: ¡Cómeme si puedes!

EDUCADORA: ¿Estás gordito?

NIÑO ¡Hasta la punta de mi rabito.

PROCEDIMIENTO: Un grupo de niños(as) hacen un círculo tomados de las manos van dando la vuelta y en el centro queda un niño o niña el que hace de ratón, y otro niño o niña que se queda afuera que hace de gato y corren alrededor hasta que lo atrapan y así participan otros niños y así sucesivamente sigue el juego.

EVALUACIÓN: Observar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños participantes.

ACTIVIDAD #6 LAS ESCONDIDAS

OBJETIVO: Desarrollar la motricidad gruesa, lenguaje, como también el desplazamiento y el movimiento de las diferentes partes del cuerpo

DESCRIPCIÓN: Se designa a un niño para que sean quien busque y el niño empieza a contar hasta 10 y luego busca a sus compañeros.

DESARROLLO: Se forman dos grupos de jugadores. El primero se esconde, la otra busca, luego el niño cuenta los números y sale a buscar a los otros niños. Cuando todos los niños han sido descubiertos se empieza nuevamente el juego.

EVALUACIÓN: Observar si el niño se integra con facilidad y realiza el desplazamiento de un lugar a otro.

ACTIVIDAD # 7 LA SILLA MUSICAL

OBJETIVO: Desarrollar la motricidad gruesa y la atención individual y de grupo de niños y niñas.

MATERIALES: Sillas, grabadora.

DESCRPCIÒN: Se disponen tantas sillas como niños haya menos una. Se disponen en círculo o bien juntas respaldo con respaldo en el centro de la habitación. Y hay que tener música para el desarrollo del juego

PROCEDIMIENTO: Cinco niños están sentados, cada uno con su silla, formando un círculo, de tal manera que queden espalda con espalda. Luego la maestra pone música y retira una silla, detiene la música; y el niño o la niña que no se sentó salen del juego.

EVALUACIÒN: Observar la agilidad de los niños a través del baile.

ACTIVIDAD # 8 FRENTE A FRENTE

OBJETIVO: Desarrollar los reflejos y la coordinación motora.

PROCEDIMIENTO: Los niños se disponen en parejas y se colocan frente a frente, con las manos sobre las rodillas, así esperan la señal de inicio de la dinámica que la dará la docente, la misma que consistirá en tocar con las manos las rodillas descubiertas del compañero y tratar de evitar que el otro compañero toque las suyas. Cada vez que un participante consigue el objetivo, se anotara un punto.

EVALUACIÒN: Observar cómo se relacionan los niños.

ACTIVIDAD # 9 LA CARRERA MAS LOCA

OBJETIVO: Desarrollar la motricidad gruesa y la coordinación de las diferentes partes del cuerpo y las capacidades expresivas.

MATERIALES: Patio de la escuela.

DESARROLLO: Se traza una línea de salida y otra de llegada. Los participantes se ubican en la línea de salida y avanzan hacia la otra línea de llegada. El niño puede llegar a la meta de las diferentes maneras como la docente lo indique ya sea gateando, de puntillas, etc.

PROCEDIMIENTO: E educador indica la salida de los participantes con la orden ¡SALTO DEL CANGURO!. Y todos los participantes se dirigen hacia el lugar indicado previamente por la docente generando pequeños saltos como un canguro,

hasta que el docente cambia la orden por arrastrarse o gatear en donde los alumnos tendrán que llegar de la manera indicada.

EVALUACIÓN: Observar el nivel de coordinación de las diferentes partes del cuerpo.

ACTIVIDAD # 10 EL BAILE DEL FESTEJO

OBJETIVO: Desarrollar la expresión corporal, la capacidad de tomar decisiones, el autoestima, potenciar el desarrollo personal.

MATERIAL: CD, grabadora, música suave y lenta, música rápida y alegre.

DESARROLLO: En esta actividad de baile se ejercita la improvisación y la libertad de movimientos.

ROCEDIMIENTO: Los niños se ubican en el centro y la docente les indica que van a bailar al ritmo de la música si la música se detiene los niños deben quedarse inmóviles y si la música vuelve a sonar ellos deben seguir bailando y si la música es alegre los niños empiezan a reír y divertirse al ritmo de la música.

EVALUACION: Observar el nivel de participación de los niños.

ACTIVIDAD # 11 A LA VIVORA DE LA MAR

OBJETIVO: Desarrollo de la motricidad gruesa, lenguaje, gestos, fuerza física-motriz, ayudándole al niño a desenvolverse por sí mismo y que conozca sus preferencias.

DESARROLLO: A la víbora, víbora de la mar por aquí podrá pasar el de adelante corre mucho y el de atrás se quedara, se quedara.

PROCEDIMIENTO: Se toman de la mano dos niños entre si nombrándose cada niño con su fruta favorita sin que los demás escuchen mientras el resto de niños pasan por debajo, de los brazos el niño que queda al último al concluir la canción se le pregunta de forma discreta que fruta desea, según lo que desea se va colocando detrás de cada niño.

EVALUACIÓN: Observar el desarrollo de la motricidad gruesa y como hacen los niños el desarrollo de la actividad.

ACTIVIDAD # 12 CONOSCAMOS NUESTRO CUERPO

OBJETIVO: Desarrollar la observación, la atención, la concentración, estimular la participación.

MATERIALES: un lugar adecuado para el desarrollo de la actividad

DESARROLLO: Los niños formaran un círculo y la docente se ubicara en el centro para dirigir el juego.

PROCEDIMIENTO: La docente comienza la dinámica tocándose una parte del cuerpo (por ejemplo la boca) y nombra otra diferente con la frase “ESTA ES MI.....” y menciona la parte del cuerpo y los niños van tocándose las partes del cuerpo que la docente señala y de esta manera identificaran cada una de las partes del cuerpo.

EVALUACIÓN: Como es el nivel de participación de los niños y el nivel de atención.

ACTIVIDAD # 13 EL GATITO CIEGO

OBJETIVO: Desarrollo de la motricidad gruesa e identificación de sus compañeros.

MATERIALES: Pañuelo

DESARROLLO: Se designa a un jugador para hacer de gatito ciego; éste sale fuera y se le vendan los ojos. Mientras tanto los demás jugadores cambian de sitio entre sí y se vuelven a sentar.

PROCEDIMIENTO: Los participantes forman un círculo y un niño se vendará los ojos para hacer de gato la maestra dirige le juego, cambiando de ubicación a los niños y el niño que esta vendado toca la cabeza de uno de sus compañeros y dice el nombre de quien es el compañero que toco.

EVALUACIÓN: El nivel de dificultad que presente el niño al momento de identificar a sus compañeros.

ACTIVIDAD # 14 LAS ESTATUAS

OBJETIVO: Desarrollo del equilibrio y el tono muscular

MATERIALES: Grabadora, CD.

DESARROLLO: Se selecciona a los niños que participarán y se colocará la música con volumen suficiente para que bailen sin parar.

PROCEDIMIENTO: consiste en que los niños y niñas empezarán a bailar la música que suena en ese momento y luego deberán detenerse cuando el encargado apague el sonido. El ganador del juego de las estatuas será aquél invitado que se quede quieto y no realice ningún movimiento hasta que lo indique el organizador. A medida que las canciones avancen, los niños empezarán a cometer errores y por lo tanto, serán eliminados.

EVALUACIÓN: Observar el desarrollo de equilibrio que tienen los niños mediante el baile.

ACTIVIDAD # 15 LA BATALLA DE LOS GLOBOS

OBJETIVOS: Fomentar la libertad de movimiento y la competencia.

MATERIALES: Globo.

DESARROLLO: Cada niño deberá tener un globo

PROCEDIMIENTO: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo.

EVALUACIÓN: Observar el nivel de competencia de los niños a través de los movimientos de las diferentes partes de su cuerpo

ACTIVIDAD # 16 DESCUBRIENDO MIS PIES.

OBJETIVO: Lograr observar, distinguir, explorar y comprobar forma, textura, temperatura y movimientos de pie propios y del otro. Lograr variedad de movimientos y el reconocimiento de similitudes y diferencias con sus compañeros.

MATERIALES:

DESARROLLO: Los niños se sacan los zapatos y calcetines para la realización de esta actividad.

PROCEDIMIENTO: Los niños y niñas se agrupan en tríos, se sacan el calzado y sus calcetines y los dejan a un lado. Cada niño y niña mira y reconoce sus pies y piernas, luego toca partes duras, huesos y músculos, pies y textura, temperatura y tamaño; hacen lo mismo con sus compañeros de trío. Todos cuentan que lugares o cosas pisaron con sus pies durante el día. Luego hacen un encuentro de los seis pies, acostados decúbito dorsal con los pies y piernas hacia arriba, moviéndolos al compás de una canción.

EVALUACIÓN: Lograr que los niños diferencien las diferentes partes del cuerpo y se conozcan así mismo

ACTIVIDAD # 17 JUGUEMOS A LOS MEDIOS DE TRANSPORTE.

OBJETIVOS: Estimular la creatividad e imagineros de los párvulos, representando roles, desde su visión personal de las cosas.

PROCEDIMIENTO: La educadora incentivara por medio de una canción a los niños y niñas para jugar a realizar diferentes medios de transporte, cantando con alegría, preguntando a los niños y niñas, ¿vamos a ser un tren?, ¿un auto? ¿Una bicicleta?, ¿lo representamos?, ¿qué ruido hacemos?, decimos alguna característica de este medio de transporte.

EVALUACIÓN: Descubrir el nivel de imaginación de los niños a través del cumplimiento de roles

ACTIVIDAD # 18 EL PASEO DE LA FAMILIA CONEJO

OBJETIVO: lograr desplazamientos guiados por la educadora, y desplazarse libremente, coordinando el oído con los movimientos.

MATERIALES: Patio de la escuela.

DESARROLLO: La maestra es quien hace de mamá coneja para guiar el juego.

PROCEDIMIENTO: La maestra camina por todo el patio con el grupo, ella representa a la mamá coneja y pasea con sus conejitos (niños y niñas); esta mamá, teme que sus conejitos se pierdan, y cada vez que oigan una palmada, los niños, deberán correr a sentarse alrededor de ella o rodearla.

EVALUACIÓN: Observar el nivel de coordinación del oído con los movimientos

ACTIVIDAD # 19 “CARRERA DE TORTUGAS”

OBJETIVO: Desarrollo psicomotor y desarrollo corporal

MATERIALES: Almohadón o almohada pequeña para cada participante, patio de la escuela

DESARROLLO: La docente es quien dirige el juego

PROCEDIMIENTO: Se debe delimitar el trayecto de la carrera. Todos los participantes deben tener una almohada pequeña. Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora.

EVALUACIÓN: Observar el desarrollo corporal de los niños a través de esta actividad.

ACTIVIDAD # 20 JIRAFAS Y SAPITOS”

OBJETIVO: Desarrollo motor

MATERIALES: Patio de la escuela

DESARROLLO: La docente da la explicación en que consiste el juego

PROCEDIMIENTO: Los niños se ubican detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada. A la señal, parten corriendo sobre la punta de los pies, teniendo los brazos estirados hacia arriba. Los seis primeros en alcanzar la línea de llegada ganan el juego. Es necesario que los niños hagan todo el recorrido en la posición combinada; estando permitido sólo dar un salto para traspasar la línea final. En la repetición del juego, la carrera se hace con todos los niños agachados, manteniendo las rodillas flexionadas durante todo el recorrido.

EVALUACIÓN: Nivel de desarrollo corporal

ACTIVIDAD # 21 “LANZAR LA PELOTA”

OBJETIVO: Nivel de Desarrollo corporal.

MATERIALES: Al aire libre o espacio cerrado, cajas de diferentes materiales y pelotas

DESARROLLO: Se organiza los grupos con un mismo número de integrantes y las cajas se las ubica con anterioridad.

PROCEDIMIENTO: Se les propone a los niños/as organizar pequeños equipos para jugar. Frente a cada equipo se coloca una caja a una distancia 15 – 20 cm para lanzar la pelota. Se estimulan a los niños/as para que traten de introducir la pelota en la caja. Los lanzamientos se realizarán de diferentes formas, a la señal del maestro se dará inicio al juego. Gana el equipo que más pelotas introduzca en la caja.

EVALUACIÓN: Medir el desarrollo corporal de los niños

ACTIVIDAD # 22 UN FANTASMA

OBJETIVO: Manipulación de objetos que favorecen el descubrimiento de diferentes posiciones y direcciones, y de los conceptos "dentro" y "fuera"

MATERIAL: Una tela grande y música.

DESARROLLO: La docente conduce el juego y da las indicaciones.

PROCEDIMIENTO: El educador extiende la tela en el centro del terreno de juego.

Los participantes están sentados en un extremo. Se levantan y rodean la tela. A una orden del educador, la agarran y la levantan medio metro del suelo.

¡Sin soltar la tela!

Cuando la música suena, los niños se mueven con la tela por todo el lugar. Al parar la música, se esconden rápidamente debajo del tejido, agachados. Cuando vuelve a sonar la música, caminan con la tela en la espalda.

ACTIVIDAD # 23 LOS NIÑOS GIGANTES

OBJETIVO: Por medio de la manipulación de objetos, favorecer la comprensión de las diferencias espaciales.

DESARROLLO: Se forman dos grupos de igual número de niños y la docente dirige el juego.

PROCEDIMIENTO: Se coloca una silla para cada niño, una al lado de otra. A una orden del educador, los de un grupo se dirigen a las sillas y se sientan en ellas 9.

Los del otro equipo se sientan en el suelo, cada uno de ellos delante de un compañero sentado en la silla. A una nueva orden, los niños sentados en las sillas se colocan de pie sobre ellas.

¡De pie en la silla!

Sigue el juego intercambiándose las acciones. El segundo grupo hace lo que ha hecho el primero, siempre siguiendo los mismos pasos.

ACTIVIDAD # 24 LOS NIÑOS BANDERA

OBJETIVO: Tomar conciencia de la simetría que se desarrolla a ambos lados de un eje imaginario.

MATERIAL: Pintura de dedos de distintos colores y un espejo grande, espacio: amplio.

DESARROLLO: Se forman parejas en un espacio amplio que puede ser el patio.

PROCEDIMIENTO: Los niños de cada pareja se sientan, dispersos por el espacio de juego, uno delante de otro. El educador entrega a cada pareja dos botes de pintura de dedos de distintos colores. Cada niño de la pareja pinta, con los dedos, la mitad de la cara de su compañero de un color y la otra mitad del otro color. Cuando todas las parejas ya tienen la cara pintada, se dirigen al espejo y observan cómo la cara ha quedado dividida en dos partes aproximadamente simétricas. ¡Observemos bien las dos partes de la cara

ACTIVIDAD #25 ¿A QUE NO ME TOCAS?

OBJETIVO: Trabajar el reconocimiento de las partes del cuerpo y desarrollar el sentido del tacto.

Material necesario: Un pañuelo por pareja, para vendar los ojos. Patio de la escuela.

DESARROLLO: Se forman parejas para el desarrollo de la dinámica.

PROCEDIMIENTO: Los niños se distribuyen por parejas y se dispersan por el espacio de juego. A una orden del educador, un componente de cada pareja pasa la mano suavemente por el cuerpo de su compañero, desde la cabeza hasta los pies. Después, el otro realiza la misma acción. Seguidamente, el responsable venda con un pañuelo los ojos de un miembro de cada pareja.

¡Ahora sin ver nada!

Se repiten las mismas acciones, pero con los ojos vendados.

ACTIVIDAD # 26 BOTAR LA BOTELLA

OBJETIVO: Es que los atacantes traten de botar la botella que se encuentra en el centro del círculo menor, arrojando las bolas (+-5), sin entrar al círculo exterior.

MATERIALES: 1 botella plástica, unas 5 bolas de papel u otro material liviano, no duro.

DESARROLLO: La docente dirige el juego.

PROCEDIMIENTO: Se forman dos círculos concéntricos, el menor de +-3 metros de radio y el mayor de +-5 metros de radio. En el espacio formado por los dos círculos se coloca el equipo defensor y fuera del círculo mayor se ubica el equipo atacante.

Las defensas deben impedir que esto ocurra usando todo su cuerpo, sin entrar en el círculo interior, tratando de arrojar lo más lejos posible las bolas que cojan.

ACTIVIDAD # 27“CANICAS”

OBJETIVO: Desarrollar precisión, atención.

MATERIALES: canicas y patio de la Escuela

DESARROLLO: El juego puede realizarse con un número de 6 integrantes o más.

PROCEDIMIENTO:

1. Se hace un hoyo en el suelo
2. se lanza las canicas con el dedo corazón desde un lugar acordado
3. Intentando meterlas en el agujero.
4. El que lo conseguía se quedaba con las canicas de los demás.

ACTIVIDAD # 28 SEGUIR EL CAMINO”

OBJETIVO: Favorecer la memoria visual.

MATERIALES: 5 o 6 objetos (aros, pelotas, panderetas, etc.)

DESARROLLO: según la edad de los niños se puede colocar más juguetes o repetirlos. Por ejemplo, empieza visitando el objeto uno luego el dos después el tres y después retroceder al dos otra vez, repite el 3 va al 4, al 5 y al final al 1. Este juego no es fácil ya que requiere mucha memoria visual, por lo que se debe empezar siempre de la manera más simple y tener en cuenta siempre la edad de los niños.

PROCEDIMIENTO:

1. Se distribuyen los objetos por el suelo formando una circunferencia, Separados lo suficiente para que se pueda pasar entre ellas
2. Se divide la clase en dos grupos, A y B, y sus miembros se numeran.
3. El grupo A debe improvisar el camino y el grupo B debe recordarlo para seguirlo después.
4. El primer jugador del grupo A empieza su marcha por entre los objetos, por detrás de uno, por delante del otro, rodeando el tercero.... Hasta llegar al último. Entonces vuelve al lugar de inicio.
5. Inmediatamente el primero del grupo B sale y debe hacerle mismo recorrido. Si no recuerda todo el trayecto, le pueden ayudar sus compañeros de grupo.

ACTIVIDAD # 29 “CAJAS DE COLORES”

OBJETIVO: Estimular la memoria discriminando colores.

MATERIALES: Cajas de colores y objetos como tablitas, cubos, etc.

DESARROLLO: La docente es quien forma los grupos y guía el juego

PROCEDIMIENTO:

1. Se colocan en una mesa 6 cajitas de distintos colores.
2. En otra mesa habrá objetos de los mismos colores de las cajas.
3. Los niños deberán colocar los objetos dentro de las cajitas correspondientes según el color.

ACTIVIDAD # 30 “CAMBIARSE EL ARO”

OBJETIVO: Desarrollar la atención auditiva y memoria

MATERIAL: Un aro por niño y pandero

DESARROLLO: Antes de realizar el juego es conveniente practicar el movimiento de hacer rodar el aro con una mano y la otra

PROCEDIMIENTO:

1. Los niños se colocan en círculo mirando en Dirección contraria a las agujas del reloj.
2. Se entrega un aro a cada niño y este lo mantiene con la mano derecha fuera del círculo.
3. Cuando el educador frota el pandero, los niños hacen girar el aro en el suelo sobre si mismo.
4. Cuando el educador percute 4 golpes en el pandero, los niños dejan libre su aro y van a recoger el aro de su compañero de adelante
5. Si el aro se resuelve completamente se cambia de Dirección y se hace girar el aro con la mano izquierda

f. METODOLOGÍA:

El presente trabajo de intervención social corresponde a un estudio practico-teórico, el cual se realizara en la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE” con el tema: GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL INICIAL DOS.

Los métodos y técnicas a utilizar son:

MÉTODOS:

Método analítico: Este método me permitirá realizar el análisis de la problemática a través de los resultados de los instrumentos aplicados.

Método descriptivo.- método me permitirá describir la realidad del centro donde realizare el proyecto.

Método sintético: Me servirá para interpretar la información obtenida a través de la aplicación de instrumentos.

Método Deductivo: Este método me permitirá deducir las actividades para el desarrollo de guía las cuales serán acorde al tema

Método analítico: Es el que me permitirá realizar el análisis de las actividades planificadas en la guía

TÉCNICAS

Ficha de observación.- a través de la observación se identificara la realidad en la que se desarrollan los niños, de la misma manera como es el grado de convivencia de los mismos.

Historia clínica psicológica.- permitirá conocer el desarrollo evolutivo del niño desde el momento del que el niño nace hasta la actualidad.

Encuesta.- esta técnica va dirigida a los padres de familia con el fin de conocer cuál es su actitud hacia el desarrollo de la convivencia de sus hijos.

Entrevista.- esta técnica va dirigida a la maestra con el fin de conocer como ha sido el desarrollo social y de convivencia del niño.

Prueba de Destrezas Psicomotoras: permitirá conocer el desarrollo psicomotor de los niños.

Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en el Preescolar de la Cruz y Mazaira: La misma que me permitió conocer el nivel de desarrollo corporal de los niños a través de diferentes áreas como: Locomoción, posición, coordinación de brazos, piernas y manos.

PROCESO METODOLÒGICO PARA EL DESARROLLO DE LOS OBJETIVOS.

❖ **OBJETIVO 1.- ANALISIS TEORICO.**

MÉTODOS

- Método analítico
- Método hermenéutico-dialectico

TÉCNICA

- Lectura comprensiva
- Resumen

ACTIVIDADES

- Consultas en internet
- Consultas en biblioteca

RESULTADOS

Construcción y elaboración del marco teórico del capítulo 1 y 2

❖ **OBJETIVO 2.- DIAGNOSTICO**

METODOLOGIA

- Método sintético
- Método descriptivo
- Método hermenéutico- dialectico

TÉCNICA

- Aplicación de los instrumentos
- Resumen

ACTIVIDADES

- Visitas al centro
- Consultas en internet
- Consultas en biblioteca

RESULTADOS

Construcción y elaboración de la problemática referente a la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE”

OBJETIVO 3: MODELACIÓN.

METODOLOGIA

- Método sintético
- Método analítico
- Método descriptivo
- Método hermenéutico- dialectico

TÉCNICA

- Lectura comprensiva
- Resumen

ACTIVIDADES

- Consultas en internet
- Consultas en biblioteca
- Elaboración de un Plan de Actividades

RESULTADOS

Construcción y elaboración del Plan De Actividades Sociales para desarrollar la Convivencia Infantil.

❖ OBJETIVO4: APLICACIÓN

- Método deductivo
- Método hermenéutico- dialectico

TÉCNICA

- Plan de actividades sociales.
- Resumen

ACTIVIDADES

- Visitas al centro
- Aplicación de la guía de actividades lúdicas.

RESULTADOS

Mejoramiento de la convivencia y de las relaciones sociales del niño dentro del aula para un buen desenvolvimiento personal.

❖ OBJETIVO 5: VALIDACIÓN.

METODOLOGIA

- Método descriptivo
- Método analítico
- Método sintético
- Método hermenéutico- dialectico

TÉCNICA

- Lectura comprensiva
- Síntesis

ACTIVIDADES

- Aplicación adecuada de la guía de actividades lúdicas para el desarrollo corporal.
- consultas

RESULTADOS

Comprobar si el Plan de Actividades Sociales tuvo buen funcionamiento para que los niños tengan una adecuada integración social.

POBLACIÓN

Para el presente proyecto de titulación se contara con una población de 996 alumnos y padres de familia y 89 profesores de la Unidad Educativa José Antonio Eguiguren “LA SALLE”.

MUESTRA

El procedimiento utilizado para determinar la muestra, de acuerdo a las del presente trabajo de apoyo social, se ha determinado de forma razonable con un grupo de 17 niños, 17 padres de familia y una maestra, teniendo como un total de la muestra de 35 personas

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

1.- RECURSOS HUMANOS

- ALUMNOS DEL NIVEL INICIAL 2
- LIC. LORENA SARANGO DOCENTE DEL NIVEL INICIAL 2
- AUTORIDADES DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO EGUIGUREN “LA SALLE.”
- DR. CESAR LEÓN. MG .SC. COORDINADOR DEL PROYECTO DE TITULACIÓN.
- INVESTIGADORA: RUTH ELIZABETH MATAILO GONZÁLEZ

2.- RECURSOS MATERIALES

- LIBROS
- COMPUTADORA
- HOJAS
- LÁPIZ
- CARPETAS

3.-RECURSOS ECONÓMICOS NECESARIOS PARA ATENDER LOS GASTOS DEL PRESENTE PROYECTO DE TITULACIÓN.

PRESUPUESTO

Rubro	Unidad	Gastos
➤ Libros	5	\$150.00
➤ Impresiones		\$200.00
➤ Movilización	30	\$100.00
➤ Gastos barios		\$500.00
➤ Internet		\$50.00
➤ TOTAL		\$100.00

i. BIBLIOGRAFÍA

- AYORA, Amable, Los test de Psicología Infantil, aplicable de 2 a 6 años, Loja. Ecuador. 2010.
- BARTOLOMÉ, Rocío. GÓRRIZ, Nieves. PASCUAL, Cristina. GARCÍA Mercedes.
- BLÁZQUEZ, D. ORTEGA, E. La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. Editorial Cincel. España. 1984.
- CALERO, Mavilo. Educar Jugando. Lima. Perú. 1998.
- CALERO, Mavilo. Educar jugando. Lima. Perú. 1998.
- DAVISON, G. NEALE J. Psicología de la conducta anormal. México. Limusa. 1980
- C. V. Gran Libro de la Maestra Preescolar. Ediciones. Euro .México. S.A.
- GARCÍA, C. El nuevo paradigma del retraso mental, afinidades y diferencias con versiones anteriores. 1999
- GUIRAUD, P. El lenguaje del cuerpo. México. Fondo de cultura Económica
- ARGUELLO, Myriam. Psicomotricidad. 1era. Edición. Editorial Universitaria. Abya .Yala. Quito
- V. Cómo enseñar a pensar a los niños. Preescolar. México 2007.

ANEXOS

Ficha de Observación:

FICHA DE OBSERVACION

OBSERVACION ALOS NIÑOS DE NIVEL INICIAL DOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSE ANTONIO EGUIGUREN “LA SALLE” DE LA CIUDAD DE LOJA

OBJETIVO: DETERMINAR EL DESARROLLO CORPORAL

1. Los niños caminan en línea recta?

SIEMPRE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

2. Baila y mueve su cuerpo al ritmo de la música?

SIEMPRE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

3. Expresa sus emociones deseos o situaciones cotidianas mediante la dramatización?

SIEMPRE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

4. Se expresa con los demás utilizando gestos?

SIEMPRE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

5. Abraza fuertemente a la maestra al entrar al aula?

SIEMPRE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

6. Mueve su cuerpo sosteniendo objetos?

SIEMPRE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

7. Logran integrarse con facilidad al momento de la actividad?

SIEMPRE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

8. Muestran interés por las actividades realizadas por la maestra?

SIEMPRE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

9. Al momento de realizar ejercicios el niño tiene coordinación de brazos y piernas?

SIEMPRE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

10. Imita movimientos y sonidos de animales?

SIEMPRE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

Encuesta a la docente:

ENCUESTA A LA DOCENTE

La presente encuesta tiene la finalidad de conocer la importancia de la utilización de actividades lúdicas para el desarrollo corporal de los niños de nivel inicial dos, para lo cual le solicitamos se digne en contestar el siguiente cuestionario

1. ¿Utiliza usted actividades lúdicas como método de enseñanza para impartir sus clases?

Si ()

No ()

cuales.....
.....
.....
.....
.....

2. cree usted que el juego es una actividad importante que debe desarrollar el niño :

Si ()

No ()

Por qué.....
.....
.....
.....
.....

3. cuál de los diferente juegos tradicionales ha practicado con sus alumnos:

a) rayuela

b) el gato y el ratón

- c) el lobo
- d) la gallina ciega

4. cree usted que el juego puede ser uno de los medios mediante el cual los niños pueden desarrollar sus habilidades y destrezas.

Si ()

No ()

porque.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

5. cuenta usted con el espacio físico necesario para la realización de las diferentes actividades lúdicas:

Si ()

No ()

Por que.....
.....
.....
.....
.....

GRACIAS POR SU COLABORACION

PRUEBA DE DESTREZAS PSICOMOTORAS

Nombres:.....**Apellidos**.....

Fecha de Examen:.....**Fecha de Nacimiento**.....

Institución Educativa:.....

Examinador (a).....

S	SI
N	NO
AV	A veces

CRITERIOS DE VALORACION

	Destrezas Psicomotoras	Criterios de valoración	Observaciones
1	Camina en línea recta alterando el talón de un pie contra la punta del otro		
2	Salta en un solo pie metros manteniendo la dirección y los brazos pegados al cuerpo		
	EQUILIBRIO		
3	Con los ojos abiertos se mantiene parado sobre un pie durante 10 segundos		
4	En cuclillas se mantiene con los ojos cerrados durante 10 segundos		
	RELAJACION		
5	Al balancearle la cabeza el educador, lo hace con soltura		
6	Estando acostado, cuando el educador levanta su cabeza , no presenta resistencia		
7	A pesar de los estímulos es capaz de mantener su cara inmóvil e inexpresiva cuando		

8	Extiende su cuerpo al máximo y luego lo distiende		
9	Levanta su cuerpo en forma de arco extendiéndolo completamente y luego lo distiende		
10	Con los brazos en cruz los deja caer en la forma dada		
	DISOCIACION DE MOVIMIENTOS		
11	Realiza el balanceo de un brazo mientras el otro pertenece inmóvil. Hace lo mismo con el otro brazo.		
12	Imita posturas corporales simétricas alternadas y simultáneas de abrir la mano, mientras las otras se cierra.		
13	Puede realizar movimientos alternados y simultáneos de abrir la mano, mientras la otra se cierra		
	ESQUEMA CORPORAL		
14	Realiza diversos desplazamientos con su cuerpo.		
15	Realiza diversas posiciones corporales imitando un modelo		
16	Identifica las partes primarias y secundarias del cuerpo en él y en gráficos		
17	Al dibujar la figura humana consta al menos 4 figuras bien identificadas		
	ESTRUCTURACION ESPACIAL		
17	Conoce las nociones en relación a su cuerpo: Cerca, lejos, abajo, encima, sobre, junto, separado, alrededor.		

18	Tiene dominancia lateral en ojo, mano, y pierna del mismo lado		
19	Reconoce izquierda-derecha en el, en gráficos en relación a su cuerpo		
20	Estructuración rítmico temporal		
21	Reproduce secuencias rítmicas variadas, mínimo de 5 golpes con diferentes partes del cuerpo, escuchando al educador.		

ÍNDICE

PORTADA.....	I
CERTIFICACIÓN	II
AUTORIA.....	III
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	IV
AGRADECIMIENTO	V
DEDICATORIA:	VI
<u>MATRIZ DEL_ÁMBITO GEOGRÁFICO</u>	VII
MAPA GEOGRÁFICO	VIII
ESQUEMA DE CONTENIDOS	IX
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN	2
SUMARY.....	3
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	7
e. MATERIALES Y MÈTODOS	30
f. RESULTADOS	36
g. DISCUSIÒN	41
h. CONCLUSIÒNES	44
i. RECOMENDACIONES.....	45
j. BIBLIOGRAFÍA	72
k. ANEXOS	73
a. TEMA	74
b. PROBLEMÁTICA.....	75
c. JUSTIFICACIÒN	78

d. OBJETIVOS:	79
ESQUEMA DEL MARCO TEORICO	80
e. MARCO TEÓRICO	81
CAPITULO I	81
CAPITULO II	106
CAPITULO III	116
f. METODOLOGÍA:	133
g. CRONOGRAMA	138
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO	140
i. BIBLIOGRAFÍA	141
Ficha de Observación:	143
Encuesta a la docente:	145
PRUEBA DE DESTREZAS PSICOMOTORAS	147
ÍNDICE	150