UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIO A DISTANCIA, CARRERASEDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD PARTICULAR "LATINO" DE LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE LOS TSÁCHILAS. PERIODO LECTIVO 2013-2014".

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

AUTORA

MARÍA ELENA SANANGO PADILLA

DIRECTORA

Dra. MARÍA ELENA CHALCO MÁRQUEZ,. Mg. Sc.

LOJA- ECUADOR

2013

CERTIFICACIÓN

Doctora

María Elena Chalco Márquez., Mg. Sc
DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA MED

CERTIFICA:

Haber asesorado, revisado y orientado el desarrollo de la tesis titulada: **"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD PARTICULAR "LATINO" DE LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE LOS TSÁCHILAS. PERIODO LECTIVO 2013-2014",** realizada por la postulante: **María Elena Sanango Padilla,** egresada de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia.

.

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

Loja, Noviembre del 2013

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

AUTORÍA

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

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

AUTORA: María Elena Sanango Padilla

FIRMA: .....

CÉDULA: 1723145056

FECHA: Loja, Diciembre de 2013

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

Yo, María Elena Sanango Padilla, **declaro** ser autor (a) de la Tesis titulada: **"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD PARTICULAR "LATINO" DE LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE LOS TSÁCHILAS. PERIODO LECTIVO 2013-2014",** como requisito para optar al Grado de: LICENCIADA EN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA: autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 02 días del mes de Diciembre del dos mil trece, firma el autor.

FIRMA:.....
AUTOR: María Elena Sanango Padilla
CÉDULA: 1723145056
DIRECCIÓN Santo Domingo de los Tsáchilas, via a Quevedo Km. 6 ½ "La Aurora"
CORREO ELECTRÓNICO: marybest89@hotmail.com
TELÉFONO:023741440 **CELULAR**: 0939889235

DATOS COMPLEMENTARIOS

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

TRIBUNAL DE GRADO:
Dra. Mg. Sc Ángel Cabrera Achupallas **(Presidente)**
Dra. Mg. Carmen Alicia Aguirre **(Vocal)**
Dar. Mg. Sc. Alba Valarezo Cueva **(Vocal)**

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia, a los Docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, quienes han brindado sus conocimientos y experiencia en la formación de nuestra carrera.

A la Dra. María Elena Chalco Márquez., Mg. Sc. Directora de tesis quien supo orientarme con dedicación durante todo el proceso de investigación y elaboración de este trabajo.

A las Autoridades, Docentes, niños y niñas Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Particular “Latino” de la ciudad de Santo Domingo, Provincia de los Tsáchilas, por abrir las puertas de su Institución para realizar este estudio, actitud que motivó continuar con la investigación.

La Autora

DEDICATORIA

A mi Dios por la salud y fortaleza para culminar este sueño.

A mis padres por su enseñanza, formación, valores y amor incondicional.

A mis hermanos porque no se pueden rendir antes de empezar.

A las personas que me tomaron de la mano y caminaron junto a mi apoyándome y brindándome su amor sincero.

Mi triunfo es el de ustedes

María Elena

ESQUEMA DE CONTENIDOS

- CERTIFICACIÓN
- AUTORÍA
- CARTA DE AUTORIZACIÓN
- AGRADECIMIENTO
- DEDICATORIA
- ESQUEMA DE CONTENIDOS

a. Título

b. Resumen (Summary)

c. Introducción

d. Revisión de Literatura

e. Materiales y Métodos

f. Resultados

g. Discusión

h. Conclusiones

i. Recomendaciones

j. Bibliografía

k. Anexos

- Proyecto de investigación
- Índice

a. TÍTULO

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD PARTICULAR ”LATINO” DE LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE LOS TSÁCHILAS. PERIODO LECTIVO 2013-2014”

b. RESUMEN

La presente investigación se enmarcó en un estudio analítico, descriptivo y explicativo de : **"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD PARTICULAR "LATINO" DE LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE LOS TSÁCHILAS. PERIODO LECTIVO 2013-2014"**, la misma que se desarrolló de acuerdo al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja.

El objetivo general que se planteó para la presente investigación fue: Determinar la incidencia del Juego en el desarrollo Motriz de los niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Particular "Latino" de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, periodo lectivo 2013– 2014.

Se utilizaron los métodos: Científico, Inductivo, Deductivo, Descriptivo y Modelo Estadístico. Las técnicas e instrumentos que se utilizaron fueron: Encuesta aplicada a las maestras de Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Particular "Latino" de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, para establecer los Tipos de Juego en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas; y,Test de Oseretzky aplicado a los niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Particular "Latino" de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, para evaluar el Desarrollo Motriz.

Analizados los resultados de la encuesta a maestras se concluye que: El 100% de maestras encuestadas manifiestan que realizan los siguientes tipos de juego: juego motor o de integración social, Juegos simbólicos, de reglas y de construcción y el 67% juegos de fantasía o ficción. El juego tiene profunda relación con el desarrollo no sólo de aptitudes y capacidades intelectuales si no también con el desarrollo de estados emocionales más equilibrados, libres y felices. Finalmente, el juego también nos permite aprender la importancia de la convivencia y del lidiar con las decisiones o intereses del otro.

Para fundamentar el trabajo investigativo se aplicó el Test de Oseretzky para Evaluar el Desarrollo Motriz de los niños obteniendo los siguientes resultados: el 82% de niños y niñas investigados tienen un desarrollo Motriz Satisfactorio y el 18% No Satisfactorio. El desarrollo motriz evoluciona desde los actos reflejos y los movimientos incoordinados y sin finalidad precisa hasta los movimientos coordinados y precisos del acto motor voluntario y los hábitos motores del acto motor automático.

SUMMARY

This research was part of an analytical , descriptive and explanatory : " THE GAME AND ITS IMPACT ON MOTOR DEVELOPMENT OF CHILDREN FIRST DEGREE GENERAL EDUCATION INCLUDING BASIC UNIT " LATINO " CITY OF SANTO DOMINGO , PROVINCE OF TSÁCHILAS . LECTIVO PERIOD 2013-2014 " , the same that was developed according to the Academic Regulations of the National University of Loja.

The general objective was raised for this research was: To determine the incidence of Game Motor development of children in First Grade Basic Education Private Unit "Latino " in the city of Santo Domingo in the province of Tsahalis, teaching period 2013-2014.

Methods were used: Scientist, Inductive, Deductive, Descriptive and Statistical Model . The techniques and instruments used were : Survey First Grade teachers General Education Unit Basic Particular " Latino" in the city of Santo Domingo, Tsáchilas province to establish the use of the Game in the daily working with children , and Otzerezky test applied to children in the first grade of EGB Private Unit "Latino " in the city of Santo Domingo, Tsáchilas province to assess the Motor Development .

Having analyzed the results of the survey to teachers is concluded that: 100% of teachers surveyed say they perform following types of play : game engine or social integration , symbolic games , rules and construction and 67% or fiction fantasy games . The game has deep relationship with the development not only of intellectual abilities and skills but also to the development of more balanced emotional states, free and happy. Finally , the game also allows us to learn the importance of living together and deal with the decisions and interests of the other.

In support of research work test was applied to evaluate the Motor Development of children with the following results 82% of children surveyed have a Motor development and 18% Satisfactory Unsatisfactory . Motor development evolves from reflex actions and movements without precise purpose uncoordinated to coordinated and precise movements of voluntary motor act motor habits automatic motor act.

c. INTRODUCCIÓN

La presente investigación es objetiva y se fundamenta en el análisis científico de: “EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD PARTICULAR ”LATINO” DE LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE LOS TSÁCHILAS. PERIODO LECTIVO 2013-2014”.

El juego es una actividad racional entre la personalidad del niño con la realidad que lo rodea. Esta capacidad de transformar la realidad se manifiesta primero en el juego y se forma también en él, se manifiesta además la necesidad del niño de actuar sobre el mundo de influir en él , es una acción libremente ejecutada fuera de la vida corriente pero a pesar de todo no existe en el juego un interés material ni se obtiene provecho alguno, el juego ante todo es una actividad libre, cualidad que debe ser tenida muy en cuenta pues, de lesionar la libertad del juego, pierde este su carácter lúdico y por ende educativo. Se puede decir que el juego tiene finalidad en sí mismo, es una actividad con plenitud propia, esencial, y necesaria, el juego forma la personalidad futura del niño. Juego seguridad y amor serán los poderosos pilares de su futura personalidad. El niño juega porque se desarrolla y se desarrolla porque juega. El juego es el método que dispone el niño para desenvolverse e varias facetas, fomenta el desarrollo, social, mental, y emocional del niñ

El Desarrollo Motriz es aquel que se manifiesta de manera integral en el organismo, que está basado en el sistema nervioso, musculo-esquelético, etc. y que cuando una persona está sana de todo estos sistemas corporales, decimos que su crecimiento o desarrollo es normal, ejemplo, cuando quieres levantar una mano o cerrar un ojo, entran en función, diversas acciones internas, sistema nervioso, orden a la parte del cuerpo, para que dicha acción se lleve a cabo la cual es seguida de los músculos y por consiguiente los huesos o parte del cuerpo correspondiente.

Los objetivos específicos que se formularon para la investigación fueron : Establecer los tipos de Juego que utilizan en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Particular ”Latino” de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, periodo lectivo 2013– 2014; y, Evaluar el desarrollo Motriz de los niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Particular ”Latino” de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, periodo lectivo 2013– 2014.

Los métodos utilizados fueron: Científico, Inductivo, Deductivo, Descriptivo y Modelo Estadístico. Las técnicas e instrumentos que se utilizaron fueron: Encuesta aplicada a las maestras de Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Particular ”Latino” de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, para establecer los tipos de Juego en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas; y,Test de Oseretzky aplicado a los

niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Particular ”Latino” de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, para evaluar el Desarrollo Motriz .

El Marco Teórico estuvo conformado por dos capítulos: Capítulo I, EL JUEGO estructurado con los siguientes temas: Definición, Conceptualización del juego, Importancia del juego, Fundamentos teóricos del juego, Características del juego, Pasos metodológicos para la enseñanza a través del juego, Tipos de juegos – clasificación, Función del juego, El Juego como estrategia metodología y El Juego en el desarrollo motriz de los niños de primer año de educación básica.

El Capítulo II, DESARROLLO MOTRIZ, conformado con los temas: Concepto, Clasificación del Desarrollo Motriz, Características de Motricidad Fina, Importancia del Desarrollo Motriz, Evolución del Desarrollo Motriz, Factores que influyen en el Desarrollo Motriz, Desarrollo Motriz en la edad preescolar , La actividad motriz del niño y la niña de 5 A 6 Años

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPÍTULO I

EL JUEGO

El juego es una actividad racional, en tanto se trata de los juegos del hombre y especialmente del niño, aunque se ha difundido la idea de que el juego es solo una función por el hecho de que el acto del juego no se lleva a cabo par un efecto práctico, sin embargo esto no sucede de ninguna manera pues no es una actividad que se realiza solo porque en el organismo ha surgido un exceso de energía no consumida; el juego es una actividad, esto es una relación entre la personalidad del niño con la realidad que le rodea.

Aun cuando el juego está relacionado con el trabajo no se limita en absoluto al contenido productivo-técnico de la actividad del trabajo, lo esencial para el trabajo como fuente de juego es su carácter social, la cual en lugar de adaptarse simplemente a la naturaleza la modifica o transforma la realidad reproduciéndola. Esta capacidad de transformar la realidad se manifiesta primero en el juego y se forma también en él; en el juego se forma y manifiesta además la necesidad del niño de actuar sobre el mundo o de influir en él. En ello estriba su fundamental y más general significación.

Desde el siglo pasado han vivido muchos pensadores en la convicción de que la cultura humana brota del juego, sin embargo no le han dado al juego

una definición válida y estable y la dificultad crece al acercarnos al juego extraño en la edad pre-escolar.

CONCEPTO

Algunos conceptos del juego dados por autores que se han dedicado al estudio de este aspecto: “El juego es un descargo de un exceso de energías” (Spencer), “Manifestación espontánea y natural. Instinto o disposición innata que estimula a acciones espontáneas” (Decroly), “El juego es una preparación para la vida seria” (Karl Goss), “El juego es la satisfacción de la personalidad, ansia de movimientos y de expresar estados” (Mason y Mitchell), “ El juego es el manual de recreación educativa” (Fausto Segovia), o según Chateau que acepta tres principios: 1. Jugar es gozar, 2. Es una llamada a lo nuevo y 3. Es amor al orden

Así pues es una actividad que no puede ser negada ni discutida. Es una acción libremente ejecutada, fuera de la vida corriente pero que a pesar de todo, no existe en el juego un interés material ni se obtiene provecho alguno. Es un lugar insospechado el escenario de sus juegos que van a atender a sus propios intereses. La diferencia entre el juego del niño pequeño y el del adulto reside en que este último separa la actividad del juego con la llamada "actividad seria", es decir juego de vida corriente, para el niño no existen fronteras claras entre estas dos actividades. Así pues si todas sus energías están subconscientemente dedicadas a las tareas de relacionar, asociar,

comprender y resumir estos dos mundos igualmente importantes, no nos arriesgamos al afirmar que la formación de un niño en la edad pre - escolar ha de realizarse a través del juego, dando la debida importancia al hecho de que estos primeros años son vitalmente importantes en el desarrollo de los sentidos y formación de hábitos. El juego es ante todo una actividad libre, cualidad que debe ser tenida muy en cuenta pues, de lesionar la libertad del juego, pierde éste su carácter lúdico y por ende educativo.

IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él niños observa todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio en que se desarrolle (Arango, et. Al.2000:4-9) Para Jiménez E. (2006), "en la Educación Infantil debe considerarse el juego como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo".

La actividad más importante de un niño en edad preescolar es el juego. Es la manera específica en que el niño conquista su medio ambiente. Mientras juega adquiere conocimientos y técnicas que tendrán gran valor en su actividad escolar y, más tarde, en la vida, en el trabajo. Al jugar, el niño desarrolla formas de conducta importantes para su actitud hacia el aprendizaje y la comunicación social. Es por eso que se puede afirmar que el juego determina el desarrollo completo del individuo.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en inagotable.

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

ALGUNAS TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

A partir del siglo XX, se empieza a considerar a la infancia con entidad propia y diferenciada del mundo adulto. Desde este momento comienza su estudio por parte de pensadores que se van especializando en la niñez y convirtiendo en pedagogos. Como no podía ser de otra manera, el juego

como actividad que define el mundo infantil es un tema de atención prioritario.

Durante el siglo XIX, Herbert Spencer, enunció la teoría de la energía sobrante como causa del juego. Afirmaba que en los niños y niñas sanos la energía se acumula y cuando no es necesaria para las actividades serias de supervivencia se desahoga en actividades normales y expansivas como son los juegos sin finalidad alguna.

Frederich Froebel considera que el juego es la actividad propia de la infancia y que a través del juego libre los niños y las niñas aprenden lo necesario para incorporarse a la escuela

Edouard Claparede considera que la verdadera naturaleza del juego no está en el comportamiento exterior, sino en una actitud interna con la que el jugador encara su actividad, en el juego simbólico “como si”, es la forma en que representan la realidad.

María Montessori elabora una metodología muy precisa sobre el juego-aprendizaje. El método Montessori se basa en la capacidad de los niños y niñas de aprender sin esfuerzo a través del juego (“mentes absorbentes”) y sin la intervención del educador o educadora.

Sigmund Freud, profundiza en el sentido subjetivo del juego que proyecta la situación del jugador que le sirve de liberación de sus vivencias problemáticas.

Piaget considera que el juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras. Gracias al juego, se adapta la realidad al niño que puede relacionarla con otras realidades

BENEFICIOS DEL JUEGO

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional
- Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto
- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.
- Es muy importante participar en el juego con ellos

La psicomotricidad es un elemento muy importante en el desarrollo de los niños ya que sienta las bases para la adquisición de posteriores aprendizajes.

CLASIFICACION DE LOS JUEGOS INFANTILES

Un juego no pertenece a una sola categoría ya que pueden hacerse distintas clasificaciones según el criterio desde el que se analice. Por ello, al catalogar los distintos juegos que un grupo de niños realiza, debe hacerse en función de varios criterios.

Dependen de las características individuales y de las condiciones externas en las que se dan las actividades lúdicas. Las distintas formas de juego corresponden con las etapas de desarrollo del niño.

Juegos Imaginativos Desde el momento en que el niño puede hablar aparecen los juegos imaginativos o de ficción. Normalmente empiezan con un osito o con una muñeca, haciendo que el juguete hable o diga lo que ellos deseen. Luego aparece un personaje invisible, una persona imaginaria que puede desplazarse, es sensible y se expresa en términos precisos, términos que el propio niño dudaría en emplear. Los niños utilizan principalmente los juegos imaginativos para ampliar su comprensión del mundo real.

Juegos Experimentales Cuando los niños tienen de uno a dos años la vida se les presenta llena de estimulantes posibilidades y empiezan a comprender lo que se puede hacer con diversos objetos. Llega a ser muy divertido: jugar a nivelar materiales como colocar un ladrillo sobre otro o hacer encajar objetos a sus correspondientes lugares. Lo mismo pasa con las cacerolas, cazuelas o con cualquier otra cosa que haya en la cocina. A esta edad es importante dejar que los niños hagan experimentos con substancias naturales como la tierra y el agua por mucho que se ensucien. Es cierto que aún continúan metiéndose la tierra a la boca y otras cosas como si fuese la mejor manera de "conocer" algo, pero es preferible asegurarse de que no se hagan ningún daño, que cortar su afán explorativo.

Juegos Reales Los niños de dos a cuatro años, dominan por medio del juego todas las actividades necesarias para ocupar un lugar en el mundo de los adultos, aprendiendo la función de cada cosa y las leyes naturales. Desde muy pequeños la máxima ambición de su vida es crecer para hacer lo que hacen los mayores. Para alentar su natural inspiración dele a su hijo juegos de "personas mayores". Los mejores son los elementos para hacer pasteles, aspiradores o un estuche médico para primeros auxilios.

Juegos Colectivos. Aprender a jugar es una de las cosas más importantes en la vida de un niño y la semilla queda plantada en el momento en que este empieza a compartir sus juegos con otros pequeños. En dicho período de aprendizaje, los juegos se convierten en una disciplina colectiva, con reglas

y códigos de honor, disciplina que en este sentido, significa la buena voluntad del niño por compartir y por conocer sus derechos y los de los demás.

Juegos al Aire Libre No hay mejor lugar que un jardín o un parque para que el niño desarrolle sus cinco sentidos y para que se le despierte elamor que perdurará así para siempre a la naturaleza.

Juego Imitativo El juego del niño se diferencia del juego animal tanto como la inteligencia abstracta del hombre se diferencia de la inteligencia concreta del animal. El juego de "hacer como" es distinto de la imitación, implica la posibilidad de utilizar cualquier cosa para cualquier otra. Este juego que aparece en la primera infancia, el niño asimila la realidad, la trasform
a, hace de ella una cosa distinta de lo que es; en cierta medida se desprende de ella, es el actor principal de sus propias historias.

Así por medio del juego el niño comprueba su dominio corporal y siente placer al jugar, más tarde el elemento motor sigue siendo central, pero no tiene por función la representación. Cuando el niño es capaz de trasformar la realidad a su antojo, relacionando los objetos, las acciones y las personas, refleja el rápido desarrollo de la capacidad del niño para ser miembro de la sociedad.

El Juego Social Durante muchos años la opinión que se tenía sobre el juego cooperativo, de que este tipo de conducta social no se desarrollaba hasta que el niño cumplía 7 u 8 años. El psicólogo suizo Jean Piaget contribuyó mucho al cambio de esta teoría, éste sostenía que todos los niños pasan por las siguientes fases de juegos:

-Juego solitario

-Juego paralelo

-Juego asociativo, y;

-Juego social

En los juegos paralelos y asociativos, los niños están juntos pero en realidad no juegan juntos, cada uno lo hace por su lado sin un objetivo común, sin ayuda mutua ni comunicación permanente sobre sus actividades.

En la última década esta idea fija de que el niño pequeño no es sociable, se ha modificado, porque se ha observado la creciente evidencia de la intensa interacción social entre el bebé y su madre esto hizo que los psicólogos empezaran a ver de otro modo las interacciones entre los niños pequeños, además se hicieron investigaciones sobre el modo como los animales jóvenes juegan entre ellos, los primates por ejemplo. La psicóloga Susana Miller escribió: "La frecuencia y la cantidad de juego social a diferentes edades varían según los hábitos y el ambiente social". Sin embargo la misma psicóloga conviene en que el término "juego social" debe reservarse para el juego en que los juguetes y las actividades se comparten o

distribuyen y se aceptan según determinadas normas, es (Enciclopedia de la Psicología OCÉANO, Tomo 1) evidente que los niños pequeños deben aprender mucho antes de que sus juegos con otros niños puedan ser denominados así.

Juegos Sociales con Lenguaje A la mayoría de los niños les gusta jugar con lenguaje, por ejemplo, les gusta oír y crear ritmos, rimas y alteraciones y lo que más les, gusta es hacerlo conjuntamente con otros niños. Los psicólogos, han expresado que los juegos con lenguaje son muy útiles. Una de las razones que explicarían por qué las niñas están algo más adelantadas en el desarrollo del lenguaje a comparación con los niños de su misma edad, sería que las niñas prefieren los juegos sociales de lenguaje a diferencia con los niños, que prefieren los juegos rudos. Los versos disparatados, palabras y frases de significado alterado también atraen mucho a los niños de esta edad, en cuanto el niño aprende el significado de algo se divierte enormemente distorsionándolo o exagerándolo, el atribuir nombres grotescos o divertidos a sí mismo, a sus amigos o a personas imaginarias ocasiona explosiones de risa en niños de esta edad.

Aunque los niños pueden divertirse así solos o en interacción con adultos, logran mayor satisfacción cuando juegan con niños de su misma edad. Los padres y maestros pueden tomar la iniciativa y ayudar a los niños a descubrir este juego del mismo modo pueden sugerirles otras formas de juego.

El Juego Rudo Al volverse los niños más hábiles en el movimiento y en la comunicación los niños se hacen cada vez más capaces de jugar al llamado "juego rudo". Es un juego que se realiza con gran acopio de energía, generalmente en grupo: correr, brincar, saltar a la pata coja, perseguirse, luchar, golpearse, burlarse y hacer muecas, hay que señalar que este tipo de conducta es distinto de la conducta agresiva. El juego rudo se lo realiza al aire libre y se manifiesta súbita y espontáneamente al salir de clases o de realizar una tarea. Al comparar las niñas con los niños estos últimos se dedican a actividades más vigorosas, más ruido, más griterío y con un contacto físico más intenso como la lucha y los revolcones.

En general los niños pequeños pasan más rato contemplando el juego rudo que tomando parte en él. La observación y la contemplación pueden ser una forma de exploración y si es así, cabe prever que procesarán al juego social espontáneo. Sin embargo incluso hacia los tres años de edad, los niños participan activamente en los juegos sociales aunque con menor frecuencia que los niños de más edad. Su conducta precavida podría reflejar también el hecho de que el grupo de juego constituye una nueva experiencia para ellos.

El Juego no vigilado en la vecindad Cuando se permite a los niños salir de casa, buscan la compañía de otros niños y forman pequeños grupos. En los pueblos se permite a los niños jugar fuera de casa con mayor frecuencia ya a una edad más temprana que en la ciudad. Vivir en un bloque de pisos

constituye un grave inconveniente para jugar con otros niños por el vecindario.

Los padres difieren mucho en cuanto a las facilidades que dan a sus hijos pequeños para ir a jugar sin vigilancia a lugares en donde no pueden verlos ni oírlos.

Los padres de nivel cultural deficiente que viven en grandes ciudades permiten a menudo que sus hijos salgan a jugar fuera de casa sin vigilancia a una edad muy temprana, pues no parecen temer los posibles peligros que ello implica. La edad en que se permite a los niños jugar en la calle sin vigilancia no están relación con la edad en que se les manda a la escuela sin vigilancia. En los barrios pobres de la ciudad, sorprende ver como niños de 4, 5, 6 años guiados a veces por uno de 6 años cruzan las calles y se escurren por entre el tráfico.

A esta edad las actividades de grupo fuera de casa no siempre implica corre r y gritar. Puede consistir en quedarse quietos y contemplar lo que hacen los niños mayores o adultos. El aprendizaje de los roles sociales se basa en la observación de las actividades de los miembros de más edad de dicha sociedad. Cuando un niño contempla con interés lo que hacen los demás, sus padres deben dejarlo que siga con templando, sin incitarle a que vaya a jugar con sus juguetes.

TIPOS DE JUEGO

JUEGO MOTOR O DE INTERACCIÓN SOCIAL Son los juegos que producen en el niño una movilización amplia de su sistema motor predominando el movimiento, la manipulación y la exploración motora.

Desempeñan un papel significativo en el desarrollo físico y psicológico de los niños en las edades tempranas, constituyendo un gran medio educativo que influye en la evolución del niño.

Proporciona el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar, capturar, equilibeio, destreza, flexibilidad, rapidez, resistencia... Y de las cualidades morales: la voluntad, el valor, la perseverancia, la disciplina y el colectivismo etc.

Gracias a este juego los esquemas de acción recién adquiridos por el niño se practican y se consolidan. Además de los esquemas corporales.
Todo va ligado al aspecto afectivo e intelectual. Además, el niño va adquiriendo conocimientos por la experiencia y por la explicación verbal.

Características del Juego Motor Durante las primeras etapas no podemos considerar la existencia de este tipo de juegos hacia los cuatro años, aunque hayan comenzado ya con la bipedestación. En su evolución:
-Pasarán de juegos sencillos a más complicados.

-De juegos en solitario a en grupo.

-De anárquicos a perfectamente reglados.

-La complejidad creciente de los movimientos.

-Su simultaneidad y coordinación.

Esto les exigirá un esfuerzo psicomotor en el desarrollo de los juegos y sobre todo en los años de mayor importancia, donde se producirá una verdadera educación motriz mejorando y ampliando sus cualidades físicas.

Clasificación del Juego Motor

- Juegos de locomoción.
- Juegos de velocidad.
- Juegos de saltos.
- Juegos de lanzamientos y recepciones.
- Juegos de fuerza.
- Juegos de agilidad.
- Juegos de equilibrio

JUEGOS DE FANTASÍA Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las

sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

JUEGO SIMBÓLICO El juego simbólico depende de la posibilidad de sustituir y representar una situación vivida en otra supuesta. Por ejemplo, hacer "como si" comiera, pero utilizando un palito. Constituye una asimilación deformante de la realidad, a diferencia de la representación adaptada, que supone un equilibrio entre asimilación y acomodación transforma lo real, por asimilación casi pura, a las necesidades del yo.

En los primeros juegos simbólicos puede observarse que el niño ejerce simbólicamente sus acciones habituales (por ejemplo, hacer "como si" tomara la sopa. etc.)- atribuye a los otros y a las cosas esos mismos esquemas de conducta (por ejemplo, "hacer dormir" a su osito, "hacer pasear" a su muñeca, etc.)

Más tarde, aplica en forma simbólica esquemas que no pertenecen a la acción propia, sino que han sido tomados por imitación de otros modelos (el papá, la mamá, la maestra, etc.). Por ejemplo, hace "como si" arreglara el auto, se pintara los labios, hablara por teléfono.

El niño practica esos juegos por el placer de ejercer sus poderes y revivir sus experiencias. Son un modelo de expresión y afirmación del yo.

A veces, pueden tener el carácter de compensación, cuando se quiere corregir la realidad. Por ejemplo, un niño tiene prohibido comer chocolate porque le hace mal; entonces le dice a su muñeca que no coma, que podrá enfermarse.

El juego también puede convertirse en "catarsis", una forma de reaccionar contra el miedo que una situación le provoca. Por ejemplo, tiene temor de acercarse a un perro, entonces juega a que lo acaricia, que lo lleva a pasear, etc.

Los juegos simbólicos que practican espontáneamente los niños de 3 años al comenzar el año tienen las siguientes características:

1- Se realizan en forma individual (juego solitario) o al lado del otro pero sin interacción (juego paralelo).
2- - No hay juego organizado ni socializado (cada uno actúa separadamente, como en un "monólogo colectivo")
3- - Cada uno utiliza su propio símbolo (cada uno representa las cosas de la realidad con símbolos distintos).
4- - Los roles son casi siempre los mismos (todos son "mamás" o "papás", etc.).
5- - No hay coherencia, orden ni sucesión lógica y secuencias de las acciones.

6- - No existe intencionalidad (actúa por la satisfacción de jugar, sin interesarse por el resultado).

A medida que el niño se desarrolla, el juego simbólico va evolucionando en forma natural y paulatina, favorecido por los procesos de su pensamiento, que va superando el egocentrismo, y por su mayor nivel de socialización. Alrededor de los cuatro años, el juego simbólico adopta las siguientes notas distintivas:

1- Los niños comienzan a aceptar el simbolismo del otro y comparten esa ficción.
2- - Paulatinamente, se va registrando una tendencia a la objetivación de los símbolos (necesidad de una imitación cada vez más cercana a la realidad).
3- - Los roles se hacen más variados. El juego se torna más socializado, comienza la interacción.
4- Se observa mayor orden y coherencia.

El sentido del juego no se agota en el simple placer: existe ya cierta intencionalidad, en relación a un motivo de juego propuesto partir de los cuatro años, o cuatro años y medio, los juegos simbólicos sufren una transformación. A medida que el niño va superando su egocentrismo y adaptándose a las realidades del mundo físico y social y aprehendiendo el mismo, comienzan a desaparecer las deformaciones y transposiciones

simbólicas ya que, en lugar de asimilar el mundo a su yo, somete éste a su realidad.

El niño encuentra cada vez más interés en la existencia real, y ésta le ofrece los medios para satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su "yo" para "compensar", "liquidar", etc. situaciones insatisfactorias. Así, la asimilación simbólica (la ficción) se vuelve cada vez menos útil. El símbolo se aproxima cada vez más a lo real, y pierde su carácter de deformación, convirtiéndose en una simple representación imitativa de la realidad o "representación adaptada".

JUEGO DE REGLAS Las reglas ayudan tanto a definir el juego, como el número de jugadores o la secuencia de juego. Las reglas también aseguran que el juego sea divertido y organizado. Para algunos juegos, como el póquer, hay una gran variedad de formas distintas de jugar. De ahí, la importancia de establecer unas reglas antes de que comience el juego.

La necesidad de los juegos de reglas aparecerá de un modo progresivo, y siempre evolucionando, desde los 3 hasta los 7 años y de ahí en adelante según cada individuo.

En esta edad se desarrollan juegos de reglas simples y concretas apoyadas por objetos bien definidos. Este tipo de juegos es muy importante para que más adelante se desarrolle en el adolescente y el adulto la capacidad de

combinar reglas complejas, razonamientos puramente lógicos, hipótesis y deducciones.

Hay reglas de juego diferentes para cada tipo de juego, ya sea para juegos de mesa o para modernos juegos interactivos. Si bien, hay algunas excepciones como en el caso de los juegos Nomics. En estos juegos existe un amplio marco de reglas a la vez que los jugadores mientras juegan las van desarrollando aún más. Este tipo de juegos se pueden jugar como un tradicional juego de mesa o por correo electrónico, donde el tiempo de juego puede extenderse bastante.

LOS JUEGOS EN CONSTRUCCIÓN: Hay, finalmente, un grupo de juegos que englobamos bajo la categoría de juegos de construcción. No son característicos de una edad determinada, sino que varían en función de los intereses lúdicos predominantes a lo largo del desarrollo del niño.

Las primeras construcciones se supeditan a los juegos motores; meter y sacar objetos, derribar torres, insertar piezas. En la etapa de los juegos de ficción el niño construye aquello que mejor apoya los guiones de sus juegos: castillos, casitas, granjas, etc. La fidelidad a un modelo externo está supeditada a la función que lo construido tiene en el desarrollo del Juego en cuestión.

Cuando el modelo externo se convierte en el objetivo prioritario (grúas que funcionen, por ejemplo) la actividad infantil deja de ser juego y se acerca a la actividad seria de los adultos, resultando satisfactoria sólo en la medida en que logra el propósito inicial. Conservando buena parte de la capacidad creativa del juego, al realizar este tipo de construcciones tan reales, el niño se adentra en el trabajo.

EL JUEGO EN EL DESARROLLO MOTRIZ

A medida que el niño desarrolla sus sentidos y la coordinación de éstos con el coaccionar de sus brazos y piernas así como su esfera afectiva van necesitando de nuevas y mayores experiencias. Los juegos por consiguiente también van renovándose y requiriendo de nuevos objetos. Sin embargo como en todos los aspectos de la vida del niño, no existe un patrón fijo pudiendo el bebé interesarse por juguetes destinados a otra etapa, volviendo por momentos a los antiguos.

Entre el mes y medio y los tres meses el pequeño mueve desordenadamente las piernas y los brazos, pero estos movimientos no tienen la espontaneidad y la indiferencia de los del recién nacido. Ahora son placenteros y el niño va entrenando lo que después serán movimientos a plena voluntad. En esta etapa inicial, los objetos en movimiento, colores fuertes, canciones de cuna y música suave ejercen sobre é1 la atracción y el

deleite propio de jugar y sus principales juguetes. La vista y el oído son los órganos que más disfrutan.

A los cinco o seis meses el bebé llega a tener capacidad de presión, la textura y forma del juguete deben permitir que los dedos y boca experimenten diversas sensaciones, adiestrando a la vez la coordinación sensomotriz.

Al promediar el año de edad, el niño empieza a interesarse por los juegos de construcción. Apila y pone en fila cubos y otros elementos, dibuja, pinta modela, etc., los libros con imágenes de colores ejercen gran atención y atracción en esta etapa.

El aspecto motor no debe descuidarse en absoluto, la personalidad se manifiesta en buena medida por la motricidad y existen estrechas relaciones entre el músculo y el cerebro no habrá el mismo comportamiento motor entre el niño introvertido y uno expansivo o extrovertido que está ampliamente orientado hacia el mundo exterior. El análisis de la motricidad es pues, una de las vías de acercamiento a la personalidad.

Cuanto mayor control tenga nuestro hijo sobre su cuerpo, mayores serán su adaptación y confianza. A través del juego del niño desarrollará sus músculos grandes y pequeños, y la única forma de controlarlos es ejerciéndolos. Ningún niño aprendería a caminar sino se le brindase la

oportunidad de intentarlo. No sabría cómo coger la tiza si nunca tuvo entre sus manos. Los primeros intentos del niño en el campo de las actividades motrices podrán ser torpes y hasta fallidos, pero por la repetida experiencia del uso de los músculos tiene oportunidad de mejorar su control y hacer uso de los mismos. El juego es el método natural de adquirir estas experiencias y este control.

EL ROL DEL ADULTO EN EL JUEGO. CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LOS JUEGOS.

El adulto es mediador y modelo para el niño, tenemos que tener en cuenta que el protagonista es el niño.

Sintetizando la perspectiva con la que se ha venido trabajando el juego a lo largo del tema es que el hecho de que los niños jueguen es bueno y necesario para los propios niños porque promueve su desarrollo. Les facilita la adquisición de determinadas destrezas y aprendizajes.

Posibilitar y fomentar el juego de los niños no quiere decir necesariamente dirigir el juego. Según Bruner la intervención de los adultos debe consistir en facilitar las condiciones que permitan el juego, en estar a disposición del niño, no en dirigir ni imponer el juego.

ESTRATEGIAS DEL EDUCADOR PARA POTENCIAR EL JUEGO

A continuación vamos a analizar las diferentes estrategias que puede utilizar el educador para fomentar el juego de los niños en la etapa de Educación Infantil.

1. Preparar el ambiente adecuado para que los niños jueguen.

a. Disponer de un espacio preparado para jugar

b. Dedicar tiempo para el juego

c. Seleccionar y mantener en buenas condiciones los materiales que faciliten y enriquezcan el juego

d. Transmitir a los niños las normas básicas del juego.

2. Presenciar el juego de los niños.

3. Enseñar los juegos tradicionales.

4. Enriquecer los juegos de los niños. Si bien el educador puede permanecer junto a los niños mientras juegan, sin necesidad de interferir sus juegos, una observación atenta de los mismos le puede indicar el interés de su participación para enriquecerlo.

5. Ayudar a resolver los conflictos que surgen durante el juego. Es decir, se tratará de enseñar también a los pequeños a resolver los conflictos, enseñándoles a llegar a acuerdos, a negociar o a compartir.

6. Respetar las preferencias de juego de cada niño.

7. Promover la igualdad. El juego es, además, un medio extraordinario para la identidad personal.

8. Fomentar en las familias de los niños el interés por el juego.

9. Observar el juego de los niños. Mediante la observación del juego, del educador puede seguir la evolución del niño, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, su comportamiento.

EL PAPEL DE LAS FAMILIAS

No debemos olvidar que la familia es el primer contexto natural de juego y tiene para el niño un valor extraordinario e insustituible.

1. La importancia del juego en la familia.
2. Un espacio para jugar en casa.
3. La elección adecuada de juguetes.

CRITERIOS DE SELECCIÓN DE JUEGOS

Los criterios que tendremos en cuenta a la hora de seleccionar los juegos son los siguientes:

• Los tipos de juego propios de la edad de los niños que serán siempre consecuencia de su desarrollo.

• El juego de los niños evoluciona de acuerdo a su desarrollo, de forma que en cada una de las edades aparecen unos –intereses lúdicos- específicos que son las formas de juego que tiene el niño de acuerdo con su edad.

En el siguiente cuadro aparecen los tipos de juego según la evolución de los niños:

Edades que aparecen Tipo de juego Ejemplos

0_2 años Juegos de ejercicio o sensorio motor El juego se realiza por placer

♣ Ej. Cinco lobitos

♣ Juegos turbulentos

2 a 6 años Juego simbólico “hacer como si...” Ej. Mama.

Descubre a los otros:juego paralelo, (juegan juntos pero sin compartir)

A partir de 6 años Juego de reglas Aparecen los juegos cooperativos.

Ejemplos: cartas, escondite, pilla-pilla

- Los materiales adecuados a la edad de los niños.
- El espacio adecuado. Los niños deberán saber donde pueden jugar y conque materiales.
- El tiempo previsto para el juego. Es imprescindible saber y hacer saber a los niños los momentos de juego reservados a los diferentes tipos de juego a lo largo de la jornada.
- El contexto del juego también limita o sugiere posibilidades de juego. No es lo mismo pensar en los juegos que habrá que preparar para una fiesta de cumpleaños del grupo de dos años, que para una fiesta de primavera, que los que se harán en una granja-escuela o bien en el patio de la escuela.

CAPÍTULO II

DESARRLLO MOTRIZ

DEFINICIÓN

El desarrollo Motriz se lo considera como el Área que estudia los cambios en las competencias motrices humanas desde el nacimiento a la vejez, los factores que intervienen en estos cambios, así como la relación con otros ámbitos de la conducta QUIROS (2003)

Desarrollo Motriz son una serie de fundamentos, habilidades que un niño domina antes de continuar hacia otras más difíciles. Baltes, Reese y Nesselroade en (1981): disciplina que se centra en la descripción, explicación y modificación de los procesos evolutivos en el curso de la vida humana desde el nacimiento hasta la muerte. SÁEZ NAVARRO : como la ciencia que estudia el cambio de la conducta relacionada con la edad. Beltrán : aquella que estudia los cambios que se producen en la conducta humana a lo largo del proceso el ciclo vital, desde la concepción hasta la edad madura.

IMPORTANCIA DEL DESARROLLO MOTRIZ

Para Piaget (1973) que si bien estudió el desarrollo de la inteligencia, no se preocupó del Desarrollo Motor, pero vio como los movimientos forman parte en el desarrollo cognitivo infantil y como la importancia de éste decrecía a medida que el niño accedía a posibilidades más elevadas de abstracción. L Motricidad y la Inteligencia van unidas pero a medida que crece el niño una es más importante que la otra.

Según Piaget el Desarrollo Motor se explica a partir de considerar como la motricidad cambia su significación en el transcurso de la ontogénesis, pero si reconoce en su teoría la incidencia que tiene el medio en los cambios que se originan en las conductas motrices.

Las actividades motrices son las que el niño o niña debe ir adquiriendo corporalmente y con ello tener un conocimiento de su propio cuerpo.

La capacidad que el niño va adquiriendo de su cuerpo, la maduración del sistema nervioso y el crecimiento de músculos y huesos serán responsables de que el niño desde los primeros años de vida sea capaz de sentarse, gatear, ponerse de pie hasta los seis años que es la edad cuando empiezan a desarrollar más habilidades como correr, saltar, brincar en uno o dos pies, incluso alternando manos y pies, trepar y otras más. Conforme pasa el tiempo el niño adquiere procesos, como lo es la coordinación dinámica

general, en esta el niño logra controlar sus desplazamientos que es a partir de un determinado estímulo al que el organismo responde a la aplicación de un movimiento, es decir, cuando el sistema nervioso envía la orden a cualquier parte del cuerpo para cualquier movimiento que se quiera hacer y así poder desplazarse.

Durante esta etapa de los niños la intervención del adulto juega un papel importante, en este caso sería el maestro ya que él provocara en el niño a realizar movimientos nuevos y le propondrá problemas que deba resolver y así el niño haga ajustes en su conducta motriz y amplíe su repertorio; ya que a veces los niños tienden a apropiarse de algún movimiento y complazcan de repetirla muchas veces y llegan a limitarse a experimentar cosas nuevas. El adulto no debe dar respuestas completas al niño de cómo desplazarse, si no ofrecerle ayuda afectiva para darle seguridad.

Cuando el niño comienza a relacionarse con diversos instrumentos tendrá como consecuencia un mejor control corporal en él, que destaquen diversas habilidades perceptivas y un mayor número de pautas motrices, apreciar sus relaciones en el espacio y que constituirán la base del pensamiento inteligente. (http://www.buenastareas.com/ensayos/La-Importancia-De-Las-Actividades-Motrices).

EVOLUCIÓN DEL DESARROLLO MOTRIZ

Cada vez existen menos lugares donde los niños puedan desarrollar sus destrezas motrices, ya que la inseguridad es muy grande, las casas son cada vez más pequeñas y los niños no tienen mucho espacio para moverse y jugar, el exceso de la televisión y los juegos de video actualmente también representan un gran obstáculo en cuanto a la posibilidad de que los niños adquieran y desarrollen sus habilidades y destrezas a nivel motor. Sin embargo es necesario enfatizar que los niños en edad Preescolar requieren de actividades dinámicas, que les den la posibilidad de descubrir sus habilidades y fortalezas por medio del movimiento y la acción de su cuerpo, por lo que resulta trascendental que tanto docentes como padres de familia implementen juegos y actividades que le permitan a los niños y niñas desarrollar habilidades y destrezas motrices, que les ayuden a adquirir mayor seguridad en sus movimientos y un mejor control de su cuerpo, mientras se divierten y aprenden, puesto que por medio del movimiento
Se puede también estimular el área socio afectiva, y cognitiva-lingüística.

El juego brinda a niños y niñas oportunidades para entender el mundo, interactuar social y culturalmente con otros, expresarse, controlar emociones, desarrollar capacidades simbólica, practicar nuevas habilidades, asumir roles, intentar tareas novedosas, resolver problemas complejos que de otra forma no enfrentarían, explorar, descubrir, experimentar utilizando los sentidos, su inteligencia y creatividad (Cerdas y Mata,2004, p. 15)

.**Durante "la edad de bebé"** (primer año y medio de vida, aproximadamente), los movimientos, en su origen, son masivos, globales e incoordinados y, pueden ser activados o inhibidos por las diferentes estimulaciones externas. La adquisición de la coordinación y de la combinación de los diferentes movimientos se realizará, progresivamente, durante su primer año de vida:

1. Boca-ojos, cabeza-cuello-hombros.
2. Tronco-brazos-manos.
3. Extremidades-lengua-dedos-piernas-pies.

Hacia los 4 meses todo lo que la mano coge es llevado a la boca y chupado por ser el lugar a través del cual el niño (a) "siente". Además, como se ha señalado anteriormente, la boca y los ojos son los primeros órganos que adquieren coordinación.

Hacia los 5 meses todo lo visto se coge, y todo lo que se coge es mirado.

Hacia los 12 meses, cuando el niño (a) puede mantenerse en pie sin ayuda, aunque su equilibrio no sea perfecto, se produce una ampliación del campo visual y el niño (a) busca objetos, se mueve y empieza a ser propiamente activo.

Al principio, los movimientos son reflejos, incoordinados e inconscientes pero poco a poco el niño (a), a través de las experiencias, sobre todo por imitación, tiende a hacer suyas dichas experiencias y tener conciencia y coordinación de sus actos.

Entre 1 y 3 años de edad, la adquisición de la marcha asegura al niño (a) una movilidad que le libera del parasitismo motor inicial y le confiere un principio de independencia. Con esa movilidad amplia, cada vez más, su campo de experiencias y se caracteriza por una continua exploración del mundo que le rodea y que está empezando a conocer realmente.

A los 18 meses el niño comienza a corretear: los pasos se alargan y la separación de los pies se reduce; pero las vueltas son aún muy torpes. A esta edad ya empieza a subir una escalera, aunque sostenido, y a encaramarse a “cualquier” objeto.

A los 20 meses adquiere regularidad en los pasos y estabilidad en la marcha. La actitud emprendedora del niño (a) le hace marcase retos personales: “Ya que sé andar...” En esta edad el reto que se marca es la carrera.

A los 2 años el niño (a) camina con total soltura, incluso en las escaleras.

De los 2 a los 3 años progresa el automatismo de la marcha. Debido a la actitud emprendedora del niño (a) y tiende a intentar proezas superiores a sus posibilidades: transporte de objetos pesados o voluminosos, gran evolución en el “dominio” de la escalera y el corre

Entre los 3 y los 4 años tanto la marcha como la carrera están perfectamente controladas. Entonces aparecen la marcha de puntillas y el salto, que señalan los progresos del equilibrio.

Durante todo este periodo también son destacables los progresos de la prensión y de la manipulación. Los movimientos se afinan, se diferencian, se coordinan y se lateralizan. El niño (a) está constantemente en movimiento: inventa, descubre, imita, repite, mejora sus gestos. De ahí surgen infinidad de juegos motores de muy diversa índole: salta, corre, abre y cierra cosas, lleva, tira, empuja, lanza, juega a la pelota.

La actividad motórico de los niños (as) de 3 a 6 años se caracteriza por la libertad, la soltura y la espontaneidad. La movilidad pierde ese carácter brusco e incoordinado y gana extraordinaria armonía. El niño (a) observa los movimientos de los demás y es capaz de imitarlos, sin análisis previo, con una total desenvoltura:

1. A los 3 años el niño (a) sabe correr, girar, montar en triciclo, echar el balón.
2. A los 4 años salta a la pata coja, trepa, se puede vestir y desnudarse solo, atarse los zapatos, abotonarse por delante. Los avances “manuales” también son destacables: uso de tijeras, mayor habilidad en el dibujo.

3. A los 5 años gana aún más en soltura: patina, escala, salta desde alturas, salta a la cuerda.

Entre los 5 y los 6 años se puede decir que el niño (a) puede hacer físicamente lo que quiere, siempre dentro de sus fuerzas y posibilidades.

4. Hacia los 6 años la espontaneidad, de la que ha hecho gala el niño (a) hasta esta edad, se desvanece. Ahora pretende demostrar sus habilidades, medirse, hacerse valer, en resumen, afirmarse. Se podría decir que en este punto el proceso de adquisición o formación de las habilidades motrices básicas tocaría a su fin pues como se ha dicho estas habilidades básicas ponen las bases a los movimientos más complejos y complementados (habilidades deportivas).

5. Entre 6 y 9 años, motóricamente hablando, el niño (a) se caracteriza por una actividad desbordante, una intensa expansión motriz, un movimiento continuo; siempre más fino, más diferenciado, más orientado y controlado que en las etapas precedentes. En esta etapa la fuerza y la coordinación crecen de un modo regular. Después, el desarrollo proseguirá en el sentido de la precisión y de la resistencia. Los juegos de equipo y las competiciones organizadas son las prácticas más comunes entre los niños a partir de esta etapa.

Como se ha visto, este proceso continuo de desarrollo de las habilidades motoras se produce en diversos grados a lo largo de los meses y años, y puede explicarse por el aumento de capacidad que acompaña al crecimiento y al desarrollo así como por ese proceso natural, no dirigido, que se produce por imitación, ensayo y error y libertad de movimiento. Ese progreso es más o menos independiente a la actitud, facilitadora o de impedimento. De todas formas una actitud facilitadora, según demuestran gran cantidad de pruebas, proporciona la oportunidad de aprender habilidades motoras antes de lo habitual con respecto a su edad.

Así pues, es muy importante el apoyo a este proceso natural, de no hacerse se corre el riesgo de perder la oportunidad de progresos de orden superior por falta de un desarrollo óptimo de habilidades motrices básicas.

La manipulación y control de las circunstancias que influyen en el desarrollo motor y en la adquisición de las habilidades motoras se denomina “intervención”. Su objetivo principal es evitar el retraso de las habilidades motoras intentando ajustar el progreso al momento justo en el que el niño (a) es capaz de mejorar, basándose en su desarrollo (que aunque se “marquen” unas etapas o estadios dentro del desarrollo del niño varían según cada niño en concreto). El problema principal de la intervención y el enriquecimiento consiste en determinar qué estímulos, en qué proporción y qué momento sería el propicio para ofrecerlos con el objetivo de un desarrollo motor óptimo.

El concepto de desarrollo óptimo de habilidades es amplio y depende del enfoque que se utilice al estudiar el movimiento. (Publicado por Julia Babarro Calviño en 21:36 Etiquetas: atención temprana, conducta motora, desarrollo infantil)

FACTORES QUE INFLUYEN EN EL DESARROLLO MOTRIZ

El desarrollo y calidad de las habilidades motrices de un niño se ven influidas por muchos factores. Estos incluyen el tono muscular, la fuerza, la resistencia, la planificación motriz y la integración sensorial. (Hernández y Rodríguez, 2000, p. 36).

El Tono Se refiere a la constante contracción y estado del músculo en reposo. El tono puede ser normal, **hipotónico** (tono muscular bajo o "débil," que requiere un mayor esfuerzo para mantener la postura contra la gravedad) o **hipertónico** (tono muscular alto o rígido que resulta en movimientos entrecortados o que no son suaves). Cuando el tono es bajo o alto, el niño puede tener problemas para mover los brazos o piernas debido a la rigidez o problemas para mantener el equilibrio debido a músculos débiles. Éstas son dificultades para los niños diagnosticados con **parálisis cerebral** (una condición causada por daño cerebral en el momento del nacimiento, y que se caracteriza por la falta de control muscular).

La Fuerza Se refiere a la fuerza de la contracción muscular ejercida con determinación contra la resistencia, para llevar a cabo una actividad. Por ejemplo, un niño con músculos débiles en las piernas puede tener problemas para pararse o para subir o bajar escaleras.

La Resistencia Es la capacidad de mantener el esfuerzo requerido para realizar una actividad. Un niño con poca resistencia puede subirse a una escalera pero no subir los escalones. La resistencia incluye varios factores como tono y fuerza muscular, funcionamiento del corazón y los pulmones y motivación.

El Equilibrio o Balance Es una interacción delicada entre los centros del equilibrio (o vestibular) en el cerebro, con los receptores sensoriales. La recepción sensorial incluye la visión, la sensación de la posición del cuerpo y la fuerza y el tono muscular. Estos factores trabajan en conjunto para permitir que el niño mantenga una postura derecha y para cambiar a las posiciones necesarias para realizar actividades como sentarse, gatear, caminar, y alcanzar objetos.

La Planificación Motriz Es la compleja y a veces intuitiva capacidad de llevar a cabo los pasos necesarios para completar una actividad física. La planificación motriz requiere la coordinación de los sistemas que regulan la percepción, secuencia, velocidad e intensidad de los movimientos.

La Integración Sensorial Es la capacidad de interpretar correctamente los datos sensoriales del ambiente y producir una respuesta motora apropiada. Algunos niños tienen umbrales de respuesta diferente a los datos sensoriales. Pueden exhibir una respuesta reducida (baja estimulación) o aumentada (sobre estimulación) a la información sensorial.

COMPONENTES DEL DESARROLLO MOTRIZ

Desarrollo Motor Grueso hace referencia a las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad caminando y corriendo (Hernández y Rodríguez, 2000, p.

La motora gruesa hace referencia a las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad caminando y corriendo (Hernández y Rodríguez, 2000, p. 16).

Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.) El

control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé, el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura. Y de tener un control motor grueso pasa a desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos. (Garza Fernández, Fco. 1978)

Algunas de las destrezas motoras gruesas que un niño debe ser capaz de hacer por la edad preescolar:

1. Ejecutar
2. Caminar en línea recta
3. Saltar
4. Trepar
5. Pies alternativos para bajar escaleras
6. Marchar
7. Pararse en un pie por 5-10 segundos
8. Caminar hacia atrás
9. Lanzar una pelota

Desarrollo Motor Fino corresponde al control de los movimientos finos (pequeños, precisos), como por ejemplo señalar de manera precisa un objeto pequeño con un dedo en lugar de mover un brazo hacia el área en general. ”Abarca las destrezas que el niño va adquiriendo progresivamente

en el uso de sus manos, para tomar objetos, sostenerlos, y manipularlos en forma cada vez más precisa”(Hernández y Rodríguez, 2000, p. 16).

Es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de ésta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento y requieren inteligencia normal (de manera tal que se pueda planear y ejecutar una tarea), fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal. (Berruelo, 1990)

Algunas de las destrezas motoras finas que los niños deben ser capaces de hacer por la edad preescolar:

1. Pegar objetos
2. Coincidir con objetos simples
3. Botón de una camisa
4. Construir con bloques
5. Zip una cremallera
6. Control de lápiz y crayón
7. Cortar las formas simples

8. Manejar las tijeras

9. Completa rompecabezas sencillos (5 unidades o menos)

10. Copia de las formas simples.

CARACTERÍSTICAS DE MOTRICIDAD FINA

La motricidad fina describe tu habilidad para mover tus músculos en movimientos refinados y controlados. Esto es en contraste con la motricidad gruesa. Una ejemplo de motricidad gruesa sería acarrear una caja, saltar y caminar. La motricidad fina incluye tu habilidad para atar tus zapatos, enhebrar una aguja y escribir.

Coordinación ojo-mano Una característica de la motricidad fina es la habilidad de coordinar tus movimientos con lo que ves. Esto es importante porque te permite conectarte al mundo que te rodea a través de la acción. Las acciones como mover un bolígrafo, calcar u otras habilidades que implican la creación de un producto visual con la motricidad fina, dependen todas de tu coordinación ojo-mano.

Sostener cosas es otra habilidad clave inherente a la motricidad fina. Los bebés generalmente la obtienen en la infancia y la desarrollan a medida que crecen. Lo que empieza como la habilidad para tomar un bloque o un juguete gradualmente se transforma en la habilidad de sostener un bolígrafo, o incluso artículos más pequeños y complejos. Estas habilidades se

trasladan a la coordinación ojo-mano y a la habilidad de mover cosas de manera controlada en distancias cortas. La habilidad de sostener es también una cuestión de fuerza. Toma un grado de motricidad fina sostener cosas con una sola mano, ya que los dedos deben estar colocados de manera ligeramente diferente entre sí y tener una cantidad ligeramente diferente de presión aplicada sobre ellos.

Manipular objetos es una habilidad de la motricidad fina que implica mover y generalmente utilizar objetos en lugar de solo sostenerlos. Es la progresión lógica de sostener; no puedes mover un objeto de manera controlada si primero no puedes sostenerlo. Escribir es el mejor ejemplo de manipulación de motricidad fina. En efecto, escribir correctamente resume la mayoría de las características de la motricidad fina, ya que requiere un control específico, coordinación ojo-mano para mantener las letras en línea y habilidades de manipulación para darle la forma correcta a cada letra.

Aislamiento Otra característica de la motricidad fina es la habilidad de aislar tus movimientos. Si puedes levantar cosas moviendo todos tus dedos a la vez, tienes una buena motricidad fina, pero no tienes una motricidad fina altamente desarrollada. Los niveles más altos de motricidad fina incluyen la habilidad de tocar el piano, con diferentes dedos en cada tecla, escribir, y generalmente aislar el movimiento muscular lo más posible. Este es un

componente clave de la motricidad fina, ya que permite movimientos extremadamente específicos y refinados.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MÉTODOS

CIENTÍFICO: Es el camino al conocimiento por lo que permite explicar hechos que ocurren en el mundo de manera que se pueden hacer predicciones y estará presente en el desarrollo de toda la investigación ya que permitió plantear el problema, estructurar el tema y elaborar el informe definitivo.

INDUCTIVO: Se trata del método científico más usual, que se caracteriza por cuatro etapas básicas: la observación y el registro de todos los hechos: el análisis y la clasificación de los hechos; permitió conocer sus efectos y las causas de los investigados, accederá a distinguir de manera específica los elementos teóricos conceptual, así como empírico que coadyuvarón a la estructura y aplicación del trabajo científico propuesto.

DEDUCTIVO: El método deductivo infiere los hechos observados basándose en la ley general (a diferencia del inductivo, en el cual se formulan leyes a partir de hechos observados). Ayudó a comprobar y deducir de él, en unión con los conocimientos teóricos científicos, conclusiones que, se confrontarán con los hechos observados en los momentos de la investigación de campo.

DESCRIPTIVO: El método pretende caracterizar el objeto de estudio a partir de sus elementos o componentes y propiedades. Éste método sirvió como punto de apoyo para describir aspectos fundamentales de la investigación para procesar y describir la información de campo leer todo y luego poder obtener el resultado de las conclusiones finales y recomendaciones.

MODELO ESTADÍSTICO.- Sirve para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva por constituir un estudio cualitativo; cuyos resultados sirvieron únicamente para esta población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras, posibilitará la exposición de resultados a través de cuadros y gráficos estadísticos los cuales se elaboraran en base a los resultados obtenidos, lo que permitirá hacer el análisis e interpretación.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA: Aplicada a las maestras de Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Particular ”Latino” de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, para establecer los Tipos de Juego en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas.

TEST DE OTZEREZKY: Aplicada a los niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Particular ”Latino” de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, para evaluar el Desarrollo Motriz.

POBLACIÓN

UNIDAD PARTICULAR “LATINO”				
PARALELOS	**NIÑOS**		**TOTAL**	**MAESTRAS**
	Masculino	**Femenino**		**Masculino**
A	12	13	25	1
B	15	11	26	1
C	11	14	25	1
TOTAL	***31***	***24***	**76**	**3**

Fuente: Libro de Matrículas de la Unidad Particular “Latino”
Autora: María Elena Sanango

f. RESULTADOS

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD PARTICULAR "LATINO" DE LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE LOS TSÁCHILAS, PARA ESTABLECER LOS TIPOS DE JUEGO EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO CON LOS NIÑOS Y NIÑAS.

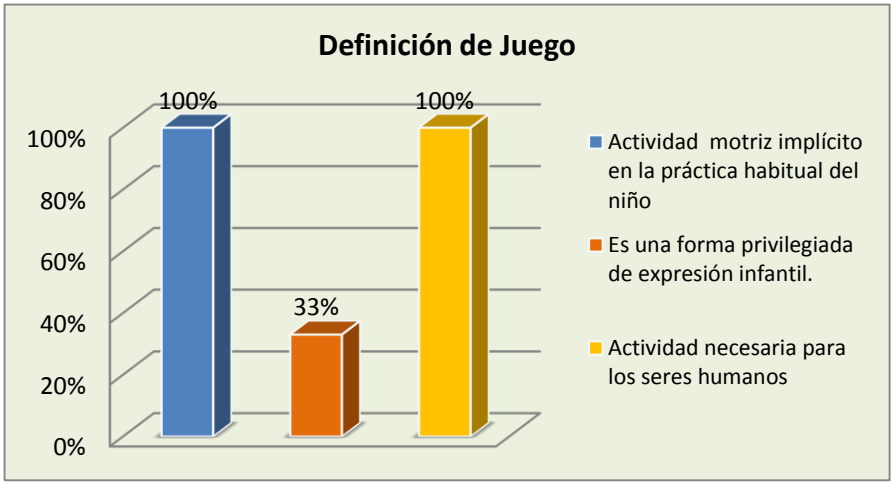
1. Señale la definición de Juego

CUADRO Nº 1

INDICADORES	f	%
Actividad motriz implícito en la práctica habitual del niño	3	100%
Es una forma privilegiada de expresión infantil.	1	33%
Actividad necesaria para los seres humanos	3	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de Primer Grado de EGB
Investigadora: María Elena Sanango PadillaG

GRÁFICO Nº



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas señalan la definición de Juego como: Actividad motriz implícito en la práctica habitual del niño y actividad necesaria para los seres humanos; y, el 33% como una forma privilegiada de expresión infantil.

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

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

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

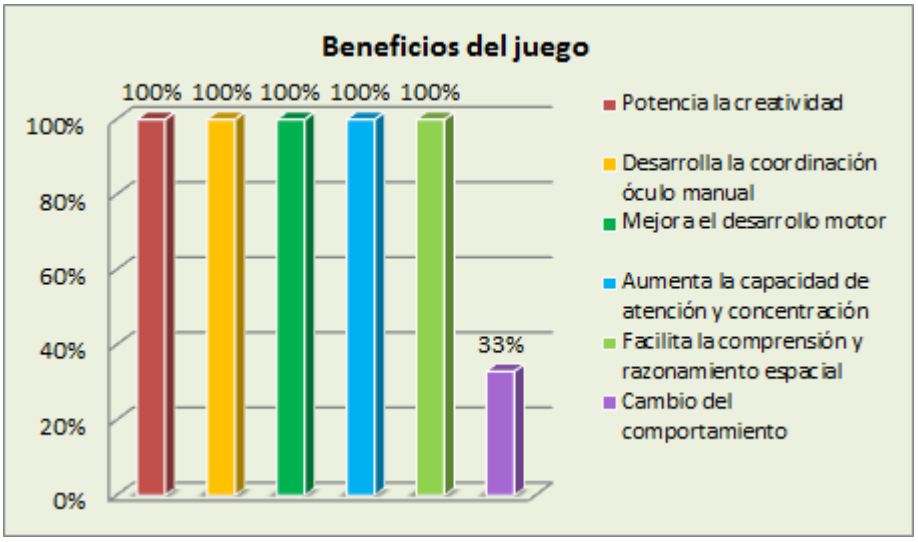
2. Seleccione los principales beneficios del juego.

CUADRO Nº 2

INDICADORES	f	%
Potencia la creatividad	3	100%
Desarrolla la coordinación óculo manual	3	100%
Mejora el desarrollo motor	3	100%
Aumenta la capacidad de atención y concentración	3	100%
Facilita la comprensión y razonamiento espacial	3	100%
Cambio del comportamiento	1	33%

Fuente: Encuesta a las maestras de Primer Grado de EGB
Investigadora: María Elena Sanango Padilla

GRÁFICO Nº1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas seleccionan los principales beneficios del juego: Potencia la creatividad, Desarrolla la coordinación óculo manual, Mejora el desarrollo motor, Aumenta la capacidad de atención y

concentración, Facilita la comprensión y razonamiento espacial; y EL 33% Cambio del comportamiento.

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

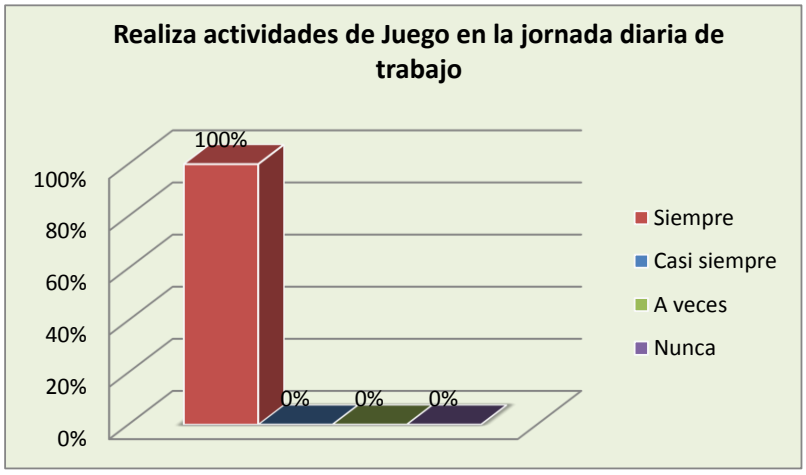
3. ¿Utiliza el juego en las actividades diarias que realiza con los niños?

CUADRO Nº 3

INDICADORES	f	%
Siempre	3	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	**3**	**100%**

Fuente: Encuesta a las maestras de Primer Grado de EGB
Investigadora: María Elena Sanango Padilla

GRÁFICO Nº3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas manifiestan que siempre realizan actividades de Juego en su jornada diaria de trabajo con los niños y niñas.

El juego es una necesidad vital, espontánea y natural del ser humano, sobre todo en los primeros años de vida. Desde la perspectiva de los niños, el juego es una aventura y una gran experiencia para aprender y, desde los adultos, es un recurso para educar y promover el desarrollo físico, intelectual y emocional de los niños, especialmente en las primeras etapas de vida, ya que en esos momentos es la actividad rectora del desarrollo y, aunque luego pasa a un segundo plano, nunca desaparece por completo

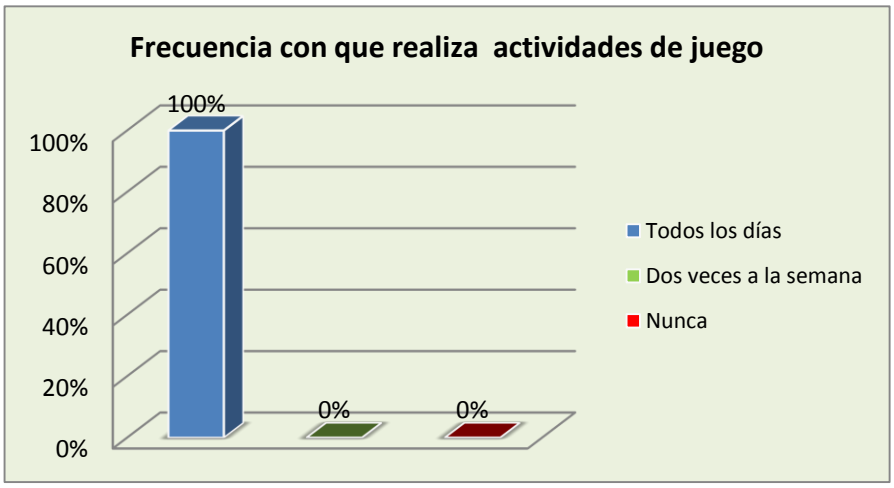
4. ¿Con frecuencia realiza actividades de Juego?

CUADRO Nº 4

INDICADORES	f	%
Todos los días	3	100%
Dos veces a la semana	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de Primer Grado de EGB
nvestigadora: María Elena Sanango Padilla

GRÁFICO Nº 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

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

Es muy importante realizar todos los días actividades de juego ya que en el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran

variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

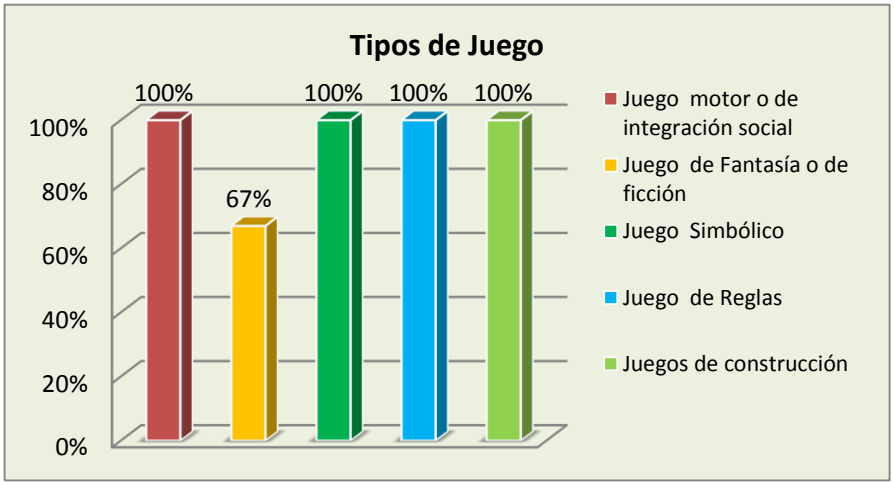
5.- ¿Qué tipos de juego realiza usted en el trabajo diario con los niños?

CUADRO Nº5

INDICADORES	f	%
Juego motor o de integración social	3	100%
Juego de Fantasía o de ficción	2	67%
Juego Simbólico	3	100%
Juego de Reglas	3	100%
Juegos de construcción	3	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de Primer Grado de EGB
Investigadora: María Elena Sanango Padilla

GRÁFICO Nº5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas manifiestan los tipos de juego motor o de integración social, Juegos simbólicos, de reglas y de construcción y el 67% juegos de fantasía o ficción.

El Juego Motor o de Integración Social Son los juegos que producen en el niño una movilización amplia de su sistema motor predominando el movimiento, la manipulación y la exploración motora. Desempeñan un papel significativo en el desarrollo físico y psicológico de los niños en las edades tempranas, constituyendo un gran medio educativo que influye en la evolución del niño. Proporciona el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar, capturar, equilibrio, destreza, flexibilidad, rapidez, resistencia... Y de las cualidades morales: la voluntad, el valor, la perseverancia, la disciplina y el colectivismo etc.

En el juego Simbólico Son los juegos que producen en el niño una movilización amplia de su sistema motor predominando el movimiento, la manipulación y la exploración motora. Desempeñan un papel significativo en el desarrollo físico y psicológico de los niños en las edades tempranas, constituyendo un gran medio educativo que influye en la evolución del niño. Proporciona el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar, capturar, equilibrio, destreza, flexibilidad, rapidez, resistencia... Y de las cualidades morales: la voluntad, el valor, la perseverancia, la disciplina y el colectivismo etc.

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

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

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

6. ¿Con qué recursos cuenta usted para desarrollar diversos tipos de juegos en la jornada diaria de trabajo?

CUADRO Nº6

INDICADORES	f	%
Colchonetas	3	100%
Balones	3	100%
Disfraces	2	67%
Juguetes	3	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de Primer Grado de EGB
Investigadora: María Elena Sanango Padilla

GRÁFICO Nº 6

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas responden que para desarrollar los diversos tipos de juego en la jornada diaria de trabajo cuentan con los siguientes recursos como colchonetas, balones y juguetes y el 67% con disfraces.

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

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

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

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

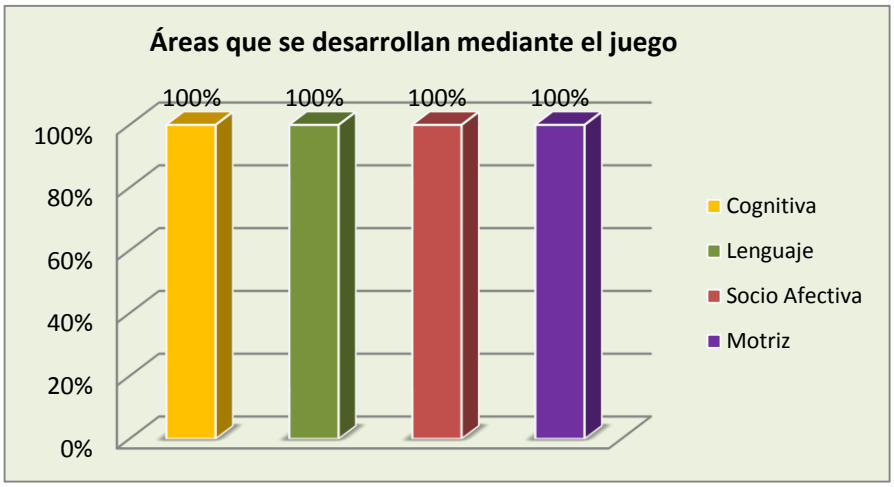
7.- ¿Mediante el Juego qué Áreas considera usted que se desarrollan en el niño y la niña?

CUADRO Nº7

INDICADORES	f	%
Cognitiva	3	100%
Lenguaje	3	100%
Socio Afectiva	3	100%
Motriz	3	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de Primer Grado de EGB
Investigadora: María Elena Sanango Padilla

GRÁFICO Nº7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

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

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

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

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

El juego en el desarrollo motor es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta obtener del mismo todas sus posibilidades de acción. Dicho desarrollo se pone de manifiesto a través de la función motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que circunda al niño y que juega un papel primordial en todo su progreso y

perfeccionamiento, desde los movimientos reflejos primarios hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrios y desplazamientos.

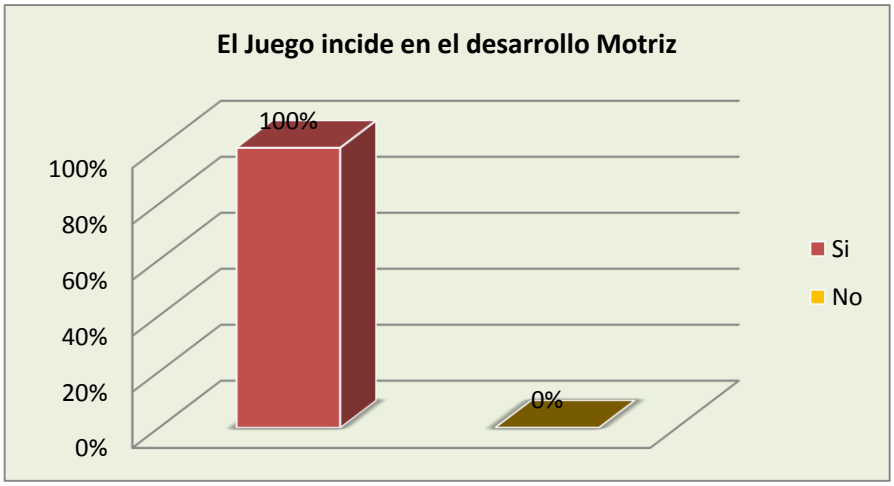
8. ¿Cree usted que el Juego incide en el desarrollo Motriz de los niños y niñas?

CUADRO Nº8

INDICADORES	f	%
Si	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de Primer Grado de EGB
Investigadora: María Elena Sanango Padilla

GRÁFICO Nº8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

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

El juego es motor de actividad física del niño. Es también un medio de socialización primario. A través de los juguetes se establecen las primeras interacciones con el adulto, primero, y con sus iguales, después. Un poco más tarde, a través del juego, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL TEST DE OTZEREZKY A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD PARTICULAR ”LATINO” DE LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE LOS TSÁCHILAS, PARA EVALUAR EL DESARROLLO MOTRIZ

PRUEBA Nro. 1

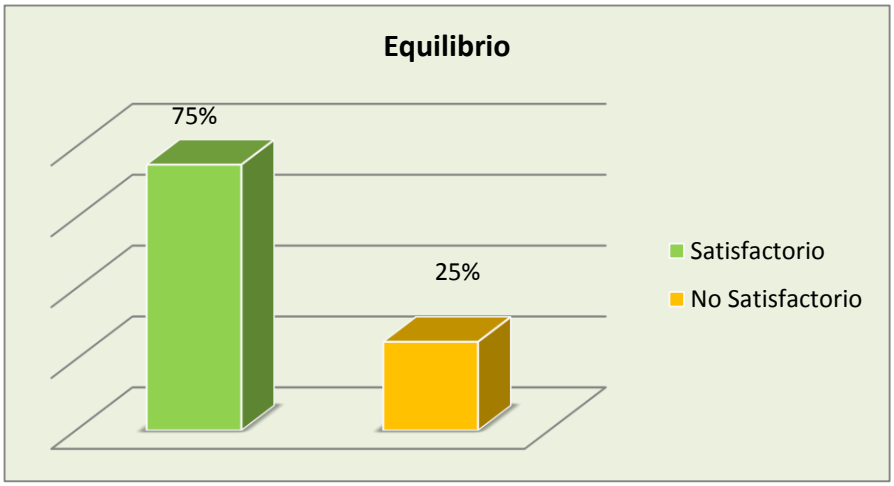
El niño debe mantenerse sobre la punta de sus pies, los talones y piernas juntas, los ojos abiertos y las manos sobre la costura del pantalón. La prueba se considera apta siempre que el niño se mantenga en la postura descrita durante el tiempo fijado. No importan las pequeñas vacilaciones; el niño no debe tocar con los talones en el suelo.

CUADRO Nº. 9

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	57	75%
No Satisfactorio	19	25%
TOTAL	**76**	**100%**

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicada a los niños y niñas
Investigadora: María Elena Sanango Padilla

GRÁFICO Nº. 9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 75% de las niñas y niños investigados, logran realizar la prueba obteniendo una valoración de Satisfactorio; y, el 25% obtienen la valoración de No Satisfactorio.

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

de cada día para facilitar la consecución del equilibrio en sus diferentes etapas.

PRUEBA Nro. 2

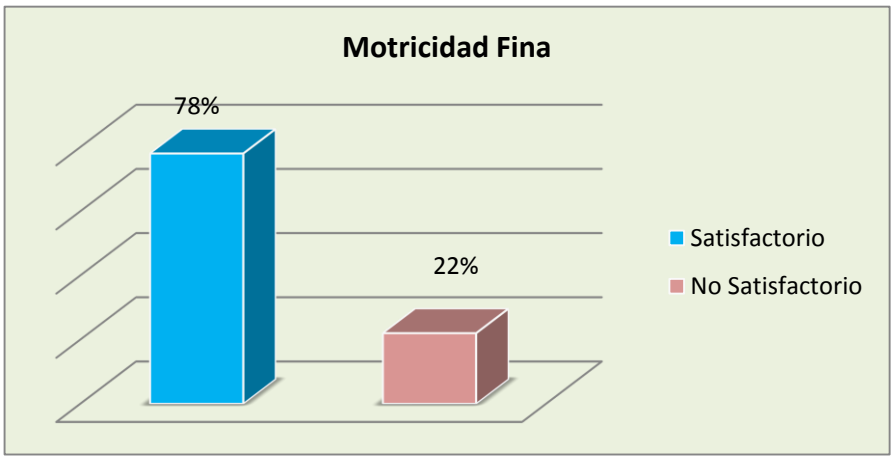
Se le entregó al niño un papel fino y se la instruyó que haga con él una bolita, primero con la mano derecha y después con la izquierda, siempre con la palma hacia abajo. Él puede ayudarse con la otra mano. Es positiva la prueba cuando en el tiempo fijado se hace, siempre que esta tenga cierta consistencia.

CUADRO Nº 10

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	59	78%
No Satisfactorio	17	22%
TOTAL	**76**	**100%**

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicada a los niños y niñas
Investigadora: María Elena Sanango Padilla

GRÁFICO Nº 10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 78% de las niñas y niños investigados, logran realizar la prueba alcanzado la valoración de Satisfactorio; y, el 22% no equivalente a No Satisfactorio.

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

PRUEBA Nro. 3

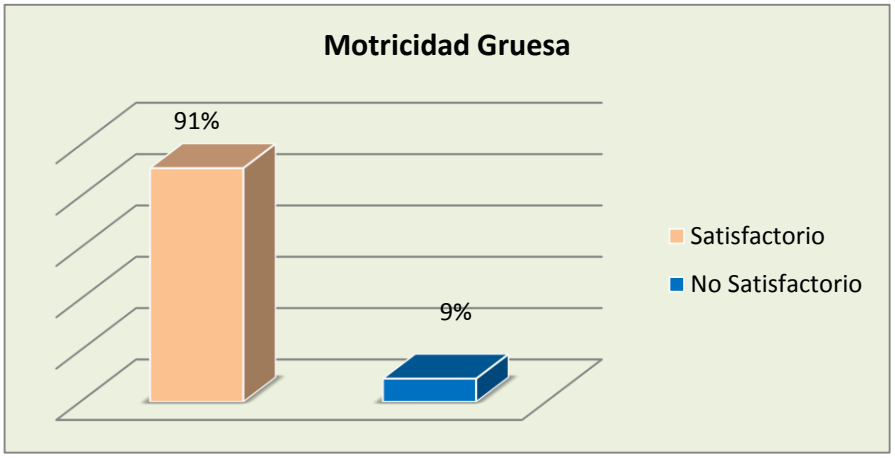
La prueba consiste en saltar a lo largo de 5 metros, primero con una pierna y después con la otra. Entre salto y salto se descansa 30 segundos. El salto debe realizarse con las manos en los muslos, el niño dobla la pierna por la rodilla en el ángulo recto. El tiempo no se computa. Se permitirán dos ensayos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

CUADRO Nº 11

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	69	91%
No Satisfactorio	7	9%
TOTAL	**76**	**100%**

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicada a los niños y niñas
Investigadora: María Elena Sanango Padilla

GRÁFICO Nº. 11



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 91% de las niñas y niños investigados, realizan prueba de forma Satisfactorio; y, el 9% no Satisfactorio.

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

PRUEBA Nro. 4

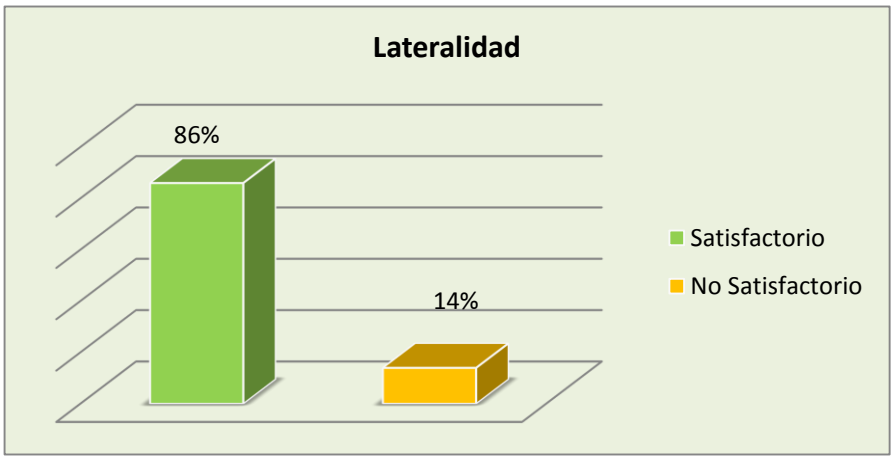
En la mano izquierda del niño se coloca el extremo de un carrete, del cual debe surgir un hilo de unos dos metros de largo, que debe sostener sobre el pulgar y el índice de la mano derecha y, a una señal fijada, enroscarlo al carrete tan rápido como le sea posible. Se repite posteriormente la prueba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

CUADRO Nº 12

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	65	86%
No Satisfactorio	11	14%
TOTAL	**76**	**100%**

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicada a los niños y niñas
Investigadora: María Elena Sanango Padilla

GRÁFICO Nº 12



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 86% de las niñas y niños investigados, logran realizar la prueba con una valoración de Satisfactorio; y, el 14% con No Satisfactorio.

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

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

PRUEBA Nro. 5

Se coloca al niño ante una mesa y sobre ésta se pone una caja de cerillas. A la derecha e izquierda de la caja se colocan 10. Se trata de que el niño a una señal dada, introduzca con el pulgar y el índice las cerillas en la caja. Se

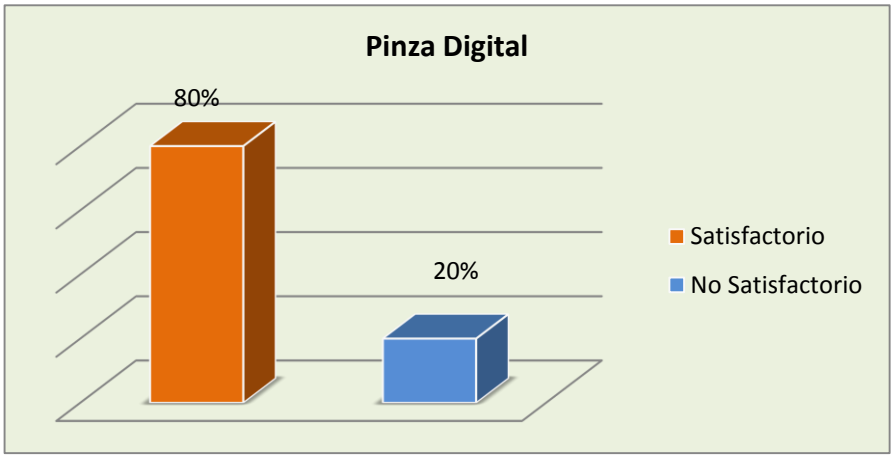
concede dos intentos y la prueba es tomada por buena cuándo en el tiempo prescrito se introduzcan 5 y 5 cerillas en cada lado por lo menos.

CUADRO Nº 13

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	61	80%
No Satisfactorio	15	20%
TOTAL	**76**	**100%**

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicada a los niños y niñas
Investigadora: María Elena Sanango Padilla

GRÁFICO Nº13



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 80% de las niñas y niños investigados, logran realizar la prueba ubicándose en el nivel de Satisfactorio; y, el 20% No Satisfactorio.

La Pinza Digital escogen los objetos pequeños con el índice y el pulgar, la pinza digital junto con la coordinación óculo manual (coordinación de la mano y el ojo) componen uno de los objetivos principales de uno de los

áreas de Educación Infantil. La coordinación óculo manual implica el ejercicio de movimientos controlados y deliberados que requieren de mucha precisión, son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc

PRUEBA Nro. 6

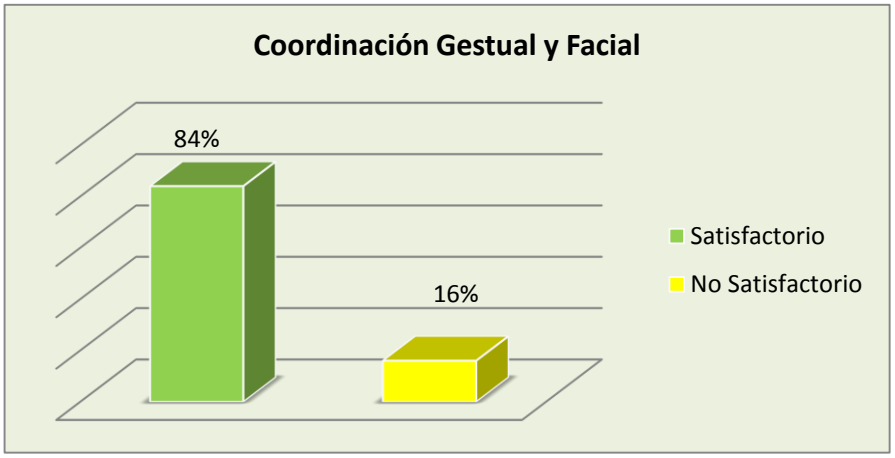
La realización de esta prueba es aparentemente sencilla aunque son pocos los niños que la superan. Consiste en pedirle al niño que muestre sus dientes. La prueba es considerada incorrecta si el niño hace movimientos superfinos como: abrir la ventanilla de la nariz, arrugar la frente, levantar las cejas.

CUADRO Nº14

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	64	84%
No Satisfactorio	12	16%
TOTAL	**76**	**100%**

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicada a los niños y niñas
Investigadora: María Elena Sanango Padilla

GRÁFICO Nº14



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 84% de las niñas y niños investigados, realizan la prueba de forma Satisfactorio; y, el 16% No Satisfactorio**.**

La Coordinación Facial del niño es aprender a dominar los músculos de la cara y es fundamental para que el niño pueda expresar sus emociones y sentimientos. Se realiza en dos etapas. La primera es el dominio voluntario de los músculos de la cara y la segunda, su identificación como medio de expresión para comunicar su estado de ánimo a las personas que le rodean. Cuando el niño puede dominar los músculos de la cara para que respondan a su voluntad, se amplían sus posibilidades de comunicación y esto le permite acentuar unos movimientos que influirán en la manera de relacionarse y en la toma actitudes respecto al mundo que le rodea.

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

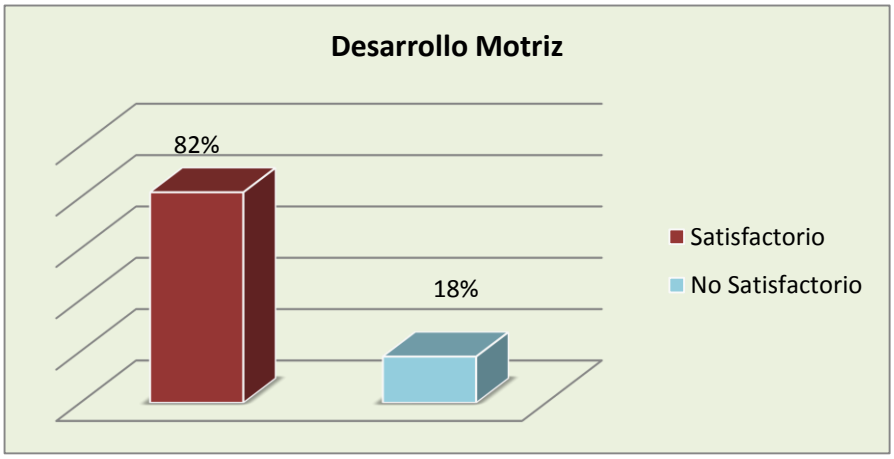
CUADRO DE PROMEDIOS DEL TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OSERETZKY

CUADRO Nº 15

INDICADORES DE EVALUACIÓN	SATISFACTORIO		NO SATISFACTORIO	
	f	**%**	**f**	**%**
Equilibrio	**57**	**75%**	**19**	**25%**
Motricidad Fina	**59**	**78%**	**17**	**22%**
Motricidad Gruesa	**69**	**91%**	**7**	**9%**
Lateralidad	**65**	**86%**	**11**	**14%**
Pinza Digital	**61**	**80%**	**15**	**20%**
Coordinación Facial y Gestual	**64**	**84%**	**12**	**16%**
TOTAL		**82%**		**18%**

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicada a los niños y niñas
Investigadora: María Elena Sanango Padilla

GRÁFICO Nº. 15



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 82% de niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Particular ”Latino” de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, tienen un desarrollo Psicomotriz Satisfactorio y el 18% No Satisfactoria.

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

g.- DISCUSIÓN

Para poder verificar el objetivo específico, se ha tomado en cuenta los criterios emitidos por las maestras de los niños niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Particular ”Latino” de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, para establecer la utilización del Juego en la jornada diaria de trabajo.

Tomando como referencia la pregunta 5.- ¿Qué tipos de juego realiza usted en el trabajo diario que realiza con los niños, se concluye que: El 100% de maestras encuestadas manifiestan que realizan siguientes tipos de juego: juego motor o de integración social, Juegos simbólicos, de reglas y de construcción y el 67% juegos de fantasía o ficción

Para fundamentar el trabajo investigativo se aplicó el Test de Otzerezky a los niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Particular “Latino” de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, para evaluar el Desarrollo Motriz, obteniendo los siguientes resultados: el 82% de niños y niñas investigados tienen un desarrollo Motriz Satisfactorio y el 18% No Satisfactorio.

Al concluir la presente investigación y considerando los resultados obtenidos, la información procesada, analizada e interpretada se concluye

que la El Juego incide significativamente en el Desarrollo Motriz de los niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Particular ”Latino” de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, que tienen un desarrollo Motriz No Satisfactorio.

h. CONCLUSIONES

- El 100% de maestras encuestadas manifiestan que realizan los siguientes tipos de juego: juego motor o de integración social, Juegos simbólicos, de reglas y de construcción y el 67% juegos de fantasía o ficción. El juego tiene profunda relación con el desarrollo no sólo de aptitudes y capacidades intelectuales si no también con el desarrollo de estados emocionales más equilibrados, libres y felices. Finalmente, el juego también nos permite aprender la importancia de la convivencia y del lidiar con las decisiones o intereses del otro.

- De acuerdo a los resultados de la aplicación del Test de Otzerezky se llega a la conclusión de que el 82% de niños y niñas investigados tienen un desarrollo Motriz Satisfactorio y el 18% No Satisfactorio. El desarrollo motriz evoluciona desde los actos reflejos y los movimientos incordinados y sin finalidad precisa hasta los movimientos coordinados y precisos del acto motor voluntario y los hábitos motores del acto motor automático.

i. RECOMENDACIONES

- A las maestras que continúen utilizando El Juego en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas, con actividades de diversos tipos de juego, ya que El Juego tiene profunda relación con el desarrollo no sólo de aptitudes y capacidades intelectuales si no también con el desarrollo de estados emocionales más equilibrados, libres y felices.

- A las A las maestras que utilicen nuevas estrategias metodológicas apropiadas de acuerdo a los intereses y necesidades de los niños, utilizando el Juego para desarrollar la motricidad gruesa y fina, el equilibrio, lateralidad, pinza digital y la coordinación facial y gestual, para lograr en el niño el dominio y control y dominio de su cuerpo con posibilidades de acción y movimiento, y así obtener un desarrollo Psicomotriz eficiente.

j. BIBLIOGRAFÍA

- BRUZZO, Mariana (2008) *Escuela para Educadoras, Enciclopedia de Pedagogía Práctica. Editorial Lexus. Argentina*
- CASTILLO Cristina, Educación Preescolar, *Métodos Técnicas y Organización*,
- CERDAS, A. I y Mata, A. L. (2004). Programa de Estudio Ciclo Materno Infantil: Educación Preescolar.San José, Costa Rica: Ministerio de Educación Pública.
- FORERO, Martha *Desarrollo Psicomotriz*, Colombia, Rezza,
- GRATIOTH Zazzo, *Tratado de Psicología del Niño*, la formación de la personalidad.
- HERNÁNDEZ, R. y Rodríguez, S. (2000). Manual operativo para la evaluación y Estimulación del crecimiento y desarrollo del niño.San José, Costa Rica: EUNED.
- HURLOCK, E. (1988). Desarrollo del niño. México: McGraw-Hill.
- MEC-CONSEJO NACIONAL DE DEPORTES (1994).*Guía didáctica de Juegos Rondas y Canciones.* Imprenta de Snalme. Quito Ecuador
- MERANI, Alberto L. (1983) *Historia ideológica de la psicología infanti*l, Editorial Grijalbo, México
- Ministerio de Educación Pública. (1996). Programa de Estudios: Ciclo de Transición Educación Preescolar. San José, Costa Rica: Ministerio de Educación Pública.
- UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA (2007): *Módulo VI Instrumentación Didáctica para la Formación Integral del Niño de 4 a 6 años.* Loja, Ecuador.

- http://www.elergonomista.com/enfermeria/pediat1022.html
- http://eldesarrolloinfantil.com/psicomotricidad-gruesa-psicomotricidad.
- http://www.elergonomista.com/enfermeria/pediat1022.html
- Natividad Sánchez Betancor

- http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm
- *scollvaz.galeon.com/*
- http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm#2
- www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/index.htm

.

k. ANEXOS PROYECTO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD PARTICULAR "LATINO" DE LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE LOS TSÁCHILAS. PERIODO LECTIVO 2013-2014"

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

AUTORA

MARIA ELENA SANANGO PADILLA

LOJA – ECUADOR

2013

a. TEMA

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD PARTICULAR ”LATINO” DE LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE LOS TSÁCHILAS. PERIODO LECTIVO 2013-2014”

b. PROBLEMATICA

Muchos autores como: Chateau, Piaget, Schiller, Claparède, etc.- han investigado el comportamiento y la figura de los niños desde que nacen hasta que llegan a la época adulta. Se observa que el juego envuelve toda la vida de los niños, que forma parte de sus intereses y lo practican como una necesidad psicológica de equilibrio y crecimiento. El juego es posiblemente una de las actividades fundamentales en la vida del hombre, Schiller describe que "el hombre no está completo si no juega".

El juego es la actividad más generalizada, significativa e incluso más seria de las que desempeña el ser humano a lo largo de su vida, además de ser una actividad lúdica y placentera. Pero lo más importante es que es un medio de aprendizaje "espontáneo" y de ejercitación de hábitos intelectuales, físicos, sociales y morales.

(Jiménez, Juan, 1982) Desarrollo Motriz del niño ocurre en forma secuencial, esto quiere decir que una habilidad ayuda a que surja otra. Es progresivo, siempre se van acumulando las funciones simples primero, y después las más complejas. Todas las partes del sistema nervioso actúan en forma coordinada para facilitar el desarrollo; cada área de desarrollo interactúa con las otras para que ocurra una evolución ordenada de las habilidades. La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba hacia abajo, es decir, primero controla la cabeza, después el tronco. Va apareciendo del centro del cuerpo hacia afuera, pues primero controla los hombros y al final la función

de los dedos de la mano. Para describir el desarrollo del movimiento se divide en motor grueso y motor fino.

La unidad particular ”Latino” de la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas, es una institución particular que cuenta con 86 niños de Primer Grado de Educación General Básica distribuidos en tres paralelos, las docentes no son profesionales en Psicología Infantil y Educación Parvularia, se encuentran realizando sus estudios profesionales.

En este centro educativo algunos niños presentan dificultades como: dificultad en la coordinación y sincronización de movimientos armónicos, realizan movimientos pobres y con dificultad en su realización,

Con estos antecedentes, se plantea el problema de investigación en los siguientes términos: **¿DE QUÉ MANERA INCIDE EL JUEGO EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL DE LA UNIDAD PARTICULAR ”LATINO” DE LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE LOS TSÁCHILAS, PERIODO LECTIVO 2013– 2014?**

c. JUSTIFICACIÓN

La Universidad Nacional de Loja, Modalidad de Estudios a Distancia de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, tiene como misión formar profesionales capaces de tomar decisiones sobre situaciones que afectan a nuestra comunidad. Ello nos compromete a identificar e investigar problemas latentes que vive nuestra sociedad.

Es por ello que al abordar con gran interés el problema de la aplicación del Juego en el desarrollo de la Motriz en los niños y niñas**,** surge el interés de poder conocer, analizar, ayudar y fortalecer con el apoyo a las maestras parvularias y de manera especial a las niñas y niños investigados.

El problema que se plantea en la investigación tiene una profunda importancia, toda vez que la el Juego en la vida del niño es uno de los factores muy preponderantes para el desarrollo evolutivo, de estas actividades de estimulación dentro del seno familiar y el centro educativo depende la maduración, crecimiento, aprendizaje y desarrollo motriz de los niños y niñas, razón por la cual se justifica desarrollar el proceso investigativo, que revele la realidad de los Juegos que se utilizan en la jornada de trabajo y la relación que tienen con el desarrollo Motriz de los niños y niñas.

La investigación es original y factible de realizarse, por cuanto se cuenta con la preparación académica necesaria obtenida a lo largo de los estudios

realizados en la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia; así mismo, con la experiencia adquirida a través de los diferentes módulos de formación profesional.

Se justifica así mismo la investigación, porque existe la predisposición institucional de los directivos, maestras, niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica del de la Unidad Particular ”Latino” de la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas, de apoyar a este trabajo. Se cuenta además con la formación científica, técnica y la experiencia de quien asuma la responsabilidad de dirigir la tesis, que con su solvencia profesional sabrá dirigir y guiar en todo el proceso de investigación hasta culminar con los resultados finales.

También se cuenta con los recursos económicos necesarios para realizar el trabajo. En lo académico el trabajo tiene como finalidad contribuir con la práctica profesional de las maestras, porque los resultados proporcionaran una imagen objetiva de la realidad de la incidencia del Juego en el desarrollo Motriz de los niños y niñas.

En concordancia con estos justificativos de carácter institucional, académicos, científicos y económicos, se encuentra el justificativo legal, ya que la investigación es un requisito previo a la graduación; a ello se suma la aspiración personal y profesional de la suscrita, de obtener un título universitario que garantice el ejercicio profesional.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Determinar la incidencia del Juego en el desarrollo Motriz de los niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Particular ”Latino” de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, periodo lectivo 2013– 2014.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Establecer los tipos de Juego que utilizan en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Particular ”Latino” de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, periodo lectivo 2013– 2014.

- Evaluar el desarrollo Motriz de los niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Particular ”Latino” de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, periodo lectivo 2013– 2014.

e. ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

EL JUEGO

- Definición
- Conceptualización del juego
- Importancia del juego
- Fundamentos teóricos del juego
- Características del juego
- Pasos metodológicos para la enseñanza a través del juego
- Tipos de juegos – clasificación
- Función del juego
- El Juego como estrategia metodología
- El Juego en el desarrollo motriz de los niños de primer año de educación básica.

CONCEPTO

DESARROLLO MOTRIZ

- Concepto
- Clasificación del Desarrollo Motriz
- Características de Motricidad Fina
- Importancia del Desarrollo Motriz
- Evolución del Desarrollo Motriz
- Factores que influyen en el Desarrollo Motriz
- Desarrollo Motriz en la edad preescolar
- La actividad motriz del niño y la niña de 5 A 6 Años

MARCO TEÓRICO

CAPITULO I

EL JUEGO

DEFINICIÓN

Según Huizinga (1938): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad (UCP-MEC, Metodologías activas de Enseñanza aprendizaje, Pag. 9)

CONCEPTUALIZACIÓN DEL JUEGO

Resumiendo, consideraremos el juego como aquel conjunto de operaciones coexistentes e interactuantes en un momento dado por las que un sujeto o grupo en situación, logran satisfacer sus necesidades, transformando objetos y hechos de la realidad y de la fantasía.

Esta conducta, para su realización necesita "sine qua non" el más alto grado de libertad interna y externa, con respecto a la persona o grupo que la ejecute.

En este momento parece oportuno incluir una cita del Dr. Eduardo Pavlowsky que dice textualmente: ..."los fantasmas que nos habitan y que nos pueblan han cedido lugar, a través del insight, a la imaginación creativa, liberadora, transformadora" ..."recién podemos jugar creativamente con el máximo potencial de nuestra imaginación, cuando nos liberamos de nuestros fantasmas, cuando dejamos de estar poseídos por ellos"...

Todo este planteo de los campos de conducta, incluyendo la conducta lúdica como prevalente en el campo imaginario y su alta significación terapéutica como proceso elaborador, nos abre un inmenso terreno de trabajo inexplorado. Nos muestra que hay un accionar donde cada sujeto se muestra en su versión original e integral. Nos indica que la visión cósmica apropiada para el educador –tomado éste en sentido amplio: padre,

terapeuta, docente, etc.- consiste básicamente en permitir la liberación de energía proveniente de pulsiones o de necesidades. Mediante una canalización saludable éstas se convierten, transforman, combinan, fusionan, etc., produciendo dentro de un clima de placer, un efecto catártico elaborativo de altísimo valor terapéutico.

Las mayores posibilidades de cambio le han sido ofrecidas seguramente al hombre por la vía de expresarse en lo imaginario. ¿Podrá el propio hombre hacerse cargo de la parte más placentera de su condición?... ¿Podrá acaso usar su posibilidad de ser libre, creando y recreando lo que ve y lo que siente?... ¿Podrá imaginar un mundo mejor?

IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él niños observa todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio en que se desarrolle (Arango, et. Al.2000:4-9) Para Jiménez E. (2006), "en la Educación Infantil debe considerarse el juego como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar de carácter

lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo".

La actividad más importante de un niño en edad preescolar es el juego. Es la manera específica en que el niño conquista su medio ambiente. Mientras juega adquiere conocimientos y técnicas que tendrán gran valor en su actividad escolar y, más tarde, en la vida, en el trabajo. Al jugar, el niño desarrolla formas de conducta importantes para su actitud hacia el aprendizaje y la comunicación social. Es por eso que se puede afirmar que el juego determina el desarrollo completo del individuo.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en inagotable.

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL JUEGO

Teoría Psicogenética (Piaget) : Relaciona el desarrolla de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Piaget dice que las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo del niño, son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. En el proceso de asimilación y acomodación, el juego corresponde al primero, porque relaciona al niño con la realidad, que muchas veces es desbordada por su imaginación. El proceso de acomodación ocurre cuando a través del juego el niño aprende significativamente.

Teoría de la Simulación de la Cultura (Bruner Y Garvey): Mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “cómo si” que permite que cualquier actividad se convierta en juego.

Teoría Histórico Cultural (Vigotsky): El juego se caracteriza fundamentalmente porque en él, se da el inicio del comportamiento conceptual del niño. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego es principalmente imaginaria. Pero, subraya que lo sustancial en el juego, es

la naturaleza social de los papeles representados por el niño, los cuales contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. Con el juego, el niño se ubica en la zona de desarrollo próximo, ya que la mediación de este y el profesor logran desarrollar sus capacidades.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego en su expresión original

Nos vamos a referir en este apartado, específicamente, a aquellas cualidades que presenta el proceso lúdico cuando se desenvuelve en su modelo original, es decir cuando opera con el mayor grado de libertad en su desarrollo. Estamos considerando de esta manera por ejemplo, aquellas secuencias de tiempo donde varios niños se encuentran y juegan con ollas, sartenes, coladores y cucharas de cocina en su casa o a aquellos contactos corporales entre padre e hijo quienes, sobre el piso, crean sobre la base de la fuerza, increíbles figuras fijas y en desplazamiento; o a los juegos previos a la cópula sexual, o a las maniobras de disfrazarse y representar con trastos viejos sin recibir indicación alguna o a las infinitas acciones a desarrollar entre un bebé, su mamá y la sabanita.

Es importante visualizar en imágenes este modelo de juego, que a partir de ahora llamaremos ***"en su expresión original"***, ya que debido al mal trato

que ha sufrido el tema en general, esta variante ha quedado olvidada, taponada o confundida.

Desde este modelo, las características esenciales del juego siguiendo las líneas generales a Roger Caillois en *Teoría de los juegos* (Seix Barral, Barcelona, 1958) son:

1. El juego se articula libremente, es decir que no es dirigido desde afuera.

2. La realidad en que se desarrolla dicho proceso es ficticia, en el sentido de que se estructura mediante una combinación de datos reales y datos fantaseados.

3. **Su canalización** es de destino incierto en el sentido de que no prevé pasos en su desarrollo ni en su desenlace. Justamente, la característica de incierto es la que mantiene al jugador en desafío permanente, haciéndole descubrir y resolver alternativas.

4. **Es improductivo**, en el sentido de que no produce bienes ni servicios. No es útil, en el sentido común que se le da al término. Finalmente, su interés fundamental no es arribar a la consecución de un producto final.

5. Es reglamentado en el sentido de que durante su transcurso se van estableciendo convenciones o reglas "in situ", en forma deliberada y rigurosamente aceptada.

6. Produce placer, es decir que la actividad en sí promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión.

Todas estas características se ven violentadas o simplemente disminuidas en su accionar cuando el juego se regla externamente o es utilizado como medio para lograr objetivos externos a su propio desarrollo.

Espacio y tiempo de juego

Ya sabemos que la mayoría de los autores sobre el tema consideran que el juego se desenvuelve, como dijimos antes, en una realidad aislada, separada cuidadosamente del resto del mundo y a la vez protegida por límites muy precisos en el espacio y en el tiempo. Nada de lo que ocurre fuera de esas fronteras es tomado en cuenta.

Conductas tales como retirarse del lugar, salir o entrar equivocadamente, alejarse por una dificultad o un accidente, todas las acciones de este tipo, son interpretadas invariablemente por los jugadores como descalificaciones o violaciones. Si por ejemplo, seguimos a un jugador de rayuela y observamos que se distrae por un instante, mirando cómo se mete un pájaro en su nido, en ese preciso momento él se aisló, se separó, se escindió de esa realidad ideal o pura que compartía con sus compañeros, dentro de ese campo donde se jugaba rayuela. Al mismo tiempo, esos compañeros

percibirán el alejamiento y actuarán consecuentemente frente a ese desvío producido en el campo.

Es importante considerar también que, frente a cualquier grado de formalidad u organización que el juego presente, se conviene entre los jugadores un espacio y un tiempo de juego, estableciéndose a tal fin las fronteras del lugar así como los límites de comienzo y finalización.

En los juegos más organizados, la partida empieza y termina directamente a una señal, la duración se fija con frecuencia de antemano y se delimita el lugar geográfico.

En los juegos más libres, aquellos que se acercan al modelo *"*en su expresión original", los tiempos, las reglas y el lugar se van fijando en el "aquí y el ahora".

En cualquier situación, es penado o castigado el jugador que violenta los tiempos y espacios acordados grupalmente.

El campo lúdico es autor regulable

Seguiremos tomando en el desarrollo de este concepto el modelo de juego *"en su expresión original"*. Visto desde allí, el proceso genera un campo autor regulable "per se". Dentro de éste, los jugadores en relación

determinan en forma libre y espontánea los momentos de excitación y tensión, tanto como los de calma, ensimismamiento o relajación.

Las vivencias de competencia, persecución, amor, miedo, etc., eligen formas determinadas de descarga en cuya culminación dan nacimiento a expresiones afectivas opuestas. Esta secuencia se resuelve como describiendo una elipse.

En un campo de juego no interferido, no dañado, no ínterrumpido, el grupo y la persona logran un equilibrio óptimo, recuperan su homeostasis perdida, pasando por los distintos momentos de la elipse antes señalada (tensión, relax - tensión, relax...)

Muchas veces al adulto que desconoce el mecanismo autorregulador, le resulta imposible tolerar una escena como la que sigue, sin interrumpirla: dos niños hacen como que pelean, se revuelcan con toda furia sobre el piso, llegan a la mayor intensidad de esa agresión mediatizada y desde allí, van poco a poco disminuyendo fuerzas hasta concebir entre ambos un momento único de paz, caricias, abrazos, saludos...

En resumen, la descarga o catarsis de una vivencia permite la aparición y canalización de su vivencia antitética. Para que esto sea resuelto en forma espontánea, como venimos señalando, es importainte que el proceso no sufra interferencias de ningún tipo.

El juego debe producir placer a quién lo practica y no suponer en ningún caso motivo de frustración.

PASOS METODOLÓGICOS PARA LA ENSEÑANZA A TRAVÉS DEL JUEGO

Cada persona que se proponga desarrollar un juego debe tener una imagen clara de lo que va a enseñar. (Arango, et. Al 2000:10) Los pasos metodológicos son los siguientes:

Enunciación del juego: Dar a conocer el nombre del juego que se va a desarrollar.

Motivación y explicación: Se realizará inmediatamente después de la enunciación, consiste en la conversación o cuento que hace el profesor con el fin de interesar a los participantes por la actividad, en ocasiones de una buena motivación depende en parte el éxito de la actividad. Por otra parte la explicación debe ser comprensible, conjuntamente con la descripción y la utilización de los medios audiovisuales de los juegos.

Organización y formación: En este caso se incluye todo lo concerniente a la distribución, selección apropiada de los guías del grupo y formación de equipos desnivelados y que decaiga el interés por el juego.

Demostración: Consiste en aclarar los objetivos del juego y explicar de forma más sencilla, ya sea el profesor con algunos participantes o con todo el grupo la forma en que se debe llevar a cabo el juego.

Práctica del Juego: Una vez que se ha demostrado el juego debemos llevarlo a la práctica, a la señal del profesor el juego comienza, aprovechándose todas las situaciones de duda que se produzcan para detenerlo y hacer aclaraciones que faciliten la comprensión del mismo.

Aplicación de las Reglas: Durante la práctica del juego, se van explicando las reglas o sea, los aspectos que los participantes deben tener en cuenta para que el juego se desarrolle con éxito.

Desarrollo: Consiste en la ejecución del juego hasta llegar a su resultado final, no se procederá a su realización hasta que todos los participantes lo hayan comprendido.

Variantes: Después que se ha desarrollado el juego, el profesor puede realizar variantes y junto con éstas la introducción de nuevas reglas. La variante consiste en que utilizando la misma organización, se puedan cambiar los desplazamientos, aumentar la complejidad, etc., siempre cumpliendo el objetivo trazado.

Evaluación: Aquí evaluamos los resultados del juego, los esfuerzos del grupo y de los alumnos en particular.

TIPOS DE JUEGOS

Juegos Motores y de interacción social

El juego comienza a ser una actividad en los niños pequeños desde los primeros meses de vida. Ya en estos momentos cabe hablar de diferentes tipos de juego y de funciones distintas (http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html) Los primeros **juegos**, llamados **motores**, van apareciendo con el control que el niño logra de su propio cuerpo: agarrar, chupar, golpear, etc. Propios de los dos primeros años de vida.

A medida que el niño crece, aumenta la dificultad y el riesgo de lo que le divierte. Entre los primeros objetos por los que se interesa ocupa un lugar destacado la madre, que se comporta de modo muy diferente a como reaccionan los objetos físicos que explora el pequeño. Por ello, si hablamos de juegos motores para referirnos a ese continuo ejercicio que el niño realiza con los esquemas que ha ido construyendo, habría que hablar de esos peculiares objetos que constituyen los otros seres humanos y que los pequeños exploran en el contexto de la interacción. Estos primeros juegos

de interacción social (dar palmas, identificar y nombrar los dedos de una mano, esconderse y reaparecer...) experimentan una curiosa evolución.

En un primer momento, el adulto les lleva las manos, les oculta, les hace reaparecer. En pocos meses el pequeño tomará la iniciativa, y será él quien identifique y nombre los dedos del adulto o quien pretenda sorprenderle con su reaparición súbita en un juego de cu-cu-tras-tras. Este cambio es posible porque el niño ha podido captar la estructura de la interacción en la que ambos jugadores desempeñan actividades complementarias.

Juego de fantasía o de ficción: Hacía los dos años los niños empiezan a poder representar aquello que no está presente. El lenguaje, que también se inicia en esta edad, ayudará a esta nueva capacidad de representación. Del mismo modo el juego presenta un cambio profundo. Aparecen los juegos de ficción**,** los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes: una muñeca que representa una niña, un palo que hace de caballo.

Entre los dos y los siete años estos juegos de ficción alcanzarán su apogeo, se convertirán en complejos guiones, interpretados en colaboración con otros niños y para cuyo desarrollo utilizarán cuantos elementos encuentren a mano.

Aunque hay distintos tipos de **juego**, se suele considerar el **de ficción, o de fantasía**, como el más típico de la infancia.

Muchos de los objetos que llamamos juguetes (muñecas, soldados, animales...) se construyen para apoyar y potenciar este tipo de actividades de los niños. Jugar a fingir consiste en pretender situaciones y personajes como si estuvieran presentes.

Para entender los cambios que sufre el propio entorno físico y social del niño conviene recordar que, al crecer y adquirir una mayor autonomía respecto del adulto, las actitudes del adulto y su forma de relacionarse con él también sufren profundas transformaciones.

Con el desarrollo motor se amplía el campo de acción del niño, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedados. Ahora bien será, sobre todo, la adquisición de la función semiótica (capacidad de representar una cosa por otra) la que suscitará la aparición de mundos y personajes nuevos, creados por medio del lenguaje. A partir de ahora, se zambullirá en este nuevo tipo de juegos: los de ficción.

Convendría señalar que el juego simbólico reúne dos particularidades interesantes. En primer lugar se trata del juego por antonomasia. La identificación que se produce entre infancia y juego asimila la idea de juego al de ficción, como el más característico de esta etapa de la vida. Pero además, y también debido a sus características, ha constituido un terreno

especialmente abonado para importantes debates teóricos sobre el funcionamiento psicológico.

Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales o, si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego en paralelo, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero para informarle o pedirle que ratifique aspectos muy generales del mismo. A esta ausencia de cooperación entre jugadores se refiere Piaget cuando define el juego simbólico como egocéntrico, centrado en los propios intereses y deseos de cada jugador particular.

A pesar de ello no siempre se caracteriza por la impermeabilidad a las acciones y sugerencias de los demás compañeros de juego.

El análisis de las conversaciones infantiles mientras juegan muestra que, desde una edad muy temprana, los niños diferencian claramente las actividades que son juego de las que no lo son y que, cuando la situación es ambigua, recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros. En unas ocasiones lo que se comunica es el propio carácter fingido de cuanto sigue a ese acuerdo.

Con frecuencia los mismos gestos exagerados con los que se ponen en escena los personajes (por ejemplo, la actitud de reñir, castigar cuando representa al adulto) o un tono de vez diferenciado del que el jugador utiliza

habitualmente (por ejemplo, una voz más aguda para fingir ser un niño pequeño), constituyen un mensaje explícito del carácter fingido de la acción o la escena pero expresan, al mismo tiempo, elementos absolutamente reales de las interacciones y situaciones que se producen en el ámbito del juego.

La distinción entre la esfera de lo real y la de lo fingido es una condición necesaria para que el juego pueda iniciarse y mantenerse.

La capacidad para mantener simultáneamente los dos niveles de representación, el real y el fingido, constituye uno de los rasgos más notables de esta actividad infantil. Diversas teorías han tratado de explicar en qué radica la capacidad y los mecanismos psicológicos que subyacen a ella. Confundir ambos planos daría lugar a comportamientos muy poco adaptativos.

El niño interpretaría literalmente aquello que sólo tiene valor en el mundo de la ficción, o conferiría un carácter puramente tabulado a elementos del mundo real (desde conductas intrascendentes, como tratar de beber de un vaso vacío que se pretende lleno de agua, hasta otras gravemente peligrosas como emular las acciones de personajes como Tarzán o Supermán, manipular armas, etc.).

Los temas de juego, que permiten la coordinación de los diferentes papeles interpretados por cada jugador, suelen ser negociados tanto en el momento

de iniciarse el juego come en el curso de su puesta en escena y, por simples que sean, cada vez que se produzca un conflicto de intereses o una comunicación ambigua entre los jugadores que necesite restablecer el significado de los papeles, de los objetos en que se apoyan las acciones y de la situación.

Nuevamente vemos cómo el lenguaje tiene especial importancia en el desarrollo de estos juegos de ficción. Se podrían establecer dos grandes categorías respecto a los temas o contenidos de estos juegos. Unos estarían constituidos por una especie de resumen o versión simplificada de la realidad social, observada o experimentada, por los propios niños. Ej.: Jugar a las casitas, a las tiendas, a los colegios..., sólo exigiría de los jugadores una actualización de esos modelos, una especie de evocación en voz alta de los roles y las Interacciones entre ellos, similares a las que se producen en las situaciones de la vida real.

Por el contrario, jugar a temas como las guerras espaciales, Supermán, los Romanos, etc. Exige que se vaya estableciendo entre los jugadores un mundo de ficción compartido, un espacio psicológico que tiene poco que ver con la experiencia directa de los propios jugadores.

Esta necesidad de ir creando o construyendo un espacio o un marco de fondo compartido, es aún más claro en el caso de los temas inventados por cada niño y que. a medida que su repetición le confiere una cierta entidad

como juego diferenciado, llegará a ser identificado con una etiqueta propia: el juego de los animales prehistóricos, el de los tiburones, las amigas, etc.

Cabe señalar dos requisitos necesarios para poder establecer esa representación compartida, dentro de la cual pueda desarrollarse el juego y el rol de cada jugador:

Que los participantes dispongan de una representación de algún suceso parecido, recogido de la propia experiencia.
Que las respectivas representaciones de cada jugador sean lo suficientemente parecidas entre sí como para que puedan comunicarse sobre ellas y mantener una trama coherente.

Juegos Sociales Tradicionales: juegos de reglas La última parte de la educación infantil coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego que también tiene enorme importancia en el desarrollo psicológico del niño: el **juego de reglas**.

La edad a la que los niños comienzan a jugar a este tipo de juegos depende del medio en el que se mueve y de los posibles modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de Primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Hay diferencias importantes entre juegos como el lobo o el escondite, que empiezan a practicar los preescolares y el matado o el fútbol que practican los mayores. En aquellos, ganar sólo sirve para volver a empezar el juego, para que el lobo se transforme en niño y la persecución corra a cargo de un nuevo jugador. Los mayores ganan o pierden de verdad, evalúan el resultado final de la competición entre ellos. Pero en todos estos juegos hay que aprender a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir unas reglas.

En los juegos de reglas se sabe de antemano lo que tienen que hacer los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los niños pequeños se inician en los juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo, y la comprensión de su carácter obligatorio, les permite incorporarse al juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia dé los mismos.

Pero, en analogía ahora con el juego simbólico, la obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño preescolar como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta.

Creen que sólo existe una forma de jugar cada juego, la que conocen. Y, por superficial que este conocimiento fuere, opinan que no seria legítimo alterar sus reglas. Son necesarios años de práctica para llegar a descubrir que en cada colegio o en cada barrio se puede jugar de un modo diferente y que, no por ello, el juego es más verdadero que otro.

De hecho, el propio lenguaje infantil señala la contraposición que espontáneamente realizan entre los juegos simbólicos y los de reglas. En el juego de las canicas, tal y como lo practican hoy los niños madrileños, se puede jugar a la veri (de verdad) o a la menti (de mentiras). Como afirman los propios niños entrevistados:

A la menti es sólo jugando que sí se pierde no tienes que pagar bola; y a la veri, que tienes que pagar.

Jugar a que se juega es utilizar las propias reglas del juego para fingir una partida real, pero suspendiendo las posibles consecuencias negativas que se derivarán de su aplicación. En los cursos finales de la Primaria, los jugadores serán plenamente conscientes de que las reglas no tienen otro valor que el que les confiere la voluntad de quienes las adoptan. Basta la decisión de la mayoría para modificarlas o introducir otras nuevas. La práctica continuada de esa cooperación permitirá, por fin, tomar conciencia de que las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos.

El niño en las edades de Educación Infantil y en los primeros años de la Primaría, para resolver la contradicción entre la regla y sus intereses, debe recurrir a un tipo de juego anterior, el simbólico, donde ha llegado a descubrir, en otro nivel, ese mismo valor de la cooperación y de su negociación.

Otro tipo de juegos de reglas son los **juegos de reglas,** los llamados de mesa. En éstos, la acción motora queda reducida al mínimo –movimientos de fichas, de cartas, de dados, etc. Para dejar paso a otros factores de azar y estrategias. El espacio se delimita de modo máximo, así como su significado, hasta alcanzar el grado de abstracción de las damas o el ajedrez.

Los Juegos en construcción: Hay, finalmente, un grupo de juegos que englobamos bajo la categoría de juegos de construcción. No son característicos de una edad determinada, sino que varían en función de los intereses lúdicos predominantes a lo largo del desarrollo del niño.

Las primeras construcciones se supeditan a los juegos motores; meter y sacar objetos, derribar torres, insertar piezas. En la etapa de los juegos de ficción el niño construye aquello que mejor apoya los guiones de sus juegos: castillos, casitas, granjas, etc. La fidelidad a un modelo externo está supeditada a la función que lo construido tiene en el desarrollo del Juego en cuestión

Cuando el modelo externo se convierte en el objetivo prioritario (grúas que funcionen, por ejemplo) la actividad infantil deja de ser juego y se acerca a la actividad seria de los adultos, resultando satisfactoria sólo en la medida en que logra el propósito inicial. Conservando buena parte de la capacidad creativa del juego, al realizar este tipo de construcciones tan reales, el niño se adentra en el trabajo.

FUNCION DEL JUEGO

Entendemos por funciones del juego aquellos ejercicios o acciones vitales que el mismo promueve *per se* en el transcurso de su desarrollo. En esta oportunidad, tomaremos sólo aquellas que aparecen como más significativas o posiblemente nucleadas de otras:

a. Forma parte de la naturaleza intrínseca del juego, la sensación continua de exploración y descubrimiento.

b. El juego es un factor de permanente activación y estructuración de las relaciones humanas.

c. El juego es factor de acción continuada sobre el equilibrio psicosomático.

d. El juego es medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento.

e. El juego estimula en la vida del individuo una altísima acción religerante.

f. El juego posibilita una catarsis elaborativo inmediata.

g. El juego permite una evasión saludable de la realidad cotidiana.

h. El juego recupera escenas lúdicas pasadas, junto con el clima de libertad en que ellas transcurrieron.

i El juego reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos.("Hilda Cañeque, "Juego y Vida" (1991)

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLOGÍA EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Para la aplicación de la propuesta pedagógica de utilización del juego como estrategia metodológica para el aprendizaje activo y significativo se requiere, entre otras cosas, que se adopte una actitud de investigación y descubrimiento del comportamiento de los alumnos frente al juego y que se apliquen y pongan a prueba los conocimientos teóricos que sobre el tema tienen los maestros.(UCP-MEC, Metodologías activas de Enseñanza aprendizaje, Pág. 11)

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y

viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser Rumano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de Juegan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad. Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión.
Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en inagotable.

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

EL JUEGO EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Jugar para el niño es vivir. Los juguetes son instrumentos para su desarrollo y felicidad. Jugar es un derecho de la infancia reconocido por la ONU desde 1959 (Resolución nº 1386 de la Asamblea de Naciones Unidas). Mirar cómo juegan los niños es observar cómo es el desarrollo integral del niño. Investigaciones en el campo de la Pediatría y Psicología Infantil avalan la importancia del juego para los niños.

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, otros., 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, otros.
- **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.

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. 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 el sus nuevos descubrimientos,

comienza a comunicarse fluidamente, amplia 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.

La etapa escolar significa otro escalón en el progreso de sus juegos, ahora juegan en el colegio y al llegar a casa siguen jugando y poniendo en práctica lo que han vivido y aprendido en el colegio, imitando la realidad, representando por medio del juego simbólico todo lo que han vivido o quieren vivir, permitiéndoles exteriorizar sus emociones: alegrías, sentimientos, momentos difíciles, frustraciones, otros.

El juego constituye en el niño su actividad central. Hace activo lo que muchas veces sufre pasivamente. El niño juega no sólo para repetir situaciones placenteras, sino también, para elaborar las que le resultaron dolorosas, siendo este por lo tanto una parte fundamental del desarrollo del niño en crecimiento. No sólo lo entretiene, sino que además lo estimula, incrementa sus habilidades y su coordinación, le permite liberar energía y contribuye a fomentar la exploración en el niño.

Cuando los niños tienen entre 3 y 5 años, sus actividades de juego frecuentemente extienden las experiencias que les gustaban de más pequeños. Con sus destrezas motoras y habilidades sociales más

desarrolladas, gozan de los juegos activos y supervisados, a solas y con compañeros.

Los niños de edad preescolar tienen más capacidad para usar crayones, lápices y pinturas, tijeras seguras y pegamento o engrudo. Suelen tener más confianza en su capacidad de correr, dar saltos, trepar, montar triciclos, y jugar a pelota u otros juegos interactivos. A menudo aprovechan con gusto la oportunidad de jugar en equipos y usar sus músculos grandes, al aire libre y bajo techo. (http://www.webdelbebe.com/jardin/la-importancia-del-juego.html)

CAPITULO II

CONCEPTO

DESARROLLO MOTRIZ

Usamos desarrollo motor como concepto general para designar la formación de las capacidades determinadas por control y regulación, que se muestran en los procesos de aprendizaje y coordinación o regulación del movimiento. Estos procesos de control y regulación se realizan mediante el sistema motor y su organización jerárquica en el sistema nervioso central, es decir, en el cerebro. El Sistema Nervioso Central desarrolla las condiciones de la actividad motora humana muy tempranamente. En el nacimiento, la mayor parte del cerebro humano está ya bastante formado morfológicamente. Todas las capas, sobre todo de la corteza motora, son evidentes (Noth, 1994, pág. 94)

La motricidad, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores

informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. (Jiménez, Juan, 1982

El desarrollo motriz sigue un patrón el cual va paralelo al proceso de maduración neurológica, dicho patrón corresponde al Céfalo caudal, “que se refiere a la progresión gradual en el control del movimiento muscular de la cabeza a los pies y que está presente en la fase prenatal, fetal, y más tarde en el desarrollo postnatal”(Ministerio de Educación Pública, 1996, p.16) y al Proximodistal:“que se refiere a la progresión gradual en el control muscular del centro del cuerpo hacia las distintas partes. O sea, el niño controla primero músculos del cuerpo y la espalda y luego los de la muñeca, manos y dedo” (Ministerio de Educación Pública, 1996, p.16). Con base a esta definición se puede afirmar que el niño requiere primero tener control de los músculos grandes de su cuerpo para poder luego desarrollar los músculos más finos.

CLASIFICACIÓN DEL DESARROLLO MOTRIZ

Es importante aclarar que dentro del desarrollo motor existe una clasificación la cual es: Desarrollo motor grueso y Desarrollo motor fino.

Desarrollo Motor Grueso hace referencia a las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y

extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad caminando y corriendo (Hernández y Rodríguez, 2000, p.

La motora gruesa hace referencia a las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad caminando y corriendo (Hernández y Rodríguez, 2000, p. 16).

Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.) El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé, el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura. Y de tener un control motor grueso pasa a desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos. (Garza Fernández, Fco. 1978)

Algunas de las destrezas motoras gruesas que un niño debe ser capaz de hacer por la edad preescolar:

1. Ejecutar
2. Caminar en línea recta
3. Saltar
4. Trepar
5. Pies alternativos para bajar escaleras
6. Marchar
7. Pararse en un pie por 5-10 segundos
8. Caminar hacia atrás
9. Lanzar una pelota

Desarrollo Motor Fino corresponde al control de los movimientos finos (pequeños, precisos), como por ejemplo señalar de manera precisa un objeto pequeño con un dedo en lugar de mover un brazo hacia el área en general. ”Abarca las destrezas que el niño va adquiriendo progresivamente en el uso de sus manos, para tomar objetos, sostenerlos, y manipularlos en forma cada vez más precisa”(Hernández y Rodríguez, 2000, p. 16).

Es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de ésta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento y requieren inteligencia normal (de manera tal que se pueda planear y ejecutar

una tarea), fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal. (Berruelo, 1990)

Algunas de las destrezas motoras finas que los niños deben ser capaces de hacer por la edad preescolar:

1. Pegar objetos
2. Coincidir con objetos simples
3. Botón de una camisa
4. Construir con bloques
5. Zip una cremallera
6. Control de lápiz y crayón
7. Cortar las formas simples
8. Manejar las tijeras
9. Completa rompecabezas sencillos (5 unidades o menos)
10. Copia de las formas simples.

CARACTERÍSTICAS DE MOTRICIDAD FINA

La motricidad fina describe tu habilidad para mover tus músculos en movimientos refinados y controlados. Esto es en contraste con la motricidad gruesa. Una ejemplo de motricidad gruesa sería acarrear una caja, saltar y caminar. La motricidad fina incluye tu habilidad para atar tus zapatos, enhebrar una aguja y escribir.

Coordinación ojo-mano Una característica de la motricidad fina es la habilidad de coordinar tus movimientos con lo que ves. Esto es importante porque te permite conectarte al mundo que te rodea a través de la acción. Las acciones como mover un bolígrafo, calcar u otras habilidades que implican la creación de un producto visual con la motricidad fina, dependen todas de tu coordinación ojo-mano.

Sostener cosas es otra habilidad clave inherente a la motricidad fina. Los bebés generalmente la obtienen en la infancia y la desarrollan a medida que crecen. Lo que empieza como la habilidad para tomar un bloque o un juguete gradualmente se transforma en la habilidad de sostener un bolígrafo, o incluso artículos más pequeños y complejos. Estas habilidades se trasladan a la coordinación ojo-mano y a la habilidad de mover cosas de manera controlada en distancias cortas. La habilidad de sostener es también una cuestión de fuerza. Toma un grado de motricidad fina sostener cosas con una sola mano, ya que los dedos deben estar colocados de manera ligeramente diferente entre sí y tener una cantidad ligeramente diferente de presión aplicada sobre ellos.

Manipular objetos es una habilidad de la motricidad fina que implica mover y generalmente utilizar objetos en lugar de solo sostenerlos. Es la progresión lógica de sostener; no puedes mover un objeto de manera controlada si primero no puedes sostenerlo. Escribir es el mejor ejemplo de manipulación

de motricidad fina. En efecto, escribir correctamente resume la mayoría de las características de la motricidad fina, ya que requiere un control específico, coordinación ojo-mano para mantener las letras en línea y habilidades de manipulación para darle la forma correcta a cada letra.

Aislamiento Otra característica de la motricidad fina es la habilidad de aislar tus movimientos. Si puedes levantar cosas moviendo todos tus dedos a la vez, tienes una buena motricidad fina, pero no tienes una motricidad fina altamente desarrollada. Los niveles más altos de motricidad fina incluyen la habilidad de tocar el piano, con diferentes dedos en cada tecla, escribir, y generalmente aislar el movimiento muscular lo más posible. Este es un componente clave de la motricidad fina, ya que permite movimientos extremadamente específicos y refinados.

DESARROLLO MOTRIZ EN LA EDAD PREESCOLAR

Cada vez existen menos lugares donde los niños puedan desarrollar sus destrezas motrices, ya que la inseguridad es muy grande, las casas son cada vez más pequeñas y los niños no tienen mucho espacio para moverse y jugar, el exceso de la televisión y los juegos de video actualmente también representan un gran obstáculo en cuanto a la posibilidad de que los niños adquieran y desarrollen sus habilidades y destrezas a nivel motor. Sin embargo es necesario enfatizar que los niños en edad Preescolar requieren

de actividades dinámicas, que les den la posibilidad de descubrir sus habilidades y fortalezas por medio del movimiento y la acción de su cuerpo, por lo que resulta trascendental que tanto docentes como padres de familia implementen juegos y actividades que le permitan a los niños y niñas desarrollar habilidades y destrezas motrices, que les ayuden a adquirir mayor seguridad en sus movimientos y un mejor control de su cuerpo, mientras se divierten y aprenden, puesto que por medio del movimiento se puede también estimular el área socio afectiva, y cognitiva-lingüística.

El juego brinda a niños y niñas oportunidades para entender el mundo, interactuar social y culturalmente con otros, expresarse, controlar emociones, desarrollar capacidades simbólica, practicar nuevas habilidades, asumir roles, intentar tareas novedosas, resolver problemas complejos que de otra forma no enfrentarían, explorar, descubrir, experimentar utilizando los sentidos, su inteligencia y creatividad (Cerdas y Mata,2004, p. 15).

Otro aspecto importante de tomar en cuenta dentro del desarrollo psicomotriz es que el niño tiene que aprender a manejar su cuerpo, controlar sus músculos gruesos antes de poder tomar un lápiz y escribir, el fortalecer el área psicomotriz en la infancia trae múltiples beneficios para un adecuado desarrollo, mejora la autoestima, al ver lo que él es capaz de hacer con su cuerpo, y lo principal, es el medio más adecuado para aprender mientras se divierten.

Por otro lado Gallahue (citado por el Ministerio de Educación Pública, 1996) plantea que “en la edad preescolar las adquisiciones motrices no solo contribuyen al mejoramiento de la estructura corporal, si no también al fortalecimiento de ella y de aspectos cognoscitivos y afectivos” (p.16).

LA ACTIVIDAD MOTRIZ DEL NIÑO Y LA NIÑA DE 5 A 6 AÑOS

Las edades de 5 a 6 años constituyen el grupo terminal de la etapa preescolar. La continuidad del proceso de la actividad motriz iniciado desde el primer año de vida hasta este grupo de edad, debe garantizar que los pequeños adquieran las vivencias y conocimientos elementales que los preparen para la Escuela y para la vida. (Dra. C. Catalina González Rodríguez http://www.efdeportes.com/ Revista Digital - Buenos Aires - Año 8 - N° 49 - Junio de 2002)

Lo anterior significa que la preparación del niño(a) no debe centrarse en los grupos finales del preescolar o sea en la etapa anterior a la vida escolar, sino desde los primeros años, pues las influencias educativas que se ejercen en cada grupo de edad por las que va transitando el pequeño, tanto en las instituciones infantiles como en el seno del hogar, potencian su desarrollo en todas las esferas: motriz, cognitiva y afectiva. Las vivencias que el niño(a) adquiere en cada uno de los grupos etáreos, posibilitan la adquisición de conocimientos y habilidades que son básicos para los años que continúan.

La etapa preescolar es un periodo sensitivo para el aprendizaje y en la misma se forman los rasgos del carácter que determinan la personalidad del individuo. Las experiencias cognitivas y motrices de que se apropia el niño(a) en estas edades, si además están acompañadas por la afectividad que este necesita: cariño, buen trato, atención etc., garantizan el desarrollo armónico e integral como máxima aspiración de la educación.

Por la importancia que reviste lo planteado se ha pretendido brindar, mediante una serie de artículos dedicados a la motricidad del niño y la niña desde el primer año hasta el grupo de 5 a 6 años, algunas propuestas metodológicas que propicien informaciones básicas para educadores y padres, que los oriente como estimular actividades con los pequeños infantes, sin que peligre una aceleración del desarrollo, sino con el fin de contribuir a que este ocurra normalmente, por supuesto respetando la evolución de la ontogénesis.

En el presente artículo, que cierra esta serie, se ofrece una síntesis sobre la evolución del desarrollo ontogenético del preescolar de 5 a 6 años y las peculiaridades de la motricidad, como guía para orientar la labor pedagógica en este grupo de edad.

Los niños y las niñas entre los 5 y 6 años dominan todos los tipos de acciones motrices, por tal motivo tratan de realizar cualquier tarea motriz sin considerar sus posibilidades reales: trepan obstáculos a mayor altura, se

deslizan por pendientes elevadas, les gusta mantenerse en equilibrio pasando por superficies altas y estrechas, saltan desde alturas, etc.

Comienzan a diferenciar los más diversos tipos de movimientos, a combinar unas acciones con otras: correr y saltar un obstáculo, correr y golpear pelotas, conducir objetos por diferentes planos, lanzar y atrapar objetos, etc. Demuestran gran interés por los resultados de sus acciones y se observa un marcado deseo de realizarlas correctamente, aunque no es objetivo de la enseñanza en esta edad que los resultados se logren de forma inmediata y mucho menos que siempre alcancen el éxito, pues los logros se van obteniendo en la medida que el niño(a) se adapta a las nuevas situaciones motrices y va adquiriendo la experiencia motriz necesaria para ir regulando sus movimientos.

La riqueza de movimiento que poseen los pequeños en este grupo de edad no solo se basa en el aumento de la complejidad y dificultad de las habilidades motrices básicas logradas en la edad anterior (4 a 5 años), sino también en el interés por la realización de actividades que pudieran estar más vinculadas a habilidades pre-deportivas relacionadas con el Ciclismo, Patinaje, Natación, Actividades en la naturaleza como: caminatas largas y de orientación, juegos, campamentos, etc.

Considerando que el avance en la esfera motriz del desarrollo ocurre paralelamente con los logros alcanzados en la esfera cognitiva y afectiva,

exponemos a continuación una breve caracterización con relación a estas esferas.

En necesario aclarar que la referencia que se expone se refiere a niños y niñas con un desarrollo normal y constituyen una aproximación basada en observaciones a grandes grupos, pero no se debe dejar de considerar que aunque existen características comunes a todos los niños en un grupo de edad, hay que tener en cuenta las particularidades individuales que pueden coincidir o no con lo que a continuación se expresa.

La atención a las diferencias individuales es el mayor reto de la pedagogía, por lo que todo educador debe ser capaz de tener un diagnostico de cada niño(a) para intervenir a tiempo en su desarrollo o simplemente respetar y ser paciente con lo que está sucediendo en la evolución de determinados casos, que no siempre están asociados a problemas en el desarrollo.

Con relación a la esfera intelectual, el lenguaje del preescolar de 5 a 6 años es mucho más fluido y coherente que en el grupo de edad anterior, les gusta conversar, expresar lo que piensan, conocer por qué sucede uno u otro fenómeno de la naturaleza o de la vida social, por lo que constantemente preguntan todo lo que observan. Establecen buena comunicación tanto con los adultos como con otros niños(as) y comprende que hay cosas que puede y que no puede hacer.

Son capaces de apreciar lo bello de la naturaleza, mostrando sensibilidad a los animales, flores, paisajes, cambios naturales: la lluvia, puesta del sol, el arcoíris, y muestran gran emoción ante estos. Una de las particularidades del sistema nervioso que se destaca en los niños y niñas de estas edades es la gran emocionalidad que demuestran ante cualquier tipo de acontecimiento, manifestando reacciones que en ocasiones pueden sorprender a los adultos, pues se ríen sin control, realizan expresiones corporales exageradas, dentro de otras.

Aprecian las variaciones de la forma, el color, el tamaño de los objetos y establecen nociones de contrastes elementales como: alto- bajo, grande-chico, largo- corto, ancho-estrecho, dentro de otros y estas nociones las aplican a las acciones motrices. Ejemplo: Caminan con pasos largos y cortos, saltan lento y rápido, lanzan lejos y cerca, caminan delante o detrás del amiguito.

Participan activamente en las actividades en grupos, de carácter social y también en las del seno familiar y les gusta ser elogiado y que reconozcan sus actuaciones. El niño(a) de 5 a 6 años es muy independiente, capaz de vestirse solo, realizar sencillas encomiendas laborales como: sembrar semillas y plantas, regarlas, recoger y ordenar objetos y también organizan juegos más complejos, tanto de roles como motrices, imitando en estos las actividades de los adultos: hacen de chofer, piloto de avión, enfermera, constructor y estos roles se acompañan de un argumento que se mantiene

durante un largo tiempo mientras están motivados y concentrados en su juego.

Los ámbitos que trabaja y desarrolla la motricidad (esquema corporal, orientación espacio-temporal, lateralidad, y otros) adquieren para el preescolar de 5 a 6 años un significado mayor gracias al desarrollo cognoscitivo alcanzado, ejemplo: en el concepto de la lateralidad son capaces de orientarse a la derecha y a la izquierda, no solo con relación a su propio cuerpo sino también con el de otros niños y con los de objetos a distancia, que con una simple indicación del adulto, son capaces de discriminar su ubicación. También establecen una mejor relación espacio-temporal, pues se desplazan hacia diferentes direcciones y al mismo tiempo varían el ritmo del desplazamiento realizándolo lento o rápido.

Las principales características motrices del niño y la niña de 5 a 6 años se exponen a continuación como resultado de observaciones realizadas en un estudio de la motricidad en los diferentes grupos etáreos (C. González 1997)

En este grupo de edad se observa una gran explosión en el desarrollo de las capacidades motrices, manifiesta en las habilidades motrices básicas ejecutadas con mayor calidad, ejemplo: el niño lanza más lejos, corre más rápido y demuestra mayor coordinación, equilibrio, ritmo y orientación, en la ejecución de los movimientos.

Las capacidades coordinativas se manifiestan al saltar, caminar y correr combinadamente: lateralmente, hacia atrás, hacía arriba, abajo. Mantienen muy bien el equilibrio al caminar por vigas y muros de diferentes formas. También trepan y escalan una mayor distancia y con buena coordinación.

Son capaces de combinar acciones más complejas como lanzar, rebotar y atrapar la pelota, rodar aros por el piso y pequeñas pelotas por planos estrechos. El atrape de la pelota lo realizan con ambas manos sin requerir el apoyo del pecho como sucedía en el grupo de edad anterior.

Son capaces de percibir el espacio al saltar una cuerda o lanzar una pelota. También regulan sus movimientos al lanzar a un objeto a distancia y les gusta correr para pasar saltando un obstáculo a pequeña altura. Realizan saltos de longitud cayendo con semiflexión de las piernas y buena estabilidad.

Saltan con un pie y con los dos y ejecutan saltillos laterales y hacia atrás. Realizan la reptación (arrastrarse) con movimientos coordinados de brazos y piernas no sólo por el piso, sino también por arriba de bancos.

Consideramos oportuno reiterar que es importante tener en cuenta que aunque los niños pasan por estadios similares a lo largo de su desarrollo, se deben considerar que las características generales expresadas pueden variar en cada niño de acuerdo a sus particularidades individuales. Por

ejemplo algunos niños pueden manifestar niveles de desarrollo que están por encima o por debajo de lo expresado.

A continuación se brindan tres ejemplos de sesiones de actividad motriz que se pueden organizar con los preescolares de este grupo de edad. Estos constituyen ejemplos que pueden ser modificados o enriquecidos por los educadores de acuerdo a las particularidades y desarrollo de sus niños y niñas.

Otros ejemplos y contenidos metodológicos para la actividad motriz en las edades desde 1 año hasta 6 años pueden encontrarse en la obra literaria

EJEMPLOS DE SESIONES MOTRICES PARA 5 A 6 AÑOS. (La Educación Física En Preescolar de la editorial INDE de Barcelona).

Sesión No. 1

Objetivo: Ejecutar desplazamientos en parejas de diferentes formas por planos a altura.

Materiales: cuerdas, bastones, pelotas, aros, bancos, objetos varios, instrumento musical.

Parte Inicial:

- Los niños(as) caminan dispersos por toda el área y después se encuentran en parejas. El adulto indicará: se unen unas parejas con otras de

la forma que deseen y continúan caminando, hacía adelante, hacía un lado y el otro lado, saltando hacía adelante y a un lado y otro. A otra señal vuelven a caminar individualmente.

Parte Principal:

- Se les propone jugar con las cuerdas individualmente: caminar y saltar por arriba de cuerdas colocadas en el piso y después atadas a obstáculos a una altura del piso, pasarlas de diferentes formas. Posteriormente se invita a cada niño a realizar lanzamiento y captura de la cuerda: hacia adelante y atrás, con dos manos y una, alternadamente.

- Se les propone conducir la pelota con la cuerda, llevándola cada niño de la forma deseada. Continuar realizando lanzamientos de la pelota individualmente, en parejas y tríos, puede realizarse de pie, sentado etc.

- Posteriormente pueden caminar por un banco o muro haciendo equilibrio con un objeto que se coloca en distintas partes del cuerpo: la cabeza, el hombro o con la misma pelota del juego anterior.

Se propone jugar a: *"El salto musical"*

Se marcan dos líneas una de salida y otra de llegada a una distancia de 4 metros. Los niños se organizan uno al lado del otro y se colocan en la línea de salida.

El adulto con un instrumento musical (de percusión) marcará un golpe y en ese momento los niños darán un salto, si marca dos, darán dos saltos, etc. No debe dar más de tres golpes seguidos. Mediante los saltos los niños se desplazan desde la línea de salida hasta la de llegada. El primero en llegar sustituye al adulto o al niño(a) que está en la línea de llegada.

Parte Final:

- Caminar lentamente dando golpes suaves con los pies, los golpes se producen cada vez más suaves hasta caminar en silencio.

Sesión No.2

Objetivo: Realizar desplazamientos de diferentes formas por escaleras en distintas posiciones.

Materiales: escaleras.

Parte Inicial:

- Cada niño se desplaza dando palmadas: arriba, al frente y a un lado y otro. Caminando, saltando, corriendo.

- Continuar caminando y al encontrarse con el amigo dar palmadas uniendo las dos manos de cada uno: arriba, abajo, al frente, a un lado y otro.

Parte Principal:

- Colocar escaleras en el piso y caminar: pasando entre cada peldaño, por arriba de estos apoyando manos y pies, por los bordes con las piernas separadas, por arriba de los peldaños haciendo equilibrio.

- Colocar las escaleras horizontalmente a una pequeña altura y caminar hacia adelante y lateralmente entre los peldaños. Posteriormente colocarla inclinada en uno de sus extremos para subir y descender apoyando manos y pies.

Se les propone el juego: *"Gato y ratones".*

Los niños se situarán alrededor de un círculo grande dibujado en el piso o marcado con cuerda en el área. El adulto estará agachado en el centro del círculo con los ojos cerrados.

A la señal los niños se desplazan en cuadrúpeda hacia el adulto, imitando a los “ratones” y al encontrarse cerca, este que hace de “gato” dirá misu, miau y los ratones saldrán del círculo, para que el gato no los capture. Se repite libremente. El primer niño(a) capturado sustituye el papel del adulto y posteriormente cada niño capturado pasa a ser gato, junto con el niño(a) atrapado, de forma que aumenten la cantidad de niños perseguidores.

Parte Final:

Al final del juego, se sientan en el círculo para cantar una canción.

Sesión No.3

Objetivo: Ejecutar desplazamientos de diferentes formas y direcciones por planos en el piso y verticales. Conducir objetos.

Materiales: aros, bastones, barra vertical o cuerda gruesa con nudos.

Parte Inicial:

- Se invita a los niños(as) a caminar con los ojos cerrados (un pequeño espacio) hacía el lugar donde el adulto produce un sonido con el instrumento musical. Al lograrse la respuesta de los niños, se les indica abrir los ojos y observar el lugar donde se han desplazado. El adulto lo repite cambiándose a un lugar diferente del área o salón.

- Posteriormente cada niño(a) camina, trota o salta según el sonido del instrumento musical que ejecuta el adulto. Estos desplazamientos se realizaran dispersos.

-

Parte Principal:

- Se propone a los niños(as) construir caminos con aros y bastones para después pasar por estos: caminando, trotando, saltando, apoyando manos y pies; hacía adelante, lateralmente, y lento hacía atrás: caminando y apoyando manos y pies.

- Se les invita a conducir el aro llevándolo con el bastón: hacía adelante, hacía atrás, siguiendo una línea recta, curva, trasladándolo rápido y lento.

- Después a la inversa conducen el bastón con el aro: hacía adelante, hacía atrás, lento y rápido.

- Posteriormente se les propone trepar (subir y bajar) por barras verticales o cuerdas largas con nudos atados a una pequeña altura. En las cuerdas pueden realizar balanceos, colgarse brevemente, etc.

Se propone jugar a: *"El tren"*

Se organizan 4 grupos de niños colocándose uno detrás del otro (tren). Frente a los grupos se trazará una línea en el piso. A partir de esta línea y perpendicular a ella, se trazarán dos líneas paralelas que sigan la dirección que ha de recorrer el tren (línea de ferrocarril).

La separación entre líneas es de 10 centímetros, aproximada.

A la señal del adulto, los niños(as) formados uno detrás del otro (tren), sostenidos por la cintura caminarán entre las líneas sin tocarlas. El adulto indica con sonidos vocales: chuchua, chuchua, que el tren avanza rápido y lento. Se destaca el grupo que llega primero a la línea final, mantenidos en el agarre por la cintura y pasando por dentro de las líneas trazadas.

Parte Final:

- Caminar lentamente entre las líneas trazadas y expresar verbalmente el sonido del tren bajando cada vez el tono de la voz hasta repetirlo miméticamente: en silencio.

Como se aprecia en los ejemplos anteriores los objetivos que se han programado están dirigidos al desarrollo de habilidades motrices básicas con un mayor nivel de complejidad en este grupo de edad.

Para realmente ejercer una influencia favorable en el desarrollo del niño(a) estas sesiones deben realizarse como mínimo con 2 a 3 frecuencias semanales de forma alterna, preferentemente deben ejecutarse al aire libre o en salones ventilados y con el espacio adecuado para facilitar los desplazamientos libres y variados del niño(a).

Los materiales a utilizar no tienen que ser sofisticados, pueden ser elaborados por los propios adultos con la participación de los niños(as), ejemplo: pelotas de tela, papel, etc.

En este grupo de edad la actividad motriz programada puede durar entre 25 a 30 minutos y en cada sesión debe considerarse aumentar progresivamente la complejidad de las tareas que se proponen de manera que el niño(a) se enfrente cada vez a nuevas y variadas situaciones motrices que requieran de su respuesta y solución.

La esencia está dada no en la realización del movimiento por el movimiento, sino que en cada tarea motriz propuesta al niño(a) o creada por ellos se facilite su actuación con una participación activa del pensamiento, como una premisa básica para lograr en las edades que continúan un aprendizaje de significación.

f. METODOLOGÍA

MÉTODOS:

CIENTÍFICO: Es el camino al conocimiento por lo que permite explicar hechos que ocurren en el mundo de manera que se pueden hacer predicciones y estará presente en el desarrollo de toda la investigación ya que permitirá plantear el problema, estructurar el tema y elaborar el informe definitivo.

INDUCTIVO: Se trata del método científico más usual, que se caracteriza por cuatro etapas básicas: la observación y el registro de todos los hechos: el análisis y la clasificación de los hechos; permitirá conocer sus efectos y las causas de los investigados, accederá a distinguir de manera específica los elementos teóricos conceptual, así como empírico que coadyuvarán a la estructura y aplicación del trabajo científico propuesto.

DEDUCTIVO: El método deductivo infiere los hechos observados basándose en la ley general (a diferencia del inductivo, en el cual se formulan leyes a partir de hechos observados). Ayudará a comprobar y deducir de él, en unión con los conocimientos teóricos científicos, conclusiones que, se confrontarán con los hechos observados en los momentos de la investigación de campo.

DESCRIPTIVO: El método pretende caracterizar el objeto de estudio a partir de sus elementos o componentes y propiedades. Éste método servirá como punto de apoyo para describir aspectos fundamentales de la investigación para procesar y describir la información de campo leer todo y luego poder obtener el resultado de las conclusiones finales y recomendaciones.

MODELO ESTADÍSTICO.- Sirve para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva por constituir un estudio cualitativo; cuyos resultados servirán únicamente para esta población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras, posibilitará la exposición de resultados a través de cuadros y gráficos estadísticos los cuales se elaboraran en base a los resultados obtenidos, lo que permitirá hacer el análisis e interpretación.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA: Se la aplicará a las maestras de Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Particular ”Latino” de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, para establecer la utilización del Juego en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas.

TEST DE OTZEREZKY: Se aplicará a los niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Particular ”Latino” de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, para evaluar el Desarrollo Motriz.

POBLACIÓN

UNIDAD PARTICULAR “LATINO”				
PARALELOS	**NIÑOS**		**TOTAL**	**MAESTRAS**
	Masculino	**Femenino**		**Masculino**
A	12	13	25	1
B	15	11	26	1
C	11	14	25	1
TOTAL	***31***	***24***	**76**	**3**

Fuente: Libro de Matrículas de la Unidad Particular “Latino”
Autora: María Elena Sanango

g. CRONOGRAMA

TIEMPO	Abril-13				Mayol-13				Junio-13				Juiio-13				Ago-13				Sept-13				Octu-13				Nov13				Dic-13				Enero-13				Feb-14				Marz-14			
ACTIVIDAD	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Desarrollo del proyecto																																																
Presentación del proyecto																																																
Incorporación de observaciones																																																
Aprobación del proyecto																																																
Trabajo de campo																																																
Análisis de resultados																																																
Presentación del borrador de Tesis																																																
Estudio Privado																																																
Incorporación de observaciones																																																
Defensa y sustentación pública																																																

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

DETALLES	VALOR
Material de escritorio	150,00
Bibliografía	100,00
Internet	100,00
Movilización	500,00
Empastados	200,00
Fotocopias y anillados	150,00
Derechos universitarios	100,00
Imprevistos	300,00
TOTAL	**1700,00**

Financiamiento: El presente trabajo investigativo será financiado en su totalidad por la autora.

i. BIBILOGRAFÍA

- BRUZZO, Mariana (2008) *Escuela para Educadoras, Enciclopedia de Pedagogía Práctica. Editorial Lexus. Argentina*
- CASTILLO Cristina, Educación Preescolar, *Métodos Técnicas y Organización*,
- CERDAS, A. I y Mata, A. L. (2004). Programa de Estudio Ciclo Materno Infantil: Educación Preescolar.San José, Costa Rica: Ministerio de Educación Pública.
- FORERO, Martha *Desarrollo Psicomotriz*, Colombia, Rezza,
- GRATIOTH Zazzo, *Tratado de Psicología del Niño*, la formación de la personalidad.
- HERNÁNDEZ, R. y Rodríguez, S. (2000). Manual operativo para la evaluación y Estimulación del crecimiento y desarrollo del niño.San José, Costa Rica: EUNED.
- HURLOCK, E. (1988). Desarrollo del niño. México: McGraw-Hill.
- MEC-CONSEJO NACIONAL DE DEPORTES (1994).*Guía didáctica de Juegos Rondas y Canciones.* Imprenta de Snalme. Quito Ecuador
- MERANI, Alberto L. (1983) *Historia ideológica de la psicología infantil*, Editorial Grijalbo, México

- Ministerio de Educación Pública. (1996). Programa de Estudios: Ciclo de Transición Educación Preescolar. San José, Costa Rica: Ministerio de Educación Pública.

- UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA (2007): *Módulo VI Instrumentación Didáctica para la Formación Integral del Niño de 4 a 6 años.* Loja, Ecuador.

- http://www.elergonomista.com/enfermeria/pediat1022.html
- http://eldesarrolloinfantil.com/psicomotricidad-gruesa-psicomotricidad.
- http://www.elergonomista.com/enfermeria/pediat1022.html
- Natividad Sánchez Betancor
- http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm
- *scollvaz.galeon.com/*
- http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm#2
- www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/index.htm

j. ANEXO 1

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DE PRIMER GRADO DE LA UNIDAD PARTICULAR "LATINO"

Estimada Docente: Muy respetuosamente solicito a usted contestar la siguiente encuesta, la misma que tiene el objetivo de recopilar información sobre la utilización del Juego en el Primer Grado de Educación Básica.

1. Señale el concepto de Juego

- Actividad motriz implícito en la práctica habitual del niño ( )
- Es una forma privilegiada de expresión infantil. ( )
- El juego es la actividad necesaria para los seres humanos ( )

2. Seleccione los principales beneficios del juego.

- Potencia la creatividad ( )
- Desarrolla la coordinación óculo manual ( )
- Mejora el desarrollo motor ( )
- Aumenta la capacidad de atención y concentración ( )
- Facilita la comprensión y razonamiento espacial ( )
- Cambio del comportamiento ( )

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

- SÍ ( )
- No ( )

4. ¿Con frecuencia realiza actividades de Juego?

- Todos los días ( )
- Dos veces a la semana ( )
- Nunca ( )

5. ¿Qué tipos de juegos utiliza con mayor frecuencia en la jornada de trabajo?

- Juegos Motores y de interacción social ( )
- Juego de fantasía o de ficción ( )
- Juegos Simbólicos : ( )
- Juegos de reglas ( )
- Juegos en construcción ( )

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

- Colchonetas ( )
- Balones ( )
- Disfraces ( )
- Juguetes ( )

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

- Cognitiva ( )
- Lenguaje ( )
- Socio afectiva ( )
- Motriz ( )

8. ¿Cree usted que el Juego incide en el desarrollo Motriz de los niños y niñas?

SI ( )

NO ( )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 2

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OZERETZKY

Prueba Nº 1

El niño debe mantenerse sobre la punta de los pies, los talones y piernas juntas, los ojos abiertos y las manos sobre la costura del pantalón. Esta prueba se considera apta siempre que el niño se mantenga en la postura descrita durante el tiempo fijado, no importa si el niño presenta pequeñas vacilaciones; no debe tocar con los talones el suelo, se concede tres intentos.

Tiempo: 10 segundos

Valoración.

Satisfactorio: hasta 10 segundos

No satisfactorio: menos de 10 segundos

Prueba N° 2

Se le entrega al niño un papel fino y se dice que haga con él una bolita, primero con la mano derecha y después con la izquierda, siempre con la palma hacia abajo. El niño puede ayudarse con la otra mano, es positiva la

prueba cuando en el tiempo fijado se hace la bolita, teniendo esta cierta consistencia.

Tiempo: para la mano derecha 15 segundos,.. Para la izquierda 20 seg.

Valoración

Satisfactoria hasta 10 segundos

No satisfactoria menos de 10 segundos.

Prueba N° 3

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

Valoración

Satisfactoria hasta 1 minuto

No satisfactoria menos de 1 minuto

Prueba N° 4

En la mano izquierda del niño se coloca el extremo de un carrete, del cual debe surgir un hilo de unos dos metro de largo, que debe sostener sobre el pulgar y el índice de la mano derecha y a una señal fijada, enroscarlo al carrete tan rápido como sea posible, se repite posteriormente la prueba

pasando el carrete a la otra mano. La prueba se considera superada, cuando se han realizado bien las instrucciones y en el momento exacto

Tiempo: 15 segundos para cada mano
Valoración
Satisfactorio hasta 15 segundos
No satisfactorio menos 15 segundos

Prueba N° 5

Se coloca al niño ante una mesa y sobre esta se pone una caja de cerillas. A la derecha e izquierda de la caja se colocan diez cerillas se trata de que el niño, a una señal dada. Introduzca con el pulgar y el índice las cerilla en la caja .se conceden dos intentos y la prueba es tomada por buena cuando en el tiempo prescrito se introduzcan cinco y cinco cerillas por lo menos

Tiempo: 20 segundos
Valoración
Satisfactoria: hasta 20 segundos
No satisfactoria: menos de 20 segundos

Prueba N° 6

La realización de esta prueba es aparentemente sencilla a un que son pocos los niños que la superan. Consiste en pedirle al niño que muestre sus dientes. La prueba es considerada incorrecta si el niño hace movimientos

superfluo, como abrir la ventanilla de la nariz, arrugar la frente, levantar las cejas.

Valoración

Satisfactoria: 10 segundos

ÍNDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
ESQUEMA DE TESIS	vii
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÒN DE LITERATURA	7
e. MATERIALES Y MÉTODOS	50
f RESULTADOS	53
g. DISCUSIÓN	81
h. CONCLUSIONES	83
i. RECOMENDACIONES	84
j BIBLIOGRAFÍA	85
k. ANEXOS	87
PROYECTO	87
INDICE	161