



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN**  
**PARVULARIA**

**TÍTULO**

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL POMPILIO REINOSO JARAMILLO DEL SECTOR SAUCES NORTE DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2014 – 2015”.

Tesis previa a la obtención del grado de Lic. en ciencias de la educación, mención psicología infantil y educación Parvularia. Lineamientos alternativos.

**AUTORA:**

MARÍA SOLEDAD RIGAUD CASTILLO.

**DIRECTOR:**

DR. DANILO CHARCHABAL PÉREZ, PHD.

**LOJA ECUADOR**

2016

## CERTIFICACIÓN

Doctor.

Danilo Charchabal Pérez PhD

**DOCENTE DE LAS CARRERAS EDUCATIVAS DE LA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.**

**CERTIFICA:**

Haber asesorado, revisado el desarrollo de la tesis titulada: **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL POMPILIO REINOSO JARAMILLO DEL SECTOR SAUCES NORTE DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2014 – 2015”**. de la autoría de María Soledad Rigaud Castillo, egresada de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia.

Cumple con los requisitos exigidos por las normas generales para su graduación, en virtud autorizo la presentación del mismo, para la calificación, sustentación y defensa correspondiente.

Loja, Febrero del 2016

f).....

Dr. Danilo Charchabal Pérez PhD


**DIRECTOR DE TESIS**

## AUTORÍA

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

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional – Biblioteca Virtual.

Autor: María Soledad Rigaud Castillo

Firma:  \_\_\_\_\_

Cédula: 1104095631

Fecha: Loja, enero del 2016


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

Yo, María Soledad Rigaud Castillo, declaro ser la autora de la tesis titulada: "EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL POMPILIO REINOSO JARAMILLO DEL SECTOR SAUCES NORTE DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2014 – 2015". Como requisito para optar al Grado de licenciada en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de sus contenidos 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 la información del país 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 12 días del Mes de Febrero del 2016, firmo la autorización.

**FIRMA:**   
**AUTORA:** María Soledad Rigaud Castillo  
**CÉDULA:** 1104095631  
**DIRECCIÓN:** Alberto Durero 2296 y salvador Dalí Barrio Sauces Norte  
**Teléfono:** 2542165                      **Celular:** 0991953281  
**Correo Electrónico:** [flakitadoro@hotmail.com](mailto:flakitadoro@hotmail.com)

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**DIRECTOR DE TESIS:** Dr. Danilo Charchabal Pérez PhD

**TRIBUNAL DE GRADO:**

Mg. Sc. María Isabel Suárez Enríquez	<b>PRESIDENTE</b>
Mg. Sc. Isabel María Enríquez Jaya	<b>VOCAL</b>
Mg. Sc. Jaime Chillogallo Ordoñez	<b>VOCAL</b>

## **AGRADECIMIENTO**

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia, de manera especial al Personal Docente de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, quienes con dedicación y esmero, me supieron brindar valiosas enseñanzas, las cuales aportaron en mi formación profesional.

Al Dr. Danilo Charchabal Pérez PhD, Director de Tesis; quien supo guiarme acertadamente para lograr culminar con la presente investigación.

A la Directora, Personal Docente y Administrativo, Padres de Familia, niños y niñas de la Escuela Fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo” de la ciudad Loja del sector Sauces Norte, de la provincia de Loja, los mismos que desinteresadamente me colaboraron con la información requerida para el desarrollo de la presente Tesis.

*María Soledad Rígaud Castillo.*

## DEDICATORIA

A Dios por darme la vida la fuerza y la sabiduría, para poder seguir estudiando para que con humildad y paciencia, poder llegar a este momento, el cual es el más importante de mi vida.

A mi hija que ha sido mi apoyo incondicional para el inicio y el termino de mi carrera, a mi segundo hijo que por la ayuda de cuidar a su hermano para poder realizar mi tesis siendo ellos mi lucha e inspiración, y a mi madre por su apoyo económico para el desarrollo de la misma.

Este logro se los dedico a ustedes porque son lo mejor de mi vida ¡los amo!

*María soledad Rígaud Castillo.*

## ESQUEMA

- PORTADA
- CERTIFICACIÓN
- AUTORÍA
- CARTA DE AUTORIZACIÓN
- AGRADECIMIENTO
- DEDICATORIA
- ESQUEMA DE TESIS
  - a) TITULO
  - b) RESUMEN  
SUMMARY
  - c) INTRODUCCIÓN
  - d) REVISIÓN DE LITERATURA
  - e) MATERIALES Y MÉTODOS
  - f) RESULTADOS
  - g) DISCUSIÓN
  - h) CONCLUSIONES
  - i) RECOMENDACIONES
  - j) BIBLIOGRAFÍA  
LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS
  - k) Anexos  
ÍNDICE

**a) TÍTULO**

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL POMPILIO REINOSO JARAMILLO DEL SECTOR SAUCES NORTE DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2014 – 2015”.



## **b) RESUMEN**

En el presente trabajo investigativo denominado: **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL POMPILIO REINOSO JARAMILLO DEL SECTOR SAUCES NORTE DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2014 – 2015”**. Se ha estructurado y desarrollado de acuerdo a los reglamentos de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja.

El problema central de la investigación es **¿Por qué no se utiliza diariamente el juego como estrategia metodológica para el desarrollo psicomotriz de los niños y las niñas de la Escuela Pompilio Reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja periodo 2014 - 2015?**

Se formuló el objetivo general: determinar el juego su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la escuela fiscal Pompilio Reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja sector sauces norte.

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: científico, inductivo, deductivo, analítico, sintético, descriptivo, y modelo estadístico, los mismos que sirvieron de ayuda para lograr con eficiencia la meta propuesta. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: una Encuesta elaborada y aplicada a las maestras de los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela “Pompilio Reinoso Jaramillo” y para identificar los tipos de Juego y estrategias lúdicas. Y el Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky aplicada a los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela “Pompilio reinoso Jaramillo” de la ciudad de Loja; para evaluar el juego y su Desarrollo Psicomotriz. De acuerdo a los resultados de la encuesta a las maestras se concluye que: El 20% de maestras encuestadas manifiestan que los tipos de juego que realizan con mayor frecuencia no son Juegos motores y de interacción social, y el 80% no realizan el juego en su jornada diaria de trabajo. Analizados los resultados del Test de Habilidad Motriz de Oseretzky se concluye que: El 20% de niños y niñas tienen un desarrollo Psicomotriz Satisfactorio y el 80% de los niños tiene un desarrollo psicomotriz No Satisfactorio.

## **SUMMARY**

In this research paper entitled: "THE GAME AND ITS IMPACT ON THE PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT OF CHILDREN FIRST YEAR OF BASIC EDUCATION SCHOOL TAX POMPILIO REINOSO JARAMILLO SECTOR WILLOWS NORTH Loja, semester 2014 – 2015" has been structured and developed in accordance with the regulations in force graduation from the National University of Loja.

The overall objective was formulated: Determine the game its impact on psychomotor development of children in the first year of basic school education tax Pompilio Reinoso Jaramillo city of Loja willows northern sector Period 2014-2015.

The methods used for the preparation of this research work were scientific, inductive, deductive, analytic, synthetic, descriptive, and statistical model, the same that served effectively help to achieve the proposed goal. The techniques and instruments used were: an elaborate and applied to teachers of children in the first year of basic education "Reinoso Jaramillo Pompilio" School and to identify the types of play and playful strategies Survey. And the Motor Ability Test of Ozeretsky applied to children of the first year of basic education "Pompilio Reinoso Jaramillo" School of the city of Loja, academic year 2014 - 2015; to evaluate the game and psychomotor development. According to survey results the teachers concluded that: 20% of teachers surveyed report that the types of game most frequently performed non engines and social interaction games, role playing games, rules, and Games of construction; and, 80% fiction or fantasy games The game has deep relationship with the development not only of skills and intellectual capacities but also with the development of more balanced, free and happy emotional states.

Analyzed the results of the Test of Motor Skill of Oseretzky is concluded that: 20% of children have a psychomotor development Satisfactory and 80% Unsatisfactory. Psychomotor development is the psychological and muscular maturity that a person, in this case a child. Psychological aspects and muscle are the variables that constitute the behavior or attitude.

### **c) INTRODUCCIÓN.**

La presente tesis hace referencia a: Por qué no se utiliza diariamente el juego como estrategia metodológica para el desarrollo psicomotriz de los niños y las niñas de la Escuela Pompilio Reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja.

El juego es un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, por medio del lenguaje, manifiesta su personalidad. Las características propias del Juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible; un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier Juego. Entonces, dado que desde tiempos inmemoriales el hombre ha usado al juego como un recurso de procura distracción y diversión, existen una infinidad de juegos, diferenciándose entre sí porque algunos requieren de un compromiso estrictamente mental, otros de una participación primordial del cuerpo o físico y otros que requieren de la intervención cincuenta y cincuenta de ambas cuestiones, mental y física. ZAPATA, (1990). (pág. 3)

Compartimos el criterio de Zapata ya que el Desarrollo Psicomotriz es la actuación de un niño ante unas propuestas que implican el dominio de su cuerpo-motricidad-así como la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizaron estos movimientos al hacer la interiorización y la abstracción de todo este proceso global; el movimiento tiene una extraordinaria importancia en la infancia, el niño se comunica con los demás a partir del movimiento, con él expresa sus necesidades, deseos y estados de ánimo, con él se desplaza, manipula y actúa.

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

Siendo como objetivo general difundir a todos los maestros de diferentes instituciones a que realicen el juego diariamente en sus instituciones como estrategia metodológica para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas.

Para el desarrollo de la investigación se plantearon los siguientes objetivos específicos: Identificar los tipos de Juego que utilizan las maestras en la jornada diaria de trabajo de los niños y niñas de primer año de educación básica de la escuela fiscal Pompilio reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja ; Evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de primer año de educación básica de la escuela fiscal Pompilio Reinoso Jaramillo y, diseñar propuestas pedagógicas que incorporen el juego como metodología del desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela fiscal Pompilio reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja.

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: científico, inductivo, deductivo, analítico, sintético, descriptivo, y modelo estadístico, los mismos que sirvieron de ayuda para lograr con eficiencia la meta propuesta. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: una Encuesta elaborada y aplicada a las maestras de los niños y niñas de primer año de educación básica de la escuela fiscal Pompilio reinoso Jaramillo para identificar si utiliza los juegos en su jornada diaria de trabajo ; Juegos y estrategias lúdicas. Y el Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky aplicada a los niños y niñas de primer año de educación básica de la escuela fiscal Pompilio reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja sector sauces norte , periodo lectivo 2014 - 2015; para evaluar el Desarrollo Psicomotriz.

El marco teórico se desarrolló en dos capítulos. Capítulo I, EL JUEGO estructurado con los siguientes temas: definición, importancia del juego en la educación infantil, clases del juego, influencia del juego en el desarrollo psicomotriz del niño, el juego en educación inicial, materiales necesarios para el juego, rol del o la docente principios pedagógicos, el juego según la edad del niño, razones para practicar el juego con niños pequeños, Algunos juegos

recomendados para favorecer la psicomotricidad, juegos para el desarrollo psicomotriz grueso, juegos para el desarrollo psicomotriz fino.

Capítulo II, DESARROLLO PSICOMOTRIZ, con los siguientes temas: concepto, historia del desarrollo psicomotriz, etapas del desarrollo psicomotriz, elementos del desarrollo psicomotriz, beneficios del desarrollo Psicomotriz, actividades para fomentar el desarrollo psicomotriz, el desarrollo psicomotriz a través del juego, habilidades psicomotrices básicas del niño, La psicomotricidad en la educación infantil, desarrollo psicomotriz Del niño de educación básica, fases del desarrollo motor, Influencia del movimiento en el desarrollo del niño.

## **d) REVISIÓN DE LA LITERATURA**

### **CAPÍTULO I**

#### **EL JUEGO**

##### **DEFINICIÓN.**

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación. ZAPATA, (1990). (Pág. 10)

Pugmire-Stoy (1996) Define el juego como “el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario”. Según el autor manifiesta que el juego es un acto que evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. (Pág. 102)

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

CANCELL – RAPELUZS (1980). Define etimológicamente, que el juego significa “ludus ludare” abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar, lo que indica que el juego es una gran herramienta para dinamizar procesos de motricidad gruesa, constituyéndose,

este, en pieza fundamental como base teórica de esta investigación. (Pág. 100)

Compartimos el criterio de ZAPATA, y Pugmire-Stoy 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. Desde el punto de vista social, el juego para el niño es el medio por el cual se acerca a otros niños, buscando compañía, muchas veces seguridad. Es cierto que el juego es algo divertido y nos ayuda para tener una relación psicológica y social al entorno y mejorar nuestras habilidades.

Gimeno y Pérez (1989), Define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. (Pág. 25).

Entendemos que el juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. Es verdad que el juego es hasta para adultos a veces la gente es que no practicamos por el que dirán o por una vida sedentaria ya que este nos ayuda a un desarrollo biopsicosocial de todas las personas

Guy Jacquin, citado por Pugmire-Stoy (1996) El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. (Pág. 11)

Si el juego el espontaneo es mejor ya que el que tiene reglas también nos ayuda a establecer normas como personas y el espontaneo nos facilita ser libres demostrar lo que somos y que queremos ser.

Compartiendo con lo dicho por Pugmire-Stoy sabemos que el juego es parte importantísima del desarrollo armónico infantil y de importancia tal que el conocimiento de los intereses lúdicos, su evolución y observación sistemática se hace imprescindible a todo el que se dedique a trabajar con niños y para ellos. Este depende de una personalidad flexible que se afirma de múltiples maneras por nuevas actividades.

González Millán, citado por Wallon (1984). (Pág. 36), Lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer

Huaina en su libro "Homo Ludens", citado por Hill (1976). (Pág. 44), El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo.

Apoyamos los criterios González Millán, de Atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría". Si es verdad todos los juegos tienen un objetivo que debemos cumplir cueste lo que cueste ya que no es bueno dejar a medias nada porque así seremos en el futuro en nuestras vidas personales

Freire (1989). (Pág. 11) Relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

Entendemos que en síntesis, para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño



crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

Valoramos el criterio de Freire es cierto que los niños no son para adiestrar si no para educar y a veces pensamos que los niños son robots y solo nos dedicamos a dar y dar clases sin interesarnos en si aprendemos o no solo lo que nos preocuparnos el 10 en los exámenes finales nada más.

### **IMPORTANCIA DEL JUEGO**

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

El juego podría considerarse una actividad social por excelencia, en la cual pueden verse claramente reflejadas las características del pensamiento, emoción y sentimientos infantiles. Toda la actividad humana surge de una necesidad innata de explorar y controlar el entorno, aumentando a su vez la motivación y la iniciativa, de tal forma que tanto los bebés como los niños de corta edad, aprenden a través del juego multitud de papeles distintos por medio de la observación y la imitación, normas sociales, etc., que les será posteriormente de gran utilidad en su vida adulta. ORTEGA (2007) (Pág. 44).

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

Esta afirmación ha sido especialmente apoyada por Sigmund Freud cuando afirmaba que "todo hombre es su infancia". MANDELL, R. (1977). (Pág. 24).

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

Diferentes estudios han demostrado que el juego infantil adquiere una particular trascendencia en la formación del carácter y los hábitos del niño/a. Mediante la actividad lúdica, el niño/a afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño/a y su evolución. MANDELL, R. (1977). (Pág. 24).

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

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

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

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

Aunque el juego se pueda ver como una forma de descanso y ausencia de esfuerzo, podemos observar que este puede implicar un gran esfuerzo. BERGER KATHLEEN (2006). (Pág. 17).

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

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

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

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

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

El juego respeta la individualidad de cada niño y está vinculado a los distintos aspectos del desarrollo, “recordemos que el grado de desarrollo adquirido no está determinado exclusivamente por la edad cronológica, ya que es diferente en los niños de la misma edad, lo que explica por qué algunos chicos se anticipan en el dominio de ciertas habilidades y pueden demorarse en la adquisición de otras”. MANDELL, R. (1977). (Pág. 32).

Apoyamos el criterio planteado por MANDELL, sabemos que el juego Ayuda al pequeño en su desarrollo en las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva y social la cual ayuda al niño al desarrollo y evolución en su aprendizaje para su futuro y el de su futura familia ya que es una terapia técnica que se la debe realizar en la niñez y practicar por cada uno de los individuos.

## **EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL**

El juego es un pilar fundamental en la Educación Inicial, puesto que en esta etapa el niño desarrolla lo fundamental en la selección pertinente y secuencial de las actividades, partiendo de las más elementales pero que tenga la significación para los niños y niñas lo que quiere decir que en base a ellas se van desarrollándose nuevas destrezas y a futuro construyendo nuevos aprendizajes. MALAJOVICH, A. (2000). (Pág. 106).

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

La educación Inicial es la educación que el niño recibe en sus primeros años de vida (0-6), ésta es una etapa muy importante en el desarrollo del niño, ya que se le puede despertar sus habilidades físicas y/o psicológicas; su creatividad, se le puede enseñar a ser autónomo y auténtico; que más adelante le pueden servir para abrirse mucho por sí solo. MONROY, A. (2007) (Pág. 306)

Consideramos que el criterio de MONROY, A. es una etapa muy importante en el desarrollo del niño, ya que se le puede despertar sus habilidades físicas y/o psicológicas

A pesar de que pasamos gran parte de nuestra vida recibiendo una educación, no podemos considerar que tenemos un desarrollo integral óptimo. Muchas personas reconocen que las escuelas favorecen al desarrollo integral del niño y espera ver resultados en su aprendizajes; se considera que la edad ideal es a los 4 años pero esta edad solo está estimulando el desarrollo cognitivo, no dando la debida atención a los primeros años de vida donde se empieza a desarrollar el niño. MALAJOVICH, A. (2000) (Pág. 106)

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

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

Es una actividad libre, ya que es elegida por el sujeto que juega y puede interrumpirse o terminarse en cualquier momento. Se practica por el placer mismo que este causa. Esto implica una intencionalidad, solo hay juego cuando los sujetos deciden jugar y establecen una situación de juego.

Supone la creación de un mundo paralelo, s e una situación ficticia donde se utilizan elemento de la realidad; pero el jugador sabe que lo que hace no es verdad y puede entrar o salir de ese mundo cuando lo desee. En este universo existen reglas.

Las reglas se encuentras presentes ya sea en formas explícitas o implícitas, preexistentes o construidas durante el juego. Son libremente aceptadas por aquellos que deciden participar del juego, pero toman carácter obligatorio para que el juego no desaparezca. Las reglas regulan el juego y permiten que le mismo se aprenda a jugar, estas imprimen orden al juego.

El juego guarda un fin en sí mismo, ya que la actividad se va construyendo en su propio desarrollo siendo los medios más importantes que los fines. Puede ser repetido, aunque nunca su desarrollo puede ser determinado previamente, ya que la situación de juego abre siempre un espacio para invención y la iniciativa de los participantes. El presenta variados beneficios para el

aprendizaje y el desarrollo infantil; por medio de él; el niño puede satisfacer sus necesidades de apropiación del orden social adulto, la situación lúdica facilita una mayor tolerancia al error y evita frustraciones que el niño podría experimentar en situaciones reales; permite transformar el mundo exterior en función de sus deseos y necesidades y experimentar placer al superar los obstáculos que la situación lúdica le presenta. El juego constituye un precursor del trabajo en grupo y en este sentido es posible pensarlo como una instancia de aprendizaje en relación a la construcción conjunta de conocimientos.

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

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

El juego no debe plantearse como una actividad para alcanzar objetivos prefijados, más allá que a través de él se puedan movilizar ciertos contenidos. Para que el juego en la institución contribuya con la formación de sujetos autónomos es necesario enriquecerlo, respetando la iniciativa de los niños, potenciándola; esto supone un adulto dejando hacer, dejando jugar al niño, disponible, con buena escucha, con intenciones de brindarse y dejarse sorprender por el otro. Supone también poder pensar al niño como co-constructor activo del conocimiento, de la cultura y de su propia identidad. MALAJOVICH, A. (1988) (Pág. 46).

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

## **EL JUEGO: ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

El juego, como estrategia de enseñanza y aprendizaje, bien orientada es una fuente de grandes provechos, por esta razón, las maestras debemos pensar que el juego de los niños es la actividad que lo abarca todo en su vida y en el trabajo, es entretenimiento, adquisición de experiencias y formas de explorar el mundo que lo rodea.

El juego como estrategia de enseñanza debe ser variado con el propósito de resolver problemas de dificultad progresiva, para enseñar jugando, las maestras hemos de ser capaces de dar importancia a las ideas de los pequeños, cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. MORA ESTELA (2005). (Pág. 164).

Es muy importante que vaya conociendo variedad de juegos y materiales para enriquecer sus experiencias; en el proceso del juego le facilita al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras mentales y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas y nuevas inquietudes que surgen de la naturalidad del infante.

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 cantidad inagotable que la maestra debe creativamente desarrollarlos.



Para enseñar a jugar al niño debemos proporcionar situaciones, espacios y tiempos en los ellos puedan debatir para organizarse, decidir y cooperar. Estas situaciones deben estar medidas en función de la capacidad del niño, organicemos situaciones abiertas en las que puedan decidir, y controlando la capacidad que puedan adoptar en las decisiones que pedimos. El niño en el juego descarga las energías que pone de manifiesto en las emociones, como la risa, la euforia el interés, la alegría y la actividad. CAMACHO JORGE (1987). (Pág. 144)

El juego más importante es el que desarrolla la creatividad y con ello la psicomotricidad del niño. Se expresa cuando los niños utilizan los materiales familiares en nuevas formas. El espíritu creativo y alimento de alma de un niño es la actividad lúdica, es el negocio serio de niños y la oportunidad de jugar libremente es vital a su para el desarrollo de la psicomotricidad. Con el juego y la repetición de habilidades físicas básicas, los niños perfeccionan sus capacidades y son competentes en las actividades psicomotrices.

Muchos son los beneficios que los alumnos pueden obtener mediante el juego en el aula, pues como se ha mencionado anteriormente, les sirve para la psicomotricidad para reforzar sus conocimientos y comprobar lo que saben de esa lengua extranjera, por ejemplo cuando realizan juegos de carácter oral como dramatizaciones ( tabú, etc. entre otros objetivos, también se pretende que los alumnos sean capaces de desenvolverse en situaciones concretas de la vida cotidiana, tales como pedir un menú en un restaurante, hacer la compra, de manera que los conocimientos lingüísticos adquiridos no caigan en el olvido, sino que se puedan aplicar en su entorno más próximo al encontrarse una situación que precisa dicha lengua y, por ende, utilizarla en un contexto real. PERALTA, V. (2007). (Pág. 72).

Compartimos el criterio de PERALTA, V. sabemos que Muchos son los beneficios que los alumnos pueden obtener mediante el juego en el aula, pues

como se ha mencionado anteriormente, les sirve para la psicomotricidad para reforzar sus conocimientos.

## **PRINCIPALES CLASES DE JUEGOS**

**Juegos funcionales.-** La actividad se centra en el conocimiento del cuerpo, en su entorno y su funcionamiento. El juego le permite al niño relaciones con su entorno, las formas, colores, etc., donde desarrollamos sus sentidos, todo esto va hasta cuando el niño empieza a incluir objetos como juguetes o cosas que chupa.

En general, este tipo de juegos subsisten en la niñez. CANCEL – RAPELUZS (1987). (Pág. 100).

**Juegos configurativos.-** En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida. COMELLA MARÍA DEL JESÚS. (1980). (Pág. 100)

**Juegos de entrega.-** Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de

juegos de entrega: bolos, aros, peonzas, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, etc. NOVAK, J, GAWIN, B, (1988). (Pág. 28)

**Juegos simbólicos.-** Son característicos de la etapa pre conceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante. En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. RUIZ FRANCISCO Y OTROS (2003). (Pág. 87).

A partir de la etapa intuitiva; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social. En estos juegos mencionamos:

**Juego Dramático.-** En este los niños reproducen escenas más o menos reales de su entorno, con un argumento sencillo y asumiendo cada participante o personaje determinado. Entre los 5 y los 6 años este tipo de juegos adquiere gran importancia siendo los temas favoritos de ambos sexos, escenas de la vida cotidiana. En la vida del niño la casa ocupa un lugar destacado, y esta importancia no puede alejarse en sus juegos, utilizando piedras grandes, sillas, cajas, cartones, etc.

Improvisará casas, habitaciones, tiendas de campaña o salas imaginarias. En este tipo de juegos la fantasía se mezcla con la realidad o hechos que por alguna razón han causado impacto en el niño. El niño copia los modelos de los adultos y los representa en los juegos.

**Juegos con Muñeca.-** A la edad de los 5 y los 6 años se sitúan el período de los juegos con muñecas en donde también participan los varones. En realidad este interés es fruto de lo que a esas edades sienten ambos sexos hacia los bebés. Tanto los niños como las niñas, las acuestan, las curan, etc. Muestran también un interés muy grande por todo lo que sean accesorios, vestidos, zapatos, utensilios de aseo. GOLDSHMIED ELIONOR Y JACKSON (2007). (Pág. 204).

**Juegos de regla.-** BERGER KATHLEEN (2006) (Pág. 76). Aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición y son aquellos en los que existe una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.

Al principio suelen ser juegos de habilidad, asociación, atención o memoria y con frecuencia requieren la participación de un adulto o de un niño/a de mayor edad. En edades superiores, la variedad y complejidad de este tipo de juegos va siendo mayor; van incorporándose juegos de preguntas y respuestas, juegos de ordenador, juegos de estrategia, de deducción, etc.

También es frecuente verlos jugar no pisar las rayas de las baldosas, a seguir una línea recta. A seguir a un compañero a imitar los actos de otra persona El Juego como un Elemento de Desarrollo Muscular.- el juego en el niño contribuye en gran parte a la evolución total de la personalidad. Las actividades del juego desarrollan los músculos y la coordinación neuro muscular. En el niño cuyos músculos permanecieron inactivos, se atrofian comprobándose que son pequeños y sin desarrollo o bien débiles o flácidos.

Los juegos desarrollan los músculos grandes y también la coordinación neuro-muscular.

**El Juego como elemento de desarrollo mental.-** Al crecer la fuerza y coordinación neuro-muscular que resulta de las actividades de juegos contribuye a la evolución integral del niño. Tanto los períodos de la niñez primera y media son años en los que el desarrollo mental aumenta. Los músculos deben tornarse sólidos, fuertes y precisos, pero se necesita la mente y el cerebro para dirigirlos para generar otras actividades.

**El Juego como generador de fantasías.-** en el desarrollo de niñez, sobre todo en la primera edad, el juego estimula la imaginación. El juego está identificado con el tiempo y el espacio, con el hombre y los animales, con el ayer y con el mañana, y en consecuencia no le resulta difícil creer en los cuentos de hadas.

**El Juego como elemento socializador.-** el juego es para la mayoría de los niños una actividad solidaria, social y comunitaria. El niño expresa mejor su yo, y se proyecta en su ambiente más satisfactoriamente cuando hay otros niños igual a él.

El Juego estimula el desarrollo físico. Desarrolla la coordinación de los movimientos del cuerpo, equilibrio, postura, tonicidad muscular, flexibilidad, además de confianza, la inteligencia a través del incremento de las conexiones sinápticas, es una maravilla, y los niños lo realizan de forma natural. BALLESTEROS SOLEDAD (1982). (Pág. 6)

**El Juego contribuye al desarrollo de la mente.** Son los juegos imaginativos que contribuyen poderosamente al desarrollo intelectual del niño, incluso le ofrece oportunidades de adquirir una información básica para el nuevo aprendizaje.

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

Compartiendo con los conceptos de ballesteros vemos y pudimos verificar que los juegos tanto reales como imaginarios si contribuyen en el desarrollo ya que con los cuales podemos definir su carácter y ver sus aprendizajes mediante ver como se expresan ellos, siendo un factor importante en el cual se muestren tal cual son.

**El Juego para desarrollar valores emocionales.-** El juego desarrolla los valores sociales e intelectuales, ya que se lo utiliza como un medio de expresión y como descarga afectiva. En el parvulario es fácil observar como expresan sus sentimientos. FERLAND (2005) (Pág. 18).

Apoyando con el criterio de FERLAND, entendemos que los juegos son muy importantes y a la vez necesarios para el desarrollo de los valores no solo de los niños si no de las personas en genera.

**Juegos para el desarrollo psicomotriz.-** “Los niños pequeños necesitan ejercitar sus músculos grandes y pequeños a diario. Utilizan los músculos grandes cuando trepan, corren, saltan, se balancean o se columpian. Por ello lo mejor que podemos hacer es llevarlos al parque cada vez que tengamos la oportunidad, en él encontramos diferentes elementos que pueden usar para desarrollar su psicomotricidad”. RUIZ F. (2003). (Pág. 208)

Algunas actividades que se puede hacer con el niño son:

Subir y bajar por los toboganes.

Jugar al balancín.

Columpiarse.

Trepar por los diferentes elementos que podemos encontrar en los Parques infantiles.

Jugar a fútbol.

Jugar a los bolos en el pasillo de casa o fuera, en el exterior.

Bailar haciendo coreografías.

Colocar cinta adhesiva en el suelo y jugar a la cuerda floja

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

Algunas actividades que se pueden hacer con el niño son:

Jugar con los bloques de construcción.

Moldear plastilina.

Dibujar y pintar.

Utilizar pintura de manos.

Enhebrar cuerdas.

Recortar con tijeras.

Juntar revistas viejas y permitir que recorten fotos o hagan tiras de papel, rasgándolas.

Realizar punzados o rompecabezas.

Clasificar calcetines; o cualquier objeto; colocando todos juntos y que los clasifiquen por colores, encuentre su pareja y los pongan uno dentro del otro.

Abrir y cerrar contenedores, jarras, cartones, paquetes, cajas, botellas

## **CAPÍTULO II**

### **DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

#### **DEFINICIÓN**

Concepto de psicomotricidad, por lo tanto, está asociado a diversas facultades sensorias motrices, emocionales y cognitivas de la persona que le permiten desempeñarse con éxito dentro de un contexto. Puede decirse que la psicomotricidad tiene como interés el desarrollo de las capacidades de expresión, creatividad y movilidad a partir del uso del cuerpo

SEGÚN GABRIELA NÚÑEZ Y FERNÁNDEZ VIDAL (1994) (Pág. 14) La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica.

Para Muniáin (1997) La psicomotricidad es una disciplina educativa terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento.

El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno. Creo que es súper importante la psicomotricidad ya que de ella desarrollamos la inteligencia y a su vez poder reproducir la información captada por la misma.

En el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral"



Aportamos con MUNIÁIN, La psicomotricidad es una terapia para niños para adultos esta nos ayuda a socializarnos a encontrarnos a nosotros mismos y poder cumplir objetivos diferentes.

Para BERRUEZO (1995) (Pág. 27) La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo.

Lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc."

De LIÈVRE Y STAES (1992) La psicomotricidad es un planteamiento global de la persona. Puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea

Si podemos crear niñas a ser ocupados multifacéticos y lo mejor que podemos realizar son niños sumamente capaces de desarrollar cualquier actividad.

Puede ser entendida como una mirada globalizadora que percibe las interacciones tanto entre la motricidad y el psiquismo como entre el individuo global y el mundo exterior. Puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada."

Apoyamos con lo dicho por Lièvre y Staes es que la psicomotricidad es muy importante y especial que los maestros deben realizar en las escuelas o colegios e instituciones ya que este desarrollo es intelectual y social.

Del siglo XX con DUPRÉ (1907) (Pág. 2). Que relaciona algunos trastornos psiquiátricos con los comportamientos motores.

DUPRÉ (1887) (Pág. 3) Durante años, esta práctica estuvo referida al tratamiento de niños y adolescentes con deficiencia mental. Con el transcurrir del tiempo, ha ido abriéndose el abanico de indicaciones terapéuticas, así como extendiéndose su aplicación desde la infancia a la vejez

Pero para llegar a la actual concepción de Terapia Psicomotriz, es necesario hacer un recorrido a través de cuatro ramas del conocimiento:

Los descubrimientos básicos de la Neuro-psiquiatría, los trabajos de la Psicología Evolutiva. El desarrollo psicoanalítico nuevos métodos pedagógicos.

Son desarrollos que desarrolla los niños del cerebro y emocionales ya que estos ayuda para mejorar sus estudios y desarrollo social.

Para conocer de manera más específica el significado de la psicomotricidad, resulta necesario conocer que es el esquema corporal. Este puede entenderse como una organización de todas las sensaciones relativas al propio cuerpo, en relación con los datos del mundo exterior, consiste en una representación del propio cuerpo, de sus segmentos, de sus límites y posibilidades de acción

Apoyamos al criterio según Dupré si es verdad es un límite de su cuerpo porque para realizar juegos para mejorar la psicomotricidad es de acuerdo a lo que nuestro cuerpo nos permite no más allá si podemos ayudar a ir mejorando nuestra psicomotricidad.

## **MOTRICIDAD GRUESA**

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. ORTEGA J. (2007). (Pág. 46).

Compartiendo con ORTEGA debemos saber que la motricidad es muy importante para los niños y niñas de cada una de familias ya que eso ayuda a desarrollar la inteligencia y el desempeño de sus habilidades y ejemplos de vida ante la sociedad.

## **LATERALIZACIÓN**

Creemos que antes de plantear las diferentes implicaciones de las áreas que hemos citado de la motricidad fina, se tendría que hablar de la lateralidad, por ser éste un elemento previo al dominio motriz del niño, especialmente en lo que se refiere a la motricidad fina y de una manera especial en lo que se refiere a las manos.

El proceso de lateralización de un niño afectando en sentido inverso será pues dextrorrotario el que tenga una dominancia hemisférica izquierda, y viceversa. Según algunas teorías, la dominancia puede no ser total, es decir, no afecta ni a todos los elementos de un lado: mano, oído, pie, sino que incluso dentro de las extremidades superiores puede haber una dominancia dextrorrotaria de

mano, pero que el dominio muscular y de la fuerza sean zurdos. Es muy evidente que hay lateralidades cruzadas de mano, ojo, pie.

Aquí hemos de considerar que no podemos hablar de lateralización alcanzada antes de los tres años, edad en que las criaturas aún realizan muchas acciones con una mano u otra o bien a medio realizarla cambian, sea por experimentación o por cansancio. Ahora bien, alrededor de los tres años los niños ya se definen y van consolidando su dominio, los niños que no lo hagan los podemos ir potenciando para que realicen las acciones con la mano que mejor les vaya, pero al mismo tiempo que intenten utilizar siempre la misma para cada una de las tareas: es decir, que siempre que dibuje sea con la misma mano, que cuando como sea con la misma, ya coincida con la mano con que escribe o dibuja o no. FONSECA V. (2000) (Pág. 16)

### **MOTRICIDAD FINA**

La motricidad fina o motricidad de pinza digital tiene relación con las habilidades motrices de las manos y los dedos. Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la manipulación de objetos, para la creación de nuevas figuras y formas y el perfeccionamiento de la habilidad manual. RIGAL R. (2006) (Pág. 22)

### **MOTRICIDAD FACIAL**

Este es un aspecto que pocas veces entra en programaciones, debido a que no parece punto de partida para conseguir otras adquisiciones. Su importancia sin embargo es extraordinaria desde dos puntos de vista. El nivel de incidencia de las emociones y de la misma personalidad es muy claro. Así pues es un aspecto que no está sometido a un proceso evolutivo que seguirán todos los niños, sino que a partir del dominio de una parte de nuestro cuerpo será un instrumento más para comunicarnos con los que nos rodean.

Como educadores, pues, hemos de facilitar que el niño a través de su infancia domine esta parte de su cuerpo, para que pueda disponer de ella para su comunicación.

Será necesario que pensemos en la globalidad de la cara tanto como en cada una de sus partes: cejas o mejillas, ojos.

El del dominio muscular: la posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de los gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

Indudablemente, poder dominar los músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar unos movimientos que nos llevaran a poder exteriorizar unos sentimientos, emociones y manera de relacionarnos, es decir, actitudes respecto al mundo que nos rodea. DA FONSECA V. (1998) (Pág. 23)

Se comenta a veces que el grado de expresión de una persona se comunica mediante los movimientos de su cuerpo y muy especialmente por la dureza, frialdad o expresividad de su cara. Podemos reflexionar en el mimo, como técnica elaborada de comunicación corporal y también facial.

## **LA MOTRICIDAD Y LA EDUCACIÓN BÁSICA**

La importancia de las funciones motrices en la primera infancia se caracteriza y se hace mayor aún al tener en cuenta que los aprendizajes escolares básicos, la lectura y la escritura, son en sí mismo y fundamentalmente ejercicios psicomotores.

La educación de la motricidad parte, en consecuencia, de lo experimentado a través de la actividad motora espontánea y utiliza el descubrimiento que el sujeto hace progresivamente de las nociones fundamentales y sus múltiples

combinaciones, apurando todas las posibilidades de expresión simbólica y gráfica para llegar al objetivo final, el descubrimiento de la abstracción. SANCHO, J., (1993) (Pág. 58).

## **TÉCNICAS GRAFOPLÁSTICAS**

Son estrategias que se utilizan en los primeros años de educación básica para desarrollar la psicomotricidad fina, con el objetivo de preparar a los niños y niñas para el proceso de aprendizaje y en especial el de la lectura escritura, se basan en actividades prácticas, propias del área de Cultura Estética que incluyen la participación del niño, la niña, a través del dibujo y la pintura. La maestra debe brindarle muchas oportunidades de expresión, y sobre todo estimularlo a su realización. Para ello, debe tener conocimiento del valor de esta actividad en el nivel; comprender las etapas evolutivas del grafismo en los niños, no pretender que el niño se encuentre en una etapa que se corresponda con su edad cronológica (ya que es necesario tener en cuenta la influencia social, y la individualidad de cada niño, es decir, respetar su evolución); orientarlo, y no dirigirlo; conocer técnicas y materiales adecuados a cada edad; y sobre todo alentarle durante esta actividad, motivarlo a crear libremente. FONSECA V. (1998) (Pág. 71).

Es importante la variación de técnicas, ya que con ellas, se lo estimula en el desarrollo de distintas capacidades, no solo motrices, sino además, intelectuales. Durante esta actividad, el niño se independiza del adulto, utiliza los materiales con libertad, y confianza, se expresa en sus trabajos con soltura y originalidad.

Uno de los propósitos del Jardín de Infantes es "desarrollar la aptitud para percibir la belleza y el cultivo de la libre expresión creadora".

El niño de cuatro años, se encuentra en la última fase del garabateo, adjudica nombres a sus dibujos, y puede narrar pequeñas historias acerca de ellos.

Intenta establecer una relación con aquello que pretende representar. Es decir, que intenta representar la figura humana en forma muy cercana a la realidad.

Apoyamos al criterio de FONSECA V. El niño de cinco años, perfecciona paulatinamente sus esquemas gráficos; hay una relación entre el dibujo, el pensamiento y la realidad. Según Lowenfeld, se encuentra en la etapa pre-esquemática.

Entre las más importantes están: trozado, rasgado, arrugado, armado, picado, plegado, cortado con tijeras, cortado con los dedos, entorchado, entrelazado, alto relieve, el rizado, el pasado, laberintos. SANCHO, J., (1993) (Pág. 181)

## **FASES DEL DESARROLLO MOTOR**

### **Primera fase: Conducta refleja**

Los movimientos reflejos son movimientos simples que responden a estímulos que permanecen fuera del control de la voluntad, pues están controlados por el cerebro medio. Se presentan en fetos, neonatos e infantes dependiendo de la edad y formación neurológica. SARLÉ, P. (1994) (Pág. 92).

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

GALLAHUE (1975) (Pág. 104) nos dice que existen dos tipos de reflejos.

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

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

**Segunda fase:** Movimiento rudimentario. Estas habilidades empiezan a desarrollarse después del nacimiento y hasta los dos años aproximadamente, periodo durante el cual el niño trata de dominar este tipo de movimientos que ha iniciado en sus meses anteriores, ganando así control y precisión. SARLÉ, P. (1994). (Pág. 75).

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

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

**Tercera fase:** Habilidades motoras fundamentales. Es un producto de la fase de movimiento rudimentario. Esta fase involucra una serie de coordinaciones y desarrollo de experiencias que mejoran el conocimiento del cuerpo y del potencial de movimiento. La maduración es importante, pero lo es más la motivación, una instrucción adecuada y las oportunidades. SARLÉ, P. (1994) (Pág. 78)



## **HABILIDAD PSICOMOTRIZ BÁSICA DEL NIÑO**

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

GALLAHUE (1987) divide estas habilidades en tres categorías:

**1.- Estabilidad.-** Es la habilidad de mantener el equilibrio en relación con la fuerza de gravedad, aunque la aplicación natural de la fuerza pueda alterar las partes del cuerpo en una posición inusual: es la forma básica del movimiento humano y es fundamental para el desarrollo de un movimiento eficiente. En esta categoría se encuentran los movimientos no locomotores que involucran actividades estacionarias como flexión, extensión, contracción, desviación: y actividad relacionada con el mantenimiento del equilibrio, como invertir el soporte y movimientos rotatorios. PEREZ RICARDO (2005) (Pág. 32).

**2.- Locomoción.-** Son los cambios en la localización del cuerpo en relación con puntos fijos del suelo. Incluye la proyección del cuerpo en el espacio externo, alternando la ubicación en el plano horizontal y vertical; le sirve al niño para explorar el mundo que le rodea. Movimientos de caminar, correr, saltar y brincar son catalogados como locomotores. SARLÉ, P. (1994). (Pág. 80).

**3.- Manipulación.-** Implica dar y recibir fuerza de objetos mediante el uso de manos y pies. Es importante en el niño para que tenga contactos físicos con los objetos con el mundo que lo rodea y explore la relación entre objetos, movimientos y espacio. Patear, lanzar y apañar son ejemplos de estos movimientos. ANTORAZ ELENA Y VILLALBA JOSÉ (2010) (Pág. 14).

## **ELEMENTOS DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

“Los elementos de la psicomotricidad se desarrollan paralelamente a las funciones afectivas e intelectuales (pensamiento, lenguaje, memoria, atención), están interrelacionadas y son indispensables para la adquisición de habilidades cada vez más complejas en todas las etapas del niño.” RIGAL R. (2006). (Pág. 28)

Así por ejemplo, el equilibrio, la orientación espacial son elementos de la psicomotricidad necesarios para que el niño aprenda a sentarse, gatear, caminar. La coordinación viso-motriz, el esquema corporal, la orientación espacio-temporal, la atención, percepción y memoria son áreas pre-requisito para el proceso de lectura, escritura y cálculo y son consideradas habilidades básicas para el aprendizaje.

### **Esquema corporal**

“Se puede definir como la representación que tenemos del cuerpo, de los diferentes segmentos, en sus posibilidades que crean movimiento y acción, así como de sus diversas limitaciones. Es un proceso complejo ligado a procesos perceptivos, cognitivos y práxicos, que comienza a partir del nacimiento y finaliza en la pubertad, interviniendo en el mismo la maduración neurológica y sensitiva, la interacción social y el desarrollo del lenguaje.” BALLESTEROS S. (1982) (Pág. 14)

“El lenguaje va a jugar un papel esencial en la construcción del esquema corporal, ya que además de permitir nombrar las partes que componen el cuerpo, como regulador de las secuencias de actos motores en la interacción con el ambiente a través del juego. La representación corporal hace posible la utilización del cuerpo de forma coordinada mediante el ajuste de la acción a lo que se quiere o desea”. BALLESTEROS S. (1982) (Pág. 16)

Entre los 2 y 5 años los niños van mejorando la imagen de su cuerpo y los elementos que lo integran, van perfeccionando movimientos, estabilizando su lateralización y conquistando el espacio, relacionándose y actuando en él.

Aunque entre 5 y 6 años el esquema corporal es bastante bueno en cuanto a la calidad de los movimientos y a la representación que se tiene del mismo, todavía se deben dominar conceptos espaciotemporales que permitan situarse adecuadamente en el espacio, en el tiempo y con relación a los objetos. De 6 a 12 años se sigue perfeccionando el esquema corporal, el movimiento se hace más reflexivo, permitiendo una potenciación de la representación mental del cuerpo y del movimiento en función del tiempo y el espacio. RIGAL R. (2006) (Pág. 14).

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

“Reúne un conjunto de aptitudes estáticas y dinámicas incluyendo el control de la postura y el desarrollo de la locomoción. Es un paso esencial en el desarrollo neuro-psicológico del niño ya que es clave para realizar cualquier acción coordinada e intencional.” CATAÑER M. (2006). (Pág. 71)

## **e) MATERIALES Y MÉTODOS**

### **MATERIALES**

Los materiales utilizados en la presente investigación fueron:

- ✓ Aula
- ✓ Computadora
- ✓ Copias
- ✓ Encuestas
- ✓ Internet
- ✓ Niños
- ✓ Papel pre elaborado

### **MÉTODOS**

**CIENTÍFICO.-** Es el procedimiento intelectual o material que utiliza un sujeto para comprender, analizar, transformar o construir un objeto de conocimiento, por tal razón utiliza la comprobación de los hechos para formular y resolver problemas. Este me permitió la verificación de los objetivos planteados; partiendo desde la observación empírica del problema, delimitación del mismo, selección del tema, planteamiento de objetivos y fundamentación teórica en la cual se alcanzó los objetivos planteados en los momentos de analizar el problema que sucedía en el aula de dicha institución.

**INDUCTIVO.-** Es un proceso en que a partir del estudio de casos particulares, se obtienen conclusiones o leyes universales que explican o relacionan los fenómenos estudiados, por lo que el pensamiento va de lo particular a lo general; además utiliza etapas como la observación, el análisis, con el propósito de llegar a conclusiones de carácter general que puedan ser aplicadas a situaciones similares a la observada.

Por tal razón utilice para delimitar el problema y el planteamiento de soluciones; pues permite generalizar desde lo particular, viendo que en el momento de desarrollar la tesis tuve que simplificar al problema particular donde se pudo sacar los datos.

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

De tal forma que en este trabajo investigativo me sirvió para el planteamiento de conclusiones y para la selección de los principales referentes bibliográficos que orienten el presente estudio.

**ANALÍTICO.-** Distingue los elementos de un fenómeno y procedí a revisar ordenadamente cada uno por separado, en donde el pensamiento va de lo particular a lo particular; con la identificación de cada una de las partes que caracterizan una realidad.

Cuyo fin es establecer una relación causa – efecto entre los elementos del objetivo. Por tal razón fue indispensable en el análisis de la información científica y de la información empírica recolectada, así como en el posterior análisis, interpretación y discusión de resultados y datos de las personas que trabajan en esta institución contando con el apoyo de la maestra y niños.

**DESCRIPTIVO.-** Es aquel que me permitió, identifica, clasifica, relaciona y delimita las variables que operan en una situación determinada, siendo imprescindible en la investigación para describir la problemática, con rigor científico y objetividad; es utilizado para puntualizar la utilización del Juego y su incidencia en el desarrollo Psicomotriz en los niños investigados.

En la presente investigación me guió a la identificación de fenómenos que se susciten en la realidad del hecho investigado; la formulación de objetivos, la recolección de datos, posibilitó la interpretación y análisis racional y objetivo.

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

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

**ENCUESTA.**- Elaborada y aplicada a las maestras de los niños y niñas de la escuela Fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”, para establecer la utilización del Juego y sus tipos en la jornada diaria de trabajo.

**OBSERVACIÓN.**- A través de la encuesta realizada a la maestra suele comentar que tuvo poca colaboración ya que me insistió que la investigación no sea muy profunda, y por ello la encuesta me la tomo pero me la entrego al otro día y que el juego no lo realizan como estrategia metodológica si no por distracción y por el cansancio de los niños.

**TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OZERETZKY.**- Aplicado a los niños y niñas de la escuela Fiscal Pompilio Reinos Jaramillo, para evaluar el Desarrollo Psicomotriz

## **POBLACIÓN**

La población estuvo constituida por los niños, niñas y maestra del Primer Año De Educación Básica de la Escuela Fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”.

<b>ESCUELA FISCAL “POMPILIO REINOSO JARAMILLO DE LA CIUDAD DE LOJA”</b>			
<b>PARALELO</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>MAESTRAS</b>
<b>A</b>	15	5	1
<b>TOTAL</b>	15	5	21

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo

## f. RESULTADOS.

### PRUEBA 1

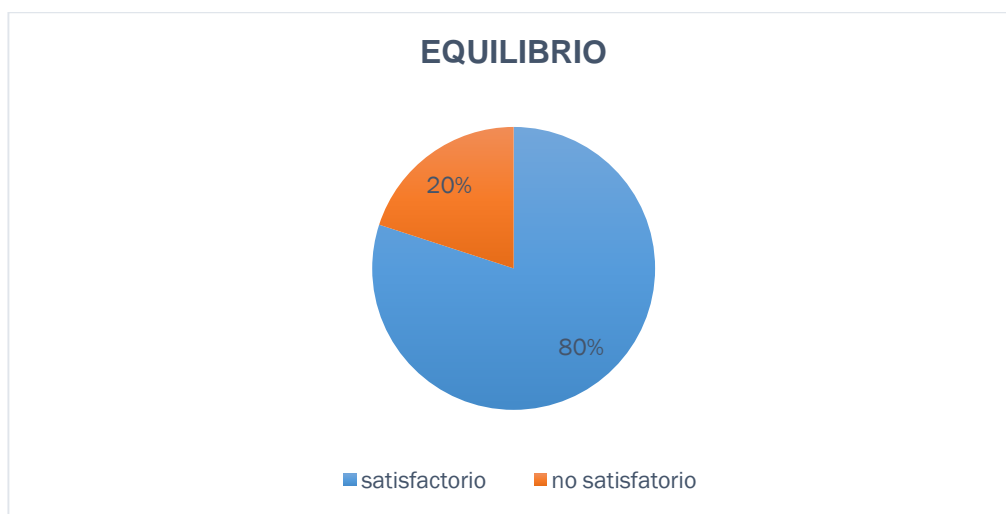
El niño debe tratar de mantenerse sobre la punta de sus pies, los talones y piernas juntas, los ojos abiertos y las manos sobre la costura del pantalón. La prueba se considera para que siempre que el niño se mantenga en la postura descrita durante el tiempo fijado. No importan las pequeñas vacilaciones: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

CUADRO Nº 1

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SATISFACTORIO	4	20%
NO SATISFACTORIO	16	80%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo.

GRÁFICO Nº 1



**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo.



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 80 % alcanzan la apreciación de no satisfactorio en lo aplicado de la primera prueba, el 20 % obtuvieron una calificación de satisfactorio.

Por desconocimiento de produce un déficit de mantenerse en equilibrio lo que se llama, mantener la estabilidad del cuerpo.

Con esta estadística se genera una problemática negativa para la investigación sobre la cual se trabajó.

La maestra no conocía que le juego puede desarrollar muchas habilidades en los niños y niñas ayudara a su evolución en el aprendizaje.

Se recomienda a las maestras de todo el establecimiento en especial a la maestra del primer año de básica que se informe y se prepare en las estrategias y técnicas que existen ahora para ayudar a los niños y niñas que estén a su mando ya que ellos son el futuro de nuestra patria.

## PRUEBA 2

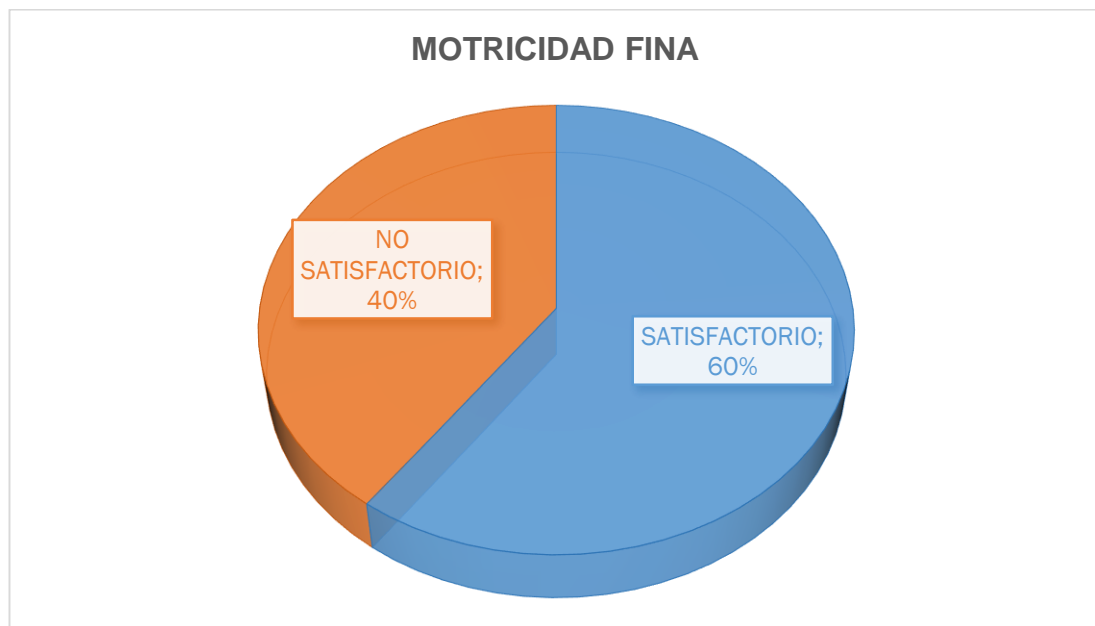
Se le entrega al niño un papel fino y se le orienta que haga con él una bolita, primero con la mano derecha y después con la izquierda: siempre con la palma hacia abajo. El niño puede ayudarse con la otra mano. Es positiva la prueba cuando el tiempo fijado se hace la bolita, teniendo está cierta consistencia.

**CUADRO Nº 2**

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SATISFACTORIO	8	40%
NO SATISFACTORIO	12	60%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo

**GRÁFICO 2**



**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo.

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 40% de niños obtuvieron la calificación de satisfactorio y el 60% una valoración de no satisfactorio.

Que en la mayoría de los niños no pueden manejar las manos individualmente para realizar cualquier actividad.

Con esta estadística podemos partir que los futuros docentes reflexionen y den la importancia a la utilización de su cuerpo para mejorar su motricidad como por ejemplo tejer escritura etc.

Un alto porcentaje de los niños aplicado el test resulto no satisfactorio al desarrollo del ejercicio planteado.

Que la maestra y la familia debemos ayudar que adquieran mayor desarrollo muscular.

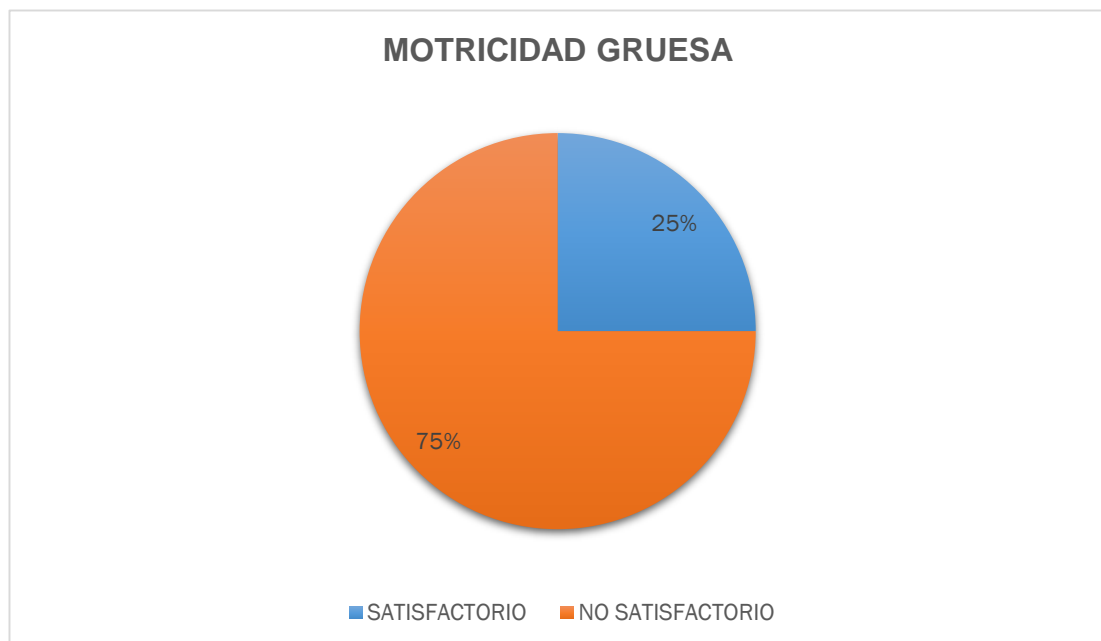
### PRUEBA 3

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 ángulo recto, el tiempo no se completa. Se permitirán dos ensayos con cada pierna.

CUADRO Nº 3		
INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SATISFACTORIO	5	25%
NO SATISFACTORIO	15	75%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo

### GRÁFICO Nº 3



**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 75% realizó el ejercicio incorrectamente obteniendo la calificación de no satisfactorio, el 25% lo hizo en forma correcta alcanzando una apreciación de Satisfactorio.

El desconocimiento hace que los niños no avancen y desarrollen ciertos ejercicios que necesitan los niños con los movimientos amplios a lo largo de su vida-

Con cada estadística se genera una problemática ya que la coordinación de estos movimientos es de vital importancia para lograr el desarrollo integral del niño.

Todos los maestros en sí saben realizar pero no con qué objetivo o que beneficio adquiere realizar estas actividades.

Se recomienda a los directores de los establecimientos capacite y facilite el material adecuada para que realice una cada de la actividades para mejorar su motricidad.

## PRUEBA 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 N° 4**

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SATISFACTORIO	6	30%
NO SATISFACTORIO	14	70%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo

**GRÁFICO 4**



**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 70% alcanzan la apreciación de satisfactorio en esta prueba, el 30% obtienen la apreciación de no satisfactorio.

Esta respuesta obtuvo muy alto porcentaje de que la lateralización o sea (nociones derecha izquierda) para ellos no existe en su jornada diaria de trabajo.

Con esta estadística es la función que hace posible que nos orientemos en el espacio y en el tiempo, y por tanto, nos permite entender y manejar los códigos escritos (letras y números).

Según lo aplicado y analizado no alcanzaron tener un porcentaje satisfactorio para establecer la lateralidad según su edad debeos analizar e incluir actividades para desarrollar la misma en cada de uno de los niños y niñas.

Se recomienda a los docentes que se informen que sin una lateralidad bien establecida, no podríamos orientar los símbolos cuyo significado depende de la forma que tienen y el lugar que ocupen en el espacio y el tiempo y veamos la forma de cómo realizarla en nuestro lugar de trabajo.

Según lo aplicado y analizado no alcanzaron tener un porcentaje satisfactorio para establecer la lateralidad según su edad debeos analizar e incluir actividades para desarrollar la misma en cada de uno de los niños y niñas.

## PRUEBA Nº 5

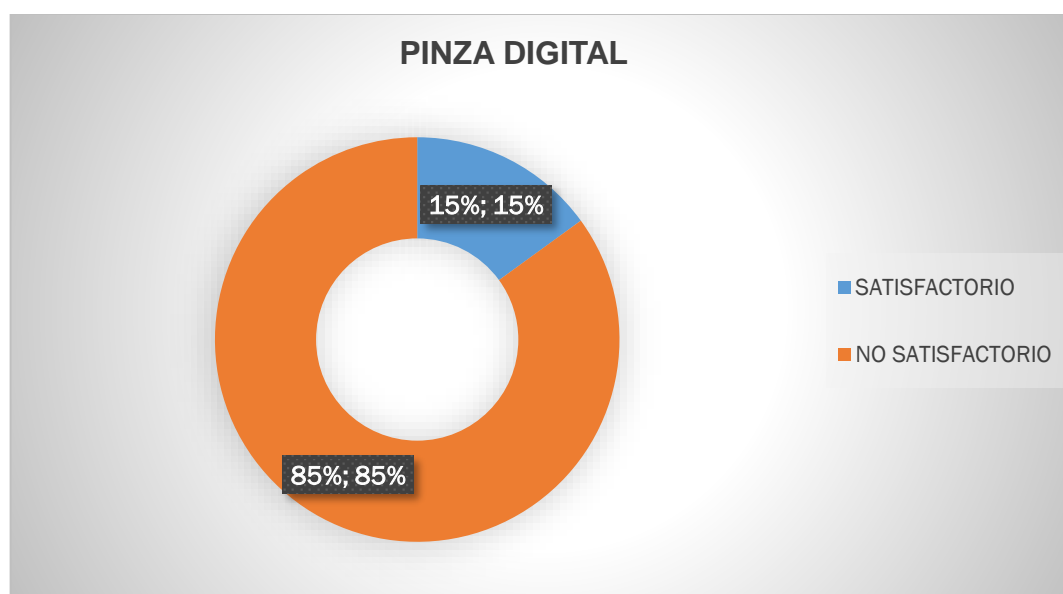
Se coloca al niño ante una mesa y sobre esta se pone una caja de cerillas, a la derecha e izquierda de la caja se colocan diez cerillas. Se trata de que el niño, a una señal dada, introduzca con el pulgar y el índice las cerillas en la caja, se conceden dos intentos y la prueba es tomada por buena cuando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

### CUADRO Nº 5

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SATISFACTORIO	3	15%
NO SATISFACTORIO	17	85%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal "Pompilio Reinoso Jaramillo"  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo

### GRÁFICO Nº 5



**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal "Pompilio Reinoso Jaramillo"  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo.



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 85% de niños que se aplicó la prueba introdujo las cerillas en la caja con el dedo pulgar e índice por lo que obtuvieron la apreciación de no satisfactorio y el 15% no presento dificultad al realizar la prueba.

La Pinza Digital junto con la Coordinación óculo-manual (coordinación de la mano y el ojo) implican movimientos controlados y deliberados que requieren de mucha precisión, son requeridos especialmente en tareas en donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano y dedos (ensartar, rasgar; meter y sacar objetos).

Con esta estadística se genera una problemática ya que estas habilidades entran dentro de lo que se conoce como motricidad fina y son de vital importancia especialmente para lo que tiene que ver con las habilidades de escritura.

Que las maestras son tan conformes que lo único que dan y enseñan es lo les dan.

Que las maestras no sean conformistas e investiguen que a los niños se les puede enseñar fuera del aula y con cosas reciclables y aplicando ejercicios de los cuales puedan adquirir la misma coordinación siendo un beneficio para el mismo.

## PRUEBA 6

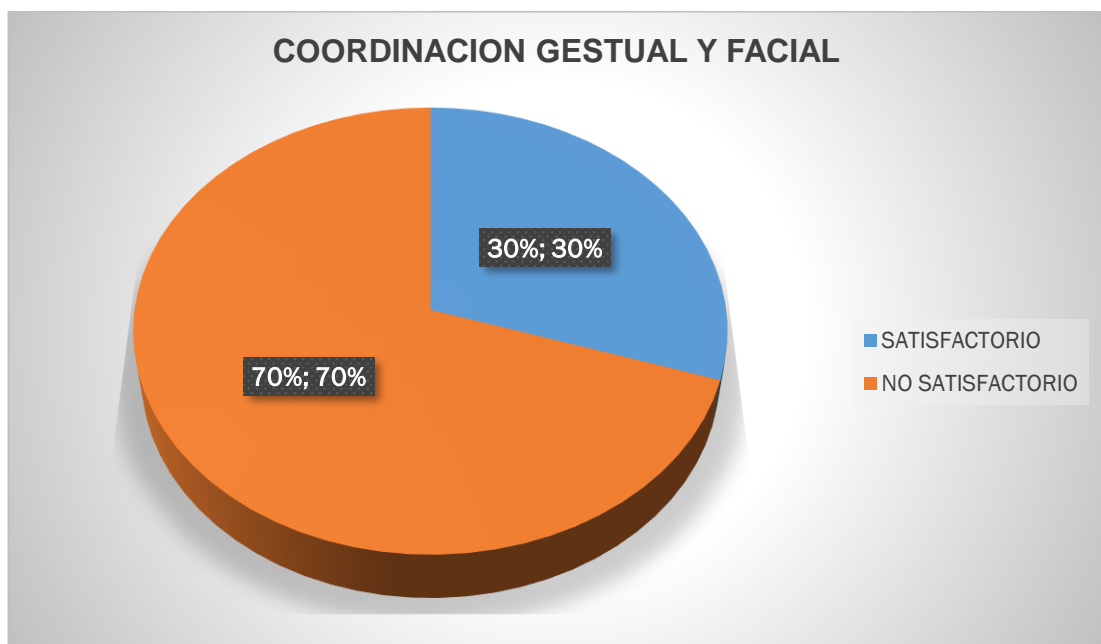
La realización de esta prueba es aparentemente sencilla aunque son pocos los niños que la superan. Consiste en pedirle al niño que muestre sus dientes. La prueba es considerada incorrecta si el niño hace movimientos superfluos, como abrir la ventanilla de la nariz, arrugar la frente, levantar las cejas.

CUADRO Nº 6

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SATISFACTORIO	6	30%
NO SATISFACTORIO	14	70%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal "Pompilio reinoso Jaramillo"  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo

GRÁFICO Nº 6



**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal "Pompilio Reinoso Jaramillo"  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 70% alcanzan la apreciación de satisfactorio; el 30% se ubican en la categoría de no satisfactorio, la Coordinación Gestual y Facial englobadas dentro de la motricidad fina; posibilitan la comunicación y relación con las personas que nos rodean a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

Debemos de facilitar que el niño a través de su infancia domine esta parte del cuerpo, para que pueda disponer de ella para su comunicación.

Problemática: con cada una de estas estadísticas se genera una problemática y permite visualizar la calidad de maestros.

En conclusión a lo investigado el porcentaje mayor es negativo según la encuesta aplicada debemos ayudar a tener confianza en sí mismo ya que por vergüenza no lo realizan y por medio al rechazo de cómo lo realiza ejercicios para la aceptación y la autoestima

El poder dominar los músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar movimientos que nos lleven a poder exteriorizar sentimientos y emociones.

**ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “POMPILIO REINOSO JARAMILLO” PARA ESTABLECER LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO Y SUS TIPOS EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO.**

**1. ¿UTILIZA USTED EL JUEGO EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO?**

**CUADRO N° 1**

<b>INDICADORES</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
SI	0	0%
NO	1	100%
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo

**GRÁFICO N° 1**



**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 100% de las maestras encuestadas no utilizan el Juego en la Jornada Diaria de Trabajo en los niños y niñas.

Los niños dicen que solo cuando se portan bien juegan.

Las maestras no realizan el juego en la jornada diaria de trabajo solo de vez en cuando

De la encuesta realizada a la maestra nos da como resultado que no aplica el juego diariamente en su aula ya que ellos piensan que es una pérdida de tiempo y no les ayuda a su desarrollo ni inteligencia deberíamos comenzar por enseñar actualizar los conocimientos de las maestras de todo lo que no se conoce sobre el juego y su ayuda

Se recomienda a los maestros que realicen el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, siendo una fuente de grandes provechos, por esta razón, las maestras deben pensar que el Juego de los niños es la actividad que lo abarca todo en su vida y en su trabajo, es entretenimiento, adquisición de experiencias y formas de explorar el mundo que los rodea.

.

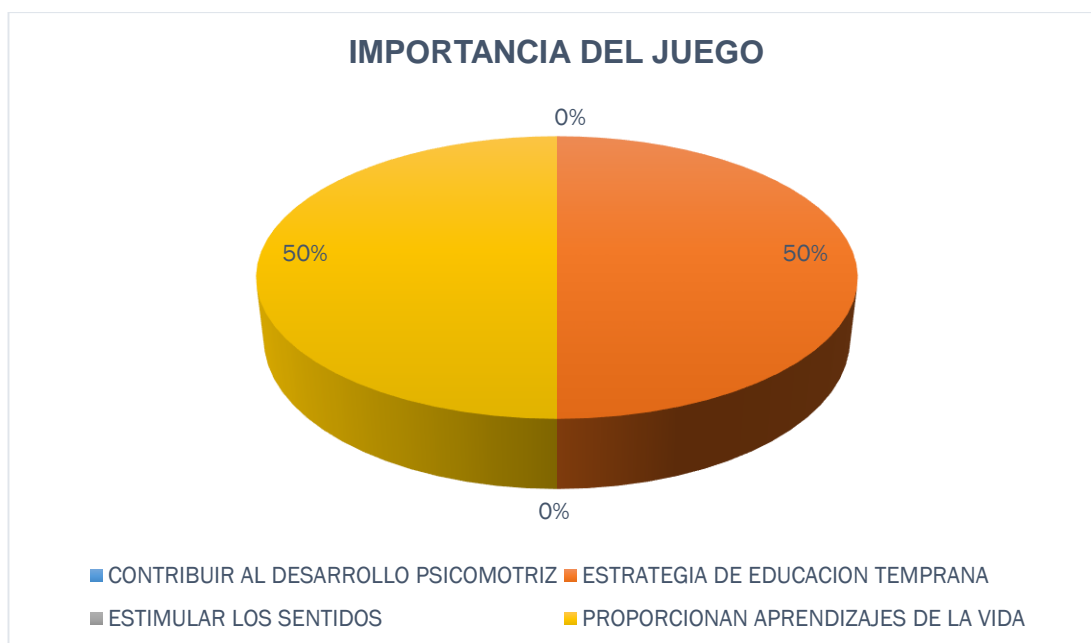
## 2. ¿SEGÚN SU CRITERIO CUÁL ES LA IMPORTANCIA DEL JUEGO?

CUADRO N° 2

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Contribuir al desarrollo psicomotriz	0	0%
Estrategia de educación temprana	1	50%
Estimulan los sentidos	0	0%
proporcionan aprendizaje de la vida	1	50%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo

GRÁFICO 2



**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo.

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 50% de la maestra manifestaron que la importancia es una estrategia de educación temprana, el 50% proporcionar aprendizajes de la vida.

El Juego más importante es el que desarrolla la creatividad y con ella la psicomotricidad del niño, el espíritu creativo y alimento del alma de un niño es la actividad lúdica, es la oportunidad de jugar libremente en donde se fomentara el desarrollo físico, las habilidades sensoriales de exploración y motoras.

Con esta estadística sabemos que las maestras no toman importante el juego en la jornada diaria de trabajo.

En conclusión lo aplicado no le toman importancia al juego como estrategia para el aprendizaje de los niños ella los realizan por obligación no por mejora del aprendizaje de los niños ya que ellos saben que el juego ayuda a su mejor aprendizaje pero solo teórico y no en la práctica ya que no la realizan .

Les recomendamos a la maestras que con el Juego y la repetición de habilidades físicas básicas los niños perfeccionan sus capacidades y son competentes en las actividades psicomotrices, fomenta el desarrollo mental y nuevas maneras del pensamiento en solucionar diversos problemas y por lo mismo deben realizarlo por el bien de los niños.

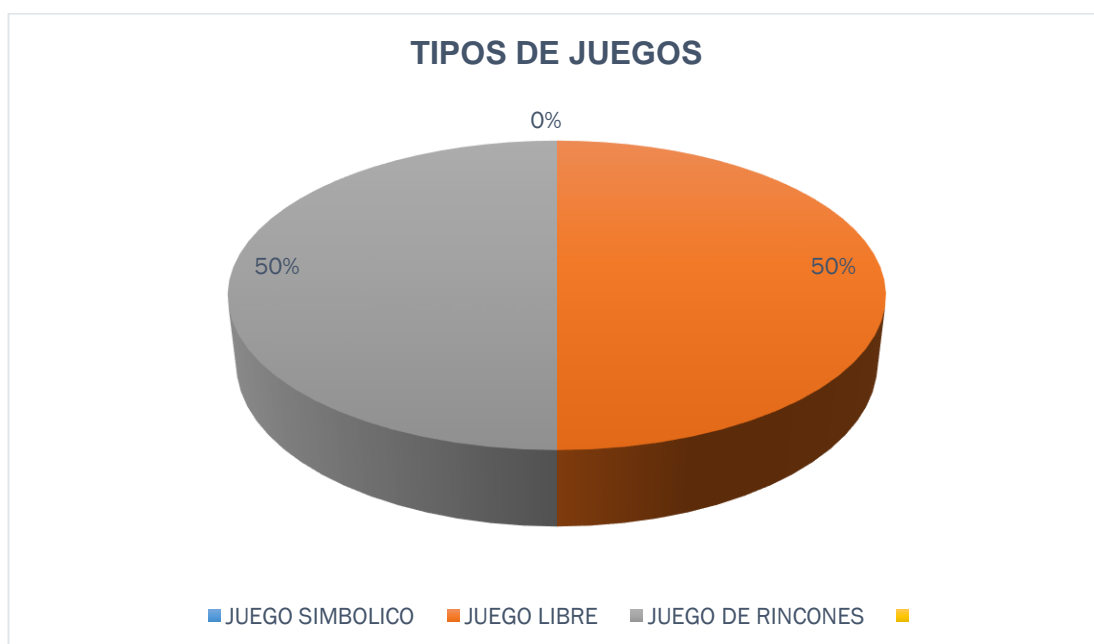
### 3. ¿QUÉ TIPOS DE JUEGOS UTILIZA EN LA JORNADA DIARIA CON LOS NIÑOS Y NIÑAS?

CUADRO N° 3

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
JUEGO SIMBÓLICO	0	0%
JUEGO LIBRE	1	50%
JUEGO DE RINCONES	1	50%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo

GRÁFICO N° 3



**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 50% de las maestras encuestadas utilizan el Juego simbólico en la jornada diaria de trabajo, el 50% el Juego libre.

Interpretación: En esta estadística dio por resultado divide la opinión sobre las clases de juegos.

Que la diferencias clases de juego puede a no aburrir al niño y estimula para ser más abierto y hasta imaginarse más juegos beneficios de ellos.

Que las maestras vean que no hay necesidad de vivir hasta los estándares del adulto durante el Juego, el Juego ofrece al niño una oportunidad de alcanzar destrezas en el ambiente físico.

En conclusión a lo analizado no saben a veces ni que juegos realizar ya que no se preparan para realizarlo están centralizado en lo que anteriormente aprendieron y ellos no toma con responsabilidad el niño cada uno de ellos sabiendo identificar que cada uno de ellos es un mundo diferente y se quejan que no existe ayuda del gobierno.

Recomendar a las maestras que investiguen todas las clases de juego que existen y variedad para ayudar a los niños.

**4. ¿CON QUE FINALIDAD PLANIFICA Y EJECUTA LOS JUEGOS PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS?**

**CUADRO N° 4**

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
DESARROLLO FÍSICO	1	34%
DESARROLLO MENTAL	1	33%
DESARROLLO SOCIAL	0	0%
DESARROLLO DE VALORES EMOCIONALES	1	33%
TOTAL	3	100%

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo

**GRÁFICO N° 4**



**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 34% planifica el Juego para el Desarrollo Físico, el 34% para el desarrollo mental y para el desarrollo de valores emocionales 33%.

El Juego es utilizado para el desarrollo físico como una actividad creativa reflexiva, lúdica de aprovechamiento del tiempo libre por medio de la cual puede expresarse libremente y comunicarse más fácilmente con otros, en cambio el desarrollo mental lo utiliza al Juego como un instrumento para transmitir conceptos valores, conocimientos diversos que le permite al niño obrar libremente, abrirse al mundo y dar vida a los sueños.

Que es esta estadística existe un problema por no planificar el juego como el importante y se lo toma como pasar el tiempo que el niño descansa.

A lo analizado se ve que no se planifica con mayor frecuencia las actividades diarias que se debe realizar en una institución y mucho menos en el aula ya que los tienen con charlas educacionales videos sin darse cuenta que los niños con el juego aprendieran mejor y captaran mejor lo expuestos por los juegos.

Debemos capacitar a las muestras para que puedan desarrollar el juego en su jornada diaria de trabajo y planifiquen los juegos como estrategia metodológica.

**5. ¿CREE USTED QUE EL JUEGO INCIDE EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS?**

**CUADRO N° 5**

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	0	0%
NO	2	100%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Test aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo

**GRÁFICO N° 5**



**FUENTE:** Encuesta aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 100% manifestó que el juego incide en el Desarrollo Psicomotriz promoviendo las habilidades sensoriales de exploración y motoras.

Con el juego y la repetición de habilidades físicas básica, los perfeccionan sus capacidades y son competentes en las actividades psicomotrices. A través del juego los niños y niñas enfrentan muchos desafíos psicomotrices que tienen que hacer con la medida, la igualdad, el balance, la dimensión de una variable y el entorno, el niño se comunica con los demás a partir del movimiento con el expresa sus necesidades, sus deseos, sus estados de ánimo con él se desplaza, manipula, actúa.

En esta estadísticas dicen las maestras que jamás se imaginaron que el juego pudiese incidir demasiado e la psicomotricidad k sabían que insidia poco pero no al extremo de como hemos visto.

A los resultados sabemos que el juego le permite al niño expresar sus sentimientos, revelan la tensión y la presión para los niños, no hay necesidad de vivir hasta los estándares del adulto durante el juego, el mismo que ofrece al niño una oportunidad de alcanzar destrezas en el ambiente físico, social y educativo.

A las maestras que de lo expuesto y de lo explicado pedimos que no solo se quede en ser escuchados si no que, se les dice bien, escuchado aprendido, practicarlo y aplicarlo.

## **g) DISCUSIÓN**

Con la finalidad de comprobar el primer objetivo específico planteado: diagnosticar la utilización en la jornada diaria de trabajo de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela fiscal Pompilio reinoso Jaramillo aplico una encuesta a maestras y tomando como ejemplo la pregunta N° 3 **¿si utiliza el Juego en la Jornada Diaria de Trabajo?** Analizados los resultados se concluye que: Las maestras encuestadas manifiestan que no utilizan los juego en su jornada diaria de trabajo y que realizan con mayor frecuencia los Juegos libre para interacción social, Juegos simbólicos, el 20% juegos de fantasía o ficción sin sentido para ello.

Para comprobar el segundo objetivo específico: evaluar el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de primer año de educación básica de la escuela fiscal “Pompilio reinoso Jaramillo” de la ciudad de Loja se aplicó el test de Habilidad Motriz de Ozeretzky de acuerdo a los resultados se concluye que el 20 % de niños y niñas de primer año de educación básica de la ciudad de Loja, tienen un desarrollo Psicomotriz Satisfactorio y el 80% No Satisfactoria.

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

Para comprobar el tercer objetivo diagnosticar el impacto de los juegos para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños contrastando en los resultados de las encuestas aplicadas a las maestras y los resultados obtenidos de la aplicación del Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky, se determina que el Juego incide significativamente en el desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de primer año de educación básica de la Escuela Pompilio Reinoso Jaramillo de la Ciudad de Loja.

Para comprobar el objetivo general planteado: determinar el desarrollo psicomotriz a través del juego en los niños y niñas, con el currículo de la educación inicial se ha encontrado a niños que si inciden el juego en su mejoramiento del desarrollo psicomotriz con el test realizado a los mismos, con los resultados nos damos cuenta el desarrollo si les incide con el juego para su conocimiento y mejor desarrollo intelectual.

Hay que resaltar que la presente investigación por falta de tiempo y colaboración en la aplicación de los test no ha permitido reconocer con mayor confiabilidad y consistencia de los resultados no se ha diferenciado resultados de edad, por rasgos de personalidad por contextos socio cultural, y si reconocen el rincón de aprendizaje donde ven que dice área de juego pero solo lo ven como que si te portas bien o haces silencio ellos pueden jugar pero las maestras no se dan cuentas que ellos pueden aprender más con juegos que solo centrarse a dictar y dictar solo lo aprendido.

En cada una de las preguntas realizadas para los niños se les pide que realicen actividades en las cuales pudimos determinar qué porcentaje de psicomotricidad tiene ellos, pero en un gran porcentaje no lo pudieron realizar ya que al preguntarles ellos tenían vergüenza o dificultad en ciertas preguntas realizadas y decían no puedo para con lo que se pudo identificar como no satisfactorio.

## **6. CONCLUSIONES**

En la presente investigación concluye que el juego si incide en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas en forma positiva del primer año de educación básica de la escuela Pompilio reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja del sector sauces norte periodo lectivo 2014- 2015.

Por medio de esta investigación se ha promovido a que las maestras puedan saber que el juego es una técnica de estudio para ayudar a que mejoren su psicomotricidad el cual debe ser cotidianamente.

También reconocen que sus alumnos en un porcentaje lato no pueden realizar las actividades que parecen sencillas y sin ningún significado alguno no pudieron realizarlo.

Con las técnicas que se ha utilizado para que puedan desarrollar sus actividades con el juego se han quedado contentos que a veces e les simplifica la manera de enseñar a las maestras y a los niños la manera de aprender que se ven reflejadas en el momento de aplicar el test. Dado que el niño jugando aprende; y a su vez, puede expresar sus sentimientos en relación con el mundo que lo rodea

Así mismo sabemos El Desarrollo Psicomotriz en los niños de Primer Año de Educación Básica; es muy importante: pues está área es vital para que se produzcan nuevos aprendizajes y habilidades; aspectos que contribuyen a un desarrollo integral del niño y por ende a que este tenga mejores oportunidades de vida dentro de su entorno social.



## **7. RECOMENDACIONES**

Conociendo los resultados y conclusiones anteriormente enunciados se ha creído conveniente proponer las siguientes recomendaciones.

A los docentes de la Universidad Nacional de Loja que en el momento enviar a realizar un trabajo de investigación lo hagan en beneficio de los estudiantes y de los niños y niñas que se investiguen con soluciones que ellos puedan dar para nosotros aplicar y ayudar a aportar a su pronta superación del problema.

A los docentes de la institución que se investigue de lo que se puede hacer dentro del establecimiento para implicar el juego en sus actividades diarias y ayudar o aportar con el material adecuado para la realización del mismo y su mejoramiento a nivel escolar.

A los padres de familia de los alumnos del primer año de básica que se recomiende a demostrar el juego como un interés de beneficio para cada uno de sus hijos obtenido un resultado gratificante tanto para los niños como para los padres mismos viendo el alto nivel de aprendizaje.

A las maestras de Primer Año de Educación Básica, aplicar el Juego en la jornada diaria de trabajo, no utilizarlo solo como un complemento para el desarrollo de otras actividades, sino como una estrategia grupal e individual donde el niño pueda desarrollarse de manera espontánea, adquiriendo experiencias significativas e indispensables para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A las maestras para que a través de actividades recreativas; favorezcan el Desarrollo Psicomotriz de los niños; donde también se pueda involucrar a los padres de familia; ya que ellos deben de ser partícipes del desarrollo integral de sus hijos; pues el hogar es la base para todo aprendizaje; y dichas actividades contribuirán a que se fomente la unión familiar y el rescate de tradiciones y juegos autóctonos de nuestros pueblos; aspectos culturales que deben promoverse en las nuevas generaciones.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN**  
**PARVULARIA**

LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

**TEMA:**

EL JUEGO COMO TERAPIA PAR EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE L PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “POMPILIO REINOSO JARAMILLO” DE LA CIUDAD DE LOJA.

**AUTORA:**

MARÍA SOLEDAD RIGAUD CASTILLO

**DIRECTOR:**

DR. DANILO CHARCHABAL PÉREZ .MG.SC. PHD

LOJA - ECUADOR

2016

**TEMA:**

EL JUEGO COMO TERAPIA PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA ESCUELA "POMPILIO REINOSO JARAMILLO" DE LA CIUDAD DE LOJA.

---

**INTRODUCCIÓN**

Hemos planteado el taller del juego y la psicomotricidad no únicamente como una repetición de ejercicios sistemáticos, monótonos y sin sentido para el niño, sino que queremos diversificar la expresión corporal planteando varias posibilidades de trabajar y expresarse con el cuerpo como son: El cuento motor; Circuitos; Juegos, dinámicas y danzas; dramatización de cuentos y relajación. Siendo estos recursos mucho más lúdicos, atractivos y significativos para el niño/a En las distintas sesiones iremos trabajando cada uno de estos aspectos, combinándolos en una misma sesión cuando sea posible como en el caso de circuitos, juegos, dinámicas y danzas o la relajación que estará presente prácticamente en todas las sesiones cuando creamos necesario o siempre que interese.

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

Cada sesión está estructurada de la siguiente forma

Comenzaremos explicándoles a los niños en que va a consistir la sesión, recordándoles las normas o explicando las normas a seguir ese día. Seguiremos con ejercicios de preparación o calentamiento, podrán ser un juego, una danza o una dinámica que les ayude a desinhibirse.

A continuación pasaremos a la parte esencial de la sesión que en cada caso podrá ser: un cuento motor, una dramatización, un circuito.

Seguiremos con más juegos, danzas y dinámicas que nos ayudarán a ir relajándonos y volviendo a la calma. Y para finalizar la sesión realizaremos un ejercicio de relajación a poder ser relacionado con lo que hemos trabajado y por último terminaríamos comentando la sesión.

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

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

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

El cuento motor consistirá en ir reproduciendo o representando las acciones de un cuento al mismo tiempo que lo vamos narrando. Deberán ser historias en las que haya acción o variedad de movimientos para trabajar diversas posturas, desplazamientos, y, sobre todo en las que aparecen sentimientos, emociones con sus representaciones corporales.

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

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

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

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

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

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

Además trabajarán la psicomotricidad y expresión corporal a diario en los rincones de gimnasia (Iniciación al deporte y juegos: con lanzamientos a diana y a cesta, recepciones, pelotas, bolos, cuerdas, saltos...), del juego simbólico y dramatización; y la motricidad fina en el rincón del trazo y de plástica recortando, picando, Realizando actividades libres y otras derivadas de los proyectos y centros de interés.

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

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

## FUNDAMENTACIÓN

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

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

Este teórico, estableció un precepto: "el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo". Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebes verdades, hace el "como si" con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

## **JUSTIFICACIÓN**

El modelo propuesto tiene la intencionalidad colaborativa de desarrollar con los docentes de primer año de educación básica un sistema de estrategias metodológicas que permitan mejorar el comportamiento de los estudiantes durante la jornada diaria de trabajo.

Fundamentado en los causas por la que los niños presentan un desarrollo Psicomotriz no Satisfactorio, y a través de Juegos que permitan manejar, controlar y cambiar el comportamiento de los niños para mejorar la calidad de vida de los párvulos.

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

El modelo propuesto tiene la importancia de desarrollar con los docentes de Educación es un sistema de estrategias metodológicas que permitan mejorar el comportamiento de los estudiantes durante la jornada diaria de trabajo mediante los juegos para el desarrollo psicomotriz de los niño y niñas.

Las reglas de los juegos son a determinada edad ya que ciertas edades no cumplen las reglas no porque nos las quieran cumplir si no porque su cerebro no entiende el significado de las mismas ya que están solo se las toman en cuenta en niños más grandes que ya pueden obedecer órdenes y cumplir reglas etc.

Es factible o lo podemos hacer pidiendo colaboración a la institución de donde se requiera hacer juegos y ciertos análisis las autoridades generales y así hasta llegar a las autoridades de la instituciones y si no hacer trabajo tareas bingos para sacar fondos o enseñar a los niños a reciclar para la realización



de las actividades que se desee realizar para el beneficio de los niños y niñas que deseamos ayudar.

De toda esta realización quienes se impactaran son las autoridades, los padres y madres de familia y los mismos niños de lo que son capaces de hacer y desenvolverse el adelanto que se puede realizar y el resultado que se puede obtener de todo esto que con ayuda de todos podemos realizar en beneficio de los niños.

## **OBJETIVOS**

### **GENERAL:**

Discernir el lineamiento alternativo el juego como terapia para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de la escuela fiscal Pompilio reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja.

### **ESPECÍFICOS:**

Aprender el lineamiento alternativo el juego como terapia de la psicomotricidad de los niños y niñas.

Evaluar el impacto de los juegos para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños investigados

Controlar las nociones de orientación estática: delante, detrás, a un lado y a otro, la direccionalidad adelante, hacia o la distancia. Lejos, cerca...

Descubrir el propio cuerpo como un elemento de creación y de juego  
Tomar consciencia del propio cuerpo y de las numerosas posibilidades de movimientos que tiene.

Aplicar los pasos adecuados en el lineamiento alternativo.

Evaluar el impacto de los juegos para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas investigados.

## DESARROLLO DEL JUEGO

### 1.) ¡TE TOCO Y NO ME TOCAS!



**TIPO DE JUEGO:** Psicomotricidad

**EDAD:** A partir de 5 años

**NUMERO DE PARTICIPANTES:** A partir de 5 participantes

**UBICACIÓN:** En el patio de la escuela Pompilio reino Jaramillo.

#### **OBJETIVOS:**

Trabajar el esquema corporal y la carrera

Facilitar el contacto con los demás

#### **DESARROLLO:**

Todos corriendo por la pista hay que intentar tocar la parte del cuerpo que dice el profesor a los compañeros, intentando que no te lo toquen a ti.

Debido a que es un juego de gran actividad en el que los niños se excitan mucho, hay que insistir en el riesgo de colisiones y que los niños no se hagan daño unos con los otros, con el fin de evitarlo.

#### **MATERIALES:**

Niños y niñas de la escuela Pompilio Reinoso Jaramillo

## 2.) SALTA, SALTA, RANITA



**TIPO DE JUEGO:** Psicomotricidad

**EDAD:** A partir de 5 años

**NUMERO DE PARTICIPANTES:** A partir de 10 participantes

**UBICACIÓN:** En el patio de la escuela Pompilio Reinoso Jaramillo

### **OBJETIVOS:**

Desarrollar destrezas y habilidades motrices

Potenciar el sentimiento de pertenencia a un grupo

### **DESARROLLO:**

Se forman varios equipos que se colocan en círculos sentados en el suelo con las piernas extendidas. Cuando el profesor lo indica se levanta el primero de los jugadores y va saltando por encima de las piernas de sus compañeros a pies juntos; cuando llega a su sitio se sienta y sale el siguiente, así hasta que lo hagan todos. Gana el equipo que termina con todos sus jugadores primero. Se hará una adecuada demostración y ensayo antes de jugar; los círculos serán lo suficientemente abiertos. Para mayor animación se puede incitar a los componentes del grupo a que coreen el nombre del que está realizando el recorrido.

**MATERIALES:** Niños y niñas

### 3.) ¡QUE TE PILLO, DON GORILA!



**TIPO DE JUEGO:** Psicomotricidad

**EDAD:** A partir de 5 años

**NUMERO DE PARTICIPANTES:** A partir de 4 participantes

**UBICACIÓN:** En el patio de la escuela fiscal Pompilio Reinoso Jaramillo

#### **OBJETIVOS:**

Aprender a seguir las reglas.

Trabajar la psicomotricidad

#### **DESARROLLO:**

Uno de los participantes es el caza-gorilas y el resto son Don Gorila. El caza-gorilas tendrá que atrapar a algún Don Gorila y se cambiarán los puestos. Está prohibido correr, sólo la marcha está permitida.

Este juego no es bien aceptado por los niños porque en su mayoría no respetan la regla de no correr; los niños son muy activos y prefieren correr antes que marchar.

#### **MATERIALES:**

Niños y niñas disfraces.

#### 4.) LLÉVALO DONDE TE DIGA



**TIPO DE JUEGO:** Psicomotriz

**EDAD:** A partir de 5 años

**NUMERO DE PARTICIPANTES:** A partir de 3 participantes

**UBICACIÓN:** En el patio de la escuela Pompilio Reinoso Jaramillo

**OBJETIVOS:**

Trabajar el esquema corporal

Aprender a seguir las reglas

**DESARROLLO:**

Cada uno tiene un balón y tendrá que llevarlo de un extremo a otro de la pista sobre la parte del cuerpo que diga el profesor, por ejemplo: situado encima de la cabeza, en la espalda, sobre la rodilla,...

**RECURSOS DIDÁCTICOS:** Las salidas es conveniente hacerlas por oleadas, con una buena separación, así evitaremos que se molesten entre sí.

**MATERIALES:**

Un balón por cada participante

## 5.) LLÉVALA DONDE TE MANCHE



**TIPO DE JUEGO:** Psicomotriz

**EDAD:** A partir de 5 años

**NUMERO DE PARTICIPANTES:** a partir de 4 años

**UBICACIÓN:** En el patio de la escuela

### **OBJETIVOS:**

Trabajar el esquema corporal

Trabajar la carrera

### **DESARROLLO:**

Uno paga (se puede elegir mediante una retahíla) y tiene que atrapar a los demás; cuando atrape uno, éste tendrá que llevar la mano en el lugar en el que le tocó el que le pilló. El anterior atrapado deja de serlo.

Es un juego muy activo que divierte mucho a los niños; se da una buena participación de la mayoría y el juego se puede prolongar durante un largo periodo de tiempo sin hacerse aburrido.

Si el lugar donde fue tocado el que será atrapado, dificulta su desplazamiento, el profesor le indicará otro sitio más fácil donde debe llevar la mancha.

### **MATERIALES:**

Niños de la escuela Pompilio Reinoso Jaramillo

## 6.) GIRA, GIRA



**TIPO DE JUEGO:** Psicomotricidad

**EDAD:** A partir de 5 años

**NUMERO DE PARTICIPANTES:** Mínimo 6

**UBICACIÓN:** En el patio de la escuela

**OBJETIVOS:**

- Fomentar el cumplimiento de las normas.
- Desarrollar la psicomotricidad

**DESARROLLO:**

Nos ponemos por parejas y cogidos de la mano vamos corriendo por todo el espacio; una de las parejas paga e intenta atrapar al resto. Si otra es tocada, pagará esa pareja.

Las parejas pueden salvarse si antes de ser tocadas se cogen de las dos manos y giran a la vez que dicen “gira, gira”. Al hacer esto se quedan quietos y han de ser liberados por una pareja libre.

La mayoría de los niños no utilizan el juego para salvarse; habrá que incitarles a que lo hagan. Para agilizar el juego se puede realizar en un espacio pequeño.

**MATERIALES:**

Ninguno



## 7.) EL VÍDEO

**TIPO DE JUEGO:** Psicomotricidad

**EDAD:** 5 a 9 años

**NUMERO DE PARTICIPANTES:** A partir de 5 participantes.

**UBICACIÓN:** En el patio o un aula grande

### **OBJETIVOS:**

Adquirir orientación y conocimientos espaciales

Aprender a seguir reglas

### **DESARROLLO:**

Tienen que ir todos corriendo como si fueran grabados en una cinta de video. El animador tiene el mando del video, así que tendrán que obedecer a sus indicaciones que son: ¡alto!, ¡adelante!, ¡atrás!, ¡rápido!, ¡lento!, etc.

Se debe cambiar la orden cada muy poco tiempo para que los niños estén muy atentos y no se aburran. Si los niños no tienen claros los conceptos que sugieren las órdenes (cosa normal a estas edades), se les habrán de explicar antes del comienzo del juego a fin de evitar frustraciones.

### **MATERIALES:**

Niños

## 8.)CÓGEME POR EL SONIDO



**TIPO DE JUEGO:** Psicomotricidad

**EDAD:** A partir de 5 años

**NUMERO DE PARTICIPANTES:** A partir de 4 participantes

**UBICACIÓN:** en el patio

### **OBJETIVOS:**

Fomentar el sentimiento de pertenencia al grupo.

Desarrollar la orientación espacial y el sentido del oído.

### **DESARROLLO:**

Todos se vendan los ojos menos uno, el cuál llevará una pandereta.

Guiándose por el sonido de la pandereta todos han de intentar atraparlo.

Cuando es atrapado, el primero que lo coge, pasará a tocar la pandereta y el otro se vendará los ojos para incorporarse al juego.

Para el más ágil desarrollo del juego no se debería jugar en una superficie muy grande para que el músico no tenga muchas posibilidades de escape una vez localizado.

En cuanto al factor de seguridad es imprescindible que en la zona donde se desarrolla el juego no haya ningún tipo de obstáculos que puedan provocar golpes.

### **MATERIALES:**

- Vendas para los ojos
- Pandereta

## 9.- CARRERAS DE BALONES



**TIPO DE JUEGO:** Psicomotricidad

**EDAD:** A partir de 5 años

**NUMERO DE PARTICIPANTES:** A partir de 4

**UBICACIÓN:** En el patio

### **OBJETIVOS:**

- Desarrollar habilidades de psicomotricidad
- Obedecer normas

### **DESARROLLO:**

Hay que llevar un balón por el suelo con la mano a lo largo de unos 15 o 20 metros. Gana el primero que llega y lo ha hecho bien.

Para que se cumpla el objetivo deseado se puede introducir la norma de que el que no ejecute correctamente la acción quedará eliminado del juego.

Es conveniente para evitar choques, que los niños salgan por oleadas en vez de todos a la vez.

Será necesario dejar muy claro en qué consiste la conducción del balón: llevarlo durante todo el recorrido controlado, y no lanzada adelante y correr tras él.

### **MATERIALES:**

- Un balón por participante

## 10) CARRERA DE CIEMPIÉS



**TIPO DE JUEGO:** Psicomotriz

**EDAD:** A partir de 5 años

**NUMERO DE PARTICIPANTES:** Mínimo 6

**UBICACIÓN:** En el patio

### **OBJETIVOS:**

Trabajar la psicomotricidad

Desarrollar el sentimiento de pertenencia a un grupo

### **DESARROLLO:**

En grupos de 5 o 6, sentándose todos en fila. A la señal de inicio, se coloca en pie el último de la fila y corre hasta sentarse el primero; cuando lo hace comienza a realizar la misma acción el siguiente compañero, y así hasta que todos lo hagan. Gana el equipo que termina primero.

Advertir a los niños que no se sienten de forma brusca, y que recojan las manos para que el que corre no se las pise. Es conveniente hacer una demostración del juego antes de sus ejecuciones y asegurarse, para su éxito, que todos lo han comprendido bien además de realizarlo sin precipitación.

### **MATERIALES:**

Ninguno

## **BENEFICIARIOS**

Con lo realizado en esta investigación los beneficiarios son los niños ya que a ellos les ayuda mejorar sus psicomotricidad, y enseñarles a desarrollar sus habilidades, pudiendo expresar sus sentimientos sus enojos, mediante esta terapia como es el juego.

Las madres de familia se benefician también ya que esto les ayuda a los niños a ser independientes y les dará una carrera gracias a su desarrollo de la inteligencia, psicomotriz y su madurez en la adolescencia con todo lo que podemos realizar con las terapias y actividades que incluyen los juegos podemos enseñar a los niños de mejor manera y habilitar su mayor concentración en cada una de las materias y así ayudar para su buen desarrollo y desenvolviendo siendo uno como guía para su futuro.

## **¿QUE NIÑOS PUEDEN BENEFICIARSE DE LA TERAPIAS DEL JUEGO?**

Casi cualquier niño en cualquier situación puede beneficiarse de una terapia del juego pero es muy beneficiosa como terapia emocional para los niños que padecen de:

Baja autoestima, inseguridad, retraimiento...

Angustia, retraimiento, inseguridad...

Amigos imaginarios, fantasías, terrores nocturnos

Comportamientos inmaduros...

Problemas de hiperactividad...

Actividades de interferencia a la hora de tener amigos.

Dificultades para ajustarse a cambios familiares. Huidas.

Depresión. Habla de que no quiere vivir.

Comportamiento antisocial.

Miedos, fobias, tristeza, enfado continuo

## **CONCLUSIONES**

Por medio de los juegos les damos la oportunidad a las maestras que pueden llegar más allá de lo aprendido y sepan enseñar de diferente manera a los niños a través de los juegos.

Se ofrece oportunidades a los niños y a las maestras a no poner barrera entre ellos ya que deben tener una relación adecuada para un mejor aprendizaje

Mediante estos juegos ofrecemos la mejor calidad de aprendizaje y mayor retención mental en los niños.

Por medio de los juegos podemos ayudar a entender a los padres de familia que, esto no es una pérdida de tiempo más bien es un aprendizaje que tiene resultados a la larga dependiendo las clases de juegos que permitamos realizar a los niños.

Por medio de los juegos se ofrece la oportunidad a los docentes de saber diseñar, crear observar y utilizar varias técnicas de estudio para los niños incluyendo el juego.

## **RECOMENDACIONES**

Difundir y promocionar el lineamiento alternativo el juego como terapia psicomotriz de los niños y niñas.

Generalizar el lineamiento alternativo propuesto a otras unidades educativas de Loja.

Hacer uso de los múltiples cursos gratuitos o páginas donde explican de cómo realizar juegos para el aprendizaje.

Incentivar a los familiares para que en casa practiquen también el juego y ayuden a que sus niños liberen sus represiones.

Dar seguimiento a lo estadístico para informarse de cómo van sus niños.

## CRONOGRAMA

N°	ACTIVIDADES	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 5	SEMANA 6
	SEMANAS DE TRABAJO	27 DE ABRIL AL 1 DE MAYO	4 AL 8 DE JUNIO	11 AL 15 DE JUNIO	18 AL 22 DE JUNIO	29 AL 3 DE JULIO	6 AL 10 DE JULIO
1	Presentación personal e integración entre practicante y niños						
2	Desarrollo de los juegos sobre psicomotricidad y habilidades destrezas etc.						
3	Análisis y resultados						
4	Borrador y rectificación por el director de tesis						
5	aceptación de la alternativa						
6	informe final del lineamiento						



## **BIBLIOGRAFÍA**

ANTORAZ Elena & VILLALBA José (2010). "Desarrollo Cognitivo y Motor". Editex, España.

ARCE María & CORDERO María (1998). "El desarrollo motor grueso del niño en edad preescolar". Editorial de la Universidad de Costa Rica.

BALLESTEROS Soledad (1982). "El esquema corporal". TEA Ediciones, Madrid-España.

BERGER Kathleen (2006). "Psicología del Desarrollo: Infancia y Adolescencia". Editorial Médica Panamericana, Madrid-España.

CATAÑER Marta (2006). "Manifestaciones básicas de la motricidad". Ediciones de la Universidad de Lleida, España.

DA FONSECA Vítor (2000). "Estudio y Génesis de la Psicomotricidad". INDE Publicaciones, Barcelona-España.

DA FONSECA Vítor (1998). "Manual de Observación Psicomotriz". INDE Publicaciones, Barcelona-España.

DORANCE Silvia (2004). "Juegos de estimulación para los más Pequeños". Akal Ediciones, Madrid-España.

FARRENY María & ROMÁN Gabriel (1997). "El Descubrimiento de sí mismo". Editorial GRAÓ, Barcelona-España.

GOLDSCHMIED Eleonor & JACKSON Sonia (2007). "La Educación Infantil de 0 a 3 años". Ediciones Morata, Madrid-España.

HERNÁNDEZ José (2004). "La Praxiología Motriz: Fundamentos y Aplicaciones". INDE Publicaciones, Barcelona-España.

LAGARDERA Francisco (2004). "La ciencia de la acción motriz". Ediciones de la Universidad de Lleida, España.

ORTEGA José (2007). "Manual de Psicomotricidad". Editorial La Tierra Hoy, Madrid-España.

PÉREZ Ricardo (2005). "Psicomotricidad: Teorías y praxis del desarrollo psicomotor en la infancia". Editorial Ideas Propias, Vigo-España.

RIGAL Robert (2006). "Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria". INDE Publicaciones, Barcelona-España.

RUIZ Francisco y OTROS (2003). "Los juegos en la motricidad infantil". INDE Publicaciones, Barcelona-España.

SADURNÍ Marta (2008). "El desarrollo de los niños, paso a paso". Editorial UOC, Barcelona-España.

## WEBGRAFIA

<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos25.html>

<http://www.monografias.com/trabajos82/juegos-desarrollo->

<http://motricidadfina/juegos-desarrollo-motricidad-fina2.shtml>

[http://www.me.gov.ar/curriform/publica/inicial\\_valinio.pdf](http://www.me.gov.ar/curriform/publica/inicial_valinio.pdf)

<http://www.definicionabc.com/general/juego.php#ixzz2pSRMPg2U>

<http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia>

<http://juego.shtml#ixzz2ouRlpjH4>

<http://definicion.de/psicomotricidad/#ixzz2pSdlITEa>

<http://www.saludalia.com> › Psicología

**K. ANEXOS**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE  
LOJA MODALIDAD DE ESTUDIOS  
A DISTANCIA**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

**TEMA**

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL POMPILIO REINOSO JARAMILLO DEL SECTOR SAUCES NORTE DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2014 – 2015”.

Proyecto de tesis previo a la obtención del grado de Lic. en ciencias de la educación, mención psicología infantil y educación Parvularia. Lineamientos alternativos

**AUTORA:**

MARÍA SOLEDAD RIGAUD CASTILLO.

**LOJA ECUADOR**

**2014 - 2015**

**a. TEMA**

EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “POMPILIO REINOSO JARAMILLO” SECTOR SAUCES NORTE DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO LECTIVO 2014 – 2015

## **b. PROBLEMÁTICA**

El juego se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar; el juego es la principal actividad infantil; este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

El juego como actividad social es parte inherente de toda persona cuando está en la etapa de la infancia y la niñez. A través de este, se incorpora una serie de habilidades cognitivas, afectivas y motrices; además su aplicación en programas educacionales permite el logro de las competencias deseadas en los niños.

Una de las actividades básicas que le permite al niño desarrollarse normalmente es el juego. Desde hace mucho tiempo se sabe que el juego junto con las actividades escolares constituye escenarios indispensables que las maestras deben considerar para conseguir los objetivos de la educación del preescolar. Actualmente la pedagogía aconseja utilizar el juego como una estrategia, principalmente para desarrollar las áreas afectivas, cognitiva y psicomotriz.

Es reconocido por los psicólogos infantiles y pedagogos que los niños necesitan oportunidades de jugar sin restricciones, para ello deben contar con sitio apropiado y equipado con los materiales necesarios, de conformidad con la edad del niño lamentablemente muchas veces el juego o toda actividad lúdica no son adecuadamente orientados al desarrollo del niño, solo se toma como una parte de descanso y recreación del niño y en la mayoría de los casos se deja al niño al libre albedrío en el juego. Es decir, no se permite al

niño que interactúe con otros niños o lo que es peor, los padres de familia adoptan el juego del niño como una forma de librarse de él mientras realizan otras actividades.

Consideramos que el juego infantil bien adoptado y orientado puede permitir un mayor grado de socialización en los niños, no solo en el hogar sino también en la escuela. Esa es la principal meta del presente trabajo de investigación que se presenta. A nivel internacional se viene realizando varios programas que están dirigidos a investigar, evaluar, estimular y prevenir las alteraciones en el desarrollo psicomotor, especialmente en niños de 6 años pertenecientes a estratos socioeconómicos bajos y medios existiendo un número considerable de niños clasificados en los rangos de retraso y riesgo en su evaluación psicomotor.

El juego creativo y bien utilizado contribuye a desarrollar el estado físico e intelectual del niño. Como parte de este desarrollo, el juego facilita el desarrollo motriz.

El desarrollo motriz que se brinde al niño debe estar orientado y aplicado de manera efectiva logrando así un verdadero estímulo y motriz generando la pauta necesaria para poder adquirir significativamente procesos de aprendizaje importante.

En nuestro Sistema Educativo si se contempla al juego como parte de las estrategias de trabajo escolar. Los centros Educativos que dispone de la infraestructura física y el equipamiento apropiado para implementar juegos, y un equipo de maestras debidamente capacitadas, garantizan el desarrollo motriz de los niños.

El proporcionarle al niño un ambiente adecuado y rico en estímulos favorecerá el desarrollo de habilidades propias del aprendizaje. A partir de esta realidad del presente trabajo se ha visionado de manera integral favoreciendo el sistema motor desde el aula de clase en los niños de edad preescolar mediante la implementación de estrategias que ayuden a potencializar las diferentes habilidades y garantizar un aprendizaje que sea más significativo

en el niño a partir de las experiencias. De ahí que conviene entonces, aprovechar la etapa preescolar en donde el niño se enfrenta al mundo que le exige una organización motora adecuada, requiriendo para ello de estrategias y estímulos que como el juego ayuda en potencializar las habilidades y conductas motrices durante el trabajo de observación llevado en la institución se percibió que en la clase de deporte y actividades lúdicas algunos niños al realizar ejercicios que implican el mantenimiento del equilibrio del cuerpo en puntillas, con los pies juntos, levantar la pierna derecha o izquierda, en relación al muslo o apoyarse en un pie se le dificulta en gran manera, ocasionando en los niños una respuesta de frustración ante la actividad. Prevalece además la falta de coordinación de brazo y pierna, lanzar o encestar un balón. Igualmente a lo anterior se agrega la inexistencia de ambientes escolares adecuados que facilitan un buen aprendizaje. Sumando a esto la demostración por la carencia de recursos didácticos que ayuden al desarrollo motor.

De la misma manera un aspecto puntual de este estudio es que, las orientaciones que dan frente al desarrollo motriz de sus estudiantes no son las más acertadas: los niños y niñas presentan dificultades porque el docente ignora estrategias propias para desarrollar en este nivel, y en el peor de los casos desconocen la importancia del juego en esta etapa de la vida y su incidencia en el desarrollo psicomotor. Porque no se lo permite desarrollar el aspecto motor por darle prioridad a otras áreas del conocimiento. Es pertinente anotar que todas las dimensiones del desarrollo requiere la fomentación de aspectos motrices. Con estos elementos expuestos consideramos que en la escuela fiscal "Pompilio Reinoso Jaramillo de la Ciudad de Loja, existe un problema que estaría afectando a maestras y niños para desarrollar con eficiencia y responsabilidad el trabajo escolar, encaminando a operativizar el juego como un instrumento que promueva el desarrollo motriz de los niños del primer año de Educación Básica.



Por tal razón y os enunciados expuestos se plantea el problema de estudio:

**¿DE QUE MANERA INCIDE EL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “POMPILIO REINOSO JARAMILLO” DE LA CIUDAD DE LOJA. PERIODO 2014 - 2015?**

### **c. JUSTIFICACIÓN:**

La presente investigación fundamentada en el juego como incidencia en el desarrollo psicomotriz para estimular las variables de coordinación y equilibrio, es importante porque desde la dimensión física, mental y espiritual del niño, la actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral, ya que el infante posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y evolución. El juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

La motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo post-moderno; por consiguiente; es desde la educación preescolar donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento.

Desde el punto de vista del interés de la investigadora, este proyecto busca centrar el interés en el juego para el niño en edad preescolar, lo tenga como un referente de su desarrollo motriz y lo impulse a estructurarse desde los primeros años escolares en cuanto al manejo de su sistema músculo esquelético.

Por ello, los resultados que se esperaban obtener en esta investigación apuntan a que los niños y niñas de la escuela fiscal Pompilio Reinoso Jaramillo, alcancen un desarrollo motor acorde a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el

juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas en las variables de coordinación y equilibrios, acorde a su edad escolar, las cuales se verán reflejadas en la vida adulta del individuo.

El impacto que generara esta investigación se centra en el desarrollo que adquirirán los niños y niñas en su proceso de aprendizaje, ya que al tener bien desarrolladas estas variables, por obvias razones, su rendimiento académico debe mejorar ostensiblemente, al igual que su desempeño laboral, social y personal. Desarrollar una buena motricidad en un niño, garantiza adultos seguros, capaces de tomar las mejores decisiones en el momento oportuno, puesto que la motricidad conlleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones de un ser humano.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **GENERAL:**

Determinar el Desarrollo Psicomotriz a través del juego en los niños y niñas de la escuela fiscal Pompilio Reinoso Jaramillo", sector sauces norte de la Ciudad de Loja.

##### **ESPECÍFICOS:**

- Fundamentar técnicamente el juego y su importancia en el desarrollo psicométrico del niño.
- Diagnosticar el estado actual del juego para el desarrollo psicomotriz con los niños y niñas de la escuela Pompilio Reinoso Jaramillo.
- Preparar una alternativa conjunto de juegos para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de la escuela Fiscal Pompilio Reinoso Jaramillo.
- Aplicar la alternativa para el ejemplo de un juego de los niños y niñas de la escuela Fiscal Pompilio Reinoso Jaramillo.
- Evaluar los juegos y su eficiencia en los niños y niñas de la escuela Fiscal Pompilio Reinoso Jaramillo.

## **ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO**

### **CAPITULO I**

#### **EL JUEGO**

Introducción

Concepto

Importancia del juego

Punto de vista de los diferentes autores acerca del juego

El objetivo del juego en el niño

El juego estimula el desarrollo físico

El juego contribuye al desarrollo de la mente

Contribución del juego al desarrollo social

El juego para desarrollar valores emocionales

El juego: estrategia de enseñanza y aprendizaje

Como motivar en los juegos

Enseñando a jugar al niño

Los juegos deben ser creativos

Tipos de juegos

Los juegos funcionales

Los juegos configurativos

Los juegos de entrega

Los juegos simbólicos

Los juegos de regla

## **CAPITULO II**

El Desarrollo Psicomotriz

Introducción

Concepto

Evolución de las funciones motrices

- **MOTRICIDAD GRUESA**

Coordinación general

Esquema corporal

Eje corporal

Lateralización

- **MOTRICIDAD FINA**

Coordinación viso-manual

Motricidad facial

Motricidad fonética

Aptitudes físicas

Movimientos especializados

La motricidad y la educación en el jardín

- **TÉCNICAS GRAFOPLÁSTICAS**

Pintar

Punzar

Parquetry

Enhebrar

Gomets y colorines

Recortar

Moldear

Corrugado

Garabatos

Dibujo

Colorear

Laberintos

Calcar

e. **MARCO TEÓRICO;**

**CAPÍTULO I**

**DEFINICIÓN DEL JUEGO**

GUTIERREZ, R. (1997). El juego significa "ludus ludare" abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar. Desde los tiempos primitivos el juego ha sido considerado como cultura propia, la cultura en la educación representaba la supervivencia

El juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

El juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

HEGEL Y NIETZSCHE. (1986). El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Con el propósito de mostrar algunos antecedentes del concepto de juego diremos, por ejemplo, que ya Heráclito postula: "el conjunto del tiempo es un niño que juega a los peones". A partir de lo anterior, es posible afirmar que si bien es cierto que Heráclito no desarrolla de manera intencional el concepto



de juego, si es posible desprenderse de su pensamiento, un concepto del mismo; ya que el juego, entendido este como el principio activo y transformador de la realidad es postulado por este filósofo como el fundamento de lo existente, en la medida que es "auto movimiento y libertad", los cuales son bases para desarrollar una buena motricidad en los niños. Dentro de esta misma línea de tradición, podemos inscribir a filósofos como Hegel y Nietzsche, que el propio Fink considera como antecedentes para el desarrollo de una teoría del juego: "La eminente esencialidad del juego si ha sido reconocida siempre por la gran filosofía". Así por ejemplo Hegel dice que el juego, en su indiferencia y mayor ligereza es la seriedad sublime y la única verdadera. Y Nietzsche afirma en Ecce Homo: "No conozco otro modo de tratar las grandes tareas que a través del juego". Sin embargo los antecedentes históricos del concepto de juego no son únicamente frases de afirmación de la pertinencia de dicho concepto, por ello es preciso recordar que una de las contrapartes de HERÁCLITO, HEGEL Y NIETZSCHE es la consideración de KANT y SCHILLER de que el juego posee solo una significación subjetiva; esta consideración inaugurada por ellos ha prevalecido en toda la nueva antropología.

El principal objetivo, es el de restituir el lugar que el juego tiene en la fundamentación, conformación y creación de la realidad humana. Solo a partir de la restitución del juego es posible postular que este constituye la esencia del ser humano, ya no como ser puramente racional sino más bien como sujeto creador y transformador, lo que indica que el juego es una gran herramienta para dinamizar procesos de motricidad gruesa, constituyéndose, este, en pieza fundamental como base teórica de este proyecto.

Por consiguiente el juego ha sido considerado comúnmente como un fenómeno marginal de la vida humana, una manifestación periférica que nada tiene que ver con las cuestiones serias e importantes de la vida y como tal, es un suplemento de la existencia que sólo ocasionalmente resplandece. Según lo anterior, el juego resulta ser una actividad más entre muchas otras, pero no

es la actividad más ociosa e inútil, y en la medida que no es obligatoria, se le opone siempre al trabajo. De tal modo que el juego, parece restringirse al ámbito de la vida infantil; y ciertamente el juego infantil muestra los rasgos esenciales del juego humano, sin embargo, este se presenta siempre inofensivo y menos profundo en comparación con el juego del adulto.

Desde el punto de vista social, el juego para el niño es el medio por el cual se acerca a otros niños, buscando compañía, muchas veces seguridad.

EWSON, ELIZABETH (1984). En términos generales, los autores que defienden las teorías asociativas señalan que el niño juega para asociarse a otras personas, aun así para algunas instituciones y para algunos docentes el juego aparece como un hecho negativo, pérdida de tiempo, acción carente de interés y motivación, reemplazado por el recreo, su carácter formativo, proveniente del ocio, no hacen nada, consumismo, llegando a hacer prohibiciones del juego y no precisamente del juego de azar. Si bien, por un lado se ponderan las bondades del juego y especialmente los infantiles, por el otro lado encontramos los juegos prohibidos, sin embargo la pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos, juegos didácticos donde se disfraza la actividad específica de aprendizaje en un contexto más lúdico. Infortunadamente, ni los padres ni los maestros se detienen a reflexionar acerca de los valores que inculcan a los niños. Esta situación se agrava por el hecho que el niño no encuentra ni en la escuela ni en el hogar, las oportunidades, los recursos y la motivación para desarrollar todo su potencial en actividades creativa, reflexivas, lúdicas, de ocio y de aprovechamiento del tiempo libre por medio de las cuales puede expresarse libremente y comunicarse más fácilmente con otros, todo este potencial en el niño es fundamental ya que le permite manifestarse durante su desarrollo y a todo lo largo de la vida.

Según PIAGET: (1986). "Los niños en las edades de 6-12 años les gustan los juegos en el que el cuerpo está en movimiento, sientan felicidad, haciendo que su crecimiento físico sea saludable y natural el correr, trepar, hablar,

nadar, saltar, lanzar, son estímulos que desarrollan los músculos; enriquecer los esquemas perceptivos (visuales, auditivos, cenestésicos), operativos (memoria, imaginación, lateralidad, representación, análisis, síntesis) que combinados con las estimulaciones psicomotoras (coordinación, proceso, equilibrio, ubicación), definen algunos aspectos básicos de aprestamiento para el dominio de la lectura, la escritura y alcanzar un nivel neurológico de madurez suficiente para la coordinación de innumerables dimensiones de los objetos que le permitan conformar nuevas estructuras”.

### **IMPORTANCIA DEL JUEGO**

El niño necesita jugar y lo hace desde los primeros meses de vida, empieza explorando su propio cuerpo, encontrando como un bonito juguete sus pies y manos, los adultos tenemos que ayudar a descubrirlos y usarlos, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que constituye la base de un aprendizaje integral. El juego es una estrategia de educación temprana, necesaria y útil, que debemos fomentar en el niño, porque ellos lo aprenden todo, siendo excepción en los instintos de comer y llorar: por lo tanto el juego es el aprendizaje de la vida, ha de jugar mucho hasta que llegue a la edad de adolescente y de adulto.

El niño no necesita trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo natural del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, factor de importancia vital para su futura vida física y mental. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada utilizando todas las funciones de su cuerpo como objetos de juego.

### **PUNTO DE VISTA DE LOS DIFERENTES AUTORES ACERCA DEL JUEGO**

OVIDIO DECROLY (1997). Afirma que el juego es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontáneas, bajo la influencia de estímulos adecuados. Instinto que al que los demás, provoca un estado agradable o desagradable.

El autor CHARLOTTE BUNKER (1989). Señala al juego como un movimiento con relación intencional al placer de apoderamiento, por lo que el juego es un lugar donde se aplica la intención a un principio básico de la vida del niño.

Podemos señalar que, desde el punto de vista psicológico y pedagógico el juego es la actividad más discutida y analizada en la presente época, por cuanto es necesario para el desarrollo normal del niño ante todo en los primeros años de vida.

### **EL OBJETIVO DEL JUEGO EN EL NIÑO**

Es una de las actividades más importantes del niño, desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad, el desarrollo de la inteligencia y los aprendizajes. El juego es más que una diversión, satisface algunas necesidades vitales, le permite al niño obrar libremente, abriese al mundo y dar vida a los sueños. El juego es esencial en el crecimiento del niño, porque tanto más pequeño sea se convierte en una actividad normal de su vida.

Por intermedio del juego el niño se combina con la naturaleza y le permite la adquisición de sentimientos, de responsabilidades y de obligaciones: así como el respeto y consideración por los que le rodean. A través del juego aprende a ubicar las cosas en su lugar y a valorar la relación con los objetos y personas.

Los juegos no sólo son importantes para es el desarrollo del niño, sino también para la vida de los adultos, por eso se ha dicho que el ser humano es un ser completo cuando a su vida incorpora el juego.

El juego la facilita al hombre tener ocupaciones que le descarguen de emociones y tensiones. Es por ello que el juego le evade de preocupaciones cotidianas convirtiéndose en una vida refugio y escape. Con mucha más razón el niño, cuando los adultos que lo rodean tratan de limitarle y coartar sus iniciativas, se refugia en los juegos. Entre las razones más importantes para las cuales el niño juega, se señalan las siguientes:

**El dominio de la ansiedad.**- La ansiedad puede definirse como la opresión o temor excesivo provocado por circunstancias reales caracterizada por una preocupación que provoca inquietud interfiriendo en nuestras actividades. Todas las personas experimentamos ansiedad en determinados momentos. Es normal que los niños y niñas experimenten ansiedad en determinados momentos, les ayudará a elaborar estrategias para enfrentarla de manera positiva. Pero cuando los niveles de ansiedad son demasiado altos e interfieren en el funcionamiento diario de los pequeños debemos prestar especial atención y tomar medidas.

**Edad escolar.** En este periodo la ansiedad se presenta ante lo desconocido o imprevisto, miedo a animales, a la oscuridad, personajes, etc. Son temores comunes y generales.

Según CARTER (2011), los sentimientos de ansiedad tienen una explicación neurobiológica: cuando el niño experimenta ansiedad (Ej. La madre lo acaba de dejar en el preescolar y él no quiere separarse de ella), esto genera una estimulación neurobiológica que hace que el niño tenga una respuesta de llanto, rechazo del maestro y búsqueda continua de la madre hasta que el proceso de tranquilización comienza. Sin embargo, si este proceso de estimulación neurobiológica sucede constantemente sin un adecuado proceso de, o cuando el proceso de auto relajación es muy primitivo o no hay apoyo parental, la experiencia de ansiedad puede convertirse en algo insoportable y abrumador para el niño.

Por lo tanto, el maestro y/o el psicólogo entran a jugar un papel muy importante al ayudarle al niño a comenzar un proceso de relajación a través de diferentes actividades que serán discutidas a continuación.

Para controlar ansiedad

Si bien resulta fácil comprender que los niños juegan por placer, es mucho más difícil que la gente acepte que los niños juegan para controlar ansiedad, o para controlar ideas e impulsos que llevan a la ansiedad si no se los controla.

CAMPELL, (1986). La ansiedad siempre constituye un factor en el juego de un niño, y a menudo el principal. La amenaza de un exceso de ansiedad conduce al juego compulsivo o al juego repetitivo o a una búsqueda exagerada de placeres relacionados con el juego; y si la ansiedad es excesiva, el juego se transforma en una búsqueda de gratificación sexual.

No es éste el momento adecuado para demostrar la tesis de que la ansiedad subyace al juego de los niños. Con todo, el resultado práctico es importante, pues en tanto los niños jueguen sólo por placer es posible pedirles que renuncian a él, mientras que, si el juego sirve para controlar la ansiedad, no podemos impedirles que lo hagan sin provocar angustia, verdadera ansiedad o nuevas defensas contra ella (como la masturbación o los ensueños diurnos). tras razón por la que juegan los niños/as es que necesitan controlar su ansiedad, tal vez el niño/a este atravesando una situación difícil, como un divorcio, separación de alguien significativo en su vida, etc.

- Son imaginarias todos los miedos ante la vida son naturalmente explorados con los juegos espontáneos. El niño vive un mundo lleno de restricciones, de situaciones que no comprenden y que en muchas ocasiones le inspiran temor, por lo que recurren a la actividad lúdica como mecanismo para controlar las situaciones nuevas.
- **La expresión y la agresividad.**- En el juego el niño traduce en acción las rabietas o resentimientos desencadenantes por experiencias frustrantes que le ocasionan el entorno. El niño no se percata de los peligros de la retaliación de los odios y de las agresiones, asume estos sentimientos con naturalidad, puede pelear con sus juguetes sin temor de nada.

- Si un niño o una niña no juega a las peleas, su agresividad saldrá a relucir en sus relatos o en otras fantasías. Para algunos niños, estos canales serán suficientes, pero a menudo no lo son; en esos casos, los niños pueden tener dificultades para descargar su agresividad, pueden dejar que ésta se transforme en un asunto crucial y acabar reflejándola en sus relaciones sociales y expresándola en formas menos constructivas. “Es en este punto donde encontramos a los niños demasiado agresivos o que están tan asustados de su propia agresividad, que la interiorizan. Es mejor que los niños aprovechen todas las formas seguras de expresar su agresividad que existen.

Es fácil perderse en el debate sobre si la agresividad es algo innato o aprendido. Pero este dato no afecta la realidad de la infancia. Tanto si nacemos con una agresividad que necesita expresión como si aprendemos una agresividad que necesita comprensión, la lógica de la vida hace que la agresividad sea algo inevitable. Expresa nuestra necesidad de sentirnos fuertes y funciona como una respuesta a un mundo imperfecto, una respuesta que nos fortalece. La agresividad, sin embargo, también acarrea peligros. Los niños se enfrentarán a ella y la sentirán, y deberán hacer algo al respecto. Jugar con ella la hace menos espantosa, y permite a los más jóvenes asumir el control de la situación.

BERKOWITZ, (1989). La agresividad no es fácil de controlar. Las manos vuelan, los críos se pegan y saltan las lágrimas. Pero estas experiencias también pueden ser valiosas. (...) Un incidente desagradable es una buena oportunidad para que el niño vea la relación que hay entre sus impulsos, sus acciones y las consecuencias de éstas en el mundo real. Si no ejercita esta relación, es posible que acabe temiendo que sus impulsos sean demasiado fuertes o no sabiendo cómo enfrentar situaciones de gran tensión cuando se las encuentre delante. Trabajar con la agresividad infantil es mucho más útil que prevenirla.

Un paso básico consiste en diferenciar entre enfado y agresión. El enfado es un estado anímico temporal. La agresión es un acto realizado con la intención de causar daño a otra persona, o de destruir algún objeto o propiedad

- **La comunicación con el entorno.**- el juego es el lenguaje natural que el niño utiliza para descargar lo que en el ocurre, para revelarse ante los que están a su lado. El adulto debe observarlos mientras juegan a fin de entenderlos mejor.

El lenguaje es para el niño con discapacidad visual la forma más importante para aprender y conocer el mundo que le rodea, para comunicarse con los demás y controlar el entorno. El juego ayuda a que los niños/as vayan adquiriendo experiencias, que tienen que ver primero con su mundo interno, la fantasía ayuda a elaborar el mundo externo y así poder ser creativos.

Por eso aquí te doy algunos consejos para que ayudes a tú niño/a a disfrutar, crecer y crear trata de jugar con tú hijo/a, aunque sea un pequeño rato todos los días. Nunca lo castigues con no poder jugar, esta es una actividad muy necesaria para tú pequeño/a. Fomenta el juego, invita a sus amigos/as a jugar. Recuerda que esto le ayuda a socializar con otros niños.

No te asustes con sus juegos. Mediante el juego simboliza lo que siente, si lo juzgas o lo criticas, porque sus juegos son muy “violentos”, le estas negando la oportunidad de expresar su hostilidad, mejor piensa si algo está ocurriendo en la casa o en la escuela. Permite expresarse mediante su juego, puede ser muy revelador de cosas que no te esté diciendo con palabras.

No importa el juguete tanto como el juego, no tienes que gastar sumas estratosféricas para que tú hijo/a disfrute el juego. Lo que importa es jugar, puede ser hasta un carrete de hilo, pero si lo dejas fantasear podrás construir grandes mundos con tú pequeño/a.



Espero que tú recuerdes tú infancia y tus juegos, así podrás disfrutar con el juego que es fuente de creatividad, placer y amor.

En la medida que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con sus compañeros de aula, a comunicarse con ellos, preparándolos para su integración social-

Inicialmente, en sus primeros años, el niño juega solo, más adelante esta actividad se hace paralelo, le gusta estar con otros niños, pero uno al lado de otro. Más tarde tiene lugar a la actividad competitiva en el que niño se divierte en interacción con uno o varios compañeros.

A medida que crece el niño integra nuevos aspectos de su sociabilidad y desarrolla, entre otras, su capacidad de cooperación. Comienza a reflexionar y puede comprender el punto de vista del otro. Los chicos empiezan a divertirse con juegos reglados. Así, conocen normas que pueden y deben respetarse

- **La integración de su personalidad.**- En las actividades del juego el niño establece relaciones entre el funcionamiento de su cuerpo y su vida interior, entre los movimientos físicos y los pensamientos y sentimientos, por esta razón los adultos deben estar conscientes que al niño hay que dejarlo que juegue en forma libre.

Vygotsky, (1977). Define la actividad como un núcleo central para explicar la naturaleza sociocultural de muchos procesos psicológicos y especialmente el entramado de relaciones, sentimientos, percepciones y conocimientos que constituyen el micro contextos en los cuales se produce el aprendizaje y el desarrollo de los niños. El entramado de relaciones interpersonales que rodea toda actividad humana le proporciona su sentido sociocultural. Hay actividades que tienen un solo sentido lúdico y placentero, pero están tan bien incorporadas a los sistemas de vida que les damos pleno sentido cultural y espiritual. Son también de esta categoría las actividades de diversión, de tiempo libre, artísticas o culturales.

Los niños/as perciben la actividad incluida en un contexto de relaciones interpersonales que es lo que le da verdadero sentido social y personal a la acción. Toda actividad en la que un niño está incluido proporciona un campo de intereses que pueden ser explorados a través del juego.

El juego proporciona recursos suficientes para participar en muchas actividades sin un despliegue económico muy grande. Algunas requieren la presencia de determinados objetos y materiales, un espacio concreto y un tiempo determinado, pero hay otras que utilizan muy pocos recursos -estas son las que en la vida real tampoco los precisa.

Si permitimos el juego libre y espontáneo entre los niños de la clase, aparecerán juegos de reproducción de actividades humanas que constituyen el gran banco de centro de interés de los que debemos partir en la intervención educativa. Lo que debemos hacer es potenciar y permitir que los niños las realicen de forma lúdica en los rincones de juego.

FRANCISCO MARIN, (1877). La organización espacial y temporal del aula y el centro debe ser flexible y permitir que los niños aporten en el día a día a través de sus juegos sus temas de conversación y sus intereses cognitivos mediante los procedimientos que utilizan cuando están solos y se hace propuesta de juego que adquiere la fuerza necesaria para que el sujeto se implique en ella como cosa propia y subjetiva, y así se convertirá en una actividad significativa. Cada niño "se juega" sus ideas, sus intereses y sus motivaciones.

Un factor importante es la afectividad infantil en el juego, este es un factor de equilibrio emocional que proporciona a los niño/as una gama de sensaciones y emociones personales que les resultan benéficas. Las experiencias del juego constituyen una historia de placer y autosuficiencia que permite asociar juego-felicidad y juego-alegría.

Los niños relacionan el juego con los estados de bienestar emocional y con momentos de comunicación afectiva con sus seres queridos. La participación constante entre niño-adulto en diversas situaciones va creando una línea de conciencia sobre el juego que lo convirtió en un escenario privilegiado para la satisfacción y la autocomplacencia. Muchas emociones son practicadas por los niños en sus experiencias con los adultos y con otros niños.

- **El placer.-** El juego es placer, diversión, pasarlo bien. El juego es por definición diversión y placer. A los niños les gusta las aventuras físicas y todas las experiencias que los juegos les proporcionan.

Los niños, los adolescentes, los adultos juegan para divertirse y pasar un buen rato. Un juego deja de ser juego cuando ya no hay diversión, cuando se enfadan, o cuando esa actividad representa una obligación - "Pueden necesitar algo con qué ocupar el tiempo - dijo Sivving haciendo un gesto con la cabeza hacia las niñas-. Aunque hoy en día parece que algunos críos no saben jugar fuera de casa por culpa de las películas y todos esos juegos de la consola. Podemos jugar para complacer a alguien, cuando nos piden que juguemos para entretener a un niño, o para completar un juego de mesa en el que se necesita un número determinado de jugadores y falta un jugador, por ejemplo, en este caso podemos complacer a los que si quieren jugar y hacer el favor de participar para que puedan jugar, pero en realidad no estamos jugando, incluso aunque no lleguemos a aburrirnos. A no ser que cambie nuestra actitud y nos apetezca jugar, pero si no es un favor, que incluso puede ser esfuerzo y si llega alguien que quiere jugar le dejamos inmediatamente el lugar para que pueda jugar.

El sentido verdadero de la palabra diversión en el juego es querer jugar a ese juego y divertirnos jugando. Esta actitud también sucede con los niños pequeños y de media edad, cuando no les apetece jugar a algo, a algo que les gusta, no hay quien pueda hacerles jugar. Es típico de los niños divertirse

jugando a canicas, a muñecas, dinosaurios,..., pero si no les apetece, proponen otro juego o simplemente dicen que no tienen ganas de jugar en ese momento y dejan de jugar. El juego divierte y cansa.

El juego es placer, diversión cuando se está realizando, porque el mismo juego como acabamos de explicar, puede no ser apetecible en ese momento y entonces los niños se niegan a jugar en ese momento, pero el mismo juego puede llegar a ser divertidísimo cuando nos apetece jugar. Son muchos los factores que intervienen para que en un momento determinado nos apetezca o no nos apetezca jugar en ese momento, a los niños y a los adultos.

Lo importante es que puedan jugar y variar sus juegos y que sean capaces de disfrutar jugando solos y con otros y sin molestar, ni a ellos mismos ni a su entorno. Como expondremos y podremos observar en diferentes artículos, lo importante es que los menores y los jóvenes aprendan a jugar pacíficamente y a controlar el tiempo que pueden dedicar al juego, el ocio y el tiempo libre ya que deben cumplir con sus obligaciones y responsabilidades, que son prioritarias al juego en cualquier edad desde infantil a adultos.

Veremos como no es tan importante a lo que juegan sino cómo juegan y participan, por supuesto es importante que no jueguen a hacer daño. Es importante que no jueguen a juegos agresivos y violentos en sí mismos, con el objetivo de molestar y hacer daño por placer: tirar piedras al entorno, a los animales, a los cristales de los edificios, a los coches..., para divertirse, jugar a matar y descuartizar, y a guerras crueles, a videojuegos agresivos donde la maldad es el objetivo de la diversión. Estos juegos, entre otros juegos y juguetes, con los que han jugado los niños durante toda la historia y en diferentes culturas y civilizaciones ya no tienen espacio en una sociedad que proclama y promociona la convivencia de todas las personas en el mundo, en paz. Como expondremos, es muy diferente el juego en el que los niños y adolescentes liberan su agresividad, a aquellos juegos que tienen como objetivo disfrutar haciendo daño.

Los juegos dependen de la edad, de la cultura y de la sociedad en la que se desarrollan los niños. Hay que enseñar a jugar sin maldad, o dicho de otra manera, que la maldad no puede ser, no es placer y no puede ser una diversión.

Los juegos dependen de la edad, de la cultura y de la sociedad en la que se desarrollan los niños. Hay que enseñar a jugar sin maldad, o dicho de otra manera, que la maldad no puede ser, no es placer y no puede ser una diversión.

Lo importante es que exista una variedad de juegos que además van cambiando según la edad.

Indudablemente el niño, el adolescente, el adulto que buscan e incitan a un tipo de juegos agresivos, violentos con personas, con animales con el entorno, o que no juega o que juega de forma solitaria, o que solamente juega a unos juegos muy determinados, es cuando podemos decir que sucede algo que le impide jugar de forma pro social, buscando la diversión sin molestar y solo y en grupo.

Cuando el juego aprisiona, jugar se convierte en lo más importante frente a las responsabilidades reales en cada edad, entonces es una actividad de riesgo y perjudicial para uno mismo y para la sociedad.

El jugar es, sin duda, uno de los placeres que más educan, enseñan, estimulan la imaginación e incrementan las experiencias de un niño. A través de los juguetes, los niños desarrollan su creatividad, libertad, y sus relaciones con los demás.

Lo único es que para que todo eso sea posible, hay que saber elegir el juguete y aprender a jugar con los niños.

Especialmente ahora, los juguetes son el regalo más demandado por ellos. La variedad de juguetes que existen en el mercado es incalculable, y algunos niños no saben ni qué pedir, mientras otros desean todos, o casi todos.

Por ello, muchos niños acaban pidiendo por pedir, sin una pizca de ilusión. Y los padres se preguntan en qué han fallado ellos, qué pueden hacer para recuperar la pasión del niño por el jugar y disfrutar de un juguete, cómo recuperar su placer y su capacidad de jugar, y qué criterios deben tener a la hora de elegir un juguete.

**El placer de jugar**, que no solo orienta cómo enseñar a nuestros hijos a que valoren sus juguetes, como también muestra los beneficios del juego en el desarrollo motriz, cognitivo, social y emocional del niño. Además, aconseja cómo sacar mejor partido de los juguetes, cómo motivar a los pequeños, cómo jugar con ellos en sus diferentes etapas de crecimiento, y cómo, cuándo y dónde comprar los juguetes, y evitar así un consumo irresponsable y desenfrenado.

### **EL JUEGO: ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

VIGOTSKY, (1897). El juego, como estrategia de enseñanza y aprendizaje, bien orientada es una fuente de grandes provechos, por esta razón, las maestras debemos pensar que el juego de los niños es la actividad que lo abarca todo en su vida y en el trabajo, es entretenimiento, adquisición de experiencias y formas de explorar el mundo que lo rodea. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente y los beneficios se irán presentando en forma natural.

Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: la infancia, adolescencia y la adultez. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, ya que esta actividad es parte de su vida.

El niño necesita tiempo para sus creaciones y para que sus fantasías le provoquen experiencias positivas. Jugando el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad y la interrelación con las personas que le rodean.

El juego como estrategia de enseñanza de ser variado con el propósito de resolver problemas de dificultad progresiva. El juego, convierte a los niños en protagonistas de toda acción creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado en acciones que los adultos no podemos imaginar. En los juegos los niños, que tienen compañeros reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No es raro observar a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismos y con sus amigos imaginarios.

Para enseñar jugando, las maestras hemos de ser capaces de dar importancia a las ideas de los pequeños, cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. En la actividad lúdica en el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la realidad de la vida. En el juego el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo variedad de juegos y materiales para enriquecer sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los adultos.

La imaginación que debemos desarrollar las maestras al enseñar a los niños por medio del juego, es la misma que mañana el profesional, utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, carreteras, aeropuertos, etc.

En los juegos el niño imita todo lo que ve y escucha, como producto de su curiosidad. Si las maestras y los padres observan al niño teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma distinta a la creencia errónea de que éste es diversión o un pasatiempo. En el proceso del

juego le facilita al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras mentales y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas y nuevas inquietudes que surgen de la naturalidad del infante.

Tanto el niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades y las maestras tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión y el análisis profundo del desarrollo integral. Entre los medios de expresión que tienen los niños, el juego ocupa 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 cantidad inagotable que la maestra debe creativamente desarrollarlos.

### **COMO MOTIVAR EN LOS JUEGOS**

La actividad lúdica se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según sus propias normas, siguiendo una determinada estructura y por consiguiente crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta, convirtiéndose posteriormente en una estrategia que sociabilizará al ser. Es necesario considerar que la motivación es la explicación del porqué de las acciones del niño. El juego sirve de puente entre la experiencia concreta y el pensamiento abstracto, va de la acción a la representación.

Gran parte de la vida del niño la dedica al juego. Estas actividades, que entretienen, sirven para descargar su energía. Respecto a ellas, atienden y perfeccionan las coordinaciones psicomotoras así como adiestran las manos, la vista y todo su cuerpo. El juego también influye y estimula el desarrollo social porque el niño toma parte con otros del grupo. Los juegos son instrumento de poderosas sugerencias para la convivencia y las normales



relaciones entre ellos, constituyen magnificas oportunidades para la expresión y el desarrollo integral del pensamiento y el cuerpo.

PIAGET, (1967). WALLON, (1965). La esencia de la vida del niño es jugar, no se necesita enseñar a un niño a jugar. El juego es su actividad, su trabajo, el niño no juega por compulsión exterior, sino impulsado por una necesidad interior, aparece espontáneamente de incitaciones instintivas que expresan necesidades de su evolución. Es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerzas de crecimiento y al mismo tiempo lo prepara para la vida de adolescente y de adulto. Los niños son capaces del juego intenso, entretenido, serán seguramente los que disfrutaran mayores facilidades para manejarse y tendrán eficientes resultados cuando emprendan su vida de adultos, a medida que se cumple el proceso de crecer se van graduando los intereses y motivos de los juegos. En el juego el niño adquiere una rica experiencia motriz, táctil, visual y un concepto de dominación que informa su crecimiento físico y espiritual.

El juego cubre todos los ámbitos de la personalidad infantil. Jugando estamos formando al niño, desarrollando sus capacidades y si lo hacemos de forma innovadora y creativa. No solo hay que plantear los juegos, es necesario saber que juegos plantear y cómo hacerlo. Además, debemos tener presente los objetivos a cubrir, como es el caso de desarrollar la motricidad.

### **ENSEÑANDO A JUGAR AL NIÑO**

Para enseñar a jugar al niño debemos proporcionar situaciones, espacios y tiempos en los ellos puedan debatir para organizarse, decidir y cooperar. Estas situaciones deben estar medidas en función de la capacidad del niño. Si los problemas que planteamos para que se organicen son excesivamente complejos, si no les damos el tiempo necesario, si intervinimos de forma precipitada, no conocemos y confiamos en la capacidad de ellos, no podremos enseñar a jugar. A jugar se aprende jugando, pero se juega desde que se decide a que jugar. Si lo damos todo organizado, todo cerrado, es muy difícil

que el niño aprenda a jugar. Organicemos situaciones abiertas en las que puedan decidir, y controlando la capacidad que puedan adoptar en las decisiones que pedimos.

Cumplido cinco y seis años los niños, complican y añaden objetos, mezclan y sabe combinar. Ahí es donde las idealizaciones dirigen las manos de los niños y se pone de manifiesto el principio de hacer las cosas con las manos lo que el pensamiento ordena. Los niños completan la actividad hablando solos, comentando la actividad y muchas veces personalizándose con figuras conocidas.

Los adultos pueden posibilitar los juegos individuales que son la compañía de amiguitos y hermanos que pueden transformarse en actividades de grupos, donde cada uno aporta su iniciativa, opinan y ofrece nuevas formas para las fantasías y aventuras del niño. El niño en el juego descarga las energías que pone de manifiesto en las emociones, como la risa, la euforia el interés, la alegría y la actividad. El juego puede ser imitativo, repetitivo o rítmico, en la carrera, en el salto, la danza y la expresión dramática. El juego se remonta al pasado y se proyecta al futuro, en expresión dramática. El juego se remonta al pasado y se proyecta al futuro, en el primer caso, en las inquietudes que produce la aventura, la cacería, la exploración, los caníbales, la vida en el campo. Así mismo impulsa la curiosidad, el espíritu de ingenio y la creatividad.

## **LOS JUEGOS DEBEN SER CREATIVOS**

OMAR TRUJILLO, (1997). El juego más importante es el que desarrolla la creatividad y con ello la psicomotricidad del niño. Se expresa cuando los niños utilizan los materiales familiares en nuevas formas. El espíritu creativo y alimento de alma de un niño es la actividad lúdica, es el negocio serio de niños y la oportunidad de jugar libremente es vital a su para el desarrollo de la psicomotricidad. El juego fomenta el desarrollo físico promoviendo el desarrollo de las habilidades sensoriales de exploración y motoras. Con el juego y la repetición de habilidades físicas básicas, los niños perfeccionan sus

capacidades y son competentes en las actividades psicomotrices. Fomenta el desarrollo mental y nuevas maneras del pensamiento en solucionar diversos problemas. A través juego dramático, los niños aprenden gradualmente a considerar las individualidades de quienes le rodean.

El juego le permite al niño expresar sus sentimientos, revelan la tensión y la presión para los niños. No hay necesidad de vivir hasta los estándares del adulto durante el juego. El juego ofrece al niño una oportunidad de alcanzar destrezas en el ambiente físico.

## **PRINCIPALES CLASES DE LOS JUEGOS**

Considerando que existen variedad de juegos que desarrollan la estructura física, psíquica, moral, y ética señalamos los principales jugos que se prestan para ser utilizados en el jardín de infantes

## **LOS JUEGOS FUNCIONALES**

Estos son los primeros que experimenta el niño antes de aprender a caminar y hablar, porque sirven para desarrollar las funciones latentes. El juego funcional es el que el niño desarrolla en la primera infancia (desde 0-2 años) y es en el seno de la familia donde lo realiza. Es suficiente observar al niño pocos meses para comprobar tales juegos, golpea la cuna o coche con el pie, mueve los brazos como si quisiera hacer gimnasia, se golpea la cabeza, toma los objetos o los deja caer. Por medio de estos juegos el niño va familiarizándose con las cosas y va tomando conciencia de que es lo que le envuelve y se integra al medio inmediato.

En función del grado de desarrollo son:

- Juegos de: acción, movimiento y manipulación.
- Juegos de ejercicio: repetir por placer actividades adquiridas.

## **EVOLUCIÓN:**

- 0-3 MESES: Observa el medio, escucha.  
Juega con su cuerpo y con personas adultas  
Juega con objetos: móviles, objetos varios.
- 3-6 MESES: Juego manipulativo (las manos también son un objeto), toca y chupa todos los objetos.
- 6-12 MESES: Juegan a investigar objetos (explora sus cualidades, características).

Juego de exploración de espacios y objetos.

Suele ser individual, aunque a veces se interactúa con adultos (cu -cu, palmitas).

Los juegos funcionales en los niños de 5 a 6 años tienen lugar en este período se caracterizan por atender a las diferentes funciones corporales. Predomina la actividad física y gracias a ellos aparecen los primeros esbozos de la personalidad. Estos primeros juegos afectan principalmente a la boca y a la vista, por lo que tienen una importante relevancia sensorial. Luego involucra la cabeza, el cuello, las manos y al final las piernas.

Finalizando ya esta etapa, surgen los juegos con objetos. El desarrollo de sus funciones más primordiales, que el niño ha logrado gracias a la práctica de los juegos motorices, le permitirá dirigirse a los objetos, asirlos y realizar su primer reconocimiento bucal.

Los movimientos del niño se caracterizan por su espontaneidad, falta de coordinación y globalidad. Lo más importante es el desarrollo de las funciones sobre las que el niño actúa, no el resultado.

Comienza la representación de acciones

## **LOS JUEGOS CONFIGURATIVOS**

En estos juegos encontramos los modelados, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos. Por la tendencia configurativa, el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones, como por ejemplo con plastilina, barro y construcciones de bloque: y va ganando experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción, como un carro, una pasarela, etc.

En él se materializa la tendencia general de la infancia a dar forma la tendencia de la configuración la proyecta el niño en todos los juegos de modo que la obra resulte. El niño goza dando forma y mientras lleva efectos la acción más que la obra concluida.

En este grupo caben los juegos de modelados, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos. Por la tendencia configurativa, el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones (con plastilina, barro, construcciones con bloques, garabateos) y va haciendo experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción (un tren, el puente por donde pasa, la estación) según va desarrollando el juego. De este trabajo suele surgir primero la aplicación formal y luego la invención. De aquí surge el orden, el ritmo y la simetría.

## **LOS JUEGOS DE ENTREGA**

Citamos en estos juegos los de formas y de colores, distinción de las formas y colores combinados así:

- ♠ **JUEGO I.** Los objetos Coloreados.- consiste en el reconocimiento de grabados sencillos en colores vivos tales como se encuentran en los libros ilustrados de los niños.

- ♠ **JUEGO II.** Las escenas coloreadas.- son reproducciones de grabados en escenas comprensibles para el niño
- ♠ **JUEGO III.** Juegos de Paciencia.- son juegos semejantes a los rompecabezas o puzles, aquí se trata de reconstruir escenas sencillas.
- ♠ **JUEGO IV.** Juegos de escenas incompletas.- consiste en la representación de escenas coloreadas en las cuales faltan personas u objetos. Es muy aplicable para incrementar la atención del niño.

## LOS JUEGOS SIMBÓLICOS

En esta clase de juego se incluyen los juegos dramáticos que representan a personajes. Tienen su incidencia en la edad preescolar y son muy importantes para el enriquecimiento afectivo, lingüístico e intelectual. Cualquier material a su alcance se transforma a su capricho según el uso que el niño quiera darle. Representa en el juego las propiedades de las cosas y de los seres que le interesan. Esto explica que un palo pueda hacer de caballo o una prenda de vestir pueda ser una muñeca. Por eso todos los modernos juguetes con mecanismos perfectos son contraproducentes para el juego de los niños. Les quitan todo poder simbólico, les convierten en objeto que impiden al niño dar rienda suelta a la fantasía.

En estos juegos mencionamos:

- ♣ **El Juego Dramático.**- en este los niños reproducen escenas más o menos reales de su entorno, con un argumento sencillo y asumiendo cada participante o personaje determinado. Entre los 5 y los 6 años este tipo de juegos adquiere gran importancia siendo los temas favoritos de ambos sexos, escenas de la vida cotidiana. En la vida del niño la casa ocupa un lugar destacado, y esta importancia no puede alejarse en sus juegos, utilizando piedras grandes, sillas, cajas, cartones, etc. Improvisará casas, habitaciones, tiendas de campaña o salas imaginarias. En este tipo de juegos la fantasía se mezcla con la realidad o hechos que por alguna razón han causado impacto en el niño. El niño copia los modelos de los adultos y los representa en los juegos.

- ♣ **Los Juegos con Muñeca.**- a la edad de los 5 y los 6 años se sitúa el período de los juegos con muñecas en donde también participan los varones. En realidad este interés es fruto de lo que a esas edades sienten ambos sexos hacia los bebés. Tanto los niños como las niñas, las acuestan, las curan, etc. Muestran también un interés muy grande por todo lo que sean accesorios, vestidos, zapatos, utensilios de aseo.

## **LOS JUEGOS DE REGLA**

PIAGET, (1988). Estos juegos de reglas son propios de niños mayores. Sin embargo, el niño preescolar gusta de una manera informal de establecer sus propias reglas. Es muy distinto este juego reglado del de los niños mayores.

Las reglas del pequeño son individuales y espontáneas, es decir, no son intencionales y se improvisan sobre la marcha; como ir por el bordillo de la acera, subir una escalera hacia atrás, hacer muecas a las personas.

También es frecuente verlos jugar no pisar las rayas de las baldosas, a seguir una línea recta. A seguir a un compañero a imitar los actos de otra persona.

**El Juego como Elemento de Desarrollo Muscular.**- al crecer la fuerza y coordinación neuro muscular que resultan de las actividades de juegos contribuye a la evolución integral de los niños.

Tanto los periodos de la niñez primera y media son años en los que el desarrolla menta aumenta. Los músculos deben tomarse sólidos, fuertes y preciosos, pero se necesita la mente y el cerebro para dirigirlos para generar actividades.

**El juego como generador de fantasías** SCHWARTZMAN, (1979) en el desarrollo de niñez, sobre todo en la primera edad, el juego estimula la imaginación. El juego está identificado con el tiempo y el espacio, con el hombre y los animales, con el ayer y con el mañana, y en consecuencia no le resulta difícil creer en los cuentos de hadas.

Los niños aprenden mucho de los eventos dramáticos de sus vidas diarias, y de la fantasía. Cuando tu hijo se inventa un escenario y una línea argumental y la llena con sus personajes ("Yo soy el papá y tú eres el bebé y tú estás enfermo"), desarrolla habilidades sociales y verbales.

A través de esto trabajará sus asuntos emocionales a medida que vuelve a recrear escenas que implican sentirse triste, contento, asustado o seguro. Imaginarse a sí mismo como un superhéroe, un caballo o un mago le hace sentirse poderoso y le enseña que es él quien está al mando: puede ser quien él quiera.

Además está practicando autodisciplina y estará creando reglas para sí mismo o para un amigo (las intrincadas reglas que los niños crean entre ellos siempre sorprenden a los adultos).

Y también desarrollará su comprensión de la causa y el efecto a medida que se imagina cómo una rana o un perro se comportarían en una situación en particular.

Quizás lo más importante de crear situaciones imaginarias y seguirlas hasta una conclusión, es que le enseña a tu hijo a pensar de forma creativa y a resolver problemas

### **Cómo la imaginación de tu hijo ayuda a fortalecer sus habilidades**

Una imaginación activa ayuda a tu hijo mucho más de lo que podrías imaginar.

**El juego como elemento socializador.**- el juego es para la mayoría de los niños una actividad solidaria, social y comunitaria. El niño expresa mejor su yo, y se proyecta en su ambiente más satisfactoriamente cuando hay otros niños igual a él. En el juego en grupo, los niños experimentan una profunda socialización.



Cuando las personalidades, los valores y lamentos se mezclan en el juego, cada niño aprende lecciones de ajustes de los que le servirán de mucho en su desarrollo posterior.

Los niños, desde bebé, se sienten atraídos por otros niños, desean estar junto a ellos y compartir sus juegos. Desde la perspectiva del desarrollo cognitivo, en los juegos los niños no solo “juegan” con sus representaciones mentales o las sugerencias por la manipulación, real o simbólica, de los objetos. También el niño debe incorporar a su actividad simbólica elementos referidos a la mente de otros niños (lo que cree que saben o piensan) con los que juega, o con los adultos. En los momentos de juego, desde que los niños son pequeñitos, se asientan las bases fundamentales del proceso de adquisición lingüística. Particularmente, tanto en la etapa pre verbal (0-18/24 meses hasta los 6 años de edad) como a partir del momento de aparición del lenguaje, la actividad lúdica se transforma en un ámbito ideal facilitador de su adaptación al contexto. El juego les acerca a su entorno, a través de situaciones sociales concretan.

- Les permite relacionarse entre sí.
- Aprenden a ser solidarios mediante la integración al grupo.
- El entorno lúdico se promueven valores.
- Aprenden a consolidar el concepto de “amistad”.
- Favorece el entendimiento de la “norma”.
- Además, es importante tener en cuenta la importancia del juego como medio para tratar la diversidad en el aula. Por tanto, podríamos concluir con la importancia del juego como “elemento socializador

## **OBJETIVO DE LOS JUEGOS**

Según los enfoques y las diferentes corrientes psicológicas, nos referimos a los siguientes objetivos de los juegos:

- **EL JUEGO ESTIMULA EL DESARROLLO FÍSICO**

En el juego el niño experimenta algunas funciones. En el nivel muy simple, promueve el desarrollo de habilidades sensorio-motrices. Los niños se pasan horas en el perfeccionamiento de tales habilidades, aumentando el nivel de dificultad para que la tarea sea un desafío cada vez mayor. Cualquiera que haya vivido con un niño de un año, recordará la incansable persistencia con que persigue la adquisición de destrezas físicas básicas. En los niños mayores a menudo pensamos que esta actividad física repetitiva constituye el aspecto central del juego, ya que resulta evidente cuando vemos a los niños, trepar o jugar a la pelota con entusiasmo, pero el desarrollo físico motor sólo representa una de las funciones del juego.

- **EL JUEGO CONTRIBUYE AL DESARROLLO DE LA MENTE**

Los juegos imaginativos son las formas más puras de pensamiento simbólico a disposición del niño pequeño y su práctica le permite al niño asimilar la realidad en términos de sus propios intereses y de su conocimiento previo del entorno. Los juegos imaginativos contribuyen poderosamente al desarrollo intelectual del niño, incluso le ofrece oportunidades de adquirir una información básica para el nuevo aprendizaje. Así tenemos que en la manipulación de bloques aprende el concepto de equivalencia, dos bloques pequeños equivalen a uno grande, o jugando con agua adquiere el conocimiento del volumen, que termina por llevarle al desarrollo de conceptos.

- **CONTRIBUCIÓN DEL JUEGO AL DESARROLLO SOCIAL**

Los juegos dramático y socio dramático, que se diferencian entre sí sobre la base de la cantidad de niños implicada en la actividad. El juego dramático implica imitación y puede jugarse en solitario, pero cuanto más avanzado es el juego socio dramático trae aparejada la comunicación verbal y la interacción con dos o más personas, así como la representación imitativa de roles, la simulación en relación con objetos, acciones y situaciones particulares.

El juego socio dramático ayuda al niño a aprender a ponerse en el lugar de otro y en consecuencia, estimula el desarrollo de la empatía y la consideración por los demás. También le ayuda a definir roles sociales: como entrar en un grupo y ser aceptado en éste, como contrapesar el poder y negociar con otros niños de tal modo que el juego satisfaga a todos.

- **EL JUEGO PARA DESARROLLAR VALORES EMOCIONALES**

El juego desarrolla los valores sociales e intelectuales, ya que se lo utiliza como un medio de expresión y como descarga afectiva. En el parvulario es fácil observar como expresan sus sentimientos. Además las presiones para que se comporte de una manera adecuada. Finalmente el juego ofrece al niño una oportunidad de lograr dominio de su medio porque es el protagonista principal y más importante. Es él quien establece las condiciones de la experiencia utilizando la imaginación y ejercitando sus iniciativas.

HERRI WALTON, (1979). La afectividad: El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo esencial para el correcto desarrollo de la personalidad.

El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas. También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos.

El juguete se convierte entonces en confidente, en soporte de una transferencia afectiva El niño y la niña tienen además necesidad de apoyarse

sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo.

En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse...) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad.

En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil.

## **CAPITULO II**

### **DEFINICIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

GALLAHUE, (1893). Entendemos por Psicomotricidad la actuación de un niño ante unas propuestas que implican el dominio de su cuerpo-motricidad-así como la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizarán estos movimientos al hacer la interiorización y la abstracción de todo este proceso global.

El aspecto psicomotriz dependerá de:

- ♣ La forma de maduración motriz en el sentido neurológico.
- ♣ La forma de desarrollarse lo que se puede llamar un sistema de referencia en el plano:
  - Rítmico
  - Constructivo espacial iniciado en la sensoria motricidad.
  - La maduración de la palabra
  - Conocimiento perceptivo
  - Elaboración de conocimientos
  - Corporal,

El niño descubre el mundo de los objetos mediante el movimiento, pero el descubrimiento de los objetos tan solo será válido cuando sea capaz de coger y dejar con voluntad, cuando haya adquirido el concepto de distancia entre él y el objeto manipulado y cuando este objeto ya no forme parte de su actividad corporal. Por consiguiente de objeto acción pasa a ser objeto experimentación.

La psicomotricidad sería el estudio de los diferentes elementos que requieren datos perceptivo-motrices, en el terreno de la representación simbólica, pasando por toda la organización corporal tanto a nivel práctico como

esquemático, así como la integración progresiva de las coordenadas temporales y espaciales de la actividad.

## **EVOLUCIÓN DE LAS FUNCIONES MOTRICES**

PIAGET, (1987). Durante su primer año de vida, el niño desarrolla con rapidez sorprendente la capacidad perceptiva y las habilidades motrices. En un período relativamente corto, tan solo un año, aquel pequeño ser que movía, sin coordinación alguna, manos, pies y ojos en la cunita, y que no era capaz siquiera de mantener erguida la cabeza, logrará coordinar los sentidos con los músculos y el cerebro para convertir los reflejos innatos en actos voluntarios dirigidos a un fin concreto. Será capaz de moverse hacia un objeto, agarrarlo y soltarlo a voluntad, sostenerse sentado, gatear, arrastrarse y, finalmente andar.

Toda adquisición nueva en el campo de la motricidad supone una reciprocidad constante con el mundo mental del infante, y por ello se habla de psicomotricidad, entendiendo que las categorías mentales que posee el bebé y son continuamente modificadas en función del progresivo dominio que adquiere de su entorno. El lactante, al nacer, se halla como tumbado de espaldas frente a una pantalla en la que aparecen y desaparecen objetos: este es su mundo. Sus sentidos están aún muy poco desarrollados. Las adquisiciones motrices de este primer año le van a permitir desplazarse desde esa "butaca de cine" que es su cunita, apreciar que el mundo tiene tres dimensiones y no sólo dos y, al final, atreverse a deambular por él, convirtiéndose en un activo protagonista de los acontecimientos de su vida.

El desarrollo de la motricidad corre, por tanto paralelo a la evolución psicológica del niño y ocupa, junto con el desarrollo afectivo un lugar privilegiado para conocer con todo detalle en este primer año, su estado general.

## **MOTRICIDAD GRUESA**

FIGELMAN, (1989). Para describir el desarrollo del movimiento del recién nacido se divide en motricidad gruesa y motricidad fina. El área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continúa con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas

Es importante hacer observar que todas esas payasadas que dejan al movimiento una entera libertad, permiten a los "tímidos" tener una osadía. La expresión afectiva libre de reglas les da alas. La división de la psicomotricidad en motricidad gruesa y fina responde a la facilidad para analizar las diferentes propuestas teniendo en cuenta si el planteamiento va dirigido a todo el cuerpo en general, tratándose de movimientos globales y amplios motricidad gruesa o va dirigido a una parte del cuerpo.

El seguimiento de la Motricidad Gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño.

La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo.

Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio...etc.

La motricidad también abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con

todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea.

Así pues, el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos.

### **LOS EJERCICIOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA SON:**

- ❖ Pedir al niño que señale, nombre y localice en su cuerpo la cabeza, frente, cabello, ojos, orejas, boca y sus elementos, nariz, mejillas y mentón; partes de su tronco, espalda, pecho, cintura, abdomen y cadera; partes de sus extremidades superiores: hombro, brazo, codo, muñeca, manos, palmas, pantorrilla, talón, pies y dedos.
- ❖ Todos estos segmentos gruesos y finos serán nombrados en cuatro momentos: en el propio cuerpo, en el de otro compañero (en parejas), en dibujos o siluetas y en su imagen frente al espejo.
- ❖ Guiar al niño para que determine cada parte y diga su funcionamiento o utilidad.
- ❖ Subir y bajar escaleras.
- ❖ Realizar un recorrido, sin salirse, sobre líneas trazadas en el piso, pueden ser líneas rectas, curvas y quebradas.



- ❖ El Docente proyectará luz con un espejo en la sombra, para que el niño trate de coger la luz, el maestro cambiará constantemente de posición; en caso de que el día estuviera nublado puede utilizarse una linterna.
- ❖ Bailar en diferentes ritmos procurando que el niño tome el ritmo de la música constantemente.
- ❖ Disponer con el Docente de Educación Física ejercicios de coordinación muscular especialmente marchas y equilibrio.
- ❖ Para ejercitar la independencia segmentaria: pida al niño que, mientras con una mano frota sobre su pupitre, con la otra realice golpes coordinados en la misma superficie.

## **COORDINACIÓN GENERAL**

AHPHER, (1992). La coordinación general es el aspecto más global y conlleva que el niño haga todos los movimientos más generales, interviniendo en ellos todas las partes del cuerpo y habiendo alcanzado esta capacidad con una armonía y soltura que variará según las edades.

Dentro de la coordinación general vamos a analizar las diferentes situaciones que la favorecen, como son:

- ✚ Movimientos parciales de las diferentes partes del cuerpo.
- ✚ Poder sentarse.
- ✚ El desplazamiento.

Impone la vida social organizada, querríamos plantear las consecuencias pedagógicas que producen en el niño la acción de seguir con una buena coordinación de movimientos una serie de sonidos dados. El niño tiene que ser capaz de repetir unos movimientos siguiendo un modelo ya dado, como puede ser la persecución de un tambor, pandereta, triángulo, chasca.

Este ritmo puede responder a referencias simples uno o dos golpes o bien más complejas. Con la educación del ritmo

- ✓ El niño interioriza unas nociones como por ejemplo: la noción de velocidad, lenta o rápida de duración sonidos más largos o más cortos intensidad sonidos más fuertes o más suaves o también la noción de intervalo silencio largo o corto.
- ✓ El niño interioriza unos puntos de referencia en el tiempo y en el espacio que son: antes y después, que preparan al niño para la adquisición de los aprendizajes de habituación como la limpieza, orden de las comidas, horarios y también aprendizajes escolares como la lectura y la escritura.
- ✓ También con esta ecuación del ritmo el niño aprende a organizar y ordenar sus propios movimientos, que hacen de él un conjunto armónico y equilibrado.
- ✓ Finalmente, al tener posibilidades de coordinar su movimiento y de seguir un ritmo, el niño tendrá la capacidad de utilizar su cuerpo como medio de expresión, ya sea en el canto o siguiendo unos movimientos al son de una música, interrelacionándose con los otros y dominando a nivel corporal y vivencial un espacio y un tiempo en el que está inmerso y que estructura nuestras actividades.

Habida cuenta de que el niño va adquiriendo unos movimientos espontáneos que le surgen como símbolo de expresividad-el balanceo, dar palmadas, patear andar a gatas lo podemos considerar como un punto de partida utilizando todos estos movimientos para trabajar el ritmo. Entre los cuatro y los cinco podrá seguir todo lo que ha trabajado con mucha más rapidez y sin vacilar. Salta sobre un solo pie, hace ejercicios de reacción e interpreta danzas populares que no sean demasiado complejas.

Eso le posibilitará que poco después pueda empezar a encontrar el ritmo en las palabras y frases. Escucha y reconoce ritmos pudiendo reproducirlos. Pueden encontrar el ritmo al dictar canciones que conozcan

## **ESQUEMA CORPORAL**

Entendemos por esquema corporal:

- ♣ La localización en uno mismo de las diversas partes del cuerpo y localizarlas en los demás.
- ♣ Tomar conciencia del eje corporal.
- ♣ Conocer sus posibilidades de movimiento, es decir, concienciar tanto la motricidad grande como la fina. Situar el propio cuerpo dentro del espacio y el tiempo. Ordenar por medio del ritmo el propio cuerpo en el tiempo y en el espacio.

## **EJE CORPORAL**

Es la comprensión de la organización del cuerpo en una distribución simétrica en referencia a un eje vertical que lo divide en dos partes iguales. La interiorización de este eje en sí y su transposición en el de los demás o de él ante el espejo, con lo que conlleva de inversión, se alcanzará a lo largo de la infancia hasta alrededor de los 14 años Piaget, Head. (1899)

Se ha de valorar la importancia de que el niño consiga esta organización de su cuerpo por su trascendencia no solamente en la propia maduración mental y de organización en el espacio, sino también por las repercusiones que tiene en el aprendizaje el escolar tanto en los aspectos básicos-lectoescritura-como en los aprendizajes más elaborados: matemática, geométrica. Es necesario pues, teniendo en cuenta el proceso de maduración de la inteligencia, ayudar al niño a que pueda consolidar toda la interiorización de este esquema corporal suyo, y que lo pueda aplicar en todas las situaciones tanto de la vida práctica como escolares.

## **LATERALIZACIÓN**

SERGIO BATARI, (1897). Creemos que antes de plantear las diferentes implicaciones de las áreas que hemos citado de la motricidad fina, se tendría

que hablar de la lateralidad, por ser éste un elemento previo al dominio motriz del niño, especialmente en lo que se refiere a la motricidad fina y de una manera especial en lo que se refiere a las manos.

El proceso de lateralización de un niño afectando en sentido inverso será pues dextrista el que tenga una dominancia hemisférica izquierda, y viceversa. Según algunas teorías, la dominancia puede no ser total, es decir, no afecta ni a todos los elementos de un lado: mano, oído, pie, sino que incluso dentro de las extremidades superiores puede haber una dominancia dextrista de mano, pero que el dominio muscular y de la fuerza sean zurdos. Es muy evidente que hay lateralidades cruzadas de mano, ojo, pie. Aquí hemos de considerar que no podemos hablar de lateralización alcanzada antes de los tres años, edad en que las criaturas aún realizan muchas acciones con una mano u otra o bien a medio realizarla cambian, sea por experimentación o por cansancio.

Ahora bien, alrededor de los tres años los niños ya se definen y van consolidando su dominio, los niños que no lo hagan los podemos ir potenciando para que realicen las acciones con la mano que mejor les vaya, pero al mismo tiempo que intenten utilizar siempre la misma para cada una de las tareas: es decir, que siempre que dibuje sea con la misma mano, que cuando como sea con la misma, ya coincida con la mano con que escribe o dibuja o no. De esta manera no nos encontramos con una falta de aprendizaje para la realización de las diferentes tareas y por tanto con una falta de dominio no por una lateralización sino por este no aprendizaje mediante una lateralización mixta.

Si el niño duda, si no manifiesta una decisión, podremos posibilitarle la definición inclinándole hacia donde tenga más facilidad; en el caso que no se defina con seguridad nos podemos decidir por la derecha, pero tiene que ser sin que haya ninguna manifestación por parte del niño y sin que esta inclinación u orientación nuestra tenga que generalizarse si no es necesario, es decir, si en las otras acciones ya hay una definición por parte del niño.

## **MOTRICIDAD FINA**

PIAGET, (1997). La coordinación motora fina es toda aquella acción que compromete el uso de las partes finas del cuerpo: manos, pies y dedos. Se refiere más a las destrezas que se tienen con dichas partes en forma individual o entre ellas, por ejemplo, recoger semillas con los dedos de la mano o pañuelos con los dedos de los pies. Referida a la coordinación de las manos persigue conseguir en ellos suficiente precisión y exactitud para posibilitar la realización de los trazos que compone la escritura

PIAGET, (1889). La coordinación viso motriz es parte de la motricidad fina, pero aquí, además de la destreza con las partes finas del cuerpo implica la coordinación de éstas con la vista. En ella se consideran habilidades como dirección, puntería y precisión. Entre algunas actividades tenemos rasgar, enhebrar, lanzar, patear, hacer rodar, etc.

¿Sabías que el realizar actividades manuales como punzar, pasar, encajar figuras, prepara las manitas de tu niño para aprender a escribir e incluso para la adquisición de futuros aprendizajes?

Cuando un niño presenta problemas en la lectoescritura, una de las causas puede ser que no se le da la importancia necesaria a la estimulación de la motricidad fina desde su primer mes de vida, la cual se refleja posteriormente en movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, apilar objetos, colorear, enhebrar, escribir, y que permiten al niño ejercitar su vista al momento de leer (seguimiento visual de izquierda a derecha, y de arriba abajo), clave para la adquisición de aprendizajes

Algo muy importante que los padres deben tener en cuenta es que el desarrollo de la motricidad fina no empieza desde los 3 años, sino desde el nacimiento, porque el bebé puede coger un objeto con toda su mano por un

acto reflejo. Posteriormente deja este reflejo para coger objetos deliberadamente, pues va dominando y coordinando sus propios movimientos, cada vez con mayor precisión.

El control de la motricidad fina es la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos. Un ejemplo de control de la motricidad fina es recoger un pequeño elemento con el dedo índice y el pulgar.

Lo opuesto a control de la motricidad fina es control de la motricidad gruesa (grande y general). Un ejemplo de control de la motricidad gruesa es agitar los brazos al saludar

Los problemas del cerebro, la médula espinal, los nervios periféricos, los músculos o las articulaciones pueden todos deteriorar el control de la motricidad fina. La dificultad para hablar, comer y escribir en personas con mal de Parkinson se debe a la pérdida del control de la motricidad fina.

El nivel de control de la motricidad fina en los niños se utiliza para determinar su edad de desarrollo. Los niños desarrollan destrezas de motricidad fina con el tiempo, al practicar y al enseñarles. Para tener control de la motricidad fina, los niños necesitan:

- Conocimiento y planeación.
- Coordinación.
- Fuerza muscular.
- Sensibilidad normal.

Las siguientes tareas pueden ocurrir sólo si el sistema nervioso madura en la forma correcta:

- Recortar formas con tijeras.
- Dibujar líneas o círculos.
- Doblar ropa.

- Sostener y escribir con un lápiz.
- Apilar bloques.
- Cerrar una cremallera.

Esos objetivos se logran, por un lado, a través de la misma evolución del niño, y, por otro, mediante distintos juegos y ejercicios, como:

- Enfilarse aros o bolas grandes en un eje.
- Encajar tuercas y tornillos, enroscar y desenroscar.
- Acertar con el extremo de un lápiz o punzón dentro de un círculo de seis a ocho centímetros trazado en un papel, o poner dentro o fuera de la caja los palillos, utilizando la pinza que se forma con los dedos, pulgar-índice. O arrugar un papel hasta hacer una bola.

## **COORDINACIÓN VISO-MANUAL**

La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen más directamente, son:

- La mano;
- La muñeca;
- El antebrazo;
- El brazo;

Es muy importante tenerlo en cuenta ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio tan reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, la pizarra y con elementos de poca precisión como la pintura de dedos. Los Más adelante podrán coger el pincel, la tiza, los dados que le permitirán unos trabajos más finos, para poder llegar a trabajar con lápiz, colores, pinceles más finos... y otras herramientas que

conlleven más dificultad en su manejo, para poder realizar unos ejercicios de precisión.

Para poder realizar adecuadamente las tareas que le pedimos, además de un dominio muscular y una coordinación en los movimientos, será necesario que el niño adquiera una coordinación viso motriz, es decir, una capacidad mediante la cual la mano (coordinación manual) es capaz de realizar unos ejercicios de acuerdo con lo que ha visto, el plasmarlos en la superficie podrá comprobar.

Ver su relación con aquellos que ha visto anteriormente. Cuando el niño haya adquirido el dominio de todos los elementos, podrá iniciar el aprendizaje de la escritura:

- ♣ Corporales (manuales)
- ♣ Instrumentales (pinceles, lápices...)
- ♣ Coordinación viso-motriz. Le permitirán unos trabajos más finos, para poder llegar a trabajar con lápiz, colores, pinceles más finos... y otras herramientas que conlleven más dificultad en su manejo, para poder realizar unos ejercicios de precisión.

Para poder realizar adecuadamente las tareas que le pedimos, además de un dominio muscular y una coordinación en los movimientos, será necesario que el niño adquiera una coordinación viso motriz, es decir, una capacidad mediante la cual la mano (coordinación manual) es capaz de realizar unos ejercicios de acuerdo con lo que ha visto, el plasmarlos en la superficie podrá comprobar.

Ver su relación con aquellos que ha visto anteriormente. Cuando el niño haya adquirido el dominio de todos los elementos, podrá iniciar el aprendizaje de la escritura:

- ♠ Corporales (manuales)
- ♠ Instrumentales (pinceles, lápices...)



♣ Coordinación viso-motriz.

Debido a que en la escuela se valora prioritariamente el aprendizaje de la lectoescritura vemos que en los programas hay muchas áreas que inciden para facilitar al niño la adquisición de este aspecto de psicomotricidad. A pesar de ello, creemos que es importante desglosar todos sus aspectos y analizarlos separadamente, viendo también el proceso para su adquisición.

Creemos, por otra parte, que muchos de los aspectos aparecen simultáneamente en el proceso de maduración del niño y que el hecho de trabajar uno de ellos no tan solo no ha de excluir el trabajo de otros, sino que se pueden complementar, aportando cada uno de ellos elementos positivos en el proceso de maduración del niño. El dominio parcial de cada uno de los elementos que componen la mano es una condición básica para que aquella pueda tener una precisión en sus respuestas. Tanto la coordinación manual como viso-manual exigen un dominio de la muñeca que permite una autonomía de la mano respecto al brazo y el tronco, un control y una independencia segmentaria así como un tono muscular.

Ahora bien, para la mayoría de las tareas además de este dominio global de la mano se necesita también un dominio de cada una de sus partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todos ellos. Podemos proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio pero tenemos que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta hacia los 10 años. Dentro del pre-escolar una mano ayudará a la otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrán empezar intentando y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los cinco años podrán intentar más acciones y un poco más de precisión.

## MOTRICIDAD FACIAL

QUEIROZL, (1895). Este es un aspecto que pocas veces entra en programaciones, debido a que no parece punto de partida para conseguir otras adquisiciones. Su importancia sin embargo es extraordinaria desde dos puntos de vista. El nivel de incidencia de las emociones y de la misma personalidad es muy claro. Así pues es un aspecto que no está sometido a un proceso evolutivo que seguirán todos los niños, sino que a partir del dominio de una parte de nuestro cuerpo será un instrumento más para comunicarnos con los que nos rodean.

Como educadores, pues, hemos de facilitar que el niño a través de su infancia domine esta parte de su cuerpo, para que pueda disponer de ella para su comunicación. Será necesario que pensemos en la globalidad de la cara tanto como en cada una de sus partes:

- ✚ Cejas o mejillas
- ✚ Ojos
- ✚ El del dominio muscular: la posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de los gestos voluntarios e involuntarios de la cara. Indudablemente, poder dominar los músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar unos movimientos que nos llevaran a poder exteriorizar unos sentimientos, emociones y manera de relacionarnos, es decir, actitudes respecto al mundo que nos rodea.

Se comenta a veces que el grado de expresión de una persona se comunica mediante los movimientos de su cuerpo y muy especialmente por la dureza, frialdad o expresividad de su cara. Podemos reflexionar en el mimo, como técnica elaborada de comunicación corporal y también facial.

## **MOTRICIDAD FONÉTICA**

ORLANDO TERRE, (1892). Todo el lenguaje oral se apoya en unos aspectos funcionales que son los que le dan cuerpo o Acto de fonación: posibilitar el paso del aire a través de los diferentes órganos Motricidad general de cada uno de los órganos: velo del paladar, lengua, labios, cuerdas vocales. O Coordinación de los diferentes movimientos. O Automatización del proceso fonético del habla Creemos, por todo ello, que es un aspecto dentro de la motricidad muy importante a estimular y a seguir de cerca para garantizar un dominio de cada uno de estos aspectos. El niño en los primeros trazos de vida, descubre las posibilidades de emitir sonidos. No tiene sin embargo la madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido ni tan siquiera la capacidad de realizarlos todos.

A iniciado ya este momento el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión correcta de las palabras. La familia y los educadores habrán de responder a esta necesidad de comunicación no solo hablándole si no también emitiendo sonidos que respondan y sean repetición de los que él ha hecho. Al repetirlo se tienen que hacer con mucha claridad vocalizando mucho, con lentitud Este método llamara la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en tantas otras áreas: el medio de aprender será imitar su entorno.

Poco a poco ira emitiendo silabas y palabras que tendrán igualmente una respuesta, especialmente cuando no se trate de tina conversación de un juego de decir cosas y aprender nuevas palabras, como hacer sonidos de animales u objetos. Hacia el año y medio el niño puede tener la madurez para iniciar un lenguaje no contendrá demasiadas palabras y las frases serán simples y habrá iniciado el proceso de lenguaje oral y en el mejor de los casos podrá hacerlo bastante rápido. Estos juegos motrices tendrán que continuar sobre todo para que el niño vaya adquiriendo un nivel de conciencia más elevado.

Entre los dos y tres años el niño tiene posibilidades de sistematizar su lenguaje, para perfeccionar la emisión de sonidos y para concienciar la estructuración de las frases y hacerlas cada vez complejas. Al final del tercer año quedarán algunos sonidos para perfeccionar y unas irregularidades gramaticales y sintácticas a consolidar. Todo el proceso de consolidación básica se realizará entre los tres y cuatro años cuando el niño puede y tendrá que hablar con una perfecta emisión de sonidos y por consiguiente con un verdadero dominio del aparato fonador. El resto del proceso de maduración lingüística y de estilo se hará a la larga en el transcurso de la escolarización y la maduración del niño

### **APTITUDES FÍSICAS**

Tal como señala A. Harrow (1896). Las aptitudes físicas son básicas para el dominio progresivo de las actividades motoras y sin su adquisición difícilmente conseguirá un buen control de los movimientos ya más especializados. Son manifestaciones funcionales de su capacidad orgánica y son necesarias para una buena estructuración del esquema corporal y una buena aceptación vivencial-sentimental del mismo. Así por ejemplo la resistencia, la fuerza, la flexibilidad, la agilidad, la velocidad, la destreza, etc.

La resistencia muscular es la capacidad de los grupos musculares para estar en función durante un rato largo de tiempo. Cada actividad pide una determinada intensidad de resistencia. Para que el niño tenga éxito en una tarea debe tener una capacidad de resistencia algo superior a la que se precisa para realizarla. La fuerza muscular es la tensión suficiente para oponerse a algo que resiste, sea un objeto, un peso. Las distintas actividades exigen diferentes grados de fuerza muscular.

AAHRED, (1988). La flexibilidad es el nivel de movimiento y extensión de las articulaciones. Se manifiesta por ejemplo en la danza y la gimnasia. La agilidad es la posibilidad de rapidez y precisión en sus movimientos. Así saber frenar y avanzar rápidamente, saber evitar un obstáculo. La velocidad es la

rapidez en la realización de un acto motor, tanto la que hace referencia al tiempo que transcurre entre el estímulo y la respuesta dada por el niño, como la que se refiere a la duración de la actividad. Todas estas aptitudes muy relacionadas con el tono muscular anteriormente descrito.

Hasta que el niño no ha conseguido los movimientos fundamentales precisos para la realización de una determinada tarea, no podemos exigir la mejora de sus aptitudes físicas. Pero si es necesario trabajar en cuanto el niño va consiguiendo sus movimientos básicos locomotores y manipulativos. Estas aptitudes físicas posibilitarán la adquisición a su vez de los movimientos especializados (Harrow 1978).

### **MOVIMIENTOS ESPECIALIZADOS**

Requieren ya un determinado grado de eficiencia y precisión para su realización. Evidentemente las diversas actividades motoras tienen grados de dificultad diferentes y progresivamente más complejos y al mismo tiempo pueden realizarse cualitativamente de forma cada vez más precisa y especializada. Así la escritura es una actividad motora especializada, más compleja que el dibujo, y ambas, el niño puede solucionarlas.

Algunos de estos movimientos son de pura adaptación al medio, otros requieren ya la utilización de un instrumento (lápiz, raqueta, pinzas...), algunos pueden precisar todo el cuerpo, otros de parte de él y deben poderse saber adaptar a diferentes espacios y ritmos, etc.

A partir de la práctica de las diversas actividades motoras que realiza cotidianamente, el niño va consiguiendo una mejor eficiencia en los mismos. Todos los aspectos descritos hasta el momento favorecen la estructuración del esquema corporal del niño, como todo un complejo que implica toda su personalidad.

## **LA MOTRICIDAD Y LA EDUCACIÓN EN EL PRIMER AÑO DE BÁSICA**

La importancia de las funciones motrices en la primera infancia se caracteriza y se hace mayor aún al tener en cuenta que los aprendizajes escolares básicos, la lectura y la escritura, son en sí mismo y fundamentalmente ejercicios psicomotores.

La base de la educación psicomotriz del infante, como ya sabemos la aporta su propio cuerpo. En éste, a través del control psicomotor, se va instaurando progresivamente el predominio de los centros superiores del cerebro sobre los inferiores. Según Lapierre y Arcoututier, la inteligencia y la afectividad dependen de lo vivido: de lo corporal y lo motor. La educación de la motricidad parte, en consecuencia, de lo experimentado a través de la actividad motora espontánea y utiliza el descubrimiento que el sujeto hace progresivamente de las nociones fundamentales y sus múltiples combinaciones, apurando todas las posibilidades de expresión simbólica y gráfica para llegar al objetivo final, el descubrimiento de la abstracción.

### **TÉCNICAS GRAFOPLÁSTICAS**

PIAGET, (1897). Las técnicas grafo-plásticas poseen un papel importante en la educación inicial, ya que es una necesidad del niño. Durante esta actividad, el niño no solo percibe, sino que además, piensa, siente y sobre todo actúa. Al pintar, modelar, dibujar, grabar, el niño reúne diversos elementos para así formar un conjunto con un nuevo significado. Durante estos procesos explora, selecciona, interpreta y reforma esos elementos. Este tipo de expresión favorece la adaptación, la confianza, seguridad en sí mismo, y permite canalizar sentimientos y emociones.

La maestra debe brindarle muchas oportunidades de expresión, y sobre todo estimularlo a su realización. Para ello, debe tener conocimiento del valor de esta actividad en el nivel; comprender las etapas evolutivas del grafismo en los niños, no pretender que el niño se encuentre en una etapa que se

corresponda con su edad cronológica (ya que es necesario tener en cuenta la influencia social, y la individualidad de cada niño, es decir, respetar su evolución); orientarlo, y no dirigirlo; conocer técnicas y materiales adecuados a cada edad; y sobre todo alentarle durante esta actividad, motivarlo a crear libremente. Es importante la variación de técnicas, ya que con ellas, se lo estimula en el desarrollo de distintas capacidades, no solo motrices, sino además ,intelectuales. Durante esta actividad, el niño se independiza del adulto, utiliza los materiales con libertad, y confianza, se expresa en sus trabajos con soltura y originalidad.

Uno de los propósitos del Jardín de Infantes es "desarrollar la aptitud para percibir la belleza y el cultivo de la libre expresión creadora. El niño de cuatro años, se encuentra en la última fase del garabateo, adjudica nombres a sus dibujos, y puede narrar pequeñas historias acerca de ellos. Intenta establecer una relación con aquello que pretende representar. Es decir, que intenta representar la figura humana en forma muy cercana a la realidad.

El niño de cinco años, perfecciona paulatinamente sus esquemas gráficos; hay una relación entre el dibujo, el pensamiento y la realidad. Según Lowenfeld, se encuentra en la etapa pre-esquemática. Dentro de algunas técnicas gráficas plásticas podemos citar las siguientes actividades las mismas que permiten un adecuado desarrollo psicomotriz en el niño.

- ✓ Pintar
- ✓ Punzar
- ✓ "Parquetry" (recorte con los dedos)
- ✓ Enhebrar
- ✓ "Gomets" colorines
- ✓ Recortar
- ✓ Moldear (barro, plastilina)
- ✓ Hacer bolas con papel de seda
- ✓ Borriones
- ✓ Dibujo

- ✓ Copia de formas
- ✓ Colorear
- ✓ Laberintos
- ✓ Pre-escritura: cenefas

Posteriormente, utilizando primero los dedos y otros instrumentos, veremos que el niño tiene que adquirir.

- Precisión en los dedos para coger
- Saber dirigir el gesto y el movimiento:
- Capacidad para hacer trazos cortos y largos:
- Saber seguir una dirección
- Posibilidad de dominar la presión y ductilidad del gesto.

## **PINTAR**

Es una actividad muy básica puesto que intervienen todos aquellos gestos que el niño tendrá que realizar a la hora de escribir. Se ha de iniciar con elementos muy amplios, pintura de las manos, para trabajar la amplitud del gesto y la coordinación del brazo respecto al espacio que se quiere pintar. Este trabajo se ha de iniciar entre el primer y segundo año.

## **PUNZAR**

Es una de las primeras actividades que implican precisión que puede realizar el niño de 2 a 3 años. Para realizar esta tarea el niño necesita un instrumento pequeño punzón y tiene que limitarse a un espacio papel, que le conduce a afinar no solamente el dominio del brazo sino también el de los dedos presión y presión del objeto, de la mano precisión de movimientos y coordinación visomotriz (seguir los límites, dibujo, línea que se le pida que pinche).

Es necesario iniciar, como veremos en los trabajos que se sugieren (de acuerdo con los procesos evolutivos del niño) un punzado en espacios muy amplios para ir delimitándola hasta llegar a la línea hacia los 3-4 años. Hacia esta edad, el niño no manifiesta dificultad para seguir la línea, aunque el



punzado no es homogéneo ni sigue con regularidad la distancia. Obtendrá el dominio pleno hacia los cuatro y cinco años ya que hasta esa edad no consigue el ritmo de trabajo, atención y resistencia al cansancio y pleno dominio de todos los movimientos. Cuando consigue este nivel el niño es capaz de punzar sobre una línea, aunque accidentalmente haya errores o Punzar dentro de las figuras Punzar habiendo un límite-zona sombreado-: el niño ya tiene que limitar más los movimientos las zonas donde no deban punzar se amplían y por consiguiente se va delimitando el trabajo del niño. El niño puede ahora entretenerse en diverso tipos de líneas que le pida poco tiempo de atención, poco cansancio y que le estimule la coordinación viso motriz, así como el dominio de la mano para seguir diferentes trayectos.

A partir de este movimiento puede seguir un dibujo que además de englobar todas las dificultades le estimulara y motivara por su contenido.

## **PARQUETRY**

Es una actividad dentro de la coordinación viso-motriz que implica movimientos digitales de pequeña amplitud en que los dedos pulgar e índice tienen un papel preponderante. Es un complemento a los movimientos prensiles:

- Trabajamos la presión
- Trabajamos el equilibrio de movimientos
- Atención
- Control muscular-inhibición.

## **ENHEBRAR**

Es una actividad dentro de la coordinación viso-motriz que pretende la coordinación del gesto con un material que excluye el espacio papel. Previamente a la actividad de enhebrar, el niño tiene que poder coger bolas,

piedras, pastas de sopa... e introducirlas en una botella o dentro de un recipiente que tenga un pequeño agujero (2 cm máximo).

Esta actividad puede realizarla el niño entre 1 y 2 años y le ayuda a guiar la mano hacia un objetivo muy reducido, a la vez que tiene que realizar al acto prensor y tener un control muscular. Hacia los 2 años, el niño pasará una cuerda de bastante dureza por bolas grandes u objetos que tengan un agujero bastante grande (mínimo 2 cm). Otra Aquí intervendrá otra dificultad que es el peso que se acumula en el extremo de la cuerda Lentamente se podrá reducir el tamaño de las bolas, el tamaño del agujero y también el grosor de la cuerda.

### **GOMETES Y COLORINES**

Esta actividad, es un sentido mecánico, está basada en el orden del punzado. El proceso a seguir es el mismo. El material da al niño otras posibilidades de descubrimiento y de enfrentarse con unas dificultades: despegar un papel, ver la parte engomada y pegarlo en el lugar que se le ha marcado.

Los colorines por su parte piden una variedad de movimientos prensores así como un nuevo material-el tablero-para aguantar en él la pieza. Por consiguiente no trabajamos aspectos diferentes sino que con otro material facilitamos nuevas situaciones, estimulantes y motivadoras, para conseguir unos movimientos determinados. Este ejercicio tiene unas posibilidades extraordinarias para trabajar seriaciones, ordenaciones, cenefas... pero ya hablaremos de ello en su momento.

### **RECORTAR**

Es una actividad que no se puede empezar antes de los tres o cuatro años, ya que el dominio muscular de la mano que implica el manejo de las tijeras no acostumbra a estar adquirido: además de este dominio existe la dificultad de las dos manos realizando dos movimientos deferentes, movimientos simultáneos, ya que mientras la mano dominante hace que se habrán y cierran las tijeras, la mano secundaria guía el papel para que el corte de las tijeras

siga la dirección señalada. El proceso de adquisición tiene que ser también como el punzado. El dominio se adquiere entre los 7-8 años.

## **MODELAR**

Esta actividad, muy deseada por los niños, tiene una base motriz muy grande. Permite al niño adquirir una fortaleza muscular de los dedos, a la vez de tener una educación del tacto y permitirle la libre expresión, con un material muy dúctil.

Tanto el barro como la plastilina le permiten realizarlo, aunque cada uno de estos materiales tiene unas características bien determinadas:

- Dureza

- Color:

- Humedad:

## **CORRUGADO**

Hacer bolas con papel de seda es una actividad motriz, encaminada básicamente a adquirir una perfección en el movimiento de los dedos. Hay muy pocas implicaciones en la realización de esta tarea y su motivación es muy limitada, aparte de endurecer la musculatura de los dedos normalmente las bolas ya hechas y lo más compactas posibles se utilizarán en dibujos murales, tapas de cajitas, etc.

Dentro de las actividades que el niño realizará con lápiz u otros instrumentos del mismo estilo, coloras, das, plastidecor, tiza, rotuladores, y que precisarán de un espacio plano, sea pizarra, papel...podemos hablar de:

## **GARABATOS**

Hacer garabatos es una actividad que no tiene un objeto por ella misma si no se considera como base de todas las actividades grafo motrices. El niño, espontáneamente a partir de un año y antes de los 20 meses, coge normalmente con toda la mano alguna de estos instrumentos y hace movimientos amplios con su brazo, sintiéndose muy satisfecho del cenefas. Esta actividad irá aumentando cada día pudiéndose constatar una evolución, puesto que la amplitud del movimiento disminuye y se adquiere un dominio prensor para poder coger el lápiz, así como un dominio de la presión para que el garabato quede marcado de una manera visible y regular: y por último la adquisición d una direccionalidad, de izquierda a derecha, de arriba abajo y giros hacia la derecha y hacia la izquierda

Durante la etapa de preescolar se tendrán en cuenta todos aquellos ejercicios que puedan conducir al niño a la adquisición de estos hábitos que le iniciarán, al dominio de la escritura. La escuela le ofrecerá pues diferentes tipos de trabajos

- Dibujo libre:
- Colorear:
- Laberintos:
- Copia de formas:
- Cenefas-pre escritura:

## **DIBUJO**

El dibujo será la continuación de la actividad de garabatear. Podemos definirlo como dibujo cuando sobrepase el puro placer motriz de garabatear y el niño dé una interpretación a aquello que ha hecho, sea real o puramente imaginativa.

La evolución del dibujo se ha de valorar en una doble vertiente

- Formal:
- Contenido

La vertiente formal nos dará el nivel de dominio que tiene el niño al realizarlo:

- Veremos el tipo de presión y prensión del lápiz:
- Veremos si aquello que él dice que ha dibujado tiene cierto parecido con lo que hay en el papel.

Valorar la evolución del dibujo, el contenido, la perfección o semejanza de lo que dibuja con la realidad, y hablar de las posibles interpretaciones que se dan al dibujo y de la personalidad del niño, es un tema que no pertenece a este trabajo y que podemos consultar en la bibliografía.

## **COLOREAR**

En este tipo de ejercicio el niño además de necesitar una coordinación viso manual, ha de tener un control muscular que le permita inhibir unos movimientos. Al principio el niño pintará con elementos dúctiles, tacs, plastidecor y en superficies amplias. A pesar de ser amplias, le será muy difícil parar el movimiento en el límite preciso del dibujo. Normalmente sobrepasará este límite. Hacia los 3-4 años ya podrá ir controlando la amplitud del movimiento pero no habrá conseguido aún una homogeneidad en el trazo que le permita colorear sin dejar zonas en blanco y sin hacer borrones en diferentes sentidos.

Esta homogeneidad del trazo la empezará a adquirir alrededor de los cuatro años y podrá conseguirla entre los 5 y los 6 años. Esta actividad es un paso claramente decisivo para conseguir el nivel de maduración que le permita iniciar un pre escritura. Para poder conseguir este trazo el niño tendrá que coger instrumentos demás precisión: lápices de colores, rotulaciones, tacs.

## **LABERINTOS**

VIGOTSKY, (1989). Es una actividad en cierta manera paralela a la de pintar así como a la de punzar. El niño tiene que tener un dominio del gesto, no de una manera puntual como en el caso de punzar, sino continuada como en el pintar y el dibujar. Además implica, si no son laberintos muy claros, una visión del espacio que ha de recorrer seleccionando el camino a seguir y dejando los caminos que no llevan a ninguna parte.

Es pues una actividad que se puede realizar como elemento de la coordinación viso-motriz, si son simples (de un solo camino), más o menos anchos según las dificultades del niño (como en el punzado), y como elemento de estructura del espacio de percepción y a la vez de coordinación viso-motriz si son complejos, precisos en este caso el niño será capaz de reproducir no solamente figuras simples si no también composiciones de dos figuras.

El resultado puede ser en cierta manera deficitario en la forma: el cuadrado parece más un rectángulo, los ángulos no son de; pero hay una corrección de las estructuras. En caso de no existir la reproducción en su momento cronológico adecuado, es necesario ver si se debe a una falta de coordinación manual entre lo que percibe y lo que reproduce.

Hacia los 4-5 años les podemos pedir cuadrados que no sean rectángulos, es decir, que sus cuatro lados sean bastante iguales y que dos o tres ángulos sean aproximadamente rectos. Realizaran también interrelaciones entre estas figuras y ya sabrán dibujar la cruz de multiplicar. Entre los 5-6 años la realización de formas geométricas simples estará consolidada: triángulos, rombos, cuadrados sobre punta. Una figura dentro de otra. Todo en un nivel no demasiado exacto pero con suficiente corrección como para estar claramente diferenciadas y para que se puedan valorar.

## **CALCAR**

Este aspecto, a nivel de dominio muscular, no representa ninguna novedad ni ninguna otra dificultad para el niño respecto a todas las implicadas en las otras áreas de la coordinación manual. Que se considere aparte es consecuencia de su exigencia del niño de una coordinación y un dominio de las dos manos, además de un elevado nivel de precisión, puesto que además del trazo que ha de hacer, está el no poder mover la muestra que está bajo la hoja con que calca y el papel con que escribe acostumbra a ser más fino de lo normal. Por otra parte el niño tiene que seguir con mucha precisión la línea que se ve no demasiado delimitada y eso le fuerza a un control mucho más estricto de los movimientos, puesto que no solamente ha de reproducir unas líneas, sino que no se puede salir en absoluto de lo que le viene dado.

Es un trabajo que no podemos presentar los más jóvenes si no que solo podemos pensar en el a partir de los 5 años.

## **METODOLOGÍA;**

### **MÉTODOS**

**CIENTÍFICO.**-"Es el conjunto de procedimientos por los cuales: se plantean los problemas científicos, y se ponen a prueba las hipótesis científicas", es decir que este método permitirá plantear los problemas existentes para nuestra investigación, partiendo desde la observación empírica del campo problemático, delimitación del mismo, escogimiento del tema, planteamiento de objetivos, fundamentación teórica, con los cuales se alcanzará los objetivos que se han planteado, es decir es el más completo de la investigación

**INDUCTIVO.**- Es un proceso analítico-sintético mediante el cual se parte del estudio de casos, hechos o fenómenos particulares para llegar al descubrimiento de un principio o ley general que los rige. Nos permitirá para la observación y delimitación del problema, para plantear sus soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares y abstraer y generalizar la información.

**DEDUCTIVO.**- Sigue un proceso sintético-analítico, es decir contrario al anterior, se presentan conceptos, principios, definiciones, leyes o normas generales, de las cuales se extraen conclusiones o consecuencias en las cuales se aplican, o se examinan casos particulares sobre las bases de las afirmaciones generales presentadas.

Permitirá la elaboración de las técnicas e instrumentos, guía de observación, tomando como base los elementos teóricos – conceptuales y empíricos del Marco Teórico sobre el juego que coadyuvará a la estructuración y ampliación del trabajo investigativo propuesto, para comprender y demostrar si el juego incide en el desarrollo psicomotriz de las niñas y niños.



**DESCRIPTIVO:** Consiste en la observación actual de hechos, fenómenos y casos. Se ubica en el presente, pero no se limita a la simple recolección y tabulación de datos, sino que procura la interpretación racional y el análisis objetivo de los mismos, con alguna finalidad que ha sido establecida previamente.

Posibilitará la observación de los hechos o fenómenos que se susciten en la realidad del hecho investigado, guiará para llegar a la interpretación y análisis racional y objetivo del problema investigado analizar como el juego incide en el desarrollo psicomotriz de los niños niñas.

**MODELO ESTADÍSTICO:** Se dedica a la descripción, visualización y resumen de datos originados a partir de los fenómenos de estudio. Los datos pueden ser resumidos numérica o gráficamente.

Facilitará organizar y graficar la información obtenida, con la aplicación de los instrumentos de investigación aplicada a los padres de familia y los niños.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

ENCUESTA elaborada y aplicada a las maestras de los niños y niñas de la escuela iscal “Pompilio Reinoso Jaramillo”, para establecer la utilización del juego y sus tipos en la jornada diaria de trabajo.

TEST DE HABILIDAD DE OZERETZKY aplicado s los niños y niñas de la escuela fiscal “Pompilio reinoso Jaramillo” para determinar el desarrollo psicomotriz.

## **POBLACIÓN A INVESTIGAR**

- El universo que se investigara serán los niños del primer año de educación básica de escuela Pompilio reinoso Jaramillo paralelo A si como los padres de familia y representantes de los educandos conforme se expone el siguiente cuadro.

### CUADRO DE POBLACIÓN

ESCUELA FISCAL POMPILIO REINOSO JARAMILLO DE LA CIUDAD DE LOJA			
PARALELO	NIÑOS	NIÑAS	MAESTRAS
A	15	5	1
<b>TOTAL</b>	15	5	21

f. CRONOGRAMA

C	2014				2015											
	Sep.	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	Mayo	Jun	Jul	Ago.	Sep.	Oct	Nov	Dic
Observación del área de estudio																
Selección de tema, aprobación y planteamiento del problema																
Elaboración del proyecto de investigación																
Presentación del proyecto para la pertinencia																
Elaboración y revisión de instrumentos de recolección de datos																
Recolección de datos																
Análisis e interpretación de datos																
Elaboración de informe final																
Presentación del informe final																
Sustentación de la Tesis																

## **g. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO**

### **RECURSOS**

#### **INSTITUCIONALES:**

- Universidad Nacional de Loja, Modalidad de Estudios a Distancia, Carreras Educativas
- Escuela fiscal Pompilio reinoso Jaramillo

#### **HUMANOS:**

- Directora de Tesis
- Padres de Familia del Centro Educativo
- Niñas y niños
- Director y asesor de investigación
  - Investigador

#### **MATERIALES:**

- Materiales para la reproducción del texto
- Aula
- Computador
- Copias
- Encuestas
- Internet
- Papel periódico

<b>DETALLES</b>	<b>VALORES</b>
Copia de material bibliográfico	100.00
Impresión del proyecto	260,00
Copias de documentos de apoyo	200,00
Material de oficina	80.00
Levantamiento definitivo de investigación	250,00
Movilización	500,00
Trámites	200,00
Imprevistos	150,00
<b>TOTAL</b>	<b>1740,00</b>

**FINANCIAMIENTO:**

El financiamiento que se utilizó en la presente investigación fue auto gestionado

## **h. BIBLIOGRAFÍA**

CANCEL-RAPELUZS (1980). La educación preescolar. Teoría y práctica. Tomo II. Editorial Cincel S, pág. 100-101

COMELLA. María de Jesús. La psicomotricidad en Preescolar. Pág. 60-96

CAMACHO, Jorge (1987). La psicología en la escuela infantil. Editorial Amaya, Madrid-España. Pág. 144-155

ESPIÑOZA HERRERA. Elizabeth. La psicomotricidad y su incidencia en la pre-lectura y pre-escritura. Pág. 203-205

MORA, Estela. Psicopedagogía Infanto-adolescente. El bebé. Editorial Cultural S: A. Pág. 164-121

BOTHWICLE, G. Hacia una Educación Creativa. Madrid, editorial

CASTILLO, Cristina, Educación Pre-escolar. Métodos, Técnicas y Organización.

GRATIOTH, Zazzo, Tratado de Psicología del Niño. La formación de la personalidad

NACK, Iranne, Primera y Segunda Infancia, Desarrollo y Educación

NOVAK, J, Gawin, B (1988).

FORERO, Martha, Desarrollo Psicomotriz, Colombia, Rezza, 2003.

GARCÍA MANZANO y otros, Biología, Psicología y Sociología del niño en edad pre-escolar, Ceac, Barcelona, 1987.

MORALES, María Luisa, Psicometría Aplicada, México, Trillas, 1985.

Ewson, Elizabeth y John. "Juguetes y Objetos para Jugar". Ediciones CEAC. Barcelona-España, 1986

Pellicciotta, Irene y otros. "El Niño y los Medios de Expresión" en, Enciclopedia Práctica Preescolar. Editorial Latina. Uruguay, 1984

ANCÍN, M.T. (1989): Cuerpo, espacio, lenguaje. Ed. Narcea. Madrid.

ARRANZ, J.D. (1995): Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria. Ed. Escuela Española. Madrid.

## WEBGRAFIA

<http://espanol.babycenter.com/a2600187/la-importancia-de-estimular-la-imaginaci%C3%B3n-de-tu-hijo#ixzz3O3M6fhJ7>

<http://espanol.babycenter.com/a900928/juegos-que-estimulan-la-imaginaci%C3%B3n-de-tu-beb%C3%A9#ixzz3O3LrDthV>

<http://espanol.babycenter.com/a2600187/la-importancia-de-estimular-la-imaginaci%C3%B3n-de-tu-hijo#ixzz3O3LzqHPY>

<http://espanol.babycenter.com/a900928/juegos-que-estimulan-la-imaginaci%C3%B3n-de-tu-beb%C3%A9#ixzz3O3Lbs7rl>

<http://espanol.babycenter.com/a900928/juegos-que-estimulan-la-imaginaci%C3%B3n-de-tu-beb%C3%A9#ixzz3O3LILlaF>

<http://www.monografias.com/trabajos/juegoafisica/juegoafisica.shtml#ixzz3O3KwGYRd>

<http://www.guiainfantil.com/blog/162/cuando-el-jugar-es-un-placer-para-los-ninos.html>

<http://www.monografias.com/trabajos81/integracion-ninos-tda-h-aulas-regulares/integracion-ninos-tda-h-aulas-regulares2.shtml>

[GUTIERREZ, R. \(1997\): El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid.](#)

[OPPENHEIM, J.F. \(1990\): Los juegos Infantiles. Ed. Martínez Roca. Barcelona.](#)

[SPENCER, Z.A. \(1976\): 150 Juegos y actividades Preescolares. Ed. CEAC. Barcelona](#)

<http://www.dianaloaiza.com/?p=201>



## i. ANEXOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

### **TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OZERETZKY**

El propósito del Test es determinar la conducta motriz, desde las reacciones posturales y movimientos generales del cuerpo hasta la más fina coordinación y control de los músculos faciales.

La aplicación de las pruebas requiere sólo materiales sencillos y fáciles de obtener, como cerillas, carretes de madera, hilo, papel, cuerda, cajas, pelotas de goma y otras cosas.

#### **TEST DIRIGIDO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL POMPILIO REINOSO JARAMILLO DEL SECTOR DE SAUCES NORTE DE LA CIUDAD DE LOJA**

Prueba para niños de 6 años

1 .El niño debe tratar de 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 pata 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, se concede tres intentos.

Tiempo: 10 segundos

Valoración

Satisfactorio: Hasta 10 segundos

No Satisfactorio: Menos de 10 Segundos

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 el tiempo fijado se hace la bolita, teniendo está cierta consistencia.

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

Valoración

Satisfactorio: Hasta 10 segundos

No Satisfactorio: Menos de 10 segundos

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 ángulo recto, el tiempo no se completa. Se permitirán dos ensayos con cada pierna.

Satisfactorio: ejercicio correctamente realizado

No satisfactorio: ejercicio incorrectamente realizado.

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

Tiempo: 15 segundos para cada mano

Valoración

Satisfactorio: hasta 15 segundos

No Satisfactorio: menos de 15 segundos

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 cerillas en la caja, se conceden dos intentos y la prueba es tomada por buena cuando en el tiempo prescrito se introduzcan cinco cerillas por lo menos.

Tiempo: 20 segundos

Valoración

Satisfactorio: hasta 20 segundos

No satisfactorio: menos de 20 segundos

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



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA  
ESCUELA FISCAL POMPILIO REINOSO JARAMILLO DEL SECTOR DE  
SAUCES NORTE DE LA CIUDAD DE LOJA**

Con la finalidad de obtener información para la investigación que se está realizando en el la escuela Fiscal “Pompilio Reinoso Jaramillo” de la Ciudad de Loja, le solicitamos De la manera más comedida dar contestación a las siguientes interrogantes.

**CUESTIONARIO**

1. ¿Utiliza usted el Juego en la Jornada Diaria de Trabajo?

Si ( ) No ( )

2. ¿Según su criterio cuál es la importancia del Juego?

Contribuir al Desarrollo Psicomotriz ( )

Estrategia de Educación Temprana ( )

Estimulas los Sentidos ( )

Proporciona Aprendizajes de la Vida ( )

3. ¿Qué tipos de Juegos utiliza en la Jornada Diaria con los niños y niñas?

Juego simbólico ( )

Juego libre ( )

Juego rincones ( )

4. ¿Con que finalidad planifica y ejecuta los juegos para los niños y niñas?

Desarrollo físico ( )

Desarrollo mental ( )

Desarrollo social ( )

Desarrollo de valores emocionales ( )

5. ¿Cree usted que el juego incide en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas?

Si ( ) No ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

## EVIDENCIA DE LA INVESTIGACIÓN



**FUENTE:** Test aplicada a los niños de la escuela fiscal "Pompilio reinoso Jaramillo"  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo



**FUENTE:** Test aplicada a los niños de la escuela fiscal "Pompilio reinoso Jaramillo"  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo



**FUENTE:** test aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo



**FUENTE:** Test aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo





**FUENTE:** Test aplicada a los niños de la escuela fiscal “Pompilio reinoso Jaramillo”  
**INVESTIGADORA:** María Soledad Rigaud Castillo



## ÍNDICE

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
ESQUEMA DE CONTENIDO.....	vii
TITULO.....	01
RESUMEN.....	02
SUMARY.....	03
INTRODUCCIÓN.....	04
REVISIÓN DE LITERATURA.....	07
MATERIALES Y MÉTODOS.....	39
RESULTADOS.....	43
DISCUSIÓN.....	65
CONCLUSIONES.....	67
RECOMENDACIONES.....	68
LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.....	69
BIBLIOGRAFÍA.....	90
ANEXOS.....	93
ÍNDICE.....	180