UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO MILITAR "CAPITÁN GIOVANNI CALLES", CANTÓN FRANCISCO DE ORELLANA, PERIODO LECTIVO 2013-2014"

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

AUTORA
FAHIR NOLAIME SEGURA RODRÍGUEZ

DIRECTOR
Lic. LUIS VALVERDE JUMBO, Mg. Sc.

Loja – Ecuador
2014

CERTIFICACIÓN

Licenciado
Luis Valverde Jumbo, Mg. Sc.
COORDINADOR DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado y revisado detenidamente y minuciosamente, durante todo su desarrollo, la tesis titulada **"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO MILITAR "CAPITÁN GIOVANNI CALLES", CANTÓN FRANCISCO DE ORELLANA, PERIODO LECTIVO 2013-2014"** de autoría de la Sra. Fahir Nolaime Segura Rodríguez, egresada de la Carrera de la Carrera de Psicología Infantil y Educación de la Modalidad de Estudios a Distancia de la Universidad Nacional de Loja.

Me cumple informarle que la misma reúne los requisitos de fondo y forma, exigidos en el Reglamento del Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, autorizo proseguir con los trámites legales pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, Septiembre del 2014

.....
Lic. Luis Valverde Jumbo, Mg. Sc.
DIERECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo; **FAHIR NOLAIME SEGURA RODRIGUEZ,** declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

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

Autora: Fahir Nolaime Segura Rodríguez

Firma: Fahir Segura R.

Cédula: 080213830-5

Fecha: Loja, Octubre del 2014

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

Yo: Fahir Nolaime Segura Rodríguez, declaro ser autora de la Tesis titulada: **"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO MILITAR "CAPITÁN GIOVANNI CALLES", CANTÓN FRANCISCO DE ORELLANA, PERIODO LECTIVO 2013-2014"** como requisito para optar el Grado de: LICENCIADA EN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA: autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.
La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la Tesis que realice un tercero.
Para Constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 21 días del mes de Octubre del dos mil catorce, firma la autora.

FIRMA: .....
AUTORA: Fahir Nolaime Segura Rodríguez
CEDULA: 080213830-5
DIRECCIÓN: Orellana, Av. Quito y Rio Curaray
CORREO ELECTRÓNICO: mifahir@gmail.com
TELÉFONO CELULAR: 0981277464

DATOS COMPLEMENTARIOS

DIRECTOR DE TESIS: Lic.Luis Valverde Jumbo, Mg. Sc.

TRIBUNAL DE GRADO:
Dr. Ángel Cabrera Achupallas Mg.Sc (Presidente del tribunal)
Dra. Carmen Alicia Aguirre Mg.Sc (Miembro del tribunal)
Dra. María Lorena Muñoz Mg.Sc (Miembro del tribunal)

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia, a los Docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, por su colaboración y eficiencia durante el proceso de formación profesional.

Al Lic. Luis Valverde Jumbo, por su acertada dirección y asesoramientos facilitados, para cumplir con éxito el presente trabajo de investigación.

Al Director, Docentes, niños y niñas del Colegio Militar Capitán Giovanni Calles" de la provincia de Orellana, por la apertura brindada para la realización del presente trabajo de investigación.

La Autora

DEDICATORIA

A Dios, por su infinita bondad.

A mi esposo, por su apoyo incondicional.

A mis hijos, por su comprensión en esta meta propuesta.

A mis queridos padres, y hermanos por su cariño.

Y mis amigos que siempre me motivaban para que siga adelante.

Fahir Nolaime

ESQUEMA DE CONTENIDOS

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

a. Título

b. Resumen (Summary)

c. Introducción

d. Revisión de Literatura

e. Materiales y Métodos

f. Resultados

g. Discusión

h. Conclusiones

i. Recomendaciones

j. Bibliografía

k. Anexos

- Proyecto de tesis
- Índice de contenidos

a. TÍTULO

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO MILITAR “CAPITÁN GIOVANNI CALLES”, CANTÓN FRANCISCO DE ORELLANA, PERIODO LECTIVO 2013 -2014”

b. RESUMEN

La presente tesis hace referencia a: **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER AÑO DE EDUCACION GENERAL BÀSICA DEL COLEGIO MILITAR “CAPITÀN GIOVANNI CALLES” PROVINCIA DE ORELLANA, PERIODO LECTIVO 2013-2014”,** y se ha estructurado de acuerdo a lo establecido en el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja.

El objetivo general que se planteó para la presente investigación fue: Establecer la importancia del Juego en el desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica del Colegio Militar “Capitán Giovanni Calles” del cantón Francisco de Orellana, periodo lectivo 2013 – 2014

La metodología utilizada para el desarrollo de esta investigación estuvo formulada por los métodos: Científico, Analítico-Sintético, Descriptivo, Inductivo-Deductivo y Modelo Estadístico, las técnicas e instrumentos fueron: La encuesta aplicada a las maestras de los niños y niñas de Preparatoria Primer año, con la finalidad de determinar la frecuencia y utilización del El Juego, en los niños y niñas. La Prueba Cualitativa de Psicomotricidad, se aplicó a los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica, con la finalidad de Evaluar el nivel psicomotriz.

En el análisis realizado de la Encuesta a las Maestras, según las preguntas 6 y 2, en la Nro. 6 ¿Con qué frecuencia utiliza el juego durante actividades de enseñanza aprendizaje?; El 67% de las maestras encuestadas afirman que ellas siempre utilizan el juego durante las actividades de enseñanza aprendizaje, el 33% afirma que a veces utiliza el juego durante el proceso de enseñanza aprendizaje, y la pregunta Nro. 2 ¿Utiliza los juegos tradicionales durante las actividades de enseñanza aprendizaje y recreación con los niños; El 67% de las maestras encuestadas manifiestan que sí utilizan los juegos tradicionales durante las actividades de enseñanza aprendizaje y recreación con los niños, y el 33% manifiesta que no utiliza los juegos en sus actividades diarias.

De los resultados que se obtuvieron de la Prueba Cualitativa De Psicomotricidad, fueron los siguientes: El 56% de los niños y niñas, cumplieron el 100% de las actividades a satisfacción, El 41%; de los niños y niñas cumplieron a satisfacción desde el 50% al 90%, mismos que se encuentran en vías de adquisición, y 3%, no ha podido desarrollar todas las áreas de desarrollo psicomotriz de acuerdo a su edad.

SUMARY

This thesis refers to: "THE GAME AND ITS IMPACT ON BASIC GENERAL EDUCASION FIRST CHICDREN PSYCHOMOTOR DEUELOPMENT, FIRST YEAR BASIC EDUCATION GENERAL “CAPITÀN GIOVANNI CALLES” SCHOOL MILITARY Orellana province, ACADEMIC YEAR 2013-2014" and is structured according to the provisions of Regulation Academic Regime of the National University of Loja.

The general objective was raised for this research was: To establish the importance of game in the.

The methodology used for the development of this research was made by the methods: Scientist, Analytical-Synthetic, Descriptive, Inductive-Deductive and Statistical Model, techniques and instruments were: The teachers survey of children from Preparatory First year, in order to determine the frequency and use of the Game in children. Qualitative Psychomotor Test was applied Basic Generic Education, children in order to evaluate the psychomotor level.

The analysis of the of Teachers, survey according to questions 6 and 2, No. 6 How often do you use the game for teaching and learning activities? 67% of the teachers surveyed said they always use the game during the teaching and learning activities, 33% said they sometimes used the game during the teaching-learning process, and the question no. 2 Use traditional games during teaching and learning activities and recreation to children; 67% of teachers surveyed say they do use traditional games during teaching and learning activities and recreation with children, and 33% do not use games on their daily activities with the children.

From the results obtained in Qualitative in Psychomotor Test were as follows: 56% of children, met 100% of the activities to the satisfaction, 41%; of children met to the satisfaction from 50% to 90%, same as are in the process of acquisition, and 3%, has not been able to develop all areas of psychomotor development according to their age.

c. INTRODUCCIÓN

La presente investigación hace referencia al estudio de: **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO MILITAR “CAPITÁN GIOVANNI CALLES”, CANTÓN FRANCISCO DE ORELLANA, PERIODO LECTIVO 2013 -2014”**

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 niño se encuentran en un periodo de transición, desde que el niño nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosear, experimentar, por lo tanto está comprobado que el juego es una actividad que el individuo proyecta sus emociones y deseos, por medio del lenguaje manifiesta su personalidad.

El juego tiene una extraordinaria importancia en la infancia, los niños se comunican a través del juego, con el expresa sus necesidades, sus deseos, estado de ánimo, se desplazan manipulan e interactúan.

Es la principal actividad infantil que impulsa al niño a soñar y explorar el mundo a investigarlo conocerlo explorarlo por todas esas curiosidades le permitirán al niño la información recibida.

El término del desarrollo psicomotriz integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial.

El desarrollo psicomotriz así definida desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. De manera general 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. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación y al perfeccionamiento profesional.

La presente investigación tuvo como objetivos específicos: Establecer la frecuencia y utilización del Juego en la jornada diaria del trabajo las maestras de Primer Año de Educación Básica del Colegio Militar “Capitán Giovanni Calles” del Cantón Francisco de Orellana, y Evaluar el Desarrollo Psicomotriz en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica del Colegio Militar “Capitán Giovanni Calles” del Cantón Francisco de Orellana. Periodo 2.013-2.014

Los métodos utilizados fueron: Científico, Analítico – Sintético, Inductivo – Deductivo y Modelo Estadístico, las Técnicas e Instrumentos utilizados fueron: La Encuesta aplicada a las maestras para determinar la frecuencia y utilización del Juego, en los niños y niñas de, Primer Año de Educación General Básica; y la Prueba Cualitativa de Psicomotricidad aplicada a los niños y niñas de, Primer Año de Educación General Básica del COLEGIO MILITAR CAPITÁN "GIOVANNI CALLES, para evaluar el nivel psicomotriz.

Posteriormente en cuanto al marco teórico se conformó de dos capítulos: El primer capítulo hace referencia a: **El Juego,** el mismo que contiene los siguientes temas: Definición, Importancia de Juego, Características del Juego, Los Juegos y el Universo Social de los Niños, La Educación y Desarrollo del Niño a través del Juego, Beneficios del Juego, El Juego y el Desarrollo Psicomotriz, Tipos de juegos y Clasificación, Juegos para el Desarrollo Psicomotriz,

El segundo capítulo trata sobre: **Desarrollo Psicomotriz,** mismo que contiene: Definición, Importancia del Desarrollo Psicomotriz en los niños, El Desarrollo Psicomotriz en los niños de 5 años de Edad, Características del desarrollo Psicomotriz de los niños de 5 años de edad, Fase de la expresividad motriz, Clasificación de la Psicomotricidad, La Psicomotricidad y el Juego, La psicomotricidad y Educación integral del niño, El Movimiento y la Educación Psicomotriz.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPÍTULO UNO

EL JUEGO

DEFINICIÓN

“El juego es un proceso metodológico que implica una planificación que involucra a niños y niñas en la acción libre de trabajar mediante el juego. Y al docente en la estructuración de los ambientes de juego para el desarrollo de las actividades educativas de los alumnos, en el diseño curricular y con todos los períodos didácticos”.

El juego es una actividad, más, que se desarrolla dentro de los centros educativos, en una estructura didáctica actual donde se torna un momento del quehacer del aula en la que los niños juegan, actúan y descubren cosas. “El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través del juego.”

Por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

Lo anterior, conlleva a que los párvulos aprendan jugando y la maestra tenga claridad de la interpelación entre el juego con la funcionalidad del trabajo. Por lo que el juego trabajo es reconocido como una valiosa herramienta para lograr aprendizajes constructivos y significativos en los cuales se manifiesta la participación creativa y expresiva de los niños y niñas.

IMPORTANCIA DEL JUEGO

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aun cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiadas para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con

Sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

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

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Es una actividad espontánea y libre, además de que el juego es el cambio para construir libremente su espíritu creador.

El juego se orienta sobre la misma práctica, de lo cual participan los roles de los personajes, donde el pequeño lo asigna.

El juego es que el niño tenga una actitud espontánea y de libertad y cuando el niño juega hace una recreación de escenas he imágenes del mundo real o fantástico.

El niño expresa una actitud en el juego que tiene necesidades psicológicas lo que le permite preparase para el futuro.

Otra cosa interesante es el grado hasta donde el niño es capaz de fantasear para llegar a la realidad a tomando en cuenta que los niños juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan. El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio. Por medio del juego el niño se socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio.

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

Cada niño trae al nacer una fuente inagotable de ganas de jugar; el calor, el frío o la lluvia no bastan para desanimar a un niño o para detenerlo en su juego porque es hora de dormir. Antes de hacer la tarea es común oírles decir: “déjame jugar un ratito más”. Es durante los primeros años cuando el juego y el trabajo se juntan con mayor precisión, y es casi imperceptible distinguir la línea que separa uno de otro.

En la edad adulta los padres —cuando tienen a sus hijos— reciben una nueva oportunidad de disfrutar momentos de juego: acompañándolos en el juego motor, en el que zarandearlos, moverlos, hacerlos dar marometas, brincar con ellos, jugar carreras, patear pelotas y revolcarse en el piso son acciones que causan gran placer a todos, chicos y grandes.

LOS JUEGOS Y EL UNIVERSO SOCIAL DE LOS NIÑOS.

Los niños de 5 años suelen formar pequeños grupos de amigos, generalmente de no más de tres miembros, su universo social continúa centrado en el ámbito de la familia, que polariza la mayor parte de sus intereses.

Es éste ámbito el pequeño se encuentra muy cómodo y feliz.

Sus intereses giran en el entorno a su madre, que suele ser la que cuida más directamente de él, y le gusta hacer cosas con ella.

Su relación con el padre es igualmente grata, y se llevará muy bien con los abuelos, si el contacto con ellos es habitual.

Los acontecimientos y las celebraciones familiares le entusiasman y suele jugar con los hermanos menores; no obstante suelen producirse con ellos episodios de disputa por los juguetes u otras situaciones menores.

La práctica con diferentes juegos con otros niños de su edad, sobre todo al aire libre proporcionan la oportunidad de realizar interesantes intercambios

LA EDUCACIÓN Y DESARROLLO DEL NIÑO A TRAVÉS DEL JUEGO

El juego y la educación van de la mano: Los educadores conocen la extensión de esta relación. El niño involucra todo en el juego, cuerpo, inteligencia y afecto. Y juega con todo lo suyo: con la mano, el cuerpo, el llanto y la risa, con la narración y la fantasía.

Se dice que para conseguir campeones hay que trabajar desde edades muy tempranas y de hecho esto se puede aplicar incluso a antes del nacimiento del niño.

A los seis meses: El niño es capaz de mantenerse sentado y posteriormente podrá levantarse, este es un ejercicio que tonifica las estructuras musculares. Con un año y gracias al proceso de crecimiento de la masa encefálica de sus fibras nerviosas adquiere tres nuevas actividades, andar, hablar y masticar

El niño nada en el líquido amniótico y de hecho un niño de veinticuatro horas puede nadar, pasado este tiempo el niño comienza a experimentar el miedo

por lo que se hunde perdiendo su capacidad natatoria. Por lo tanto la natación es el ejercicio potencial primero del niño.

A los dos años: aparece el juego espontáneo. El cual, cuando se produce en el marco familiar suele ser individual, pero no deja de ser vital. El niño juega con lo que tiene a su alcance y donde esté. Pese a la espontaneidad de estos juegos pueden tener una finalidad dirigida para favorecer el desarrollo de la inteligencia y de la adaptación. En este año se perfecciona el hablar y andar.

A los tres años: se produce una importante actividad física la cual se debe dejar interrumpir de forma voluntaria. El niño tiende a repetir lo aprendido hasta conseguir su dominio. Más tarde y tras incorporar el nuevo aprendizaje al sistema psicomotor, lo emplea en nuevas combinaciones más complejas.

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

BENEFICIOS DEL JUEGO

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto.
- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.
- Aprende a conocerse a sí mismo, descubre su cuerpo y sus propios intereses.
- Estimula el desarrollo de la imaginación, el asombro, la creatividad, la alegría a descubrir sensaciones nuevas.
- Despierta el interés por explorar y conocer el mundo que los rodea. Estimula la invención y la investigación.
- Estimula la motricidad fina y gruesa.
- Apoya en el desarrolla del lenguaje.
- Aprende el manejo de reglas, a esperar, a respetar turnos, vivir en colectividad.

- Es un proceso de aprendizaje en el que expresan y aprenden mediante actividades de ejercitación y placer.
- Se relaciona con los demás.
- Desarrolla vínculos afectivos.

EL JUEGO Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar, desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea.

Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el

TIPOS DE JUEGOS Y CLASIFICACIÓN

Juegos Psicomotores: tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos participes de sus juegos. Se pueden encontrar:

Los juegos de conocimiento corporal (Saltos, desequilibrios/ equilibrios, caídas, balanceos, giros, rodar, destruir)

Los juegos motores (esconderse, golpear, llenar/vaciar, reunir/separar, arrastrarse, hacer puntería o encestar)

Los juegos sensoriales.

Los juegos de condición física (salta de bloque en bloque poniendo a prueba su equilibrio y pericia, “Aitziber”)

Los juegos manipulativas, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.

El juego exploratorio o de descubrimiento.

Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

Juegos Sociales: La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a si socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

Juegos afectivos – emocionales: Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y

dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo.

Juegos Cognitivos: Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo de capacidades del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

Juegos con carga simbólica. Un perro y su dueño, tiendas, comiditas, papás mamás, médicos, casitas, superhéroes, etc.

CAPÍTULO DOS

DESARROLLO PSICOMOTRIZ

DEFINICIÓN

El término del desarrollo psicomotriz integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial.

El desarrollo psicomotriz así definida desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. De manera general 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.

El objetivo del juego en el desarrollo psicomotriz de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto.

Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación y al perfeccionamiento profesional.

Según Gabriela Núñez y Fernández Vidal (1994): "el desarrollo motriz 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. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno".

Para Muniáin (1997): "La psicomotricidad es una disciplina educativa/reeducativa/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, 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".

IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS

Se trata de que el niño viva con placer las acciones que desarrolla durante el juego libre. Esto se logra en un espacio habilitado especialmente para ello (el aula de psicomotricidad); en el que el niño puede ser él mismo (experimentarse, valerse, conocerse, sentirse, mostrarse, decirse, etcétera), aceptando unas mínimas normas de seguridad que ayudarán a su desarrollo cognitivo y motriz bajo un ambiente seguro para él y sus compañeros. En la práctica psicomotriz se tratan el cuerpo, las emociones, el pensamiento y los conflictos psicológicos, todo ello a través de las acciones de los niños: de sus juegos, de sus construcciones, simbolizaciones y de la forma especial de cada uno de ellos de relacionarse con los objetos y los otros. Con las sesiones de psicomotricidad se pretende que el niño llegue a gestionar de forma autónoma sus acciones de relación en una transformación del placer de hacer al placer de pensar.

EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD

A los cinco años casi todos los niños prefieren las actividades al aire libre, antes de jugar en una habitación. Parece que su energía no tiene límites y, cuando se cree que está cansado, en pocos minutos recuperan toda la vitalidad.

Dominan el control psicomotor primario, que es el que depende de los grandes músculos, y dedican su tiempo a patinar, montar en triciclos, saltar,

trepar, correr y nadar. Saben andar hacia atrás y correr de puntillas. Suben y bajan cómodamente las escaleras alternando los pies. Pueden dar volteretas y caminar sobre la barra de equilibrio

CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD

- Ahora el niño de 5 años puede dibujar diagramas con 6 formas básicas- círculos, cuadrados o rectángulos, triángulos cruces, equis y formas extrañas.
- Logran grandes progresos en la destreza de los músculos gruesos.
- El niño puede caminar en línea recta.
- Puede caminar en un círculo pintado con tiza en el campo de juegos.
- Logra correr al estilo de los adultos, firme y rápidamente.
- La habilidad de lanzamiento del niño se está desarrollando.
- Puede jugar a meter aros en una estaca que está a 5 pies de distancia.
- Empieza cambiar su punto de equilibrio dando un paso hacia delante y manteniendo la estabilidad después del lanzamiento.
- Mayor coordinación de ojos _ manos.
- Empieza cambiar su punto de equilibrio dando un paso hacia delante y manteniendo la estabilidad después del lanzamiento.
- Puede cortar con tijeras a lo largo de una línea.

- Dibuja a una persona, hace diseños, garabatea y pliega un papel en forma de un triángulo.
- Puede ensartar cuentas en un hilo, bastante bien; controlar el lápiz, copiar un cuadrado y mostrar preferencia para usar una de las manos una y otra vez.

CLASIFICACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD

Esquema Corporal

Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo.

El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

La Lateralidad

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de

lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

Equilibrio

Conjunto de reacciones del individuo a la fuerza de la gravedad, es decir, a su adaptación a las necesidades de la posición y los reflejos de equilibración que son el resultado de sensaciones propioceptivas que provienen esencialmente de sensaciones propioceptivas que provienen esencialmente de sensaciones en plantares, cenestésicas, laberínticas.

Referirse al equilibrio del ser humano remite a la concepción global de las relaciones ser-mundo. El "equilibrio-postural-humano" es el resultado de distintas integraciones sensorio-perceptivo-motrices que (al menos en una buena medida) conducen al aprendizaje en general y al aprendizaje propio de la especie humana en particular, y que, a su vez, puede convertirse, si existen fallos, en obstáculo más o menos importante, más o menos significativo, para esos logros.

El sentido del equilibrio o capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio, se consigue a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. El equilibrio es un estado por el cual una persona, puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistiéndola.

El equilibrio requiere de la integración de dos estructuras complejas:

El propio cuerpo y su relación espacial.

Estructuración Espacio-Temporal

Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

En orden de complejidad creciente, los aspectos cuya percepción es necesaria para el desarrollo espacio-temporal pueden clasificar en:

Direcciones: Permiten al individua comprender el espacio inmediato, para ubicar, ordenar y planificar sus actos perceptivos y motores en el, las direcciones básicas son: adelante-atrás, arriba-abajo, izquierda-derecha. Sobre esta aparecen combinaciones: las diagonales.

La percepción de estos elementos direccionales, comienzan por el propio cuerpo, cuando el individuo conoce una diferencia escencial entre su pecho y su espalda, su cabeza y sus pies, su lado izquierdo y derecho. (dentro del esquema corporal) y luego se proyecta fuera del cuerpo.

Relaciones: Implican una actividad comparativa a nivel cerebral con respecto a lo que se percibe.

Existen relaciones como: cerca, lejos, encima, debajo, grande, pequeño, delante, detrás, a la izquierda, a la derecha, abajo, ancho, estrecho (en espacios libres), grueso, delgado (en cuerpos sólidos), llenos, vacíos (en espacios libres susceptibles), de ser ocupado por un elemento natural como agua o arena.

Tiempo-Ritmo

Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido.

Regulación: los movimientos con la repetición, se afinan y se vuelven rítmicos, esta autorización es básica para toda adquisición motriz. Ejemplo: El niño se balancea sobre los pies y el adulto lo acompaña con música.

Adaptación a un ritmo: La capacidad de adaptar el movimiento a un ritmo se logra primero con las manos y después con los movimientos locomotores. MARTHA ROSO, (Enciclopedia Para Educación Preescolar-Desarrollo psicomotriz.2003)

Motricidad

Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Así mismo la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc.

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

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

La Motricidad puede clasificarse en Motricidad Fina y Motricidad Gruesa.

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

Ahora enfocándonos específicamente en la motricidad fina en la escritura, se describe así: La movilidad de los dedos es muy similar a la natural, por ello es posible que la persona realice actividades que requieren motricidad fina, incluyendo la escritura, ya que el movimiento para realizar trazos precisos parte del movimiento del hombro

La escritura manuscrita constituye una modalidad de lenguaje que debe ser laboriosamente aprendida en sus etapas iniciales y que, una vez automatizada, pasa a constituir un medio de expresión y desarrollo personal. También constituye un eficiente mediador del aprendizaje que facilita al alumno la organización, retención y recuperación de la información.

Habilidades de motricidad fina

La motricidad fina incluye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos. El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero a un paso desigual que se caracteriza por progresos acelerados y en otras ocasiones, frustrantes retrasos que son inofensivos. (**BLÁZQUEZ**, Domingo y Emilio Ortega. La actividad motriz en el niño de 3 a 6años. España. Editorial Cincel. 2001)

LA PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar, desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea. Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse

físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos.

LA PSICOMOTRICIDAD Y EDUCACION INTEGRAL DEL NIÑO

Los especialistas en psicopedagogía saben que para que el niño pueda acceder fácilmente a los conocimientos matemáticos y a los procesos de lectura y escritura es necesario que haya alcanzado un nivel de desarrollo motriz así como un estado psicológico favorable u óptimo.

Para aplicar la psicomotricidad hacemos uso del juego, a través de éste, podemos utilizar estrategias que permitan adquirir nociones de organización espacio-temporal, una adecuada lateralización y coordinación, además de ello sabemos que para el aprendizaje de la escritura es necesario la independización segmentaria de partes del cuerpo como los hombros, brazos, codos, muñecas y dedos; pues todos ellos intervienen en el acto de escribir. (**FONSECA**, V. Da. Reflexiones sobre el desarrollo psicobiológico del niño. Infancia y aprendizaje. 2001)

El desarrollo del niño merece una especial atención, sobre todo si tenemos en cuenta que lo que primero desarrolla son las habilidades motrices gruesas para luego desarrolla la coordinación motor fina, es decir que con la

ayuda de la psicomotricidad el niño podrá primero aprenderá a desarrollar el control de su propio cuerpo para aprender a voltear, sentarse, gatear, caminar, correr, etc., y luego con la ayuda de padres, profesores y materiales oportunos el niño empezará a trabajar la motricidad fina, podrá coger objetos pequeños, realizar ejercicios de punzado, enhebrado, pintado para luego iniciar la escritura y otras destrezas motrices, habilidades artísticas e intelectuales, necesaria en todo momento; los médicos, ingenieros, artistas; necesitan utilizar destrezas motrices finas, necesitan utilizar eficientemente sus manos.

La psicomotricidad permite al niño desarrollar destrezas motoras gruesas y finas, además de lograr un adecuado control postural, de lograr la orientación espacial, esquema e imagen corporal.

Todo ello es la base de la educación integral del niño, comprende el área académica, los prerrequisitos para los conocimientos matemáticos, la lectura, escritura así como el área emocional, ya que todo aprendizaje es óptimo si se encuentra en un marco afectivo favorable o si el niño cuenta con un adecuado estado psicológico

EL MOVIMIENTO Y LA EDUCACION PSICOMOTRIZ

La psicomotricidad permite el desarrollo integral del niño a través de la interacción del cuerpo con el medio externo; de esta manera el movimiento y

la persona se relacionan y activan para llevar al niño a un desarrollo total y al equilibrio en sus dimensiones: motriz, afectiva, cognitiva y social.

La psicomotricidad busca desarrollar las capacidades motrices del bebe a través de la exploración del cuerpo y la interacción con el medio ambiente. La educación psicomotriz, según Pierre Vayer permite lograr en el niño:

A. El desarrollo corporal (motriz), relacionado al control del movimiento en sí mismo.

Desarrollo mental (cognitivo), un buen control motor permite la adquisición de nociones básicas.

Desarrollo emocional (social y afectivo), un niño que puede moverse y descubrir el mundo es un niño bien adaptado y feliz.

VAYER, plantea que la educación psicomotriz debe ser pensada en función al niño, es decir, a su edad, a sus intereses, a sus necesidades y no en función a objetivos técnicos específicos (como aprender a leer), ni en función a postulados (teoría no directiva) ni en función a ciertas tradiciones.

LAGACHE, establece tres nociones esenciales para la educación psicomotriz que intervienen en el desarrollo logrando la interiorización del esquema corporal. (DURIVAGE, JOHANNE. Educación y Psicomotricidad. México. Editorial Trillad.2003)

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MÉTODOS:

CIENTÍFICO.- Estuvo presente en todo el proceso investigativo, desde el planteamiento del problema, revisión bibliográfica para establecer los referentes teóricos, analizar resultados, hasta arribar a conclusiones y recomendaciones.

INDUCTIVO-DEDUCTIVO.- A través de estos métodos se pudo definir aspectos particulares para llegar al descubrimiento de un principio o ley general, y obtener información sobre los efectos y las causas de los hechos investigados, se lo hizo a través de la aplicación de una encuesta, a fin de poder determinar la Frecuencia y utilización del Juego en el desarrollo de la psicomotricidad y ejecutar el diagnóstico del objeto de estudio para analizar a nivel general las necesidades de la misma, así como de la observación directa del entorno en el que se desarrollan las actividades académicas, que permitieron estimar y definir aspectos específicos para el análisis de la incidencia del Juego en el desarrollo de La psicomotricidad.

ANALÍTICO-SINTÉTICO.- Estos métodos permitieron desarrollar un análisis cualitativo y cuantitativo mediante un proceso cognoscitivo que consistió en descomponer el objeto de estudio, separando cada una de las partes de los resultados obtenidos en la investigación y la descomposición de las variables de la hipótesis para estudiarlas, analizarlas y sintetizarlas en forma individual

como es el diagnostico relacionado con las beneficios que brinda la aplicación Juego en el desarrollo de la Psicomotricidad.

MODELO ESTADÍSTICO.- Este método sirvió para determinar una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación. Y para organizar, tabular e interpretar los resultados del trabajo de campo mediante la representación de datos, tablas, cuadros, gráficos y otros, que faciliten la comprensión de la información presentada.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

LA ENCUESTA: Se aplicó a las Maestras para determinar la frecuencia y utilización del El Juego, en los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica del COLEGIO MILITAR CAPITÁN "GIOVANNI CALLES, Cantón Francisco de Orellana periodo lectivo 2013-2014

PRUEBA CUALITATIVA DE PSICOMOTRICIDAD, se aplicó a los niños y niñas de, Primer Año de Educación General Básica del COLEGIO MILITAR CAPITÁN "GIOVANNI CALLES, para Evaluar el nivel psicomotriz.

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población que será investigada se detalla a continuación:

COLEGIO MILITAR CAPITÁN "GIOVANNI CALLES"				
Paralelos	Femenino	Masculino	Maestras	TOTAL
A	13	11	1	24
B	11	13	1	24
C	14	9	1	23
TOTAL	38	33	3	74

Fuente: Registro de matrícula de los Niños **COLEGIO** MILITAR CAPITÁN "GIOVANNI CALLES
Autora: Fahir Nolaime Segura Rodríguez

f. RESULTADOS

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DE LOS NIÑÓS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO MILITAR CAPITAN "GIOVANNI CALLES" CON EL OBJETIVO DE DETERMINAR LA FRECUENCIA Y UTILIZACIÓN DEL JUEGO EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO.

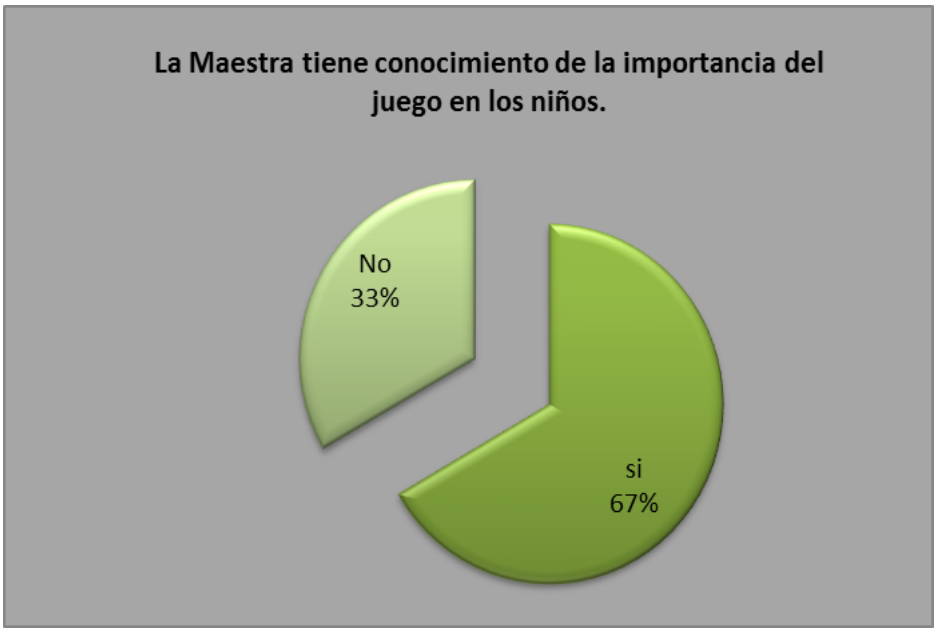
1. ¿Tiene conocimiento de la importancia del juego en los niños?

CUADRO N° 1

INDICADORES	f	%
Si	2	67%
No	1	33%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las Maestras de los niños de preparatoria, Primer Grado
Elaboración: Fahir Segura

GRÁFICO N° 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Mediante esta pregunta los Srs. Docentes en un 67% expresan que si tienen conocimientos de la importancia del juego en los niños mientras que el 33% manifiesta que no tiene conocimiento de la importancia del juego en los niños.

El juego es la actividad primordial de la niñez y a la vez espontánea y placentera, es una de las principales forma de la relación con el niño consigo mismo, con los demás y con los objetos que los rodea; "Travesear", es la puesta marcha del juego; encierra como como único objetivo placer. Dentro de la pedagogía del juego es el desarrollo físico, espiritual, social del niño a la vez que crea a un entretenimiento.

2. ¿Utiliza los juegos tradicionales durante las actividades de enseñanza aprendizaje y recreación con los niños?

CUADRO N° 2

INDICADORES	f	%
Si	2	67%
No	1	33%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las Maestras de los niños de preparatoria, Primer Grado
Elaboración: Fahir Segura

GRÁFICO N° 2

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Para esta investigación se ha encuestado a las 3 maestra que trabajan como párvulos en el colegio militar y el 67% de las maestras encuestadas afirman que utilizan los juegos tradicionales durante las actividades de enseñanza aprendizaje y recreación con los niños, y el 33% dice que no utiliza los juegos en sus actividades.

Las actividades del juego se realizan frecuentemente con los niños, les permite ejercitar su organismo, aprenden a regular y acordinar su musculatura, los movimientos, pero además estimula la inteligencia y las emociones, por eso el juego tiene que ser entretenido, divertido, para que sea espontáneamente admitido. Con el juego los niños obtienen experiencias al conocerse a sí mismo y al mundo que los rodea, asimilan hacer inteligente, y a demostrar escenarios reales o irreales que les cederán allegar al mundo de los grandes.

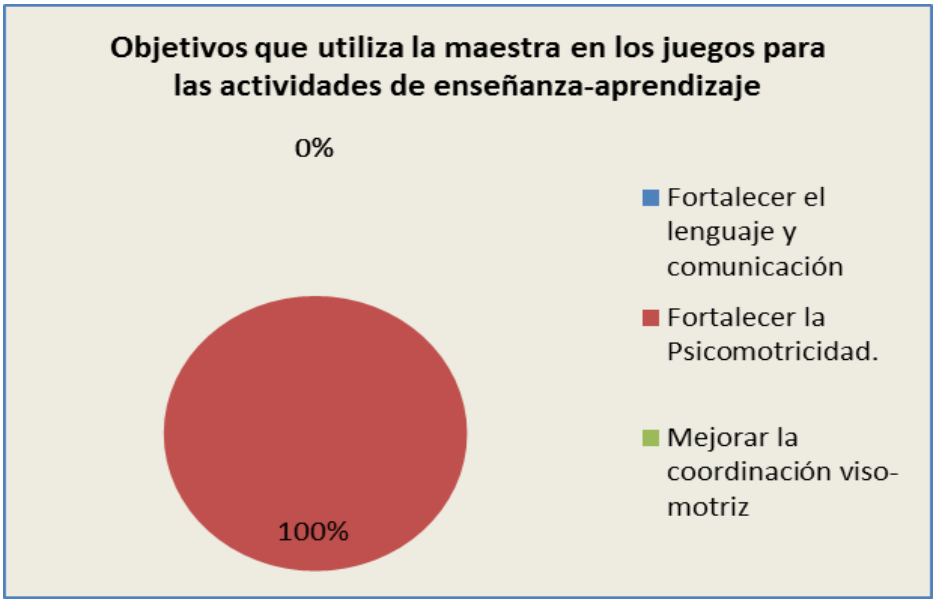
3. **¿Con qué objetivos utiliza los juegos en las actividades de enseñanza-aprendizaje?**

CUADRO N° 3

INDICADORES	f	%
Fortalecer el lenguaje y comunicación	0	0%
Fortalecer la Psicomotricidad.	3	100%
Mejorar la coordinación viso-motriz	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las Maestras de los niños de preparatoria, Primer Grado
Elaboración: Fahir Segura

GRÁFICO N° 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

4. Se ha podido determinar que las maestras tienen claro los objetivos para utilizar los juegos en las actividades de enseñanza-aprendizaje.

El 100% de las maestras encuestadas afirman que el objetivo de la utilización de los juegos en las actividades de enseñanza-aprendizaje son para fortalecer la psicomotricidad en el proceso de enseñanza aprendizaje. Los juegos son sustanciales recursos para convertirlo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, porque permiten trabajar diferentes habilidades con los estudiantes, además el uso del juego en clase hace motivar y disminuir la ansiedad, inseguridad y el miedo de la participación de las actividades diarias, de forma espontánea y autónoma.

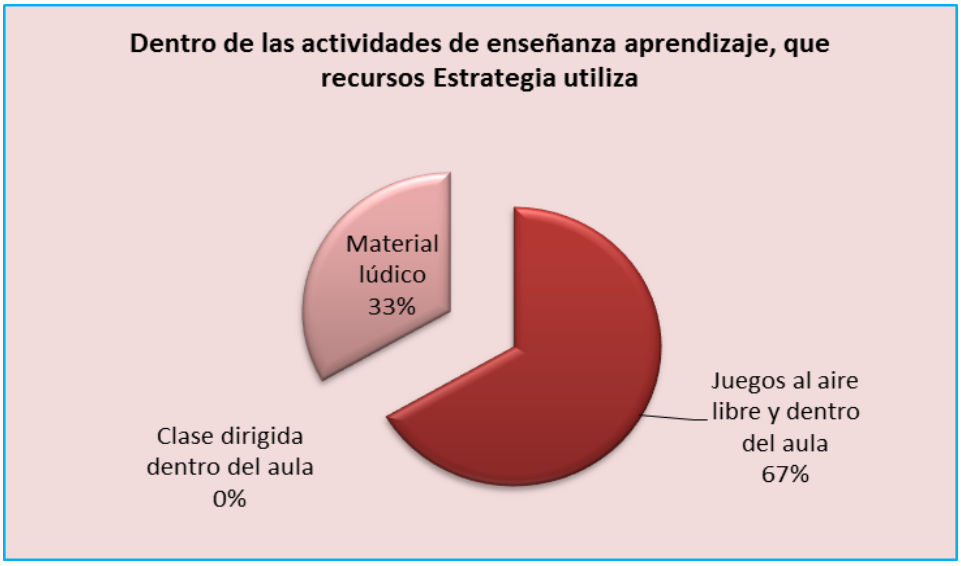
5. ¿Dentro de las actividades de enseñanza aprendizaje, que recursos o estrategia utiliza?

CUADRO N° 4

INDICADORES	f	%
Juegos al aire libre y dentro del aula	2	67%
Clase dirigida dentro del aula	0	0%
Material lúdico	1	33%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las Maestras de los niños de preparatoria, Primer Grado
Elaboración: Fahir Segura

GRÁFICO N° 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67% de las maestras encuestadas afirman que utilizan los recursos y estrategias en las actividades de enseñanza y aprendizaje, utilizan los juegos dentro del aula y fuera del mismo. El 33% utiliza el material lúdico como estrategias de aprendizaje, de esta manera fortalecen las actividades de enseñanza-aprendizaje.

La ventaja de este tipo de actividades es que permite obtener un gran número de ideas, los educandos presentan sus opiniones de forma sencillas puede ayudar a los estudiantes a identificar y organizar imágenes, que le permite desarrollar la capacidad de expresarse de forma clara y concisa.

Esto le enseña a reflexionar sobre la mismas y los hacen consistentes de su propio aprendizaje.

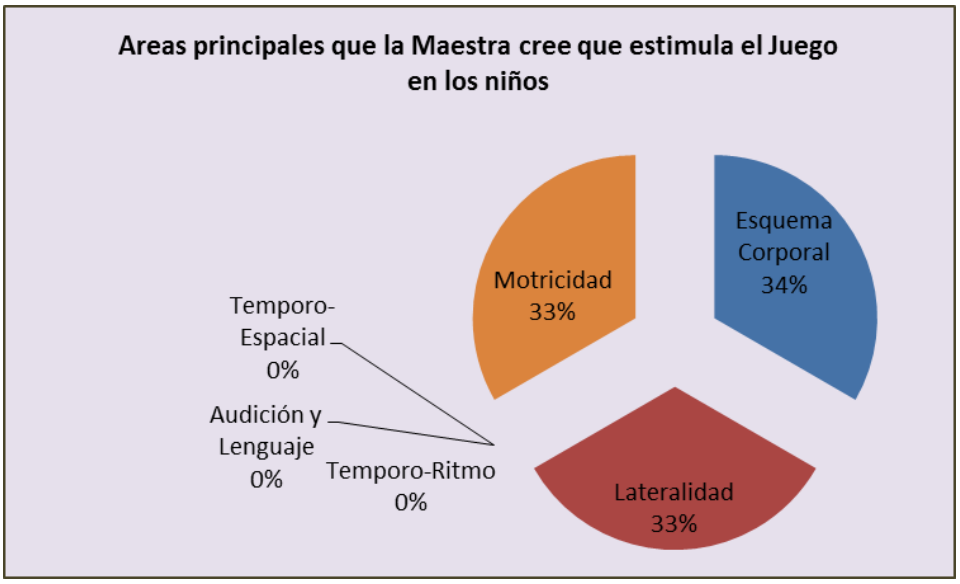
6. **¿Qué áreas principales cree que estimula el Juego en los niños?**

CUADRO N° 5

INDICADORES	f	%
Esquema Corporal	1	33%
Lateralidad	1	33%
Audición y Lenguaje	0	0%
Temporo-Espacial	0	0%
Temporo-Ritmo	0	0%
Motricidad	1	33%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las Maestras de los niños de preparatoria, Primer Grado
Elaboración: Fahir Segura

GRÁFICO N° 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 34% de las maestras encuestadas afirman que el área principal que cree que estimula el Juego en los niños es el Esquema Corporal, por que el ser humano es corporal por naturaleza y es utilizado en jornada diaria de trabajo y le permite que el niño exprese necesidades y emociones, usa su cuerpo como medio de comunicación que también es utilizado para realizar gesto y movimientos.

El 33% manifiesta que el juego estimula el área de la Motricidad,

(Coordinación óculo-manual, fonética etc.) Este término se refiere al control de proceso que se desarrolla después de la maduración del sistema neurológico. El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo.

Y el 33% afirma que el juego estimula la lateralidad en los niños y niñas.

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

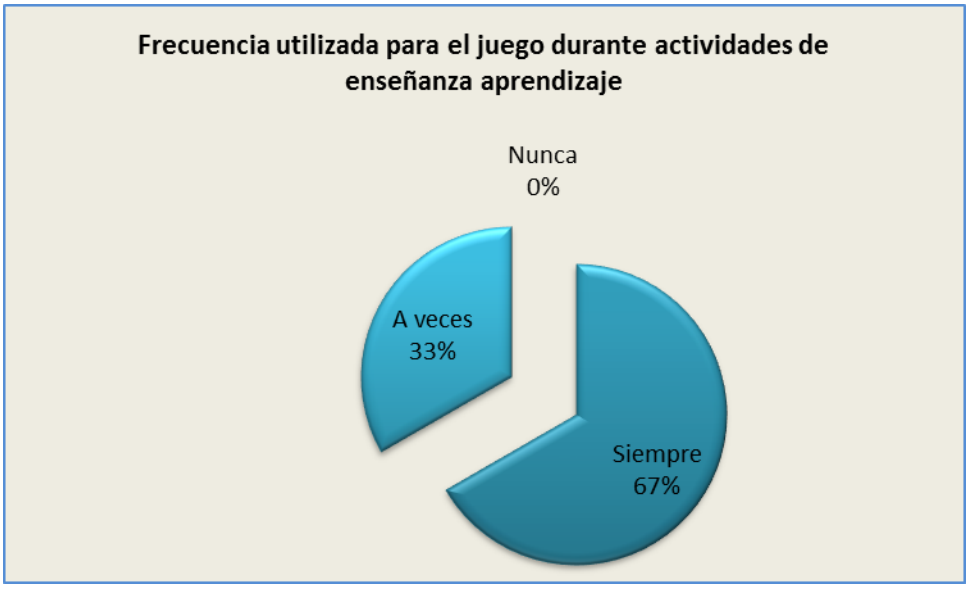
7. **¿Con qué frecuencia utiliza el juego durante actividades de enseñanza aprendizaje?**

CUADRO N° 6

INDICADORES	f	%
Siempre	2	67%
A veces	1	33%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las Maestras de los niños de preparatoria, Primer Grado
Elaboración: Fahir Segura

GRÁFICO N° 6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67% de las maestras encuestadas afirman que ellas siempre utilizan el juego durante las actividades de enseñanza aprendizaje, el 33% afirma que a veces utiliza el juego durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las actividades de Juego que se realizan frecuentemente con los niños, que les permiten ejercitar su cuerpo en crecimiento, aprenden a controlar y coordinar sus músculos, el juego posee un objetivo educativo que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los estudiantes un juego incluye momentos vividos para el logros de objetivos de enseñanza y aprendizaje.

Todo ellos con el fin de generar un aprendizaje afectivo a través de la diversión.

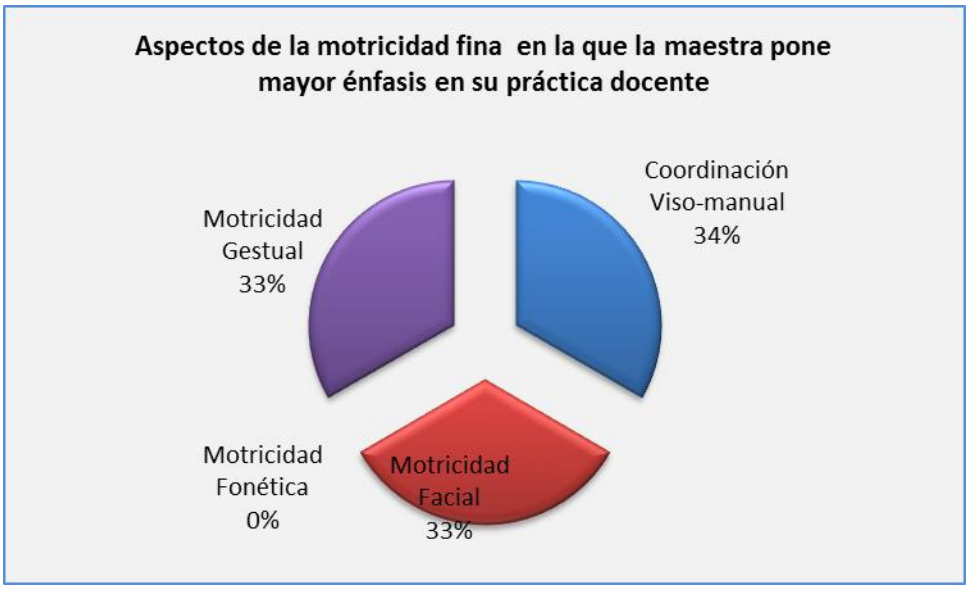
8. ¿En qué aspectos de la motricidad fina pone mayor énfasis en su práctica docente?

CUADRO N° 7

INDICADORES	f	%
Coordinación Viso-manual	1	33%
Motricidad Facial	1	33%
Motricidad Fonética	0	0%
Motricidad Gestual	1	33%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las Maestras de los niños de preparatoria, Primer Grado
Elaboración: Fahir Segura

GRÁFICO N° 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 34% de las maestras encuestadas afirman que los aspectos de la motricidad fina en la que pone mayor énfasis en su práctica diaria son en la coordinación viso-manual, se refiere a todas esas acciones del niño realizado básicamente con sus manos. El 33% manifiesta que le pone mayor énfasis a la motricidad facial, ya que este aspecto es de suma importancia porque tiene dos adquisiciones, como el dominio muscular y la posibilidades de comunicación el poder dominar los musculo de la cara y que respondan a nuestra voluntad llevan a poder exteriorizar unos sentimientos, emociones y manera de relacionarnos respecto al mundo que nos rodea. Y el 33% a la Motricidad gestual. Para la mayoría de los trabajos además del dominio global de las manos igualmente se requiere el dominio de cada una de las partes.

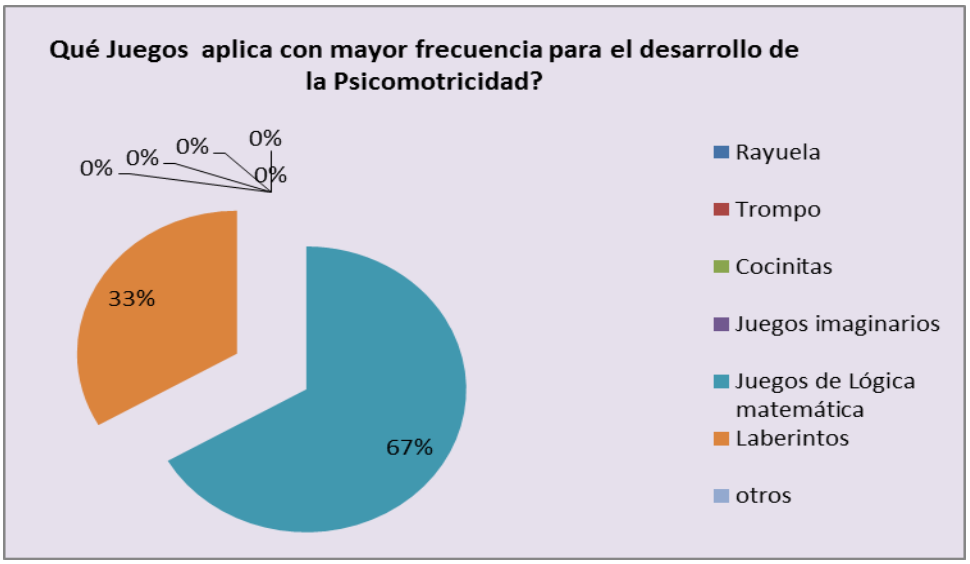
9. **¿Qué juegos aplica con mayor frecuencia para el desarrollo de la Psicomotricidad?**

CUADRO N° 8

INDICADORES	f	%
Rayuela	0	0%
Trompo	0	0%
Cocinitas	0	0%
Juegos imaginarios	0	0%
Juegos de Lógica matemática	2	67%
Laberintos	1	33%
Otros	0	0%
TOTAL	**3**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada a las Maestras de los niños de preparatoria, Primer Grado
Elaboración: Fahir Segura

GRÁFICO N° 8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67% de las maestras encuestadas afirman que aplican con mayor frecuencia los juegos de lógica matemática para el desarrollo de la psicomotricidad, fundamentalmente en torno a si mismo se utiliza sus reflejos y actividades en los juegos simbólico, a los problemas mentales de respuesta rápida. Y el 33% aplican con mayor frecuencia los juegos de laberintos en los niños y niñas para desarrollar la psicomotricidad. Porque puede ser empleado como juego recreativo para su beneficio y sirven para detectar la rapidez y precisión del aprendizaje.

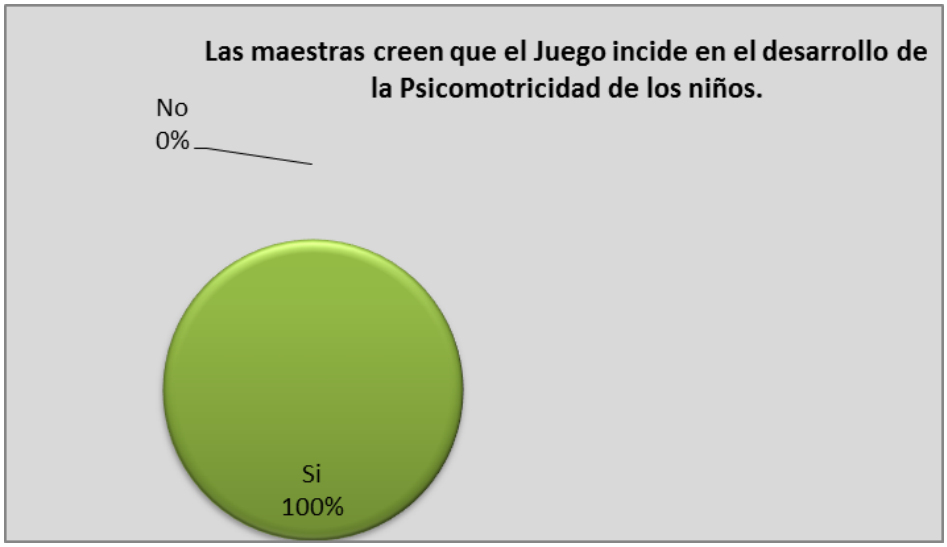
10. ¿Cree usted que el Juego incide en el desarrollo de la Psicomotricidad de los niños?

CUADRO N° 9

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

Fuente: Encuesta aplicada a las Maestras de los niños de preparatoria, Primer Grado
Elaboración: Fahir Segura

GRÁFICO N° 9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas afirman que el juego incide en el desarrollo de la psicomotricidad. Porque si educamos al niño a través del juego se piensa fundamental un juego bien orientado es de grande provechos, el niño jugando se pone en contacto con las cosas y aprende, el juego marca la etapa de crecimiento de los niños, el niño necesita hora para sus creaciones y para su fantasía. El niño explora el mundo que lo rodea, ellos aunque tenga compañeros de juegos reales, imaginarios no será raro ver hablar cuando están jugando.

RESULTADOS DE LA PRUEBA CUALITATIVA DE HABILIDADES DE PSICOMOTRICIDAD DIRIGIDA LOS NIÑÓS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO MILITAR CAPITAN "GIOVANNI CALLES" CON EL OBJETIVO DE EVALUAR EL NIVEL PSICOMOTRIZ.

Láminas de evaluación:

1.- Evaluación área Esquema Corporal**.**

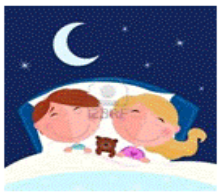
1.1

1.2

2.- Evaluación área Orientación Temporo – Espacial

2.1

2.2



2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8

3.- Evaluación área Tiempo-Ritmo

1. 000

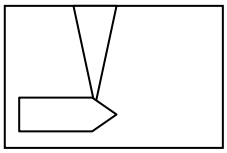
2. 00 – 00

3. 000 – 00

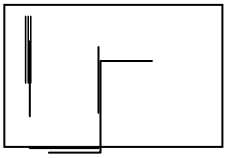
4. 00 – 0 – 000

4.- Evaluación área Motricidad Fina

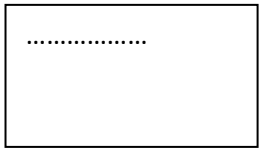
4.1



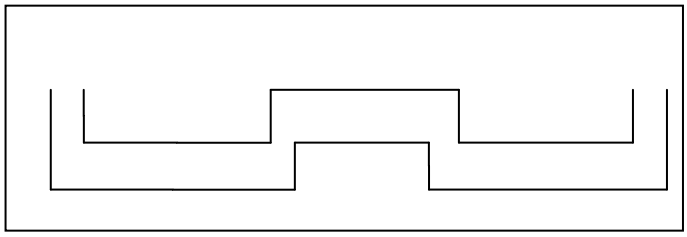
4.2



4.3



4.4



RESUMEN DE LA PRUEBA CUALITATIVA DE HABILIDADES DE PSICOMOTRICIDAD

MODO DE EVALUACIÓN: Evaluación Por Áreas

Áreas:

Esquema Corporal

Lateralidad

Equilibrio

Temporo-Espacial

Tiempo- Ritmo

Motricidad Fina

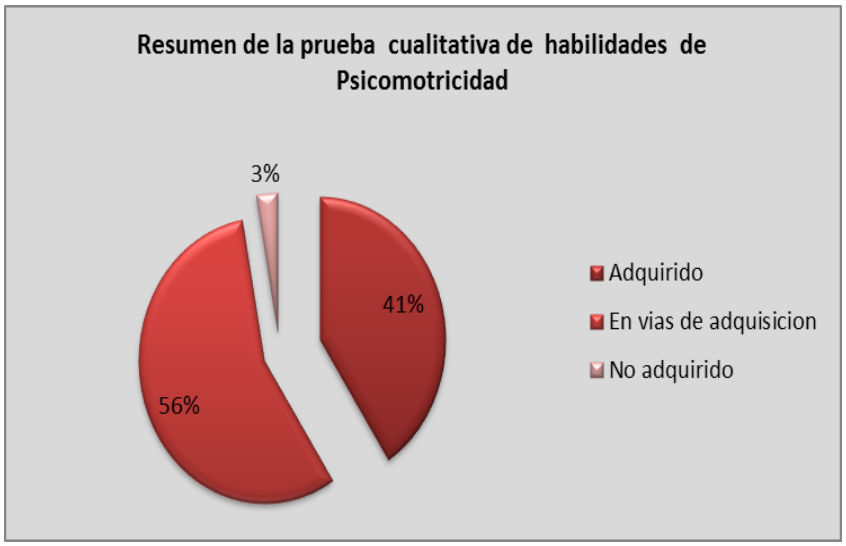
Motricidad Gruesa

CUADRO N° 10

VALORACIÓN	Calificación	f	%
Cuando ha cumplido el 100% de las actividades a satisfacción	Adquirido	29	56%
Cuando ha cumplido del 50% al 90% de las actividades a satisfacción	En Vías de Adquisición	40	41%
Cuando ha cumplido del 1% al 40% de las actividades a satisfacción	No adquirido	2	3%
TOTAL	80%	71	100%

Fuente: Prueba Cualitativa de Habilidades de Psicomotricidad, aplicada a los niños de preparatoria, Primer Grado
Elaboración: Fahir Segura

GRÁFICO N° 10



ANALISIS E INTERPRETACIÓN

El 56% de los niños y niñas, cumplieron la totalidad de las actividades a satisfacción, El 41%; de los niños y niñas cumplieron a medianamente a satisfacción, mismos que se encuentran en vías de adquisición, y 3%, no ha podido desarrollar todas las áreas de desarrollo psicomotriz de acuerdo a su edad.

A través de la presente encuesta y de acuerdo con los resultados de la prueba de los niños se pudo constatar que el juego incide en el desarrollo psicomotriz de los Niños y Niñas de Primer Año de Educación Básica.

g. DISCUSIÓN.

Para comprobar el primer objetivo específico: Establecer la frecuencia y utilización del Juego en la jornada diaria del trabajo las maestras de Primer Año de Educación Básica del Colegio Militar “Capitán Giovanni Calles” del Cantón Francisco de Orellana. Periodo 2.013-2.014

Se ha comprobado con la encuesta aplicada a Las Maestras de los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica del Colegio Militar Capitán “GIOVANNI CALLES, Cantón Francisco de Orellana, tomando como referencia las preguntas N° 6 Nro. ¿Con qué frecuencia utiliza el juego durante actividades de enseñanza aprendizaje?; El 67% de las maestras encuestadas afirman que ellas siempre utilizan el juego durante las actividades de enseñanza aprendizaje, el 33% afirma que a veces utiliza el juego durante el proceso de enseñanza aprendizaje. Y la pregunta Nro 2. ¿Utiliza los juegos tradicionales durante las actividades de enseñanza aprendizaje y recreación con los niños?; El 67% de las maestras encuestadas manifiestan que sí utilizan los juegos tradicionales durante las actividades de enseñanza aprendizaje y recreación con los niños, y el 33% manifiesta que no utiliza los juegos en sus actividades diarias con los niños y niñas

Para comprobar el segundo objetivo específico: Evaluar el desarrollo Psicomotriz en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica del Colegio Militar “Capitán Giovanni Calles” del Cantón Francisco de Orellana.

Periodo 2.013-2.014, según La **Prueba Cualitativa De Psicomotricidad,** aplicada a los niños y niñas, mismo permitió evaluar el desarrollo psicomotriz, El 56% de los niños y niñas, cumplieron la totalidad de las actividades a satisfacción, El 41%; de los niños y niñas cumplieron a medianamente a satisfacción, mismos que se encuentran en vías de adquisición, y 3%, no ha podido desarrollar todas las áreas de desarrollo psicomotriz de acuerdo a su edad.

Por lo tanto, el Juego, constituye la época más importante para la formación y constitución del ser, fortaleciendo el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas.

h. CONCLUSIONES

Luego de haber realizado un análisis minucioso a las variables de la investigación y la comprobación del objetivo se obtuvieron las siguientes conclusiones.

El 67% de las maestras encuestadas afirman que ellas siempre utilizan el juego durante las actividades de enseñanza aprendizaje, el 33% afirma que a veces utilizan el juego durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según La Prueba Cualitativa De Psicomotricidad, El 56% de los niños y niñas, cumplieron el 100% de las actividades a satisfacción, El 41%; de los niños y niñas cumplieron a satisfacción desde el 50% al 90%, mismos que se encuentran en vías de adquisición, y 3%, no ha podido desarrollar todas las áreas de desarrollo psicomotriz de acuerdo a su edad.

i. RECOMENDACIONES

Finalmente y después de un análisis de las conclusiones obtenidas al desarrollar la investigación se puede establecer las siguientes recomendaciones.

A los Directivos, y Maestras del Colegio Militar recomiendo seguir fortaleciendo actividades que beneficien a los niños y niñas a través del Juego, ya que es indispensable jugar significa aprender, no es sólo diversión, sino una preparación para la vida adulta, en esta etapa, las actividades de aprendizaje deben combinarse con lo lúdico, se desarrollan con libertad, y puedan establecer nuevas relaciones, ya que cuando son capaces de relacionarse dan forma concreta a sus emociones. A través del juego pueden entrar en contacto con el mundo social, permitiéndoles adquirir confianza de sus posibilidades acerca del medio social, estimulan todas las áreas de desarrollo infantil como son la cognitiva, social, motricidad fina y gruesa y el área social, como medio de expresión corporal y personal el niño requiere del máximo el apoyo por parte del docente.

Que las maestra utilicen técnicas que favorezcan el dominio del movimiento corporal, la relación del niño va a mejorar con el mundo que lo envuelve, tanto el nivel social como personal, con el fin de ampliar el mecanismo motriz y psíquico puesto que ambos elementos son las dos cara del proceso del desarrollo integral del pequeño en la etapa de Educación infantil.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Aucouturier, Darrault, Empinet (1985). La práctica psicomotriz. Reeducación y terapia. Científico Médica. ISBN 84-224-0810-4.
- Aucouturier, Lapierre (1980). El cuerpo y el inconsciente en educación y terapia. Científico Médica. ISBN 84-224-0756-6.
- BLÁZQUEZ, Domingo y Emilio Ortega. La actividad motriz en el niño de 3 a 6años. España. Editorial Cincel. 2001
- CARROLL, Lewis. El Juego de la Lógica. España: Alianza Editorial, 1987.
- DURIVAGE, JOHANNE. Educación y Psicomotricidad. México. Editorial Trillad.2003)
- Ebee León Gross. CONOCE ATUS HIJOS TEST DE 4 A 6. Pág.195
- ENCICLOPEDIA DE PSICOLOGÍA NO, 4) (SUSANA G. De Szulansk. El Juego-Trabajo. 1998
- FERNÁNDEZ Díaz, Ana., 1999:3
- Fernando Peñaranda C.-Médico salubrista Magíster en desarrollo educativo y social-Docente del CINDE Profesor de la Universidad de Antioquia
- FERRARI, A. El maravilloso mundo del juego. Argentina. Editorial Canguro. La Rioja. 1994
- GARZA FERNÁNDEZ, FCO. 1978
- JEAN PIAGET (1890)

- (FERRARI, A. El maravilloso mundo del juego. Argentina. Editorial Canguro. La Rioja. 1994)
- (OCEÁNO-Cómo estimular el Aprendizaje. España, 2006)
- (ENCICLOPEDIA DE PSICOLOGÍA NO, 4) (SUSANA G. De Szulansk. El Juego-Trabajo. 1998)
- El juego es una actividad necesaria para los seres
- Jacques Richard (2004). Patología psicomotriz. Dossat 2000. ISBN 84-89656-37-1.
- JEAN PIAGET (1890)
- LAZAINE, S. V. Cultura Física para pequeños. Moscú. Editorial Prosvieschenie.1987
- LE BOULCH JEAN. La educación por el movimiento. España. Editorial Paidotribo. 2001
- Lenguaje y Comunicación, Ed. Parvularia Centro de Capacitación Ocupacional, José Pedro Varela.
- Lina Rubio, Carolina Zori (2008). La psicomotricidad en la escuela. Dossat
- LORA RISCO, JOSEFA. Psicomotricidad. Hacia una educación integral. Perú. EditorialDesa. S. A. 1999
- María Teresa Arango, Juguemos Con Los Niños-Gamma. Pp. 36, 37.
- Miranda Viñuelas, J. (1996)
- Módulo V, Psicología Infantil y Educación Parvularia, UNL, MED
- OCEÁNO-Cómo estimular el Aprendizaje. España, 2006

- OPERATIVA PARA PROMOTORES Y COORDINADORAS DE LOS CENTROS INFANTIULES DEL BUEN VIVIR-MIES INFA 2012.
- Pilar Arnáiz Sánchez (2001). La psicomotricidad en la escuela: una práctica preventiva y educativa. Ediciones Aljibe.
- ISBN 84-9700-016-1.
- (CARROLL, LEWIS. EL JUEGO DE LA LÓGICA. ESPAÑA: ALIANZA EDITORIAL, 1987)
- SUSANA G. De Szulansk. El Juego-Trabajo. 1998
- Test de Neurofunciones y el libro de Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria de Robert Rigal, páginas 421 a 423.
- VYGOTSKY, Teoría Del Juego.Pag.61-69
- HRLOCK, Elizabeth B – (1982), Desarrollo del niño, sexta edición México (EBEE LEÓN Gross. Conoce a tus hijos)
- "(FERNÁNDEZ Díaz, Ana., 1999:3)
- HRLOCK, Elizabeth B – (1982), Desarrollo del niño, sexta edición México
- Perú.EditorialDesa. S. A. 1999)
- (LAZAINE, S. V. Cultura Física para pequeños. Moscú. Editorial Prosvieschenie.1987
- LE BOULCH, J. L. Desarrollo psicomotor del nacimiento a los 6 años. Doñate.Madrid. 2008.

SITIOS WEB

http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml#bi#ixzz2zMGkPYPH

http://www.chile.com/secciones/ver_seccion/93494) la-motricidad-gruesa/

www.amigosenmarcha.tripod.com

http://www.slideshare.net/sanrevram/juegos-tradicionales-de-castilla-y-len

http://definicion.de/metodo-deductivo

http://es.Wikipedia.biblioteca.ucv.cl/site/servicios/

http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_cient%C3%ADfico

http://www.esmas.com/salud/home/noticiashoy/430163.html

http://www.ehttp://www.ecured.cu/index.php/Conocimiento_cient%C3%ADficocured.cu/index.php/Conocimiento_cient%C3%ADficocientífico.

investihttp://www.ecured.cu/index.php/Investigaci%C3%B3ngación

INFA 2012, www.amigosenmarcha.tripod.com

k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO MILITAR "CAPITÁN GIOVANNI CALLES", CANTÓN FRANCISCO DE ORELLANA, PERIODO LECTIVO 2013-2014"

PROYECTO DE TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

AUTORA

FAHIR NOLAIME SEGURA RODRÍGUEZ

Loja–Ecuador

2014

a. TEMA

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO MILITAR “CAPITÁN GIOVANNI CALLES”, CANTÓN FRANCISCO DE ORELLANA, PERIODO LECTIVO 2013-2014”

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 niño se encuentran en un periodo de transición, desde que el niño nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosear, experimentar, por lo tanto está comprobado que el juego es una actividad que el individuo proyecta sus emociones y deseos, por medio del lenguaje manifiesta su personalidad.

El juego tiene una extraordinaria importancia en la infancia, los niños se comunican a través del juego, con el expresa sus necesidades, sus deseos, estado de ánimo, se desplazan manipulan e interactúan.

El juego es la principal actividad infantil que impulsa al niño a soñar y explorar el mundo a investigarlo conocerlo explorarlo por todas esas curiosidades le permitirán al niño la información recibida.

Como actividad social es parte inherente de toda persona cuando está en la etapa de la infancia y niñez. A través de este, se incorpora una serie de habilidades cognitivas, afectivas y motrices. Una de las actividades básicas que le permite al niño desarrollarse normalmente es el juego. En la tarea constante por la formación de las nuevas generaciones el profesor debe introducir actividades que le corresponde a una importante labor debido a las

propias características de la asignatura que imparte, la hora de formar valores y en la preparación integral del niño. Esta tarea a pesar de ser hermosa, se hace difícil ya que se debe lograr en los niños una actitud positiva hacia las actividades que permitan el desarrollo psicomotriz, actitud que debe convertirse en una actividad permanente de su vida a la vez que implica su disposición para un desarrollo adecuado en beneficio de la sociedad. No basta con querer enseñar, se requiere de "herramientas" que ayuden a dar claridad y motiven a los educandos.

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.

Es importante el juego y demás actividades lúdicas con el fin de que el niño Tenga una actitud espontánea y de libertad, cuando el niño juega hace una recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico, al mismo tiempo que expresa sus necesidades psico-biológicas lo que le permiten prepararse para el futuro.

El grado hasta donde el niño es capaz de fantasear, contribuye proceso de enseñanza aprendizaje y en el desarrollo de la psicomotricidad permitiéndole llegar a la realidad tomando en cuenta que los niños juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan, es importante considerar que el juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio, necesarias para su psicomotricidad. De ahí que por medio del juego el niño

se socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio.

El Desarrollo Psicomotriz es la actuación de un niño ante unas propuestas que implica el dominio de su cuerpo, la motricidad de estructurar el espacio en que se realiza estos movimientos al hacer la interiorización y la abstracción de todo este proceso;

Se pretende dar continuidad a una temática interesante de cómo lograr un mejor desarrollo psicomotriz, de manera tal que constituya la base para el trabajo en base a actividades de juegos, que permitan la motivación y el diseño de juegos lúdicos en las clases de educación inicial

En la presente investigación se planteó los siguientes objetivos, Para así formar un conjunto con un nuevo aprendizaje significado Durante estos procesos de desarrollar la psicomotricidad con ayuda del juego se explora, selecciona, interpreta y reforma esos elementos. De inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar.

Con estos antecedentes se ha llegado a delimitar el problema

"¿De qué manera incide El Juego en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica del Colegio Militar "Capitán Giovanni Calles", Cantón Francisco de Orellana, periodo lectivo 2013 -2014?"

c. JUSTIFICACIÓN

Es pertinente que la Reforma Curricular promulgue el desarrollo integral infantil, asimismo establecer si el proceso didáctico para tal fin es el más adecuado, con lo cual se justifica la calidad del nivel académico de quienes nos comprometemos con este tipo de trabajos a través de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia de la Universidad Nacional de Loja.

La problemática objeto de estudio de esta investigación, no ha sido abordada en el cantón Francisco de Orellana, motivo por lo que se justifica desarrollar el proceso investigativo que permita conocer la realidad del Juego y cómo éste incide en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del de preparatoria, primer año de Educación General Básica del Colegio Militar “Capitán Giovanni Calles”.

La investigación es original, así mismo cumple con todas las condiciones para realizarla, ya que cuento con la preparación académica y los conocimientos adquiridos en mi formación profesional en la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, además tengo experiencia adquirida en el proceso de formación y prácticas que he realizado. Se justifica por el aporte que brinda a los directivos y maestros del Colegio Militar “Capitán Giovanni Calles “ya que se muestran muy interesados por el trabajo investigado.

Los resultados de este trabajo contribuirán al fortalecimiento de actividades lúdicas a través del Juego, permitirán fortalecer la enseñanza aprendizaje, así mismo conseguir logros en el desarrollo de la Psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad del Colegio Educativo seleccionado.

Los gastos que implica el trabajo de investigación los asumo con mis propios recursos económicos.

La experiencia como educadora Parvularia, así como también la formación y preparación recibida durante la carrera en la Universidad Nacional de Loja; el haber obtenido considerable información bibliográfica; la interacción en el medio con el problema; el haber llegado a conocer los instrumentos de información y sus respectivas técnicas para su procesamiento, así como el oportuno asesoramiento, hacen que el presente trabajo sea factible de llevarlo a la práctica.

Por último se encuentra los justificativos legales que demanda la normatividad de la Universidad Nacional De Loja, que contempla como un requisito previo a la graduación, la ejecución de la investigación, así mismo tengo las aspiraciones de obtener el título profesional de Licenciada en Psicología Infantil y Educación Parvularia, para ejercer la profesión con ética y profesionalismo académico.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Establecer la importancia del Juego en el desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica del Colegio Militar "Capitán Giovanni Calles" del cantón Francisco de Orellana, periodo lectivo 2013 –2014.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Establecer la frecuencia y utilización del Juego en la jornada diaria del trabajo las maestras de Primer Año de Educación Básica del Colegio Militar "Capitán Giovanni Calles" del Cantón Francisco de Orellana. Periodo 2.013-2.014

- Evaluar el desarrollo Psicomotriz en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica del Colegio Militar "Capitán Giovanni Calles" del Cantón Francisco de Orellana. Periodo 2.013-2.014

ESQUEMA DE MARCO TEÓRICO

CAPÌTULO UNO

EL JUEGO

Definición

Importancia de Juego

Características del Juego.

Los juegos y el universo social de los niños.

La educación y desarrollo del niño a través del juego

Beneficios del juego.

El Juego y el Desarrollo Psicomotriz

Tipos de juegos y Clasificación

Juegos para el desarrollo psicomotriz

CAPÍTULO DOS

DESARROLLO PSICOMOTRIZ

Definición

Importancia del Desarrollo Psicomotriz en los niños.

El Desarrollo Psicomotriz en los niños de 5 años de Edad.

Características del desarrollo Psicomotriz de los niños de 5 años de edad

Fase de la expresividad motriz.

Clasificación de la Psicomotricidad

La Psicomotricidad y el Juego

La psicomotricidad y educación integral del niño

El Movimiento y la Educación Psicomotriz.

e. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO UNO

EL JUEGO

DEFINICIÓN

“El juego es un proceso metodológico que implica una planificación que involucra a niños y niñas en la acción libre de trabajar mediante el juego. Y al docente en la estructuración de los ambientes de juego para el desarrollo de las actividades educativas de los alumnos, en el diseño curricular y con todos los períodos didácticos”.

El juego es una actividad, más, que se desarrolla dentro de los centros educativos, en una estructura didáctica actual donde se torna un momento del quehacer del aula en la que los niños juegan, actúan y descubren cosas. “El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través del juego.” Por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

Lo anterior, conlleva a que los párvulos aprendan jugando y la maestra tenga claridad de la interpelación entre el juego con la funcionalidad del trabajo. Por lo que el juego trabajo es reconocido como una valiosa herramienta para lograr aprendizajes constructivos y significativos en los cuales se manifiesta la participación creativa y expresiva de los niños y niñas.

En forma individual o en grupos en directa relación con lo que ellos mismo han relacionado.

Esta metodología provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategia diferentes para operar sobre estas. Favorece un espacio para lo espontáneo en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo de niños y niñas descubrir nuevas facetas de su imaginación pensar en cosas diferentes que ayudara a los niños y niñas a resolver un problema.

El juego es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio-afectivo, etcétera.

Normalmente requieren del uso mental o físico, y a menudo de ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

Esta importancia concedida al juego no es algo nuevo, o de nuestro tiempo. La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3.000 a. de C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. En la Grecia clásica el juego formaba parte de la formación del ciudadano. Aristóteles o Platón destacaron su gran valor educativo.

En el siglo XX, muchos autores han estudiado el juego como un componente fundamental en el proceso de aprendizaje del niño, sobre todo a raíz de las teorías de Piaget.

Hoy en día por las circunstancias de la sociedad en la que vivimos, a los niños se les niega en ocasiones la posibilidad de jugar: viven en pisos de reducidas dimensiones, no cuentan con espacios al aire libre, por lo que los juegos o las actividades lúdicas se están perdiendo. Los niños se han convertido en la mayoría de los casos en auténticos sedentarios, de ahí la importancia de recuperar el juego como un hecho que ofrece una fuente inagotable de posibilidades.

IMPORTANCIA DEL JUEGO

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aun cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiadas para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con

Sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria. Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a cuestiones que antes le eran prácticamente imposible de dedicar un tiempo, ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su

desarrollo psíquico cada vez más avanzado. ¿Y qué pasaba entonces con los niños? Les era imposible participar directamente en la labor productiva por su progresiva complejidad, el hombre crea objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquel, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hace la acción verdadera sino para "practicarla", y que habrían de realizar en la vida adulta. Surge el juguete, que no es más que una reproducción del instrumento, en el que está impresa su función más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo.

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

El juego en la infancia es indispensable: desde que el niño es pequeño y hasta la adolescencia se desarrolla a través de las más diversas actividades lúdicas. Jugar significa un modo de aprender: no es sólo una diversión, sino una preparación para la vida adulta.

El juego es una parte esencial del crecimiento de cada niño o niña que requieren hacer del movimiento la vía por donde se desarrollan sus músculos y sus extremidades adquieren coordinación; a través de los juegos ellos elaboran sus vivencias emocionales y practican los roles sociales que tendrán que desarrollar como adultos.

Los niños adquieren flexibilidad y agilidad en sus cuerpos jugando: así tienen la sensación de ser aptos y vigorosos, y adquieren un sentido de autodominio necesario a lo largo de toda la vida.

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

Cada niño trae al nacer una fuente inagotable de ganas de jugar; el calor, el frío o la lluvia no bastan para desanimar a un niño o para detenerlo en su juego porque es hora de dormir. Antes de hacer la tarea es común oírles decir: “déjame jugar un ratito más”. Es durante los primeros años cuando el juego y el trabajo se juntan con mayor precisión, y es casi imperceptible distinguir la línea que separa uno de otro.

En la edad adulta los padres —cuando tienen a sus hijos— reciben una nueva oportunidad de disfrutar momentos de juego: acompañándolos en el juego motor, en el que zarandearlos, moverlos, hacerlos dar marionetas, brincar con ellos, jugar carreras, patear pelotas y revolcarse en el piso son acciones que causan gran placer a todos, chicos y grandes.

A lo largo de la infancia de los hijos, los padres aprenden con rapidez a distinguir que cuando el niño no juega y se muestra apático ante los juguetes es un síntoma de enfermedad, de disgusto, de tristeza o de preocupación por algo. Por lo general, niño que juega es un niño sano; niño que no quiere jugar es una señal de que hay algo de qué preocuparse.

Actualmente hay padres que, en su afán por preparar a sus hijos para el futuro, llegan a considerar el juego como una actividad innecesaria y, con la mejor voluntad, saturan las horas libres de sus hijos con clases de baile, karate, pintura, idiomas, artesanías, entre otros. Deben darse cuenta de que el juego es vital para el desarrollo, tanto físico como emocional e intelectual; deben permitirles jugar y procurarles un sitio, así como juguetes y materiales para hacerlo.

El juego y su importancia en el desarrollo del niño: El juego en los niños como “algo serio” ha sido reconocido desde hace más de 400 años cuando Montaigne así lo calificó. El juego infantil no es equivalente al del adulto dado que los primeros años constituyen la época más importante para la formación y constitución del ser. El adulto pasa a otras realidades mientras que el niño avanza hacia nuevas etapas de dominio.

Es éste un período de rápidas transformaciones y exigencias del ambiente, siendo el juego un medio clave para hacer la transición hacia la vida adulta.

El juego caracteriza al niño, es su actividad natural y tiene su apogeo en el período que va de los dos a los siete años, cuanto tienen primacía los juegos simbólicos. Por medio del juego el niño desarrolla su capacidad intelectual y puede hacerle frente a situaciones penosas que de otra forma le serían imposibles de afrontar. Pero, fundamentalmente, constituye una fuente de placer y de disfrutar la vida.

BRUNER, describe el juego como una actividad que no tiene una razón fuera de sí y se hace para “uno mismo”. Se desvinculan los medios de los fines, esto es, no hay mucha preocupación por los resultados.

WALLSON, va más allá al advertir que las características y la atracción del juego se pierden cuando se subordinan a un fin específico.

Para PIAGET el juego se caracteriza por el autotelismo —fin en sí mismo—, la espontaneidad, el placer, la carencia relativa de organización, la liberación de conflictos y la sobre motivación. Es una forma de utilizar la mente en la cual se combinan pensamientos, fantasías y lenguaje.

Otra condición valiosa del juego para el desarrollo del niño es que provee un ambiente seguro de exploración, dado que hay una alta tolerancia al error y

no hay consecuencias frustradas ante la derrota. La posibilidad de repetición hasta lograr la satisfacción provee las bases de la persistencia. Como lo plantea Bruner, se crean escenarios en los que lo imposible se hace realizable.

El desarrollo del pensamiento y del lenguaje Para presentar la relación existente entre el juego y el desarrollo del pensamiento se hará referencia a las tres etapas propuestas por Piaget: el juego de práctica o de ejercicio, los juegos simbólicos y los juegos de reglas. El juego de práctica o de ejercicio se lleva a cabo durante los dos primeros años de vida. Consiste en actividades repetitivas correspondientes al período sensoriomotor dirigidas al dominio de habilidades motrices. Una vez que el niño logra controlar una conducta determinada la repite por el placer que le produce su capacidad de "funcionar", desplazándose así, la meta de la acción hacia la acción misma.

El niños se dedica a los juegos simbólicos alrededor de los dos años, logrando su punto de actividad más alto en estos juegos a los cuatro, para ir perdiendo preponderancia paulatinamente hasta los siete años, cuando ya dejan de cumplir su función adaptativa. Al finalizar el segundo año de vida empiezan a surgir los juegos de simulación, en los cuales un objeto se transforma en un símbolo. El niño utiliza símbolos en lugar de objeto real y al hacerlo trasciende la actividad externa del período sensorio motor para operar con el pensamiento internalizado.

VIGOTSKY hace un valioso aporte al advertir que la inteligencia no es independiente del lenguaje. En el juego el niño sustituye el predominio del objeto y la acción por el significado. Así, cuando el niño juega al caballito utiliza el palo a manera de pivote para separar el concepto caballo del objeto real. Logra entonces, manejar las palabras como propiedades de una cosa y, de esta manera, el niño mediante el juego va construyendo la definición funcional de los conceptos, con lo cual va desarrollando el pensamiento abstracto y la capacidad de llevar a cabo elecciones conscientes.

BRUNER, por su parte, reconocen el aprendizaje del lenguaje una parte innata y otra adquirida por medio del ensayo y la experiencia; esta última se da más productivamente en un ambiente lúdico. Por esto sugiere no insistir en las correcciones inicialmente, dejando que el niño juegue con las palabras de manera flexible y creativa.

REYES-Navia, reitera la necesidad de entender el juego como un medio para lograr la transición entre el mundo concreto —experimentando directamente —y el mundo del pensamiento. Así, el pensamiento del niño se va flexibilizando, siendo para esto la creatividad una herramienta básica. Utilizando la creatividad y su pensamiento concibe distintos usos para un objeto, y asume diferentes papeles y formas de hablar.

Los juegos con reglas se dan con mayor intensidad en el período comprendido entre los siete y los once años. Ésta es la actividad lúdica que caracterizará al adulto socializado, que supone obligación y competencia, con base en la aceptación de consensos. Después de los once años hay una disminución de la intensidad del juego en general; sólo los juegos con reglas escapan a esta involución.

El desarrollo emocional Diferentes pensadores han hecho valiosos aportes en relación con el papel del juego en el desarrollo emocional. A continuación se presentaran algunos delos más importantes. El juego como experiencia de seguridad.

WINNICOTT, explicó la transición que sufre el niño al pasar de la pendencia absoluta a la dependencia relativa y posteriormente a la autonomía: la dedicación incondicional de la madre en los primeros meses facilita en el niño la construcción del sentimiento de confianza. El momento de dependencia relativa se apoya en este sentimiento de confianza con la aparición de los fenómenos que denominó transicionales, entre los cuales se encuentra el juego.

El juego en este caso hace las veces de un sustituto de la madre, llenando el espacio que deja su separación temporal con la confianza que tiene el niño en ésta y la fe en su regreso.

Ajuste a las exigencias de la vida Mediante las fantasías, el niño puede manejar múltiples problemas y emociones que las exigencias de la vida le hacen y para las cuales no se encuentra preparada. Son muchas las situaciones complicadas y difíciles para los niños que no son percibidas por los adultos.

En su fantasía construye un mundo en el cual puede esconderse cuando afronta mucha tensión; pero no se refugia del todo ya que va separando su vida interior del exterior al ir estableciendo límites a ésta en la medida que se ve confrontado por la realidad. Por medio de juegos que no necesitan ajustarse a la realidad en todos los detalles, una experiencia compleja es divisible en segmentos manejables.

Como lo afirma BETTELHEIM, así logra aumentar su capacidad de afrontar la realidad y de poner orden en su mundo interior, resolviendo y dominando dificultades psicológicas del pasado y del presente.

El juego simbólico va transformándose a medida que el niño va fortaleciendo sus capacidades para responder a las exigencias que recibe del medio. Durante el tercer año, el juego de fantasías es más intenso y su visión de la realidad es más distorsionada dado que las demandas del medio rebasan sus posibilidades de ajuste.

Como lo dice PULASKI, su vida diaria se encuentra polarizada entre esfuerzos por adaptarse a la realidad y así complacer a sus padres y sus esfuerzos para escapar de estas exigencias y satisfacer las necesidades de

su naciente yo. A medida que madura, las presiones de los padres disminuyen y necesita refugiarse menos en el mundo de las fantasías, haciéndose más realistas sus historias. Hacia los cuatro o cinco años las fantasías empezarán a tener más coherencia y por esto busca que sus juguetes se parezcan a la realidad —juegos que semejan la realidad en miniatura—. Gradualmente irá interiorizando sus fantasías que serán fundamentales para el desarrollo de la inteligencia y la creatividad. En relación con esto, Jerome Singer plantea que la capacidad para fantasear ayuda a los niños a indagar diferentes posibilidades, a tolerar el aburrimiento, a controlar impulsos agresivos y a aumentar la habilidad para narrar cuentos. La realización de deseos los niños no juegan “por matar el rato”; lo hacen siguiendo manifestaciones internas, deseos, problemas y ansiedades. El juego es el camino hacia su mundo consciente e inconsciente. Por intermedio del juego pueden expresar sentimientos que de otra manera les costaría mucho hacerlo. Los deseos que en otros ámbitos serían inexpresables pueden proyectarse en el juego. El juego permite al niño dramatizar el pasado, reviviendo, corrigiendo y recreando las experiencias en un ambiente de espontaneidad y repetición. Por esta razón, en el análisis de los deseos que se vislumbran en los juegos es muy importante darse cuenta de los motivos que se ocultan tras ellos —su simbolismo—, tales como sus contenidos, el modo de jugar, los medios que utiliza y las razones que esgrime para el cambio de juegos.

La socialización y la construcción de la identidad

Con los juegos de roles el niño se prepara para el futuro anticipándolo por medio de temas repetidos, pero con sus respectivas variaciones. Aprende así los valores, reglas, convenciones y, en general, la cultura. De otro lado, la voluntad y hábitos como la perseverancia se adquieren más fácilmente en el juego que mediante esfuerzos más complejos como los requeridos para los trabajos escolares. Tomando en consideración lo presentado hasta el momento, es evidente la importancia del juego para la construcción de la identidad. Se requiere el espacio y el tiempo para que los niños sean ellos mismos, para que se descubran en largos períodos de ocio y fantasía, para que puedan pensar por cuenta propia desarrollando su creatividad. Son los momentos en los cuales se dan cimientos para la formación de la vida interior y de la autenticidad.

¿Qué pueden hacer los puericultores, en especial los padres?

Los puericultores deben conocer y comprender las características del juego y su importancia capital en la construcción de las metas de desarrollo autoestima, autonomía, creatividad, felicidad, solidaridad, y salud

—para poder interactuar más productivamente con los niños. Tal como se analizó, el juego tiene su momento estelar entre los dos y los sietes años, época en que el niño está dispuesto para ello.

Después de este período, los estímulos y apoyo no tendrán el mismo efecto. A esto se le conoce como la ley de involución del juego.

Siempre debe haber un adulto cerca que les asegure a los niños una ambiente de juego estable, esto es, que le provea seguridad e información. Un ambiente de juego seguro permite que los niños cometan errores, que reanuden una y otra vez, que organicen su juego como ellos quieran y que se encuentren libres de peligros. Lo anterior no quiere decir que deba haber intromisión en sus juegos; se pueden dar algunas instrucciones generales, pero es su juego y lo deben hacer a su manera y a su ritmo, sin imponerles los modelos de los adultos. Esto hay que tenerlo en consideración cuando se le dan a los niños juegos educativos: se debe dejar que aprendan lo que quieran y de la forma que quieran.

Si se comprende que las fantasías son manifestaciones

De sentimientos muy personales, se podrá aceptar que tendrán elementos que no se pueden entender, por lo cual se requiere respeto y estímulo sin intromisión.

Hay veces que los niños quieren jugar con sus padres y esta necesidad no la reemplazan con otros niños. La posibilidad de participar en sus juegos y de compartir experiencias de la infancia, evocadas en esta interacción, fortalece los vínculos entre padres e hijos de manera inolvidable para ambos.

Los puericultores deben darle importancia auténtica a los juegos de los niños. En este sentido, se deben respetar sus momentos de juego, pues son tan importantes como cualquiera de las actividades de los adultos. En el mismo orden de ideas, se debe recordar que se premia el esfuerzo y no solamente el éxito y no someter sus jugos a las metas de los adultos. Los niños pequeños no tienen un yo estructurado y su imagen se relaciona con lo que hacen, por lo cual pueden sentirse menospreciados fácilmente. Pero el premio y el halago deben ser auténticos, pues de lo contrario se percibirán como incapaces.

Es necesario que se reconozca la importancia del juego libre, por lo cual no es conveniente llenar de actividades a los niños. Ésta es una necesidad básica para ellos y en ningún momento se puede ver cómo tiempo malgastado.

Como dice BETTELHEIM, cuantas más oportunidades tenga un niño de disfrutar de la riqueza y de la fantasía despreocupada del juego, más sólido será su desarrollo.

Finalmente, no se debe olvidar la recomendación de Piaget: “si bien la capacidad de fantasear o simular es inherente a todos los seres humanos, el grado en que es utilizada por los niños depende en gran medida de que los padres y otros adultos la hayan fomentado”.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Es una actividad espontánea y libre, además de que el juego es el cambio para construir libremente su espíritu creador.

El juego se orienta sobre la misma práctica, de lo cual participan los roles de los personajes, donde el pequeño lo asigna.

El juego es que el niño tenga una actitud espontánea y de libertad y cuando el niño juega hace una recreación de escenas he imágenes del mundo real o fantástico.

El niño expresa una actitud en el juego que tiene necesidades psicológicas lo que le permite preparase para el futuro.

Otra cosa interesante es el grado hasta donde el niño es capaz de fantasear para llegar a la realidad a tomando en cuenta que los niños juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan. El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio. Por medio del juego el niño se socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio.

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar

capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

Cada niño trae al nacer una fuente inagotable de ganas de jugar; el calor, el frío o la lluvia no bastan para desanimar a un niño o para detenerlo en su juego porque es hora de dormir. Antes de hacer la tarea es común oírles decir: “déjame jugar un ratito más”. Es durante los primeros años cuando el juego y el trabajo se juntan con mayor precisión, y es casi imperceptible distinguir la línea que separa uno de otro.

En la edad adulta los padres —cuando tienen a sus hijos— reciben una nueva oportunidad de disfrutar momentos de juego: acompañándolos en el juego motor, en el que zarandearlos, moverlos, hacerlos dar marometas, brincar con ellos, jugar carreras, patear pelotas y revolcarse en el piso son acciones que causan gran placer a todos, chicos y grandes.

A lo largo de la infancia de los hijos, los padres aprenden con rapidez a distinguir que cuando el niño no juega y se muestra apático ante los juguetes es un síntoma de enfermedad, de disgusto, de tristeza o de preocupación por algo. Por lo general, niño que juega es un niño sano; niño que no quiere jugar es una señal de que hay algo de qué preocuparse.

Actualmente hay padres que, en su afán por preparar a sus hijos para el futuro, llegan a considerar el juego como una actividad innecesaria y, con la mejor voluntad, saturan las horas libres de sus hijos con clases de baile, karate, pintura, idiomas, artesanías, entre otros. Deben darse cuenta de que el juego es vital para el desarrollo, tanto físico como emocional e intelectual; deben permitirles jugar y procurarles un sitio, así como juguetes y materiales para hacerlo.

LOS JUEGOS Y EL UNIVERSO SOCIAL DE LOS NIÑOS.

Los niños de 5 años suelen formar pequeños grupos de amigos, generalmente de no más de tres miembros, su universo social continúa centrado en el ámbito de la familia, que polariza la mayor parte de sus intereses.

Es éste ámbito el pequeño se encuentra muy cómodo y feliz.

Sus intereses giran en el entorno a su madre, que suele ser la que cuida más directamente de él, y le gusta hacer cosas con ella.

Su relación con el padre es igualmente grata, y se llevará muy bien con los abuelos, si el contacto con ellos es habitual.

Los acontecimientos y las celebraciones familiares le entusiasman y suele jugar con los hermanos menores; no obstante suelen producirse con ellos episodios de disputa por los juguetes u otras situaciones menores.

La práctica con diferentes juegos con otros niños de su edad, sobre todo al aire libre proporcionan la oportunidad de realizar interesantes intercambios que facilitan la colaboración, están empezando a escoger a sus amigos y con ellos pueden tomar parte de juegos, tanto participativos como competitivos, cuya práctica les proporciona cohesión.

En los juegos aparecen elementos que impulsan al liderazgo, a la cooperación e incluso a la agresividad.

En esta edad y, debido a estas circunstancias, los niños cambian con frecuencia de amigos por que se producen enfrentamientos, entre las niñas suelen ser verbales, mientras que con los niños llegan a enfrentamientos físicos.

A la edad de 5 años, los niños y niñas suelen jugar juntos y se aprecia un notable interés por explorar las diferencias de sexo, que a veces realizan con la apariencia de un juego.

Los padres no tienen que alarmarse, ni reaccionar en forma desproporcionada ante estos hechos; simplemente conviene que deduzcan

los juegos hacia otras actividades y se ofrezcan a comentar las diferencias entre niños y niñas de forma natural.

Interesa hacerles notar que es conveniente ocultar las partes íntimas.

El Comportamiento de los padres ante situaciones de este estilo debe ser sosegado y sereno por que la conducta del niño de esta edad es espontánea y solo obedece a la curiosidad natural.

LA EDUCACIÓN Y DESARROLLO DEL NIÑO A TRAVÉS DEL JUEGO

El juego y la educación van de la mano: Los educadores conocen la extensión de esta relación. El niño involucra todo en el juego, cuerpo, inteligencia y afecto. Y juega con todo lo suyo: con la mano, con el cuerpo, con el llanto y la risa, con la narración y la fantasía.

Se dice que para conseguir campeones hay que trabajar desde edades muy tempranas y de hecho esto se puede aplicar incluso a antes del nacimiento del niño. A parte del condicionante genético heredado, es de suma importancia que la madre lleve una vida sana.

A los seis meses: El niño es capaz de mantenerse sentado y posteriormente podrá levantarse, este es un ejercicio que tonifica las estructuras musculares. Con un año y gracias al proceso de crecimiento de la masa encefálica de sus fibras nerviosas adquiere tres nuevas actividades, andar, hablar y masticar

El niño nada en el líquido amniótico y de hecho un niño de veinticuatro horas puede nadar, pasado este tiempo el niño comienza a experimentar el miedo por lo que se hunde perdiendo su capacidad natatoria. Por lo tanto la natación es el ejercicio potencial primero del niño.

A los dos años: aparece el juego espontáneo. El cual, cuando se produce en el marco familiar suele ser individual, pero no deja de ser vital. El niño juega con lo que tiene a su alcance y donde esté. Pese a la espontaneidad de estos juegos pueden tener una finalidad dirigida para favorecer el desarrollo de la inteligencia y de la adaptación. En este año se perfecciona el hablar y andar.

A los tres años: se produce una importante actividad física la cual se debe dejar interrumpir de forma voluntaria. El niño tiende a repetir lo aprendido hasta conseguir su dominio. Más tarde y tras incorporar el nuevo aprendizaje al sistema psicomotor, lo emplea en nuevas combinaciones más complejas.

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

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

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

BENEFICIOS DEL JUEGO

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto.

- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.
- Aprende a conocerse a sí mismo, descubre su cuerpo y sus propios intereses.
- Estimula el desarrollo de la imaginación, el asombro, la creatividad, la alegría a descubrir sensaciones nuevas.
- Despierta el interés por explorar y conocer el mundo que los rodea. Estimula la invención y la investigación.
- Estimula la motricidad fina y gruesa.
- Apoya en el desarrolla del lenguaje.
- Aprende el manejo de reglas, a esperar, a respetar turnos, vivir en colectividad.
- Es un proceso de aprendizaje en el que expresan y aprenden mediante actividades de ejercitación y placer.
- Se relaciona con los demás.
- Desarrolla vínculos afectivos.

Del juego depende el desarrollo físico, emocional, espiritual, porque del juego aprenden a ganar, perder, socializar, tolerar, respetar, conocer límites, asimilar la realidad, a soñar y mucho más. GUÍA OPERATIVA Para Promotores Y Coordinadoras De Los Centros Infantiles Del Buen Vivir-Mies,

EL JUEGO Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar, desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea.

Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el

Espacio y a ajustar más sus movimientos. Juegos que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad

Montar en triciclos, bicicletas, patinar, o andar con monopatines, jugar a la goma, realizar marchas, carreras, saltos, pisar una línea en el suelo, juegos con balones, pelotas, raquetas, aros, juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, bolos y jugar a la carretilla, volteretas, piruetas, zancos, etc.

Los juegos de movimiento, pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior.

El juguete como medio didáctico o como objeto de conocimiento, se ha apoyarse en una sólida base respecto a las posibilidades que el juguete puede ofrecer, y de cómo usarlo para alcanzar los objetivos que se propone el educador en sus actividades pedagógicas.

Realmente hablar de un juguete didáctico es casi una tautología, pues cualquier juguete, esté diseñado o no con propósitos de enseñanza, constituye en sí mismo un medio de conocimiento del mundo, y un objeto que propicia ese conocimiento.

Por lo tanto, lo único que diferencia a un juguete didáctico de otro que no se dice que lo sea, es que el primero está dirigido y orientado conscientemente

a la consecución de objetivos educativos y concretos, posibilitando dirigir la actividad juego de los niños y las niñas de manera organizada, sistemática y planificada, hacia un objeto específico. Por lo tanto, cualquier área de desarrollo puede tener juguetes didácticos, y cualquier inteligencia puede promoverse por ellos.

Bien sea considerado como didáctico supuestamente concebido para el disfrute infantil, el uso del juguete en el centro infantil por parte de los educadores ha de tomar en cuenta ciertas consideraciones:

Todo educador ha de conocer profundamente los objetivos y metodología de cada juguete, para dirigir de manera más eficaz el proceso de apropiación por los niños y niñas de su significación constante. El niño y la niña han de tener posibilidades de entrar en contacto por sí mismos con los juguetes, y tratar por su propio esfuerzo de "descubrir" su función, pero el educador ha de estar presto a brindar el nivel de ayuda que se requiera caso de que no sepan, o no puedan, aprender directamente su función.

Todos los niños y niñas han de jugar con todos los juguetes, para posibilitar la estimulación de todas sus inteligencias.

Los niños y las niñas han de aprender a compartir los juguetes, por lo que la educadora ha de aplicar los mejores manejos educativos cuando alguno quiera tenerlos solo para sí. Una buena medida es estimular a los pequeños

A jugar de manera conjunta con un mismo juguete, o disfrutarlo por un tiempo y luego pegarlo a los otros.

TIPOS DE JUEGOS Y CLASIFICACIÓN

Los juegos se pueden clasificar atendiendo a diferentes criterios de ahí que no se pueda encontrar una única clasificación. Las clasificaciones están hechas para orientar y ayudar a los educadores. A éstos les han de servir de guía en el desarrollo de sus funciones pero en ningún caso se deben utilizar para encorsetar a los sujetos y exigir que su actividad lúdica se adecue a lo

prefijado según la clasificación con la que en ese momento se les esté comparando. Los educadores tienen que observar al niño cuando juega, ya sea de forma libre y espontánea o de forma dirigida; al compararla con la clasificación elegida como norma tipo, podrá revelar su etapa de desarrollo y su inclinación personal. A través del juego el niño muestra su momento evolutivo sin sentirse estudiado y de una forma completamente espontánea y sincera. Cuando se revisan las clasificaciones se obtiene un conocimiento concreto y resumido de lo que sería la naturaleza del juego y de su secuenciación en el tiempo

Clasificación del juego:

Juegos Psicomotores: El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos participes de sus juegos. Se pueden encontrar:

- Los juegos de conocimiento corporal (Saltos, desequilibrios/ equilibrios, caídas, balanceos, giros, rodar, destruir)
- Los juegos motores (esconderse, golpear, llenar/vaciar, reunir/separar, arrastrarse, hacer puntería o encestar)
- Los juegos sensoriales.

- Los juegos de condición física (salta de bloque en bloque poniendo a prueba su equilibrio y pericia, “Aitziber”)
- Los juegos manipulativas, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.
- El juego exploratorio o de descubrimiento.

Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

- **Juegos Sociales:** La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a si socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

- **Juegos afectivos – emocionales:** Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo.

- **Juegos Cognitivos:** Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo de capacidades del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

Juegos con carga simbólica. Un perro y su dueño, tiendas, comiditas, papás mamás, médicos, casitas, superhéroes, etc. Ejemplos:

"Marco" se ha puesto una tela a modo de capa y lleva en la mano un palo a modo de espada, representa a todo un caballero. "José" en cambio utiliza un bloque como si fuera un caballo mientras "Fanny", "Marisol" y "Alejandro" entran y salen de una casa hecha con colchonetas.

Fase de la historia o cuento. Antes de finalizar el período motor, se anunciará a los niños que en un determinado tiempo se cambiará la actividad, por ejemplo cinco minutos, tampoco puede ser con mucho adelanto. Así, el niño podrá anticipar que después de esta fase de expresividad motriz llegará el cuento. Para dar pasó a la actividad, del juego reunirá al grupo de niños y los sentará frente a él, dando lugar a que paren el cuerpo. De alguna manera, durante la narración de cuento sucederá que el niño pasará del placer de hacer al placer de pensar, es decir, vivirá las emociones sin necesidad de utilizar el cuerpo. En la historia o cuento se vivirán tres momentos: la introducción a la historia y presentación de los personajes, el momento cúspide donde se desarrolla la situación de tensión, y la resolución del conflicto. Es necesario que el niño viva una situación de miedo en la que aparezcan personajes antagonistas que dificulten la tarea

del protagonista, pero teniendo en cuenta que la historia siempre debe finalizar con la victoria o triunfo del héroe. Con la solución del problema, el niño conseguirá asegurar sus miedos, sus angustias, sus temores. La estructura y repetición del cuento a lo largo de las sesiones facilitará que el niño anticipe lo que va a suceder en la historia. Al niño esto le encanta y piden una y otra vez que se les cuente el mismo cuento e incluso se adelantan a los sucesos provocándoles este hecho gran placer. El cuento, en el desarrollo psicomotriz, tiene una vertiente más terapéutica que juego se pretende que el niño elabore las angustias representadas a través del hilo de la historia y viva el retorno a la seguridad emocional. Durante este proceso los niños serán capaces de vivir una omnipotencia mágica incluso identificarse con los personajes.

- **Otras Clasificaciones:** Los juegos también pueden ser clasificados en función de:

a) En función del **grado de energía**:

- Juegos muy activos.
- Juegos activos.
- Juegos de media intensidad.
- Juegos de poca intensidad.

b) En función del **grado intervención**:

- Juegos de eliminación progresiva.

- Juegos de participación total.

c) En función del **tipo de movimiento**:

- Juegos de marcha.
- Juegos de carrera.
- Juegos de salto.
- Juegos de lanzamientos.
- Juegos de lucha.
- Juegos de equilibrio.
- Juegos de coordinación.
- Juegos sensoriales.

d) En función de su **dimensión social**:

- Juegos individuales.
- Juegos de grupo.
- Juegos de equipos.

Otra clasificación es la que hace Miranda Viñuelas, J. en función del juego en la sesión de Educación Física:

- Juegos de animación.
- Juegos centrales.
- Juegos calmantes.

El juego simbólico

Es uno de los medios que utiliza el niño o la niña para comprender el mundo que lo rodea. Aunque aparece en el primero y el segundo año de vida, los fundamentos de este juego se establecen en los primeros meses, cuando los bebes empiezan a imitar lo que ven, exploran activamente su medio e interactúan con las personas más cercanas.

El juego simbólico se desarrolla a partir de los tres años de vida, y cuando los niños y niñas se involucran en él utilizan símbolos y con ellos reemplazan objetos, seres, acciones o eventos que han experimentado. Usar un símbolo quiere decir utilizar una cosa para sustituir a otra, aquí interviene su experiencia, imaginación, está muy relacionada con el contexto del niño o niña. Los niños y las niñas representan objetos (cuando usan una caja por un carro, por ejemplo), representan personas u otros seres vivos (cuando simulan ser la “mamá o el papá”, por ejemplo), y representan eventos o acciones (cuando corren sobre un palo y simulan a montar caballo).

JUEGOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ

Juego de la cebolla

En este juego los participantes se sentaban uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura, el primero se aseguraba fuertemente al poste de luz o a la pilastra del corredor de su casa. La persona que quedaba libre era

quien tenía que ir ARRANCANDO las cebollas una por una. La idea era no soltarse, no permitir ser arrancada

El juego de los trompos

Este juego consistía en hacer girar al trompo, cogerlo con las manos y mientras bailaba golpear a una bola circular para que ésta ruede lo más lejos posible. Los trompos eran elaborados por carpinteros, con una madera muy consistente llamada CEROTE que se encuentran en los páramos andinos ecuatorianos.

En la parte inferior del trompo, se ponía un clavo cuya cabeza era cortada y bien afilada para que no lastime las palmas de las manos. Se acostumbraba preparar su punta haciendo bailar al trompo en una paila de bronce, o en un penco, de esta manera se conseguía que esté liso o "sedita".

Algunas personas adornaban a los trompos con clavos pequeños y chinches a su alrededor, también con dibujos o rayas pintadas dándole así un toque mágico al estar en movimiento.

El juego se completaba con una bola del mismo material cubierta con lata para que dure más. Se lo hacía bailar con una piola o guato. "Se cogía con la mano y tas, un certero golpe a la bola para que ruede lo más lejos posible y así ganar el partido".

En el caso del juego de los CABES (trompo grande), consistía en que con un solo golpe se hace correr la bola hasta dos cuadras de distancia. La idea era ganar tiempo y terreno y por lo general el público hace apuestas

El juego de la rayuela.

La rayuela es un juego tradicional que exige concentración y destreza. Había distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se jugaba saltando con un solo pie cada uno de los cuadros hasta salir por el último en forma secuencial desde el lunes a domingo. En el cuadro que representaba el día jueves se podía asentar los dos pies y continuar el resto saltando en uno solo.

Se comenzaba poniendo la ficha al primer cuadro (lunes), desde el cual se tenía que ir golpeando con el pie de uno en uno hasta terminar; luego, el siguiente cuadro. En los dos últimos cajones (sábado y domingo), se lanzaba la ficha de una distancia de siete a diez pasos.

Cada vez que el jugador terminaba los siete cajones, se marcaba con una equis (X), el cajón escogido en el cual se podía asentar los dos pies, en tanto que el otro jugador no podía hacerlo . De esta manera se impedía o se hacía más difícil el juego al contrario.

Otras clases de rayuela eran EL AVION, EL GATO, EL CUIQUILLO, este último, era muy difícil, por tener sus cuadros y franjas tan pequeñas que el jugador tenía que ser un equilibrista para no pisar la raya, ya que de hacerlo perdía el juego y debía comenzar nuevamente.

LA RUEDA

Se llama el juego de las ruedas o de las llantas porque se utilizaba material de neumáticos viejos y por lo tanto había variedad de tamaños y grosor.

Estas ruedas costaban desde un real hasta a cincuenta centavos, dependiendo del tamaño y grosor. Había una gran demanda pues niños y jóvenes utilizaban para ir corriendo de un lugar a otro.
Para impulsarla y que vaya rodando por las calles, se utilizaba la mano o un palo en forma de horcón en un extremo, esa era la parte que empujaba a la rueda.
Había tanta creatividad que algunos niños y jóvenes decoraban sus ruedas con colores o hacían cortes alrededor de la llanta (parte externa) pintándolas con varios colores para identificarlas.

LOS ZANCOS

Juego muy practicado, no era otra cosa que dos palos de alguna escoba vieja, con dos tiras de madera o palos cortados de eucalipto que se los colocaba en las partes de abajo, a una altura de medio metro, sujetados con

clavos y alambre, estos eran los soportes para pisar y poder caminar.

Se hacían competencias de zancos en los barrios, y los más hábiles que lograban mantenerse en pie eran los ganadores, había que tener equilibrio para no caerse. Las competencias consistían en de subirse a las veredas, correr y trepar las lomas. "Los más duchos aumentaban la altura de sus zancos".

Actualmente los zancos han logrado tanta popularidad que podemos verlos Trabajando en programas deportivos, culturales y en actividades sociales.

LA BOMBA

Juego practicado por niños y jóvenes. Consistía en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que era más grande y muy especial para el jugador.

LOS PEPOS

El tingue o pepos, se lo realizaba entre dos personas, cada una de las cuales tenía que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.

VOLAR COMETAS

Juego tan creativo que todavía se lo mantiene con gran actividad en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares.

El material utilizado

Sigse o el carrizo para su armazón;

El papel cometa, de empaque o papel periódico;

Tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar.

PALO ENCEBADO

El palo encebado consistía en un palo afirmado en el suelo, de 10 a 15 metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes

LA SOGA

Se juega con una cuerda generalmente de cabuya. Se toman los extremos y se bate. Cada una de las personas debe ingresar saltando. Quienes baten cantan en coro: Monja, viuda, soltera, casada. Monja, viuda, soltera y casada. Hasta cuando la persona pierde por no saltar debidamente.

LAS COCINADITAS

Se dispone las ollas de cerámica en un pequeño fogón improvisando. Se simula que se cocina todo tipo de alimentos.

LOS ENSACADOS

Los participantes se inscriben, luego bajo las órdenes de quien dirige el juego, se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. Gana quien llegue primero a la meta señalada.

TORNEO DE CINTAS

Juego muy recreativo que en años atrás se lo practicaba con mucha frecuencia utilizando las bicicletas o los caballos, especialmente en los pueblos, generalmente en las épocas de vacaciones o en las fiestas de aniversarios.

EL JUEGO DE LOS PIROPOS

Juego característico de los años 60 y 70, cuando los niños y jóvenes lo practicaban en los colegios. Unos lo hacían fabricando las tradicionales CATAS de alambre y proyectiles de papel enrollado; otros utilizaban una mina vacía (de los esferográficos)

Piedra, papel o tijera

Piedra, papel o tijera es un juego infantil conocido también como chinchampú, cachipún, yankenpón o "kokepon". Es un juego de manos en el cual existen tres elementos. La piedra que vence a la tijera rompiéndola; la

tijera que vencen al papel cortándolo; y el papel que vence a la piedra envolviéndola. Esto representa un ciclo, el cual le da su esencia al juego. Este juego es muy utilizado para decidir quién de dos personas hará algo, tal y como a veces se hace usando una moneda, o para dirimir algún asunto

Juegos Populares Infantiles

A parte de los juegos tradicionales nombrados anteriormente existen una serie de JUEGOS POPULARES INFANTILES que forman parte de nuestra cultura, y son los siguientes:

La piola

El juego de la piola es colectivo. Un jugador afianzando los pies en el suelo flexiona su cintura hasta que su columna vertebral queda horizontal. El resto de los jugadores en el primer salto dicen “piola” y apoyando las palmas de sus manos en la espalda del que está agachado, abre las piernas y salta sobre él.

Los boliches

Para el juego de los boliches se utilizan unas pequeñas esferas de vidrio de diferentes colores. Existen dos modalidades bien diferenciadas: “el gongo” y el “chis y palmo”.

El trompo

El juego del trompo es fundamentalmente un juego de habilidad. Para bailar el trompo se enrolla la liña barquera y cogiéndolo convenientemente se

lanza enérgicamente y se tira de la liña, dando lugar a que el trompo gire a un elevado número de vueltas. Se puede jugar a “la caldera”, enfrentamiento individual, o a “las dos calderas”, enfrentamiento por equipos.

Los hermanitos

Juego colectivo. Dos niños forman un equipo, el resto de los niños constituyen el otro equipo. Se elige una pared o muro cualquiera. Los dos niños tratan de ir atrapando a los otros, a base de simplemente tocarlos. Cuando tocan a uno, en este caso el primero, lo arriman a la pared y a partir de ese momento uno de los niños se queda a custodiarlo, mientras el otro sigue tratando de atrapar a los restantes, y estos a la vez procuran burlarlo, intentando liberar al que está arrimado a la pared tocando sus manos.

El aro

Para el juego del aro se utilizan las llantas de bicicletas viejas, cochecitos de niños y en general cualquier objeto de parecida forma a los antes mencionados, por lo general metálico. El juego del aro tiene como finalidad controlar los movimientos del mismo mediante una verga convenientemente doblada en uno de sus extremos en forma de “U”.

El teje

En este juego, se hace un dibujo con una tiza en la acera, calle, cancha... Se utiliza un objeto para lanzar a modo de laja. Se inicia el juego lanzando la laja al número 1, saltando y apoyando simultáneamente los pies en los números 2 y 3, luego en un solo pie el número 4 y así hasta el número 10,

en donde se gira y repite el ejercicio en sentido contrario. A continuación se lanza la laja al número 2 y se sortea el resto de los números como al principio. Otra modalidad consiste en empujar la laja con la puntera del pie.

¡ Alerta!

Se cogen dos equipos y a cada jugador se le asigna un número, se determina un lugar y se traza una línea divisoria; en esta línea un jugador neutral se encarga de sujetar un pañuelo disponiéndolo de forma vertical. A una distancia previamente establecida y equidistante del jugador del pañuelo dice un número con la siguiente expresión ¡Alerta el número 5!. Los jugadores que tiene asignado ese número corren con la intención de llegar y arrebatarle el pañuelo al jugador que lo sostiene, retornando al lugar de origen intentando no ser alcanzado o tocada por el contrincante.

El brilé

Se trata de un juego colectivo de pelota en el que intervienen dos equipos. Se marcan tres líneas perpendiculares al eje de la calle, cancha, etc... Los equipos se sitúan en las líneas extremas, siendo la línea central la destinada al lanzamiento de la pelota de goma. Colocados los equipos en su línea correspondiente, uno de los jugadores va hacia la línea central y estando en posesión de la pelota la lanza con fuerza contra un jugador del equipo contrario con la intención de hacer blanco en él.

El tángano

En el juego del tángano los jugadores, provistos de monedas o chapas, se reúnen y acuerdan las reglas del juego, que pueden tener ciertas variaciones. Una piedra adecuada, generalmente un trozo de mosaico, hace las veces de “tángano”. La misión del tángano es la de servir de soporte de las monedas o chapas, es decir, se coloca el tángano en el suelo y sobre él las monedas o chapas en juego. Colocado el tángano, se traza una raya en el suelo, en la tierra, a una distancia previamente convenida, a continuación cada jugador se provee de una buena laja. La intención del juego es lanzar la laja y derribar el contenido del tángano.

La motivación a través del juego

El aprendizaje es una actividad específica humana que se realiza mediante la ejecución de diferentes acciones por parte del hombre: de movimiento, de escritura, de lenguaje, de trabajo, de juego, etc. Precisamente hacia una de estas actividades que contribuyen a lograr que el hombre realice su aprendizaje, se centra la atención en esta investigación. Gran importancia se le concede, por las posibilidades que brindan al ser humano desde las primeras etapas de su desarrollo, a la actividad juego.

Muchas personas asocian la actividad del juego a una simple diversión; sin embargo representa una actividad mucho más importante. A través de él se establece una relación con el medio natural y social de incalculable valor

para su desarrollo integral. Mejor que cualquier otra actividad, propicia el aprendizaje, porque constituye un todo coherente, capaz de desarrollar habilidades físicas e intelectuales, (percepción, imaginación, memoria, pensamiento, lenguaje.)

El juego es un fenómeno multifacético, que tiene un papel predominante en el desarrollo de la personalidad. Es de naturaleza social y lo suscita la aspiración de conocer lo nuevo del mundo circundante

En el juego, el fruto del humano avanza en su desarrollo intelectual a pasos agigantados

El holandés J. Huizinga define de forma general el juego "como una acción o actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y prevista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida cotidiana.

El valor didáctico de su uso está dado por el hecho de que en el juego se cambian diferentes aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza, óptima participación, dinamismo, entretenimiento, interpretación, actividad, modelación, retroalimentación, obtención de resultados concretos, iniciativa, competencia y carácter polémica. El juego a pesar de ser una actividad de gran antigüedad y de ofrecerle inmensas posibilidades de

desarrollo al hombre, no siempre fue sumido de igual manera a través de la historia.

Propuestas de juegos didácticos para el trabajo con unidades del programa del desarrollo psicomotriz

Con el propósito de lograr un adecuado proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del primer año de educación inicial, también se tiene en cuenta los objetivos formativos, por lo que se asume la consideración, que el proceso debe estar centrado en el desarrollo integral de la personalidad, el cual expone que el aprendizaje es una actividad social y no un proceso de realización individual, o sea una actividad de producción y reproducción del conocimiento mediante el cual, el sujeto asimila los modos sociales de actividad y de interacción.

Por ello, se seleccionan los juegos didácticos ya que en ellos se precisa lo que se desea lograr en este grado.

Juegos

- **Nombre del juego:** ¡A jugar con la pelota!

Objetivo: Expresar las características físicas y morales de las personas a través de un juego de pelota para hacer énfasis en el pensamiento social que se refiere a que las personas que llevan mucho por fuera, carecen por dentro.

Materiales a utilizar: Campo de juego y los jugadores de cartulina, las tarjetas con las preguntas y la pizarra.

Reglas del juego:

- La salida se discute adivinando el número que traerá la profesora anotada.
- Cada equipo controla la pregunta del equipo contrario y las carreras que anotan, escribiéndolas en la pizarra.

- **Nombre del juego**: "Sopa de letras"

Objetivo: Identificar el nombre de las ocupaciones en una sopa de letras para enfatizar en la importancia que poseen en la vida.

Materiales a utilizar: Cuadro de cartulina con la sopa de letras, lápices de colores, un reloj despertador y la pizarra.

Descripción del juego: Para el desarrollo de este juego se divide el aula en dos equipos y se le entrega a cada uno el cuadro de cartulina que representa la sopa de letras. El profesor explicará, que en las mismas aparecen los nombres de las ocupaciones, los cuales van a señalar con diferentes colores hasta que culmine el tiempo establecido por él. El equipo que haya encontrado mayor número de palabras cuando suene el reloj despertador a la hora establecida por el maestro, será el ganador.

Reglas del juego:

- Participan todos los alumnos del equipo en el desarrollo del juego.
- El maestro otorgará tres puntos por cada palabra señalada correctamente.
- Al final los alumnos del equipo ganador contarán las experiencias.

- **Nombre del juego:** "Vuelta Al barrio"

Objetivo: Expresar de forma oral los nombres de los diferentes juegos a partir de preguntas y respuestas para hacer conciencia en los estudiantes de la importancia que poseen todos los juegos y sentir amor y respeto por nuestro barrió.

Materiales a utilizar: Mapa de la Ciudad de Orellana, medios de cartulina y un dado.

Descripción del juego: El juego consiste en darle la vuelta al barrio. La salida es de la escuela y luego regresar a ella. Se divide el grupo en dos equipos, el A y el B, sobre la mesa de trabajo aparecerán varias láminas correspondientes, además de una maqueta. El equipo que comienza escoge una tarjeta la cual representará una pequeña lámina de un juego determinado o varios juegos por una de sus caras y una pregunta por el otro lado. Si responde correctamente habrá vencido un tramo de la vuelta, el cual indicará cada tarjeta al final de la pregunta y donde se coloca el ciclista de cartulina que identifica al equipo, de lo contrario se quedará en la provincia en la que está.

Reglas del juego:

- La salida se discute tirando un dado y comienza el que mayor número obtenga.
- Gana el primero que llegue a la meta.

CAPÍTULO DOS

DESARROLLO PSICOMOTRIZ

DEFINICIÓN

El término del desarrollo psicomotriz integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial.

El desarrollo psicomotriz así definida desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. De manera general 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.

El objetivo del juego en el desarrollo psicomotriz de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto.

Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación y al perfeccionamiento profesional.

Según Gabriela Núñez y Fernández Vidal (1994): "el desarrollo motriz 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. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno".

Para Muniáin (1997): "La psicomotricidad es una disciplina educativa/reeducativa/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, 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".

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.

El esquema corporal constituye pues, un patrón al cual se refieren las percepciones de posición y colocación (información espacial del propio cuerpo) y las intenciones motrices (realización del gesto) poniéndolas en

correspondencia. La conciencia del cuerpo nos permite elaborar voluntariamente el gesto antes de su ejecución, pudiendo controlar y corregir los movimientos. Es importante destacar que el esquema corporal se enriquece con nuestras experiencias, y que incluye el conocimiento y conciencia que uno tiene de sí mismo, es decir:

Nuestros

Nuestros límites en el espacio (morfología).

Nuestras posibilidades motrices (rapidez, agilidad, etc.).

Nuestras posibilidades de expresión a través del cuerpo (actitudes, mímica, etc.).

Las percepciones de las diferentes partes de nuestro cuerpo.

El conocimiento verbal de los diferentes elementos corporales.

Las posibilidades de representación que tenemos de nuestro cuerpo (desde el punto de vista mental o desde el punto de vista gráfico).

LOS ELEMENTOS fundamentales y necesarios para una correcta elaboración del esquema corporal son: la actividad tónica, el equilibrio y conciencia corporal.

Actividad tónica:

"La actividad tónica consiste en un estado permanente de ligera contracción en el cual se encuentran los músculos estriados.

La finalidad de esta situación es la de servir de telón de fondo a las actividades motrices y posturales" (Stamback, 1.979).

Para la realización de cualquier movimiento o acción corporal, es preciso la participación de los músculos del cuerpo, hace falta que unos se activen o aumenten su tensión y otros se inhiban o relajen su tensión. La ejecución de un acto motor voluntario, es imposible si no se tiene control sobre la tensión de los músculos que intervienen en los movimientos.

La actividad tónica es necesaria para realizar cualquier movimiento y está regulada por el sistema nervioso. Se necesita un aprendizaje para adaptar los movimientos voluntarios al objetivo que se pretende. Sin esta adaptación no podríamos actuar sobre el mundo exterior y el desarrollo psíquico se vería seriamente afectado, debido a que, en gran medida, depende de nuestra actividad sobre el entorno y la manipulación de los objetos como punto de partida para la aparición de procesos superiores

La actividad tónica proporciona sensaciones que inciden fundamentalmente en la construcción del esquema corporal. La conciencia de nuestro cuerpo y de su control depende de un correcto funcionamiento y dominio de la tonicidad.

La actividad tónica está estrechamente unida con los procesos de atención, de tal manera que existe una estrecha interrelación entre la actividad tónica muscular y la actividad tónica cerebral. Por lo tanto, al intervenir sobre el control de la tonicidad intervenimos también sobre el control de los procesos de atención, imprescindibles para cualquier aprendizaje. Asimismo, a través de la formación reticular, y dada la relación entre ésta y los sistemas de reactividad emocional, la tonicidad muscular está muy relacionada con el campo de las emociones y de la personalidad, con la forma característica de reaccionar del individuo. Existe una regulación recíproca en el campo tónico-emocional y afectivo-situacional. Por ello, las tensiones psíquicas se expresan siempre en tensiones musculares. Para la psicomotricidad resulta interesante la posibilidad de hacer reversible la equivalencia y poder trabajar con la tensión/relajación muscular para provocar aumento/disminución de la tensión emocional de las personas.

Para desarrollar el control de la tonicidad se pueden realizar actividades que tiendan a proporcionar al niño o a la niña el máximo de sensaciones posibles de su propio cuerpo, en diversas posiciones (de pie, sentado, reptando, a gatas), en actitudes estáticas o dinámicas (desplazamientos) y con diversos grados de dificultad que le exijan adoptar diversos niveles de tensión muscular.

Se debe tener en cuenta que el desarrollo del control tónico está íntimamente ligado al desarrollo del control postural, por lo que ambos aspectos se deben trabajar paralelamente.

IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS

Se trata de que el niño viva con placer las acciones que desarrolla durante el juego libre. Esto se logra en un espacio habilitado especialmente para ello (el aula de psicomotricidad); en el que el niño puede ser él mismo (experimentarse, valerse, conocerse, sentirse, mostrarse, decirse, etcétera), aceptando unas mínimas normas de seguridad que ayudarán a su desarrollo cognitivo y motriz bajo un ambiente seguro para él y sus compañeros. En la práctica psicomotriz se tratan el cuerpo, las emociones, el pensamiento y los conflictos psicológicos, todo ello a través de las acciones de los niños: de sus juegos, de sus construcciones, simbolizaciones y de la forma especial de cada uno de ellos de relacionarse con los objetos y los otros. Con las sesiones de psicomotricidad se pretende que el niño llegue a gestionar de forma autónoma sus acciones de relación en una transformación del placer de hacer al placer de pensar.

EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD

A los cinco años casi todos los niños prefieren las actividades al aire libre, antes de jugar en una habitación. Parece que su energía no tiene límites y, cuando se cree que está cansado, en pocos minutos recuperan toda la vitalidad.

Dominan el control psicomotor primario, que es el que depende de los grandes músculos, y dedican su tiempo a patinar, montar en triciclos, saltar,

trepar, correr y nadar. Saben andar hacia atrás y correr de puntillas. Suben y bajan cómodamente las escaleras alternando los pies. Pueden dar volteretas y caminar sobre la barra de equilibrio.

La manipulación de objetos.

El control psicomotor fino, que es el que se relaciona con la manipulación de los objetos, la coordinación mano-ojo y la percepción, también ha evolucionado mucho a los 5 años, si bien no tanto como el de los grandes músculos. Se trata de una tarea que hay que perfeccionar durante este periodo, en el que las niñas suelen ser más diestras que los niños.

El niño de esta edad hace construcciones en bloques, se abrocha bien los botones y se ata bien los cordones de los zapatos. Utiliza las tijeras para realizar cortes en el papel en líneas rectas y puede colorear siluetas de objetos.

A medida que el niño se acerca a los 6 años, logra dominar la lateralidad (derecha e izquierda).

Cómo estimular la Motricidad

La forma correcta de reaccionar ante la gran vitalidad que manifiesta el niño de cinco años es promover actividades que favorezcan la coordinación como correr, saltar, nadar y lanzar la pelota.

También hay que impulsar la motricidad fina mediante el uso de rotuladores y pinturas que le introduzca así como en el arte de dibujo, así como adiestrarle en el uso de las tijeras para para recortar figuras y etiquetas.

Conviene aficionarle a modelar con barro y plastilina, actividad que fortalece los músculos de las manos, además de fomentar la creatividad y la fantasía. OCEÁNO-Cómo estimular el Aprendizaje. España, 2006

CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD

- Ahora el niño de 5 años puede dibujar diagramas con 6 formas básicas- círculos, cuadrados o rectángulos, triángulos cruces, equis y formas extrañas.
- Logran grandes progresos en la destreza de los músculos gruesos.
- El niño puede caminar en línea recta.
- Puede caminar en un círculo pintado con tiza en el campo de juegos.
- Logra correr al estilo de los adultos, firme y rápidamente.
- La habilidad de lanzamiento del niño se está desarrollando.
- Puede jugar a meter aros en una estaca que está a 5 pies de distancia.
- Empieza cambiar su punto de equilibrio dando un paso hacia delante y manteniendo la estabilidad después del lanzamiento.
- Mayor coordinación de ojos _ manos.
- Empieza cambiar su punto de equilibrio dando un paso hacia delante y manteniendo la estabilidad después del lanzamiento.

- Puede cortar con tijeras a lo largo de una línea.
- Dibuja a una persona, hace diseños, garabatea y plega un papel en forma de un triángulo.
- Puede ensartar cuentas en un hilo, bastante bien; controlar el lápiz, copiar un cuadrado y mostrar preferencia para usar una de las manos una y otra vez.

FASE DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ.

En la fase de expresividad motriz el niño pone en movimiento todo su cuerpo sin temor, consiguiendo así descargar grandes cantidades de energía, tensiones, conflictos, etc. Viviendo el placer que produce el movimiento del propio cuerpo, el niño logrará sentir una descarga tónica, que, a su vez, le permitirá alcanzar una descarga emocional. A medida que el exceso de deseo motriz se atenúe, el niño comenzará a investir los objetos de la sala, iniciándose en el juego simbólico. En el juego simbólico se pondrán de manifiesto las vivencias personales de cada uno, mostrándose así la trayectoria vivida pues el niño, en su juego, tratará de entender la realidad y las situaciones que ha experimentado a partir de simularlas en su juego.

CLASIFICACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD

- **Esquema Corporal**

Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo.

El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

- **La Lateralidad**

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

- **Equilibrio**

Conjunto de reacciones del individuo a la fuerza de la gravedad, es decir, a su adaptación a las necesidades de la posición y los reflejos de equilibración que son el resultado de sensaciones propioceptivas que provienen

esencialmente de sensaciones propioceptivas que provienen esencialmente de sensaciones en plantares, cenestésicas, laberínticas.

Referirse al equilibrio del ser humano remite a la concepción global de las relaciones ser-mundo. El "equilibrio-postural-humano" es el resultado de distintas integraciones sensorio-perceptivo-motrices que (al menos en una buena medida) conducen al aprendizaje en general y al aprendizaje propio de la especie humana en particular, y que, a su vez, puede convertirse, si existen fallos, en obstáculo más o menos importante, más o menos significativo, para esos logros.

El sentido del equilibrio o capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio, se consigue a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. El equilibrio es un estado por el cual una persona, puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistiéndola.

El equilibrio requiere de la integración de dos estructuras complejas:

El propio cuerpo y su relación espacial.

- **Estructuración Espacio-Temporal**

Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su

propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

En orden de complejidad creciente, los aspectos cuya percepción es necesaria para el desarrollo espacio-temporal pueden clasificar en:

Direcciones: Permiten al individua comprender el espacio inmediato, para ubicar, ordenar y planificar sus actos perceptivos y motores en el, las direcciones básicas son: adelante-atrás, arriba-abajo, izquierda-derecha. Sobre esta aparecen combinaciones: las diagonales.

La percepción de estos elementos direccionales, comienzan por el propio cuerpo, cuando el individuo conoce una diferencia escencial entre su pecho y su espalda, su cabeza y sus pies, su lado izquierdo y derecho. (dentro del esquema corporal) y luego se proyecta fuera del cuerpo.

Relaciones: Implican una actividad comparativa a nivel cerebral con respecto a lo que se percibe.

Existen relaciones como: cerca, lejos, encima, debajo, grande, pequeño, delante, detrás, a la izquierda, a la derecha, abajo, ancho, estrecho (en

espacios libres), grueso, delgado (en cuerpos sólidos), llenos, vacíos (en espacios libres susceptibles), de ser ocupado por un elemento natural como agua o arena.

- **Tiempo-Ritmo**

Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido.

Regulación: los movimientos con la repetición, se afinan y se vuelven rítmicos, esta autorización es básica para toda adquisición motriz. Ejemplo: El niño se balancea sobre los pies y el adulto lo acompaña con música.

Adaptación a un ritmo: La capacidad de adaptar el movimiento a un ritmo se logra primero con las manos y después con los movimientos locomotores. MARTHA ROSO, (Enciclopedia Para Educación Preescolar-Desarrollo psicomotriz.2003)

- **Motricidad**

Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Así mismo la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc.

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

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

La Motricidad puede clasificarse en Motricidad Fina y Motricidad Gruesa.

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

Ahora enfocándonos específicamente en la motricidad fina en la escritura, se describe así: La movilidad de los dedos es muy similar a la natural, por ello es posible que la persona realice actividades que requieren motricidad fina, incluyendo la escritura, ya que el movimiento para realizar trazos precisos parte del movimiento del hombro

La escritura manuscrita constituye una modalidad de lenguaje que debe ser laboriosamente aprendida en sus etapas iniciales y que, una vez automatizada, pasa a constituir un medio de expresión y desarrollo personal.

También constituye un eficiente mediador del aprendizaje que facilita al alumno la organización, retención y recuperación de la información.

Habilidades de motricidad fina

La motricidad fina incluye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos. El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero a un paso desigual que se caracteriza por progresos acelerados y en otras ocasiones, frustrantes retrasos que son inofensivos. (**BLÁZQUEZ**, Domingo y Emilio Ortega. La actividad motriz en el niño de 3 a 6años. España. Editorial Cincel. 2001)

Edad Escolar (5 años). Para la edad de cinco años, la mayoría de los niños han avanzado claramente más allá del desarrollo que lograron en la edad de preescolar en sus habilidades motoras finas. Pueden dibujar figuras humanas reconocibles con las características faciales y las piernas conectadas en un tronco mucho más preciso.

Además del dibujo, niños de cinco años también pueden cortar, pegar, y trazar formas. Pueden abrochar botones visibles (contrario a esos que están en la parte interior de la ropa) y muchos pueden atar monos, incluyendo los monos de las cintas de los zapatos. El uso de su mano izquierda o derecha queda ya establecido, y utilizan su mano preferida para escribir y dibujar.

Componentes de la motricidad fina

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

Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a emborronar y pone bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agujero. La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión.

Para conseguirlo se ha de seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo

de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades. (LORA RISCO, JOSEFA. Psicomotricidad. Hacia una educación integral.

Los aspectos de la motricidad fina que se pueden trabajar más tanto a nivel escolar como educativo en general, son:

Coordinación viso-manual;

Motricidad facial;

Motricidad fonética;

Motricidad gestual.

Coordinación viso-manual.

“La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen 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 reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la puntuara de dedos. (LE BOULCH JEAN. *La educación por el movimiento*. España. Editorial Paidotribo. 2001)

Actividades que ayudan al desarrollo de la coordinación viso-manual: pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear, laberintos, copias en forma.

Motricidad facial.

“Este es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones:

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 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

El 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.

Motricidad fonética.

“Es un aspecto dentro de la motricidad muy importante a estimular y a seguir de cerca para garantizar un buen dominio de la misma.

El niño en los primeros meses 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.

Ha iniciado ya en este momento el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión correcta de palabras.

Este método llamará la atención 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 irá emitiendo sílabas y palabras que tendrán igualmente una respuesta, especialmente cuando no se trate de una conversación sino de un juego de decir cosas y aprender nuevas palabras, hacer sonidos de animales u objetos.

Manifestaciones Fonéticas del niño de año y medio:

-Puede tener la madurez para iniciar un lenguaje.

-No contendrá demasiadas palabras y las frases serán simples y ya habrá iniciado el proceso del lenguaje oral en el mejor de los casos podrá hacerlo bastante rápidamente. Estos juegos motrices tendrán que continuar sobre todo para que el niño vaya adquiriendo un nivel de conciencia más elevado.

Entre los 2-3 años el niño:

-Tiene posibilidades para sistematizar su lenguaje, para perfeccionar la emisión de sonidos.

-Y para concienciar la estructuración de las frases y hacerlas cada vez mas 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.

Motricidad gruesa o global: 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.

La Motricidad es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos.

Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (Sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema músculo-esquelético)

Control de la motricidad gruesa: (Coordinación general y visomotora, tono muscular, equilibrio etc.) Es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios. Hace referencia a movimientos amplios.

El control de la motricidad gruesa es un hito en el desarrollo de un bebé.

Los bebés desarrollan dicho control de la motricidad gruesa antes de desarrollar la capacidad para hacer movimientos precisos y pequeños.

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.

Cuando preocuparse por la motricidad gruesa

No todos los niños siguen las etapas al pie de la letra. El momento de preocuparse, depende de la edad y ante cualquier duda, se debe conversar con el pediatra del niño.

Hay que recordar que los problemas de desarrollo de la motricidad gruesa no necesariamente implican problemas psicomotores. Muchas veces niños con problemas auditivos o a la vista no pueden desarrollarse bien en este ámbito.

Antes de los seis meses: deben sostener la cabeza, expresar sentimientos, reírse y compartir con su entorno.

Al primer año: debe ser capaz de sentarse y apoyarse y emitir sonidos, aunque sean balbuceos.

A los dos años: si el niño no camina o no tiene lenguaje.

A los tres años: ya se debe notar el desarrollo motor más complejo, si no salta o no demuestra interés por el entorno es minuto de preocuparse.

A los cuatro años: un niño que se descordina mucho, que se cae muy seguido y que no es capaz de escalar. Basta con verlo jugar junto a sus amigos, si está muy atrás respecto a ellos.

A los cinco años: el niño ya debería tener la motricidad gruesa completa a grandes rasgos, aunque en algunas cosas sea un poco torpemente. Si no es así, y se notan dificultades graves en sus movimientos se debe consultar al pediatra.

Destrezas motoras gruesas

Habilidades motoras en los músculos grandes del cuerpo que permiten funciones como caminar, patear, sentarse derecho, levantar y lanzar una pelota. Habilidades bruto de una persona depende tanto de motor tono y fuerza muscular. Tono muscular bajo, o hipotonía, es una característica de varias discapacidades, tales como el síndrome de Down, trastornos genéticos o los músculos, o del sistema nervioso central.

Capacidad en motricidad gruesa es una habilidad crítica:

Las habilidades motoras gruesas son importantes para el movimiento del cuerpo principal, tales como caminar, mantener el equilibrio, la coordinación,

saltar y alcanzar. Motricidad gruesa habilidades compartir conexiones con otras funciones físicas. La capacidad de un estudiante para mantener el apoyo de parte superior del cuerpo, por ejemplo, afectará a su capacidad de escribir. La escritura es una habilidad motora fina. Los estudiantes con pobres desarrollo motor grueso, pueden tener dificultad con actividades tales como escribir, sentado en una posición de alerta, erguido para ver la actividad del aula, y la escritura en una pizarra.

LA PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar,... desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea. Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos.

Juegos que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad.

Montar en correpasillos, triciclos, bicicletas, patinar, o andar con monopatines, saltar a la comba, jugar a la goma, realizar marchas, carreras, saltos, pisar una línea en el suelo, juegos con balones, pelotas, raquetas, aros, juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, bolos y jugar a la carretilla, volteretas, piruetas, zancos, etc.

Los juegos de movimiento, pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior.

LA PSICOMOTRICIDAD Y EDUCACION INTEGRAL DEL NIÑO

Los especialistas en psicopedagogía saben que para que el niño pueda acceder fácilmente a los conocimientos matemáticos y a los procesos de lectura y escritura es necesario que haya alcanzado un nivel de desarrollo motriz así como un estado psicológico favorable u óptimo.

Para aplicar la psicomotricidad hacemos uso del juego, a través de éste, podemos utilizar estrategias que permitan adquirir nociones de organización espacio-temporal, una adecuada lateralización y coordinación, además de ello sabemos que para el aprendizaje de la escritura es necesario la independización segmentaria de partes del cuerpo como los hombros, brazos, codos, muñecas y dedos; pues todos ellos intervienen en el acto de escribir. (**FONSECA**, V. Da. Reflexiones sobre el desarrollo psicobiológico del niño. Infancia y aprendizaje. 2001)

El desarrollo del niño merece una especial atención, sobre todo si tenemos en cuenta que lo que primero desarrolla son las habilidades motrices gruesas para luego desarrolla la coordinación motor fina, es decir que con la ayuda de la psicomotricidad el niño podrá primero aprenderá a desarrollar el control de su propio cuerpo para aprender a voltear, sentarse, gatear, caminar, correr, etc., y luego con la ayuda de padres, profesores y materiales oportunos el niño empezará a trabajar la motricidad fina, podrá coger objetos pequeños, realizar ejercicios de punzado, enhebrado, pintado para luego iniciar la escritura y otras destrezas motrices, habilidades artísticas e intelectuales, necesaria en todo momento; los médicos, ingenieros, artistas; necesitan utilizar destrezas motrices finas, necesitan utilizar eficientemente sus manos.

La psicomotricidad permite al niño desarrollar destrezas motoras gruesas y finas, además de lograr un adecuado control postural, de lograr la orientación espacial, esquema e imagen corporal.

Todo ello es la base de la educación integral del niño, comprende el área académica, los prerrequisitos para los conocimientos matemáticos, la lectura, escritura así como el área emocional, ya que todo aprendizaje es óptimo si se encuentra en un marco afectivo favorable o si el niño cuenta con un adecuado estado psicológico

La Educación Psicomotriz En La Educación Preescolar

La psicomotricidad apunta a favorecer el desarrollo integral del niño, teniendo en cuenta sus características psicoafectivas y motrices.

Favorece también el desarrollo socio-emocional-afectivo del niño ya que adquirir destrezas y habilidades hará que el niño tome conciencia de sus logros y avances, esto ayudará a formar su autoestima, como también mejorará las relaciones interpersonales.

Los juegos y actividades psicomotrices fomentan el trabajo en equipo, el juego compartido, permiten al niño socializarse y sentirse capaz de cumplir una tarea que lo deleita, sin duda alguna, estas experiencias significativas hará que el niño adquiera mayores aprendizajes y sea un niño seguro, capaz de cumplir sus metas.

El papel de los padres y el docente es de fomentar la práctica de actividades motrices, éstas variarán en dificultad teniendo en cuenta la edad y el proceso de desarrollo del niño, para ello es necesario que los educadores estén informados sobre las características de las etapas de cada niño, los padres deben estar igualmente informados y buscar la orientación de los profesores y especialistas para saber qué ejercicios y actividades son las más adecuadas para su niño, en todo caso es necesario y básico observar al niño y estar atento de sus logros y sus dificultades. Es necesario brindarle el afecto y el refuerzo que necesitan en cada etapa de sus vidas.

Los propósitos de la educación psicomotriz en la educación preescolar (Costa & Mir) deberán de atender: a la relación de su propio cuerpo, a la relación con los objetos, en relación a la socialización, en relación al espacio-tiempo y en relación al tiempo.

En relación al propio cuerpo

- Tomar conciencia del propio cuerpo a nivel global.
- Descubrir las acciones que puede realizar con su cuerpo de forma autónoma.
- Tomar conciencia de la actividad postural: activa y pasiva.
- Tomar conciencia de la tensión y distensión muscular.
- Reconocer los diferentes modos de desplazamiento.
- Descubrir el equilibrio.
- Favorecer la percepción del movimiento y de la inmovilidad.
- Tomar conciencia del propio cuerpo con el espacio en que se encuentra.
- Descubrir a través de todos los sentidos las características y cualidades de los objetos.
- Vivenciar las sensaciones propioceptivas, interoceptivas y exteroceptivas.
- Conocimiento, control y dominio de las diferentes partes de cuerpo, en si mismo, en el otro y en imagen grafica.

- Descubrir las acciones que pueden realizar con las diferentes partes del cuerpo.
- Aplicar el movimiento motor fino por medio de la expresión plástica como plasmación de la vivencia corporal.

En relación a los objetos

- Descubrir el mundo de los objetos.
- Conocer el objeto: observación, manipulación, etc.
- Descubrir las posibilidades de los objetos: construcción.
- Mejorar la habilidad manipulativa y precisa en relación con el objeto.
- Desarrollar la imaginación por medio de los objetos.
- Descubrir la orientación espacial. El niño como punto de referencia del mundo de los objetos.

En relación a la socialización:

- Aplicar la comunicación corporal y verbal: Relación niño – niño y relación niño-adulto.
- Relacionarse con los compañeros: responsabilidad, juego, trabajo, cooperativismo, etc.
- Descubrir la dramatización como medio de comunicación social: frases, sentimientos, escenas, interpretación de diferentes roles, etc.

En relación al espacio-tiempo:

- Descubrir el suelo como un punto de apoyo.
- Captación del plano horizontal, vertical e inclinado.
- Captación de medida natural y espacio limitado.
- Descubrir las nociones de: dirección, situación, sucesión, distancia, duración y límite.

En relación al tiempo:

- Descubrir la secuencia temporal: pasado, presente y futuro reciente.
- Descubrir el ritmo espontáneo.
- Adaptación del movimiento a un ritmo dado.
- Distinguir esquemas rítmicos.

No debemos de olvidar que en el periodo preescolar se sientan las bases para los aprendizajes posteriores y aquí la psicomotricidad puede promover un trabajo estimulación global. Propicia un tipo de relación menos autoritaria y competitiva, la búsqueda de creatividad, colaboración y entendimiento que supone un cambio importante con respecto a la pedagogía tradicional, ya que gira en torno a los intereses del niño y no del adulto.

Se busca el desarrollo y la maduración, no solo impartir conocimientos, se pretende la autonomía no la dependencia, se propicia una disciplina de confianza y libertad, no autoritaria, se postula una pedagogía personalizada, no colectiva y uniforme, y finalmente, se potencia la creación de actitudes esenciales activas y no pasivas. Se trata por tanto, de una escuela mas abierta, más tolerante y menos sujeta a criterios exclusivamente intelectuales, en donde el niño no sea solo un alumno, sino una personalidad en desarrollo cuyo equilibrio psicológico y su adaptación interese tanto como su preparación intelectual.

EL MOVIMIENTO Y LA EDUCACION PSICOMOTRIZ

La psicomotricidad permite el desarrollo integral del niño a través de la interacción del cuerpo con el medio externo; de esta manera el movimiento y la persona se relacionan y activan para llevar al niño a un desarrollo total y al equilibrio en sus dimensiones: motriz, afectiva, cognitiva y social.

La psicomotricidad busca desarrollar las capacidades motrices del bebe a través de la exploración del cuerpo y la interacción con el medio ambiente. La educación psicomotriz, según Pierre Vayer permite lograr en el niño:

A. El desarrollo corporal (motriz), relacionado al control del movimiento en sí mismo.

B. Desarrollo mental (cognitivo), un buen control motor permite la adquisición de nociones básicas.

C. Desarrollo emocional (social y afectivo), un niño que puede moverse y descubrir el mundo es un niño bien adaptado y feliz.

VAYER, plantea que la educación psicomotriz debe ser pensada en función al niño, es decir, a su edad, a sus intereses, a sus necesidades y no en función a objetivos técnicos específicos (como aprender a leer), ni en función a postulados (teoría no directiva) ni en función a ciertas tradiciones.

LAGACHE, establece tres nociones esenciales para la educación psicomotriz que intervienen en el desarrollo logrando la interiorización del esquema corporal. (DURIVAGE, JOHANNE. Educación y Psicomotricidad. México. Editorial Trillad.2003)

- **La noción del propio cuerpo:** La construcción del esquema corporal (organización de las sensaciones relativas a su propio cuerpo en relación con los datos del mundo exterior), juega un papel fundamental en el desarrollo del niño, ya que dicha organización es el punto de partida de sus diversas posibilidades de acción.
  - El primer objeto que el niño percibe es su propio cuerpo.
  - Diferencia la satisfacción y el dolor.
  - Logra movilizaciones y desplazamientos.
  - Percibe sensaciones visuales, auditivas, táctiles, olfativas y gustativas.

- Su cuerpo es el medio de interactuar y relacionarse con el medio ambiente.

- **La noción de objeto.** Para adquirir un conocimiento del objeto, es necesario descubrir los principales elementos del mundo de los objetos: tiempo, espacio, número, textura, color y casualidad, son los principales elementos del mundo de los objetos con los que el niño interactúa, logrando:

  - Permanecer despierto.
  - Aprender a fijar un objeto con la mirada y también al dejar de fijarlo.
  - Por la presión y las manipulaciones en posición sedente, empieza a conocer las primeras nociones de dentro, fuera, arriba, abajo, etc.
  - La noción de color está unida a la experiencia visual y debe estar impregnada de la acción corporal.
  - El niño construye sus primeras nociones del espacio (aquí, allí, cerca, lejos, nociones de fronteras, de límites) a través del reptar, gateo, marcha, etc.
  - Las nociones de tiempo que se adquieren con la capacidad motriz.
  - Los movimientos preparan para las operaciones lógicas, estructurando la percepción del objeto.
  - El niño aprende las palabras mediante la manipulación y la percepción de los objetos.

- **La noción de los demás.** El medio donde el niño vive, juega un papel preponderante en su desarrollo y está estrechamente relacionado a la actividad motriz y sensorial del niño. Estas relaciones con los demás están dominadas por la satisfacción de dos necesidades complementarias y fundamentales: necesidad de seguridad y de autonomía progresiva.

Las primeras relaciones y el clima afectivo determinan la elaboración de la autonomía progresiva:

- El conocimiento del otro, inicialmente la madre, luego el padre, hermanos y después otros niños.
- La relación de amistad que genera el campo afectivo: por un lado sentimientos de simpatía e interés, y por otro lado, sentimientos de decepción, frustración, celos, etc.
- La colaboración con los demás.
- El respeto a lo ajeno, que le permite al niño aceptar las nociones de permiso, prohibición, reglas, leyes, etc., que conforman la vida en sociedad.

La educación psicomotriz es una actividad educativa en la que el movimiento natural y vivido se constituye en el medio indispensable para lograr el desarrollo de la personalidad del niño.

Todas las actividades motrices están dirigidas a afianzar:

La relación consigo mismo, que lleva a la toma de conciencia de su cuerpo: como estructura total y segmentada.

La relación del niño con el medio exterior, de los seres y objetos.

Josefa Lora plantea que las clases de psicomotricidad deben comprometer el yo del niño tanto en el aspecto motor, intelectual y afectivo. La tarea del movimiento es una actividad integral en la que siempre está presente la Acción, el Dialogo y la Diagramación.

La acción, está destinada a brindar experiencias corporales que permiten enriquecer la disponibilidad del movimiento. **El diálogo**, proceso de expresión que permite la capacidad de comunicación del niño con el mundo de los objetos y de los otros. **La diagramación**, que es la representación gráfica del movimiento mismo.

f. METODOLOGÍA

MÉTODOS:

CIENTÍFICO.- Se considera método científico a una serie de pasos sistemáticos e instrumentos que nos lleva a un conocimiento científico. Estos permiten llevar a cabo una investigación. Es concebido como una receta aplicada a cualquier problema, garantiza su solución, realmente no existe, pero tampoco puede negarse que la mayor parte de los investigadores, trabajen de acuerdo con ciertas reglas generales, que a través de la experiencia hayan demostrado ser útiles. Estará presente en todo el proceso investigativo, desde el planteamiento del problema, revisión bibliográfica para establecer los referentes teóricos, analizar resultados, hasta arribar a conclusiones y recomendaciones.

INDUCTIVO.- Reside en el problema de cómo extraer conclusiones generales a partir de la observación de casos particulares. Dicho de otra manera, el método inductivo no puede dar una copia, un catálogo exhaustivo de todo lo que sucede en la realidad, motivo por el cual el método inductivo sólo ofrece conocimientos probables. Facilitará analizar los resultados de campo y la información científica y desde esta relación obtener resultados de la dinámica de El Juego y El Desarrollo Psicomotriz.

DEDUCTIVO- Es un método científico que considera que la conclusión se halla implícita dentro las premisas. Esto quiere decir que las conclusiones son una consecuencia necesaria de las premisas: cuando las premisas resultan verdaderas y el razonamiento deductivo tiene validez, no hay forma de que la conclusión no sea verdadera. Será de gran utilidad; ya que partiendo de una generalidad se podrá determinar factores particulares del problema planteado, a través de la elaboración y aplicación de las técnicas e instrumentos, tomando como base los elementos teóricos-conceptuales del marco teórico.

ANÁLITICO.-Es aquel método que consiste en la investigación consiste en la demarcación de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. Ayudará a entender los factores de las dos variables, comparar sus distintas causas, contrastar y verificar cómo incide, en El Juego en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas e incorporar a la vida práctica los resultados obtenidos, puesto que la población de estudio del presente trabajo, aplicará las técnicas sugeridas y verificará los resultados positivos en los niños.

SINTÉTICO.- Es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve. Se utilizará para confrontar la información obtenida en el trabajo de campo con el sustento

teórico, y establecer la relación que exista entre El Juego y su relación con el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas.

MODELO ESTADÍSTICO: El método estadístico consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación. Dicho manejo de datos tiene como propósito la comprobación, en una parte de la realidad, de una o varias consecuencias verificables deducidas de la hipótesis general de la investigación. Se utilizará para representar los resultados obtenidos en el trabajo de campo; mediante cuadros, y gráficos estadísticos.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

LA ENCUESTA: Se aplicará a las Maestras para determinar la frecuencia y utilización del Juego, en los niños y niñas de, Primer Año de Educación General Básica del COLEGIO MILITAR CAPITÁN "GIOVANNI CALLES, Cantón Francisco de Orellana periodo lectivo 2013-2014

PRUEBA CUALITATIVA DE PSICOMOTRICIDAD, se aplicará a los niños y niñas de, Primer Año de Educación General Básica del COLEGIO MILITAR CAPITÁN "GIOVANNI CALLES, para Evaluar el nivel psicomotriz.

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población que será investigada se detalla a continuación:

COLEGIO MILITAR CAPITÁN "GIOVANNI CALLES"				
Paralelos	Femenino	Masculino	Maestras	TOTAL
A	13	11	1	24
B	11	13	1	24
C	14	09	1	23
TOTAL	38	33	3	71

Fuente: Registro de matrícula de los Niños del **COLEGIO** MILITAR CAPITÁN "GIOVANNI CALLES**Autora:** Fahir Nolaime Segura Rodríguez

FINANCIAMIENTO

El trabajo de investigación será solventado por parte de la investigadora.

g. CRONOGRAMA

TIEMPO / ACTIVIDADES	2013																								2014							
	Mayo				Jun.		Jul.		Ago		Sept.		Oct.		Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero			
Elaboración del Proyecto	x	x	x	x	X	x	X																							
Presentación del Proyecto								x	X	x	x																			
Incorporación de Observaciones												X	X	x																
Aprobación del Proyecto y designación de Director de Tesis															X															
Trabajo de campo.																x	x	x												
Procesamiento de la Información.																	x	x	x											
Elaboración del Informe final de Tesis																				x	x									
Presentación de la tesis																					x	x								
Calificación Privada																							x	X						
Incorporación de Observaciones.																								X	X	X				
Sustentación Pública.																											x	x	x	X

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Los recursos que se invierten en el siguiente programa son:

Recursos Institucionales:

Universidad Nacional de Loja- MED

Colegio Militar Capitan “Giovanni Calles”

Biblioteca Municipal del cantón Francisco de Orellana

Biblioteca de la UNL

Recursos Humanos:

Investigadora: Fahir Nolaime Segura Rodríguez.

Padres de familia del Colegio Militar “Capitán Giovanni Calles”

Niños y niñas del Colegio Militar “Capitán Giovanni Calles”

Recursos materiales:

Material de oficina (Computadora, Impresora, Copiadora, Flash memori)

Libros, Textos, Enciclopedias, Revistas

Material Pedagógico

Teléfono

Recursos económicos.

MATERIALES	**VALORES**
Bibliografía	60,00
Computadora	1050,00
Internet	100,00
Útiles de escritorio	150,00
Memory Flash	20,00
Copias, anillados y empastados	400,00
Alimentación	600,00
Derechos Arancelarios	50,00
Movilización Hospedaje	2000,00
Imprevistos	1000,0
TOTAL	**5430,00**

FINANCIAMIENTO: Los gatos que se presenten en el desarrollo de la siguiente investigación estarán financiados en su totalidad por la autora.

i. BIBLIOGRAFÍA

- Aucouturier, Darrault, Empinet (1985). La práctica psicomotriz. Reeducación y terapia. Científico Médica. ISBN 84-224-0810-4.
- Aucouturier, Lapierre (1980). El cuerpo y el inconsciente en educación y terapia. Científico Médica. ISBN 84-224-0756-6.
- BLÁZQUEZ, Domingo y Emilio Ortega. La actividad motriz en el niño de 3 a 6años. España. Editorial Cincel. 2001
- CARROLL, Lewis. El Juego de la Lógica. España: Alianza Editorial, 1987.
- DURIVAGE, JOHANNE. Educación y Psicomotricidad. México. Editorial Trillad.2003)
- Ebee León Gross. CONOCE ATUS HIJOS TEST DE 4 A 6. Pág.195
- ENCICLOPEDIA DE PSICOLOGÍA NO, 4) (SUSANA G. De Szulansk. El Juego-Trabajo. 1998
- FERNÁNDEZ Díaz, Ana., 1999:3
- Fernando Peñaranda C.-Médico salubrista Magíster en desarrollo educativo y social-Docente del CINDE Profesor de la Universidad de Antioquia
- FERRARI, A. El maravilloso mundo del juego. Argentina. Editorial Canguro. La Rioja. 1994
- GARZA FERNÁNDEZ, FCO. 1978
- JEAN PIAGET (1890)

- (FERRARI, A. El maravilloso mundo del juego. Argentina. Editorial Canguro. La Rioja. 1994)

- (OCEÁNO-Cómo estimular el Aprendizaje. España, 2006)
- (ENCICLOPEDIA DE PSICOLOGÍA NO, 4) (SUSANA G. De Szulansk. El Juego-Trabajo. 1998)
- El juego es una actividad necesaria para los seres
- Jacques Richard (2004). Patología psicomotriz. Dossat 2000. ISBN 84-89656-37-1.
- JEAN PIAGET (1890)
- LAZAINE, S. V. Cultura Física para pequeños. Moscú. Editorial Prosvieschenie.1987
- LE BOULCH JEAN. La educación por el movimiento. España. Editorial Paidotribo. 2001
- Lenguaje y Comunicación, Ed. Parvularia Centro de Capacitación Ocupacional, José Pedro Varela.
- Lina Rubio, Carolina Zori (2008). La psicomotricidad en la escuela. Dossat
- LORA RISCO, JOSEFA. Psicomotricidad. Hacia una educación integral. Perú.EditorialDesa. S. A. 1999
- María Teresa Arango, Juguemos Con Los Niños-Gamma. Pp. 36, 37.

- Miranda Viñuelas, J. (1996)
- Módulo V, Psicología Infantil y Educación Parvularia, UNL, MED
- OCEÁNO-Cómo estimular el Aprendizaje. España, 2006
- OPERATIVA PARA PROMOTORES Y COORDINADORAS DE LOS CENTROS INFANTIULES DEL BUEN VIVIR-MIES INFA 2012.
- Pilar Arnáiz Sánchez (2001). La psicomotricidad en la escuela: una práctica preventiva y educativa. Ediciones Aljibe. ISBN 84-9700-016-1.
- . (CARROLL, LEWIS. EL JUEGO DE LA LÓGICA. ESPAÑA: ALIANZA EDITORIAL, 1987)
- SUSANA G. De Szulansk. El Juego-Trabajo. 1998
- Test de Neurofunciones y el libro de Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria de Robert Rigal, páginas 421 a 423.
- **VYGOTSKY,** Teoría Del Juego.Pag.61-69
- . HRLOCK, Elizabeth B – (1982), Desarrollo del niño, sexta edición México(EBEE LEÓN Gross. Conoce a tus hijos)
- ."(FERNÁNDEZ Díaz, Ana., 1999:3)
- . .HRLOCK, Elizabeth B – (1982), Desarrollo del niño, sexta edición México
- Perú.EditorialDesa. S. A. 1999)
- . (LAZAINE, S. V. Cultura Física para pequeños. Moscú. Editorial Prosvieschenie.1987
- http://www.chile.com/secciones/ver_seccion/93494) la-motricidad-gruesa/

- . LE BOULCH, J. L. Desarrollo psicomotor del nacimiento a los 6 años. Doñate.Madrid. 2008.

SITIOS WEB

http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml#bi#ixzz2zMGkPYPH

www.amigosenmarcha.tripod.com

http://www.slideshare.net/sanrevram/juegos-tradicionales-de-castilla-y-len

http://definicion.de/metodo-deductivo

http://es.Wikipedia.biblioteca.ucv.cl/site/servicios/

http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_cient%C3%ADfico

http://www.esmas.com/salud/home/noticiashoy/430163.html

http://www.ehttp://www.ecured.cu/index.php/Conocimiento_cient%C3%ADficocured.cu/index.php/Conocimiento_cient%C3%ADficocientífico.

investihttp://www.ecured.cu/index.php/Investigaci%C3%B3ngación

INFA 2012, www.amigosenmarcha.tripod.com

j. ANEXOS

Anexo 1

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DE LOS NIÑÓS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO MILITAR CAPITAN "GIOVANNI CALLES" CON EL OBJETIVO DE DETERMINAR LA FRECUENCIA Y UTILIZACIÓN DEL JUEGO EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO.

1) ¿Tiene conocimiento de la importancia del juego en los niños?

SI ☐ **NO** ☐

2) ¿Utiliza los juegos tradicionales durante las actividades de enseñanza aprendizaje y recreación con los niños?

SI ☐ **NO** ☐

3) Con qué objetivos utiliza los juegos en las actividades de enseñanza-aprendizaje?

- Para Fortalecer el lenguaje y comunicación. ( )
- Para Fortalecer la Psicomotricidad. ( )
- Para mejorar la coordinación viso-motriz ( )

4) ¿Dentro de las actividades de enseñanza aprendizaje, que recursos Estrategia?

- Juegos al aire libre y dentro del aula ( )
- Clase dirigida dentro del aula ( )
- Material lúdico ( )

5) ¿Qué áreas principales cree que estimula el Juego en los niños?

1. Esquema Corporal ( )
2. Lateralidad ( )
3. Audición y Lenguaje ( )
4. Temporo-Espacial ( )
5. Temporo-Ritmo ( )
6. Motricidad ( )

6) ¿Con qué frecuencia utiliza el juego durante actividades de enseñanza aprendizaje?

1. Siempre ( )
2. A veces ( )
3. Nunca ( )

7) ¿En qué aspectos de la motricidad fina pone mayor énfasis en su práctica docente?

Coordinación Viso-manual ( )

Motricidad Facial ( )

Motricidad fonética ( )

Motricidad Gestual ( )

8) ¿Qué Juegos aplica con mayor frecuencia para el desarrollo de la Psicomotricidad?

Rayuela ( ) Juegos Imaginativos

Trompo ( ) Juegos de Lógico Matemáticas

Cocinitas ( ) Laberintos ( )

Otros……

9) **¿Cree usted que el Juego incide en el desarrollo de la Psicomotricidad de los niños?**

Si ( ) No ( )

¿Por qué?.....

.....

AGRADEZCO SU COLABORACIÖN

Anexo 2

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

PRUEBA CUALITATIVA DE HABILIDADES DE PSICOMOTRICIDAD DIRIGIDA LOS NIÑÓS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO MILITAR CAPITAN “GIOVANNI CALLES” CON EL OBJETIVO DE EVALUAR EL NIVEL PSICOMOTRIZ.

Materiales:

Pelota grande de básquet

Pelota pequeña

Tubo

Tijeras

Lápiz

Plastilina

Celular con música

Hojas de papel bon

Láminas de evaluación.

Láminas de evaluación:

1.- Evaluación área Esquema Corporal**.**

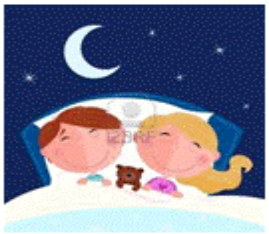
1.1

1.2

2.- Evaluación área Orientación Temporo – Espacial

2.1

2.2



2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8

3.- Evaluación área Tiempo-Ritmo

1. 000

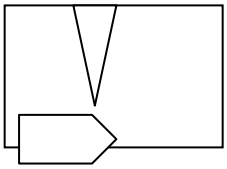
2. 00 – 00

3. 000 – 00

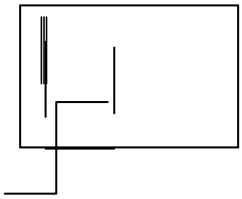
4. 00 – 0 – 000

4.- Evaluación área Motricidad Fina

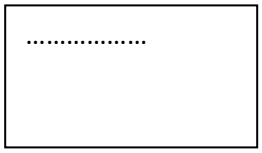
4.1



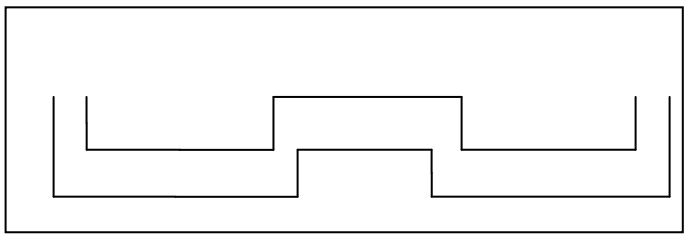
4.2



4.3



4.4



Pruebas de diagnóstico:

Pruebas de diagnóstico por áreas de la Psicomotricidad.

Prueba área Esquema Corporal:

Se pide señalar al niño/a las siguientes 4 partes “Finas”. Lámina 1.1

Se pide al niño/a señalar partes finas o gruesas, a elección del evaluador.

Se pide al niño/a que señale las siguientes 4 partes Gruesas. Lámina 1.2

Prueba área Lateralidad:

Ojo: Se pide al niño/a que tome el tubo y coloque en cualquiera de sus ojos y mire la imagen.

Mano: Se pide al niño/a que tome la pelota con una sola mano y lo lance hacia el instructor.

Oído: Se pide al niño/a que tome el celular y se lo ponga en cualquiera de sus oídos y escuche la música.

Pie: Se pide al niño/a que salte en un solo pie.

Prueba área Equilibrio:

Se pide al niño/a que salte sobre 1 pie.

Se pide al niño/a que camine por la línea trazada sobre el suelo.

Se pide al niño/a que se dé una voltereta hacia adelante.

Prueba área Temporo- Espacial.

Se pregunta al niño/a lo siguiente de acuerdo a la lámina.

Lámina 2.1.- ¿En este momento es de día o de noche?

Lámina 2.2.- ¿Qué haces por la noche?

Lámina 2.3.- ¿Qué realizaste ayer en la casa?

Lámina 2.4.- ¿Qué hiciste hoy por la mañana?

Lámina 2.5.- Pon una cruz en la pelota que está debajo del niño.

Lámina 2.6.- Encierra en un círculo la pelota que está arriba del niño.

Lámina 2.7.- Pon una cruz en la pelota que está atrás del niño.

Lámina 2.8.- Encierra en un círculo la pelota que está delante del niño.

Prueba área Tiempo- Ritmo.

Se pide al niño/a que escuche y repita exactamente con palmadas. Lámina 3

Prueba área Motricidad Fina.

Se pide al niño/a que copie los dibujos que están en la Lámina 4.1/ 4.2/ 4.3

Se pide al niño/a que recorte lo más rápido posible la figura de la Lámina 4.4

Se pide al niño/a que construya formas o modelos con la plastilina.

Se pide al niño/a que toque el pulgar con cada dedo de su mano rápidamente.

Prueba área Motricidad Gruesa.

Se pide al niño/a que salte a la pata coja.

Se pide al niño/a que lance con una mano lo más lejos que pueda la pelota.

Se pide al niño/a que haga botear la pelota de básquet.

Se pide al niño/a que salte con los pies juntos varias veces.

Desarrollo de la evaluación de las áreas de la Psicomotricidad

CRITERIOS-DESCRIPCIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS				
Áreas	**Actividad**	**No Adquirido**	**En vías de Adquisición**	**Adquirido**
Esquema Corporal	En su propio cuerpo (lámina)	No menciona ninguna parte de su cuerpo	Menciona 2 partes de su cuerpo	Se admite con un error
	Frente a un espejo (lámina)	No señala al espejo	Menciona 2 partes de su cuerpo señalando el espejo	Se admite con un error
	En otra persona (lámina)	Se equivoca al mencionar las partes del cuerpo de la otra persona	Menciona 2 partes del cuerpo de la otra persona	Se admite con un error
Lateralidad	Ojo (Mirar por un tubo) Mano (Lanzar una pelota) Oído (Escuchar una canción) Pie (Saltar en un solo pie)	Cuando realiza dos actividades con la D y dos con la I	Realiza una actividad con la I y las otras con la D. o viceversa.	Se admite cuando ha realizado todas las actividades con la derecha o izquierda.
Equilibrio	Equilibrio estático sobre 1 pie	No se mantiene sobre un pie	Se mantiene menos de 5 seg. Sobre 1 pie	Se mantiene más de 10 seg. Sobre 1 pie
	Equilibrio Dinámico	No camina sobre una línea trazada sobre el suelo	Se desvía varias veces de la línea trazada sobre el suelo.	Permanece sobre la línea trazada sobre el suelo en una distancia de 3m.
	Voltereta hacia adelante	No voltea o lo hace sobre el lado.	Voltea y llega alargando o sentado.	Voltea y se pone derecho sin ayuda de las manos.
Temporo-Espacial	Día, Noche, Ayer, Hoy, Adelante, Atrás, Arriba, Abajo (lámina)	Confunde las orientaciones.	Necesita que le repitan otra vez las preguntas.	Se admite con dos errores.
Tiempo-Ritmo	Escucha y repite exactamente con palmadas	Repite de la 1ra hasta la 3ra serie	Repite de la 4ta serie hasta la 6ta	Debe vencer las 7ma. Serie
Motricidad Fina	Copiar los dibujos			
	Recortar la figura	La hoja de papel pasa entre las hojas de las tijeras.	Cambios de direcciones difíciles.	Queda cerca de los contornos a seguir.
	Modelaje	No aplasta la plastilina	Corta la pelota de plastilina y aplasta los pedazos.	Rueda cilindros y construye formas o modelos.
	Oposición pulgar-dedos	No antepulsión del pulgar.	Pone el pulgar en frente de los dedos sin tocarlos.	Toca el pulgar con cada dedo rápidamente.
Motricidad Gruesa	Salto a la pata coja	No hace un solo salto.	Desequilibrio claro entre los saltos con colocación frecuente en el suelo del pie libre.	Clara flexión-Extensión de la pierna de apoyo con participación de los brazos en el impulso.
	Lanzar con 1 mano	Deja caer la pelota frente de él.	Rotación del tronco hacia el lado, adelantamiento de la pierna ipsilateral.	Toma de impulso hacia atrás, adelantamiento de la pierna controlateral.
	Driblar	No realiza un solo bote.	Pocos botes y cada vez más pequeños.	Tronco poco inclinado, empujón sobre el balón, puede desplazarse.
	Salto a pies juntos	Sin despegue o desplazamiento.	Impulsos desiguales de las piernas, pies desfasados.	Impulso franco de las piernas: llegada en equilibrio.

Modelo de registros de los resultados de la Evaluación de las áreas de la Psicomotricidad

Ficha de Evaluación de las áreas de la Psicomotricidad

MODO DE EVALUACIÓN

1.-adquirido

2.-en vías de adquisición

3.- no adquirido

MODO DE EVALUACIÓN POR ÁREAS

1.-adquirido: Cuando a cumplido el 100% de las actividades a satisfacción

2.-en vías de adquisición: Cuando a cumplido del 50% al 90% de las actividades a satisfacción

3.-no adquirido: Cuando a cumplido del 1% al 40% de las actividades a satisfacción

ALUMNO/A	ESQUEMA CORPORAL				LATERALIDAD	EQUILIBRIO				TEMPORO-ESPACIAL									TIEMPO-RITMO				MOTRICIDAD									
																							FINA					GRUESA				
	En su propio cuerpo	Frente al espejo	En otra persona	Evaluación área	Evaluación área	Equi. Est. 1pie	Equi. Dinámico	Voltereta hacia adelante	Evaluación área	Día	Noche	Ayer	Hoy	Adelante	Atrás	Arriba	Abajo	Evaluación área	1ra. Hasta la 3ra serie	4ta. Hasta la 6ta serie	7ma. serie	Evaluación área	Recortar la figura	Modelar	Oposic. Pulg. Ded.	Copiar los dibujo	Evaluación área	Salto pata coja	Lanzar con 1 mano	Driblar	Salto pies juntos.	Evaluación área
1																																
2																																
3																																
4																																
4																																
n…																																

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	…….	i
CERTIFICACION	…….	ii
AUTORÍA	…….	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	…….	iv
AGRADECIMIENTO	……...…….	v
DEDICATORIA	……...…….....	vi
ESQUEMA DE CONTENIDOS	……...…….....	vii
a. Título.	…….	1
b. Resumen (Sumary)	……	2
c. Introducción	…….	4
d. Revisión de Literatura	…….	7
e. Materiales y Métodos	…….	31
f. Resultados	…….	34
g. Discusión	…….	52
h. Conclusiones	…….	54
i. Recomendaciones	…….……..	55
j. Bibliografía	…….	56
k. Anexos	…….	60
• Proyecto de tesis	…….	60
• Índice de contenidos	…….	177