UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO:

"LA PRÁCTICA DE JUEGOS INFANTILES Y EL EJE DE APRENDIZAJE "EXPRESIÓN CORPORAL" EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE INICIAL 2 DEL CENTRO EDUCATIVO "INTERANDINO" DE LA CIUDAD DE LOJA PERÍODO 2014

Tesis Previa a la Obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA

Mashury Vanessa Campoverde Vásquez

DIRECTORA

Dra. Libia Antonieta León Loaiza Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR
2015

CERTIFICACIÓN

Dra. Libia Antonieta León Loaiza Mg. Sc.

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

CERTIFICA:

Haber dirigido y revisado minuciosamente la tesis de grado denominada: "LA PRÁCTICA DE JUEGOS INFANTILES Y EL EJE DE APRENDIZAJE "EXPRESIÓN CORPORAL" EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE INICIAL 2 DEL CENTRO EDUCATIVO "INTERANDINO" DE LA CIUDAD DE LOJA PERÍODO 2014, de autoría de Mashury Vanessa Campoverde Vásquez. Por lo tanto, autorizo proseguir los trámites legales pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, 12 de diciembre de 2014

.....

Dra. Libia Antonieta León Loaiza Mg. Sc.

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Mashury Vanessa Campoverde Vásquez, 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: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez

Firma:.....

Cédula: 1105049116

Fecha: Loja, 10 de junio de 2015

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÒN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICIDAD ELECTRONICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Mashury Vanessa Campoverde Vásquez, declaro ser autora de la tesis titulada:

LA PRÁCTICA DE JUEGOS "INFANTILES" Y EL EJE DE APRENDIZAJE EXPRESIÓN CORPORAL EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE INICIAL 2 DEL CENTRO EDUCATIVO INTERANDINO DE LA CIUDAD DE LOJA PERÍODO 2014, como requisito para optar el Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja, para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad se su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 10 días del mes de Junio del dos mil quince, firma la autora.

Firma:.....

Autora: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

Cédula: 1105049116

Dirección: El Valle Esmeraldas y Puerto Bolívar 09-11

Teléfono: 072562144 Celular: 0989361528

Directora de tesis: Dra. Libia Antonieta León Loaiza Mg. Sc.

Tribunal de Grado:

Lic. Rita Torres Valdivieso, Mg. Sc. (Presidenta)

Lic. Gladys Merino Armijos, Mg. Sc. (Primer Vocal)

Dra. Sonia Castillo Costa, Mg. Sc. (Segunda vocal)

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud a las autoridades de la Universidad Nacional de Loja, a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia por haberme acogido en sus aulas en el transcurso de mi formación profesional.

A la Dra. Libia Antonieta León Loaiza Mg. Sc., Directora de tesis, quien asumió con responsabilidad y entrega la Dirección de Tesis, quien con sus conocimientos y formación profesional, asesoró el presente trabajo de investigación.

A la Directora, Docentes, niñas y niños del Centro Educativo Interandino de la ciudad de Loja (El valle) por darme la apertura para realizar este trabajo investigativo.

LA AUTORA.

DEDICATORIA

Dedico esta tesis principalmente a Dios, por haberme permitido llegar hasta esta etapa.

A mis padres por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante y apoyo incondicional.

A mi esposo e hija por haber llegado a mi vida y brindarme fuerzas para seguir adelante compartiendo momentos significativos conmigo.

A todos mis familiares y amigos que día a día están a mi lado siendo mi soporte para poder continuar con mis metas.

Mashury Vanessa.

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN.											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR/ NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA (AÑO)	ÁMBITO GEOGRÁFICO							NOTAS/ OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	CENTRO EDUCATIVO	OTRAS DESAG REGA-CIONES	
TESIS	**MASHURY VANESSA CAMPOVERDE VÁSQUEZ "LA PRÁCTICA DE JUEGOS INFANTILES Y EL EJE DE APRENDIZAJE "EXPRESIÓN CORPORAL" EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE INICIAL 2 DEL CENTRO EDUCATIVO "INTERANDINO" DE LA CIUDAD DE LOJA PERÍODO 2014**	**UNL**	**2015**	**ECUADOR**	**ZONA 7**	**LOJA**	**LOJA**	**EL VALLE**	**INTERANDINO**	**CD**	**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

MAPA GEOGRÁFICO Y CRÓQUIS

MAPA GEOGRÁFICO DEL CANTÓN LOJA

CROQUIS DE LA UBICACIÓN DEL CENTRO EDUCATIVO “INTERANDINO”

ESQUEMA DE TESIS

i. PORTADA

ii. CERTIFICACIÓN

iii. AUTORÍA

iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN

v. AGRADECIMIENTO

vi. DEDICATORIA

vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

viii. MAPA GEOGRÁFICOY CROQUIS

ix. ESQUEMA DE TESIS

a. TÍTULO

b. RESUMEN (Castellano e Inglés)

c. INTRODUCCIÓN

d. REVISIÓN DE LITERATURA

e. MATERIALES Y MÉTODOS

f. RESULTADOS

g. DISCUSIÓN

h. CONCLUSIONES

i. RECOMENDACIONES

j. BIBLIOGRAFÍA

k. ANEXOS

ÍNDICE

a. TÍTULO

“LA PRÁCTICA DE JUEGOS INFANTILES Y EL EJE DE APRENDIZAJE “EXPRESIÓN CORPORAL” EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE INICIAL 2 DEL CENTRO EDUCATIVO “INTERANDINO” DE LA CIUDAD DE LOJA PERÍODO 2014.

b. RESUMEN

La presente investigación denominada: La práctica de juegos “infantiles” y el eje de aprendizaje expresión corporal en las niñas y niños de inicial 2 del Centro Educativo Interandino de la ciudad de Loja período 2014. Tuvo como objetivo general: Analizar la influencia de los juegos “infantiles” en la expresión corporal en las niñas y niños de inicial 2 del centro educativo Interandino de la Ciudad de Loja periodo 2014. Fue un estudio descriptivo, se aplicaron los métodos: científico, inductivo, deductivo, analítico, estadístico, la técnica utilizada fue: la encuesta aplicada a las docentes y como instrumento se utilizó una guía práctica infantil, elaborada con fines de investigación. Se obtuvieron como resultados principales: las niñas y niños aplican como juego frecuente al baile con distintos ritmos, esta actividad permite a las niñas y niños aprender a coordinar sus movimientos y mover el cuerpo. Además para desarrollar los tipos de juegos, lo hacen mediante el juego dirigido, este cumple con la función didáctica de conectar al niño con la sociedad, por medio de objetos y acciones. Para que practiquen los juegos tradicionales los motivan a las niñas y niños mediante cuentos infantiles, los mismos que sirve como estímulo para el futuro lector, porque contribuye al desarrollo del lenguaje, de la creación literaria, de la imaginación de mundos posibles, entre otros. También desarrollan la expresión corporal mediante ejercicios. Para subir y bajar escaleras necesitan del apoyo de un adulto, el mismo debe proponer al pequeño diferentes actividades que le beneficien el desarrollo de la expresión corporal. Cuando realizan ejercicios lo hacen con movimientos acordes a su edad. En el centro educativo Interandino falta desarrollar el eje de aprendizaje expresión corporal, en las niñas y niños. La práctica de juegos infantiles permite el desarrollo del eje de aprendizaje expresión corporal, en las niñas y niños de inicial 2 del Centro Educativo Interandino de la ciudad de Loja periodo 2014.

SUMARY

The present denominated investigation: The practice of infantile games and the axis of learning corporal expression in the girls and initial children 2 of the Schools Educational Center "Interandino" city of Loja period 2014. The overall objective was: To analyze the influence of the infantile games in the corporal expression in the girls and initial children 2 of the Schools Educational Center "Interandino" city of Loja period 2014. It was a descriptive study, the methods were applied: scientific, inductive, deductive, analytic, statistical, the used technique was: the survey applied to the educational ones and like instrument was used a practical infantile guide, elaborated with investigation ends. They were obtained as main results: the girls and children apply like frequent game to the dance with different rhythms; this activity allows the girls and children to learn how to coordinate their movements and to move the body. Also to develop the types of games, they make it by means of the directed game, this it fulfills the didactic function of connecting the boy with the society, by means of objects and actions. So that they practice the traditional games they motivate them to the girls and children by means of infantile stories, the same ones that it is good as stimulus for the future reader, because it contributes to the development of the language, of the literary creation, of the imagination of possible worlds, among other. They also develop the corporal expression by means of exercises. To ascend and to lower stairways they need of the support of an adult, the same one should propose to the different small activities that benefit him/her the development of the corporal expression. When they carry out exercises they make it with in agreement movements to their age. In the educational center "Interandino" lacks to develop the axis of learning corporal expression, in the girls and children. The practice of infantile games allows the development of the axis of learning corporal expression, in initial children 2 of the Schools Educational Center "Interandino" city of Loja period 2014.

c. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo partió de la necesidad de investigar la problemática relacionada con la falta de expresión corporal en niñas y niños de 4 a 5 años, tomando en cuenta la importancia del desarrollo y la práctica de la misma, influye de manera directa al momento que no se la practica con los pequeños, se evidenció mediante la observación directa, que en el Centro Educativo Interandino falta el desarrollo del eje de aprendizaje expresión corporal, en dicho centro se pudieron evidenciar los siguientes aspectos: Limitado espacio físico, falta de áreas verdes, carencia de juegos infantiles. Esta realidad no les permite desenvolverse adecuadamente a las niñas y niños y por ende desarrollar habilidades, destrezas, creatividad emociones y sentimientos de cada niña y niño en la edad de 4 a 5 años, es por ello que se planteó el siguiente tema de investigación: La práctica de juegos "infantiles" y el eje de aprendizaje expresión corporal en las niñas y niños de inicial 2 del Centro Educativo Interandino de la ciudad de Loja período 2014.

Se formuló como primer objetivo específico: determinar los diferentes tipos de juegos infantiles que practican las niñas y niños de inicial 2. El segundo objetivo específico planteado es: Verificar la influencia del juego infantil en la expresión corporal de las niñas y niños de inicial 2 del centro educativo Interandino de la Ciudad de Loja periodo 2014.

Para fundamentar la investigación, desde la teoría se abordó: El juego infantil, importancia del juego infantil, características del juego infantil, clasificación de los juegos, tipos de juego infantil, el docente y el juego, expresión corporal, el docente y la expresión corporal, beneficios que brinda la expresión corporal, finalidades de la expresión corporal.

En el desarrollo investigativo se utilizó los métodos: científico que sirvió para delimitar y caracterizar el problema, elaborar objetivos y marco teórico. Inductivo, permitió particularizar profundamente en las categorías, conceptos y teorías que sustentan el trabajo investigativo que se encuentran expuestas en el marco teórico. El deductivo, permitió conocer y analizar los aspectos generales sobre la práctica de juegos infantiles y el eje de aprendizaje expresión corporal en las niñas y niños. Estadístico, facilitó la precisión en la tabulación de encuestas y guía práctica. La técnica utilizada fue: la encuesta aplicada a los docentes de nivel inicial 2 del centro educativo "Interandino" y como instrumento se utilizó la guía práctica infantil, elaborada con fines de investigación la misma que se aplicó a las niñas y niños de nivel inicial 2 del Centro Educativo "Interandino"

Los resultados más importantes fueron que: las niñas y niños aplican como juego frecuente al baile con distintos ritmos. Además para desarrollar los tipos de juegos con las niñas y niños, las maestras los dirigen. Para que practiquen los juegos tradicionales los motivan a las niñas y niños mediante cuentos infantiles. También desarrollan la expresión corporal mediante ejercicios. Para subir y bajar escaleras necesitan del apoyo de un adulto. Al momento de saltar en un sólo pie la mayoría de niñas y niños lo hacen con dificultad. En una salida pedagógica la mayoría de pequeños se dedican a divertirse. Cuando realizan ejercicios lo hacen con movimientos acordes a su edad.

Se llega concluir que: Los niños practican los tipos de juegos, mediante distintas actividades, dirigidas por las maestras. En el centro educativo "Interandino" falta desarrollar el eje de aprendizaje expresión corporal, porque en el momento de realizar actividades necesitan de ayuda de su docente. La práctica de juegos infantiles facilita el desarrollo de la expresión corporal, en las niñas y niños investigados.

Por lo tanto se presentan las siguientes recomendaciones: Buscar estrategias metodológicas a través del juego motivando a las niñas y niños a desenvolverse mejor lo mismo que le permite mejorar su aprendizaje e igualmente desarrollar la independencia de cada niña y niño para lograr que realicen actividades como subir y bajar escaleras sin ayuda . El presente informe de investigación contiene: a) título, b) resumen (castellano e inglés) c) introducción, d), revisión de literatura, e) materiales y métodos, f) resultados, g) discusión, h) conclusiones, i) recomendaciones, j) bibliografía, k) anexos l) índice.

d. REVISIÓN DE LITERATURA.

EL JUEGO INFANTIL

"El juego es una actividad fundamental en el proceso evolutivo infantil, que fomenta el desarrollo de las estructuras intelectuales y es una forma privilegiada de transmisión social. También ayuda a desarrollar las facultades físicas y psíquicas y sirve para conocer las propias aptitudes y limitaciones. En el juego los niños/as crean un mundo a su medida donde las relaciones entre ellos son de igual a igual. Cumple la función educativa de conectar al niño/a con la sociedad por medio de la manipulación de objetos y de la imitación de acciones de la vida cotidiana de las personas adultas. La sociedad y sus reglas se reflejan en el juego. El niño y la niña, jugando interiorizan la estructura social que les rodea, con sus pautas, normas y hábitos. El juego ha de ser voluntario y deseado. A veces sirve de medio terapéutico, de liberación de tensiones psíquicas y retorno al equilibrio. El juego ha de tener en cuenta todas las aptitudes de una persona, tanto las físicas como las intelectuales y sociales; tiene que adaptarse al marco donde se desarrolla y no ha de sobrepasar las posibilidades de los jugadores." (MIR, COROMINAS & GÓMEZ, 1997)

El juego es fundamental en la edad de 4 a 5 años, porque permite desarrollar muchas aptitudes y actitudes las mismas favorecen en el eje de aprendizaje expresión corporal, en las niñas y niños.

"El juego es un medio a través del cual los seres humanos y los animales exploran y aprenden partiendo de una variedad de experiencias en diferentes situaciones y con distintos propósitos. Sin embargo, debemos estimular, promover, valorar e iniciar el juego en las aulas y por qué el profesorado debe participar en él. Utilización de los hallazgos de numerosas investigaciones para la determinación del valor del juego.

Se centra en los niños y niñas de cuatro a ocho años, examinando los principios del juego en la educación e indicando el modo de ponerlos en práctica. Proporciona una justificación plena a la inclusión del juego en el curriculum de los primeros años y, a través de ejemplos de estudiantes jugando, estimula a profesoras y profesores a revisar su propio pensamiento sobre tales cuestiones. Este libro es de lectura imprescindible para el profesorado de la escuela infantil y de primaria, para quienes se proponen serlo y para todos los interesados en la educación y en el desarrollo de niños y niñas pequeños." (MOYLES, 1999).

Principios fundamentales: (MOYLES, 1999)

- El juego debe aceptarse como un proceso, no necesariamente con un resultado pero capaz de tener alguno si lo desea el participante
- El juego es necesario para niños y adultos
- El juego no es una antítesis del trabajo: ambos son parte de la totalidad de nuestras vidas.
- El juego siempre está estructurado por el entorno, los materiales o contextos en que se produce
- La exploración constituye un paso preliminar a formas más retadoras del juego que, en el entorno escolar, probablemente estarán dirigidas por el profesor.
- Un juego adecuadamente dirigido asegurará al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destreza.
- Los padres tienen derecho a esperar que el juego en las escuelas se organice de un modo significativo y distinto del practicado en casa y en otros sitios.
- El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje.

Juego motivador y estimulante

"El juego motiva, por lo que proporciona un clima especial de aprendizaje, tanto si los que aprenden son niños como si son adultos. El juego al margen de la escuela motiva a los niños a explorar y experimentar en el hogar, el jardín, la calle, las tiendas, la vecindad, etc. Proporciona una escala de tiempo y un aprendizaje más largos que probablemente se extenderán y continuaran. El juego dentro de la escuela motiva, por fuerza, un aprendizaje distinto y está caracterizado por una mayor fragmentación y por concentrarse en segmentos de tiempo.

El nivel de semejante operación depende sin duda de las relaciones edad/etapa de desarrollo y experiencia. En niños de 4 a 8 años de edad, y en el contexto del aprendizaje escolar, es necesario prestar un énfasis especial a los siguientes aspectos:

- Participación activa en todas las experiencias de aprendizaje concebidas para estimular el empleo de todos los sentidos, incluyendo el movimiento.
- Han de introducirse oportunidades para nuevas situaciones de aprendizaje y, lo que resulta más importante, hay que otorgar la posibilidad de reestructurar el conocimiento existente y de transferir las destrezas y el conocimiento inherentes a situaciones y problemas nuevos con objetos de hallar solución.
- Oportunidades para el descubrimiento y la creatividad personales, con el respaldo de adultos que conduzcan al aprendizaje de la independencia de pensamiento y acción.
- Interacción con otros niños y adultos a través de la cual aprender una variedad de destrezas, morales y valores sociales.

- Participación en situación lúdicas significativas y constructivas que permitan el desarrollo como: combinada con la experiencia de una amplia variedad de materiales y recursos para aprender.
- Oportunidades para practicar y repasar destrezas en un entorno firme y estable y para aprender sin temor al fracaso.” (MOYLES, 1999)

Importancia del juego infantil

“El juego y su relación con el desarrollo del niño: La importancia del juego para el desarrollo cultural y de la infancia es un hecho ampliamente reconocido; inclusive resulta fácil identificar a un niño en situación de juego. Sin embargo, definir con precisión esta actividad resulta sumamente complejo. Numerosos autores han caracterizado el juego de diversas maneras:

Piaget (PIAGET, 1946): El juego es una actividad que tiene fin en sí misma y el niño la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo. Es algo espontáneo y opuesto al trabajo; no implica una adaptación a la realidad y, por ende, se realiza por puro placer y no por utilidad. Permite la liberación de conflictos, ignorándolos o resolviéndose.

Freud (FREUD, 1973): El juego es una actividad propia de la infancia por medio de la cual el niño puede elaborar distintas situaciones penosas de su vida, al realizar activamente lo vivido en forma pasiva. Posibilita también la vía de realización de deseos no permitidos por los adultos.

Vygotsky (VYGOTSKY, 1982): El juego es una actividad social en la que el niño, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura. Adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de la cultura al imitar y reproducir las acciones del adulto.

Por último, el juego también ayuda a que el niño desarrolle sus habilidades psicomotrices, pues la actividad motriz está presente en toda actividad lúdica, ya sea en el juego simbólico o de imitación, en la construcción con bloques o en los juegos de refugios. En este sentido, a medida que el niño juega, va conociendo las diferentes posibilidades que ofrece el cuerpo en movimiento, va perfeccionando el dominio del mismo y va construyendo una mayor precisión y complejidad motriz." (BRUZZO & JACUBOVICH, 2007)

Las niñas y niños deben disfrutar de los juegos, los mismos deben ser orientados con fines educativos para lograr conseguir un máximo beneficio, en el desarrollo del eje de aprendizaje expresión corporal.

"El juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas.

El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual. De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas. Elvira Martínez y Juan Delgado en su libro "El origen de la expresión" (MARTÍNEZ & DELGADO, 1981) analizan el significado de la expresión plástica en el niño desde tres aspectos:

Un medio de expresión y comunicación de sus vivencias, un lenguaje del pensamiento. La expresión se vincula a su desarrollo y a su cambio. Por medio del dibujo el niño cuenta, informa sus impresiones de los objetos a veces de forma más clara que verbalmente. Un proceso en el que toma diversos elementos de la experiencia y les otorga un nuevo significado. Los transforma. Entonces cada experiencia significativa le aportará nuevos datos que serán vivenciados. Estas experiencias irán modificando sus esquemas y enriqueciéndolos. Es aquí donde el arte interviene para contribuir al desarrollo, ya que se producirá aprendizaje en la interacción del niño y el ambiente.

Una actividad lúdica donde las actividades gráfico plásticas representan un juego, estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones, y el pensamiento." (LÓPEZ, 2010).

El juego y el desarrollo infantil

"El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad.

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma.

Bien porque se aborda desde diferentes marcos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y seguirá desempeñando en la vida humana.

Algunos pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a "formar sus mentes" para actividades futuras como adultos.

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

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

1) La afectividad: El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

2) La motricidad: El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos.

3) La inteligencia: Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

4) La creatividad: Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

5) La sociabilidad: En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social. En los primeros años el niño la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado del otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es

generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado." (LÓPEZ, 2010).

Características del juego infantil

"Para diferenciar lo que es juego de lo que no, lo resumiremos en las características principales de éste, según los distintos autores:

El juego debe ser libre, espontáneo y voluntario: es una actividad que se realiza por propia iniciativa y no necesita ninguna planificación. Es elegido sin presiones por quien lo realiza y no debe ser impuesto, ya que perdería su entidad como tal. El niño no debe sentirse coaccionado para jugar a algo. Si esto fuera así, la actividad no sería juego.

El juego produce placer: la diversión, la risa, la broma, las relaciones sociales, el hecho de ganar son conductas asociadas al juego. Son gratificantes por sí mismas, y es este carácter el que convierte el deseo de jugar en el verdadero objetivo del juego. El placer inmediato que proporciona el juego lo convierte en una necesidad, es decir, éste da respuesta a aquellos deseos y necesidades no satisfechas. Algunos autores coinciden en que el juego es la necesidad de satisfacer deseos inmediatos.

El juego es innato: jugar es algo innato y se identifica por ser propio de la infancia. Interviene directamente en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que éstos necesitan jugar para explorar y conocer el mundo que les rodea. Muchos juegos se realizan de forma casi automática, no necesitan explicación. Desde que nacen, los niños juegan con su cuerpo, en la etapa simbólica se inventan historias y objetos para jugar.

El juego será la ocupación más importante de sus vidas hasta aproximadamente los diez años. La característica principal de los niños es que viven y aprenden jugando. A partir de esta premisa, podemos señalar que, si queremos que tengan un crecimiento sano y feliz, los niños deben jugar. El juego implica actividad: aunque no todos los juegos requieren ejercicio físico, el jugador siempre está psíquicamente activo durante su desarrollo. Algunas capacidades asociadas al juego son explorar, pensar, deducir, moverse, imitar y relacionarse con los demás.

El juego favorece la socialización y tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora: los juegos pueden ser abiertos y flexibles, permitiendo, así, la adaptación de niños de diferentes edades, sexos, razas, culturas, etc. Gracias a la cooperación, comunicación y competición en el juego, se facilitan procesos de inserción social, así como normas de convivencia, de relación. Por todo ello, el juego posee una función compensadora de desigualdades socioculturales y una función rehabilitadora frente a situaciones desfavorables, ya que constituye un medio para reflexionar sobre la realidad cotidiana. Con el juego, los niños aprenden a cooperar, a compartir, a conectar con los demás, a preocuparse por los sentimientos ajenos, a trabajar para superarse progresivamente, además de crear lazos afectivos.

El juego es un elemento motivador: utilizando el juego como recurso metodológico, hacemos atractiva cualquier actividad. Podemos conseguir que el niño alcance determinados objetivos didácticos mediante la realización de una tarea lúdica. Esto facilita que el niño aprenda jugando.

El juego tiene un fin en sí mismo: del juego no se espera nada en concreto, no importa el beneficio que pueda reportar.

El juego se efectúa por simple placer. Lo importante del juego es el proceso y no el resultado final, ya que si se convierte en un medio para conseguir un fin pierde el atractivo y el carácter de juego.

El juego se desarrolla en una realidad ficticia: la ficción es la premisa principal del juego. En éste cada uno puede ser lo que quiera, sin límites en un mundo imaginario donde todo se puede alcanzar. Podemos crear nuestras propias normas y reglas, podemos expresar nuestras emociones sin temor, y nuestros actos no tendrán ninguna repercusión.

El juego es una actividad propia de la infancia y nos muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño: el juego es una actividad que surge de forma natural en los niños y que constituye una manera de relacionarse con el entorno. Como hemos comentado anteriormente, es algo innato, aunque esto no quiere decir que los adultos no ocupen su tiempo libre escogiendo determinados juegos.

Al mismo tiempo que el niño crece y se desarrolla, los juegos que realiza van variando en función de las características evolutivas de éste. A través del juego, el niño desarrolla los sentidos, estimula el lenguaje, mejora sus movimientos, favorece su imaginación.

El juego permite al niño afirmarse: muestra a los niños un camino para la resolución de conflictos. A través de los juegos de rol (jugar a los médicos, a los papás y a las mamás, a los maestros/as) los niños comienzan a entender a los adultos, aprenden a reflejar su percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que les rodea.

El juego ayuda al niño a afirmar su personalidad y a mejorar su autoestima. Los juegos están limitados en el tiempo y en el espacio: el tiempo dedicado al juego depende de lo atractivo que sea éste y de la motivación del que juega. El espacio estará determinado por el lugar en el que se encuentre el niño (colegio, parque, casa). En el juego el

material no es indispensable: los objetos y los juguetes son sólo un instrumento para el juego. Éstos se pueden eliminar, sustituir, cambiar o adaptar a las necesidades de cada juego o de cada jugador. A cualquier objeto se le puede otorgar una función simbólica." (VENEGAS F. M., 2010)

De acuerdo a las características el juego, debe ser libre espontáneo y voluntario, motivador, logrando que el educador lo utilice como herramienta educativa para conseguir en las niñas y niños mejorar la personalidad de cada uno. (HUIZINGA, 1987)

Clasificación de los juegos

"Los juegos se pueden clasificar atendiendo a diferentes criterios. Por tanto, no podemos hablar de una única clasificación. Las distintas clasificaciones de juegos se elaboran para orientar y ayudar a los educadores. Es una guía en el desarrollo de las funciones de éstos, pero nunca se debe utilizar de forma rígida y exigir de una actividad lúdica adecuada a lo prefijado, según la clasificación que se esté utilizando.

El deber de los educadores es observar al niño cuando juega, de forma libre y espontánea, cuando elige un juguete o se lo da a un compañero, ya que esto determina sus necesidades, sus gustos y sus preocupaciones.

Dicha observación, al compararla con la clasificación elegida, puede ayudar a conocer la etapa del desarrollo en la que se encuentra el niño.

Es decir, mediante el juego, el niño muestra su momento evolutivo de forma espontánea y sincera, sin sentirse estudiado.

La clasificación que presentamos a continuación está realizada según los siguientes criterios: El espacio en el que se realiza el juego.

El número de participantes.

El papel que desempeña el adulto.

La actividad que realiza el niño.” (VENEGAS, GARCÍA, & VENEGAS, 2010)

En la clasificación de los juegos se puede notar que éstos se encuentran de acuerdo a las necesidades que poseen los pequeños, es por ello que los docentes deben analizar a cada niña y niño para guiarlo de acuerdo a sus necesidades.

“Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación infantil y primaria, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos, y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo.” (LÓPEZ, 2010)

Tipos de juego infantil

A continuación se exponen los diferentes tipos de juego, según el orden cronológico de aparición en el desarrollo infantil, tomando en cuenta la teoría de Piaget (PIAGET, 1946).

En la primera infancia, se desarrollan principalmente los juegos motores y de interacción social. El juego comienza a ser una actividad importante en los niños pequeños desde los primeros meses de vida. A medida que el niño logra el control de su propio cuerpo, van apareciendo los primeros juegos: agarrar, chupar, golpear, etc. Estos juegos propios de los primeros años de vida son los llamados juegos funcionales o juegos motores.

“El juego de ficción o simbólico es considerado como el más típico de la infancia y el que reúne sus características más importantes. Muchos de los objetos a los que llamamos juguetes se fabrican para apoyar y potenciar ese tipo de actividades.” (VENEGAS, GARCÍA, & VENEGAS, 2010).

“Mediante el juego libre, el niño aprende a competir, a cooperar, a regular su conducta y a medirse con los demás permitiéndole crear de sí mismo su propio auto concepto.

Por otro lado, a través del juego libre, los niños adquieren los valores culturales de la sociedad en que están inmersos. Se inicia pues el sentimiento de pertenencia a un grupo social.

El juego libre puede ser o no vigilado. Durante el juego vigilado el profesor deja al niño la iniciativa, pero observa a los niños y evita los posibles peligros.” (DELGADO, 2011)

Los tipos de juegos infantiles ayudan y facilitan un mejor desenvolvimiento y desarrollo de motricidad gruesa en las niñas y niños, por eso es importante que en las aulas se practique para mejor la expresión corporal y por ende mejorar el aprendizaje en los pequeños.

Según Piaget (PIAGET, 1946), ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple:

- Los juegos de ejercicio. Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos.

Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período. Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

- Los juegos simbólicos. Son característicos de la etapa pre conceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a "hacer como si": atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que

pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante. En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro.

El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo. El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir. Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares. A partir de la etapa intuitiva; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social. El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica.

Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto. Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo.

- Los juegos de construcción o montaje. No constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa.

El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

- Los juegos de reglas. Aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de infantil situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos.

Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a

partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos duramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.).

El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado. A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

El docente y el juego.

"Para el niño es una actividad propia, placentera y apta para el aprendizaje, para el maestro es una herramienta de trabajo. Sin embargo, el maestro solo podrá disponer de esta herramienta de trabajo si se compromete afectivamente en la situación de juego, es decir, si puede disfrutar de jugar y si puede sensiblemente intervenir en la actividad lúdica de sus alumnos.

No es posible jugar por obligación, no es posible transformar el juego en herramienta de trabajo si no se disfruta de la posibilidad de jugar.

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

La intervención de un adulto son las que pueden establecer la diferencia entre cuidar a los niños, coartar los contenidos del juego, (censurando aquellos contrarios a su

ideología) o estimular y favorecer el aprendizaje, reconocer los contenidos culturales diversos y sostener una actitud de apertura hacia lo impredecible que la situación de juego representa.

Así mismo, es posible afirmar que el espacio de juego se basa en dos aspectos deferentes; uno externo y objetivo y otro interno y subjetivo. Dentro del espacio externo se puede hacer referencia al propio espacio lúdico, aquel lugar en que los jugadores juegan su propio juego y que el maestro prepara junto con los materiales.

Dentro de lo que sería el espacio interno del juego está aquel espacio subjetivo de cada jugador y el del grupo en su conjunto." (BRUZZO & JACUBOVICH, 2007)

El docente ante todo debería utilizar al juego como herramienta de trabajo fundamental, estimulando y motivando a las niñas y niños para que lo hagan de manera placentera, el juego facilita el desarrollo del eje de aprendizaje expresión corporal.

Crear reglas en el diseño de juegos de colaboración.

"En la primera infancia, el juego y el aprendizaje están íntimamente relacionados. En el juego, pueden quedar en suspenso las limitaciones normales del mundo y los usos ordinarios de los objetos para crear un escenario y unos accesorios adecuados para representar las realidades interiores y los modelos personales del mundo. Esta transformación imaginativa del mundo es esencial para el juego y para su capacidad de apoyar el pensamiento y el aprendizaje. Aunque sólo fuese por esta razón, el uso de los juegos como instrumento de aprendizaje. Aunque solo fuese por esta razón, el uso de los juegos como instrumentos de aprendizaje puede justificarse por la posibilidad de presentar la complejidad de distintas situaciones.

El juego desempeña una función en la separación de la percepción, la acción y el pensamiento, situándose como un plano de transición entre las acciones contextualizadas y el pensamiento descontextualizado.

El juego sirve para separar al niño del contexto y ayuda a conectar el conocimiento informal con el mundo de lo abstracto. La visión tradicional sostiene que el juego madura en los juegos: los niños pequeños juegan; los niños mayores (y adultos) juegan a juegos. Lo que cambian son las reglas y la forma de interpretarlas del jugador.

Pero la realidad no está delimitada de manera tan rotunda: incluso en los juegos regidos por reglas hay espontaneidad. Hay una dialéctica interesante. El juego exige familiaridad, los ritos que se derivan de la soltura que emana de lo habitual y conocido. Sin embargo, la auténtica creatividad necesita escapar de lo estrictamente familiar hacia lo relativamente desconocido, trascendiendo lo que ya se comprende y adentrándose en aguas no cartografiadas. Esta dialéctica entre lo conocido y lo desconocido, lo familiar y lo novedoso, constituye el motor de la creatividad (y, a propósito, sirve para explicar de alguna manera por qué los descubrimientos creativos son con mucha frecuencia el resultado de actividades lúdicas y ajenas a las obligaciones).

Los intentos de los niños de comprender el abismo existente entre sus proyecciones y la actuación real del juguete constituyen la base para unas actividades de resolución de problemas que encierren unas ricas oportunidades de aprendizaje. Ellos estaban deseando participar en la reflexión sobre la naturaleza del juguete y sus capacidades, e incluso hablaban espontáneamente de ello. Sin embargo, era necesaria la facilitación para orientar su reflexión. El papel del facilitador consiste en proporcionar actividades adecuadas con el juguete, en estructurarlas para los niños y en intervenir para hacer explícitas las cuestiones implícitas.” (SIRAJ-BLATCHFORD, 2004)

EXPRESIÓN CORPORAL

"La expresión corporal es una forma de comunicación humana en la que se utiliza como medio el cuerpo y su movimiento. Se puede decir que la expresión corporal constituye un lenguaje común a todos los hombres que se basa en la capacidad de transmitir sus actitudes y sentimientos por medio del movimiento.

Este tipo de comunicación le permite al niño liberar energía y exteriorizar sus estados de ánimo lo que posibilita el desarrollo de su potencial creativo.

Los niños poseen una enorme capacidad innata para expresarse por medio de su cuerpo." (CRESPÍ, 2011)

"La expresión corporal es el lenguaje más natural y el primero en ser utilizado por el niño desde su nacimiento como medio de comunicación. El lenguaje corporal y gestual le permite manifestar todas sus sensaciones y actitudes: sonrisas, miradas, movimientos… Podemos hacer una distinción entre lenguaje corporal y lenguaje gestual, entendiendo por lenguaje corporal el que utiliza, en un sentido más amplio, como vehículo de comunicación el cuerpo, mientras que el lenguaje gestual puede ser la expresión del gesto, es decir, una actitud o movimiento concreto del cuerpo o del rostro." (GÓMEZ, 2010)

La expresión corporal, es utilizada en las niñas y niños desde su nacimiento, por esto es importante que hoy en día se la siga practicando, ya que esto permite mejorar el aprendizaje de los pequeños.

El docente y la expresión corporal.

"Las experiencias de la expresión corporal ofrecen al docente del centro infantil, una magnífica oportunidad de autorrealización, enriquecimiento personal y profesional;

a la vez, le presentan un reto a su originalidad y creatividad, pues será él quien guíe a los niños hacia el logro de la expresión por medio del cuerpo.

Si bien es cierto que el maestro debe tener conocimientos específicos sobre el tema de Expresión Corporal, también es cierto que un maestro con conocimientos del tema, pero sin sensibilidad, no podrá lograr con éxito que sus alumnos comprendan y utilicen ese medio de comunicación tan importante en su formación." (BOLAÑOS, 2006).

El docente debe planificar actividades donde se refuerce la expresión corporal en las niñas y niños, porque esto beneficia de manera directa y permite adquirir diversos conocimientos significativos.

Beneficios que brinda la expresión corporal.

"Trabajar con la persona integral tiene una gran importancia y es vital para el contacto con los alumnos: su intelecto, su afectividad, su cuerpo, las actitudes y valores con las que se mueve en la vida, su sentido de la estética, etc. Todo esto intentaremos de una u otra forma tratarlo en nuestro contacto diario con los alumnos, y podemos hacerlo con la Expresión Corporal. Como bien dice el nombre de la Expresión Corporal, es una actividad que se realiza a través del cuerpo; lo cual, puede suponernos problemas con nuestros alumnos. Aunque, el cambio frecuente de compañeros normaliza con gran rapidez tales impulsos irracionales; jugar, danzar, tocarse, cogerse de la mano o por los hombros, danzar a un mismo ritmo con un compañero del sexo opuesto, ayuda a evitar cualquier tipo de problema, incidiendo a su vez sobre un tema transversal como es la educación sexual." (GONZÁLEZ, 1997)

Siguiendo a (SCHINCA, 2008) podemos decir que existe un lenguaje del cuerpo manifestado diariamente, en la vida cotidiana. En la expresión corporal el lenguaje no

está ya hecho sino que hay que inventarlo, crear uno nuevo. Dentro de esta disciplina no se busca ahondar en la gestualidad cotidiana, sino transcenderla, para que el movimiento o gesto corporal cobre una validez subjetiva y creadora. Y que no sea un sustitutivo de palabras sino que tenga valor expresivo por sí mismo, por su calidad. De este modo acción y expresión van unidos: son signos cargados de contenido o intención.

La Expresión Corporal es una disciplina que permite encontrar mediante el estudio y la profundización del empleo del cuerpo, un lenguaje propio. Este lenguaje corporal puro, sin códigos preconcebidos, es un modo de comunicación que encuentra su propia semántica directa más allá de la expresión verbal conceptualizada. Es una disciplina que partiendo de lo físico conecta con los procesos internos de la persona, canalizando sus posibilidades expresivas hacia un lenguaje gestual creativo.

La expresión corporal brinda beneficios muy importantes como pueden ser: mejora los movimientos del cuerpo, realizan movimientos coordinados, mejora la expresión oral de los niños, permite relacionarse con los demás.

Finalidades de la expresión corporal.

"La Expresión Corporal tiene una doble finalidad: por un lado sirve como base de aprendizajes específicos y por otro, fundamentalmente tiene un valor en sí misma ya que colabora en el desarrollo del bagaje experimental del niño.

En cada uno, aunque sea la misma, consiguen que el gesto sea diferente, ya que, cada persona es distinta. A través de lo que vemos (gesto, expresión) nosotros lo juzgamos. A través del lenguaje personal sacamos conclusiones. El lenguaje a través del cuerpo tiene un gran significado. Este lenguaje expresa lo que cada uno lleva dentro. El cuerpo tiene

un lenguaje que tiene su vocabulario, su gramática etc. Tiene unas características. Es un lenguaje por el que estamos muy influidos pero que desconocemos mucho.

Desde 0 a 3 años todas las manifestaciones se realizan a través del cuerpo, el único lenguaje que tienen es el lenguaje del cuerpo. De 3 a 6 años también pero cuando progresivamente el niño aprende otros lenguajes estos abarcan todo dejando aparte el lenguaje corporal.

El lenguaje verbal predomina, por el podemos decir verdad o mentira, mientras que el lenguaje corporal habla por debajo de la conciencia.

El lenguaje corporal no lo podemos dominar, no somos conscientes de ello, pero los demás si lo captan. En una conversación es mucho más importante el lenguaje corporal que el verbal y a través del lenguaje corporal se da mucha información que se nos escapa." (BIOSCA, 2011)

Las finalidades de la expresión corporal, permite lograr aprendizajes significativos en las niñas y niños, facilita el desarrollo experimental de los pequeños.

Expresión corporal y danza.

"La expresión corporal es perenne, atemporal y por tanto con posibilidad de ser trabajada desde la niñez a la vejez pasando por la edad adulta en la cual nos encontramos la mayoría de personas.

Con la expresión corporal se pretende llegar a: Experimentar la idea de cuerpo global, el cuerpo como un "bloque".

- Descubrir las posibilidades de conocimientos de los segmentos del cuerpo.
- Reconocer las simetrías y las asimetrías de las diversas zonas corporales.

- Experimentar los distintos niveles de percepción corporal: forma, volúmenes, superficies de apoyo, ejes, planos, verticalidades, límites.

- Reconocer las posibilidades de movimiento de cada segmento desde diversos puntos articulares.

Todo ello lo podemos aplicar mediante distintos recursos como:

- Utilizar el dibujo de la figura humana y de las situaciones expresivas que vivimos.

- Por medio del gesto, con el fin de apreciar la coordinación segmentaria cada vez más compleja al ser necesaria la asociación de diversos niveles cualitativos y cuantitativos de gesto. Consiste en la propuesta de gestos por parte de unos y su reproducción e imitación por parte de otros.

- A partir de la construcción con piezas de diversos tamaños o siluetas hechas sin la ayuda de la visión, la utilización solo del tacto y de sus partes, de forma que puedan recortarse y recomponerse así como interpretar las múltiples posibilidades de la imagen corporal figurativa o abstracta de cara a situaciones interpretativas y de expresión.

- Mediante el potencial del lenguaje, haciendo relacionar las distintas partes del cuerpo con diversos adjetivos, sustantivos, narraciones o frase hechas.

- Pruebas de adaptación al medio, basadas en crear incertidumbre y desorientación entre la vertical indicada por las sensaciones corporales y la que indica el medio." (CASTAÑER, 2002).

Creatividad, curiosidad y expresión. "Una buena forma de comprender el desarrollo de la creatividad de los niños pequeños consiste en considerarla en términos de

desarrollo y manipulaciones de esquemas, un plan es un pensamiento o esquema operacional; se la puede considerar simplemente como una conducta recordada, el recuerdo de una única acción o de una sucesión de acciones. Para ser creativos, los niños tienen que adquirir un repertorio de esquemas y necesitan también tener también una buena disposición para ponerlos a prueba en contextos. Pueden expresarlos verbalmente, en su imaginación en un muro material. En realidad, los niños pequeños son curiosos por naturaleza y aprenden mucho de sus esquemas de forma representante; también imitan espontáneamente un amplio conjunto de los esquemas que les proporcionan los adultos y otros niños. En su juego de fantasía, los niños pequeños separan con toda naturalidad los objetivos y las acciones de su significado en el mundo real y les dan nuevos significados. Hay que estimularlos para que comuniquen estas representaciones creativas porque, de este modo, puedan desarrollarse sus capacidades de expresión y abstracción de un modo más general. Los educadores pueden estimular también el descubrimiento de esquemas y facilitar modelos explícitos que los niños pueden seguir en sus juegos.

La creatividad, la curiosidad y la expresión constituyeron un especial centro de atención, gracias a su imaginación y su fantasía los niños extraen los esquemas de un contexto y les ponen en práctica en otro.” (SIRAJ-BLATCHFORD, 2004).

e. MATERIALES Y MÉTODOS.

El presente trabajo de investigación es un estudio descriptivo. Se utilizaron los siguientes métodos: El método científico, sirvió para la construcción coherente del proyecto de tesis, parte de una problematización, delimitación y caracterización del problema que dan origen a los objetivos; guía la elaboración del marco teórico, su diseño metodológico y demás aspectos inherentes al proyecto. Se lo utilizó también en la investigación de campo y la construcción del informe final. El método inductivo, permitió particularizar profundamente en las categorías, conceptos y teorías que sustentan el trabajo investigativo que se encuentran expuestas en el marco teórico. El método deductivo, permitió conocer y analizar los aspectos generales sobre la práctica de juegos infantiles y el eje de aprendizaje expresión corporal en las niñas y niños. El método analítico, este método permitió plantear ideas, definiciones y conceptos que van de lo general a lo particular, facilitando la comprensión cabal del problema. El método estadístico: Facilitó la precisión en la medida en la que se combine con los métodos cualitativos y se emplee de acuerdo a las necesidades y al sano criterio.

Como técnicas se utilizó la encuesta que permitió recolectar algunos datos sobre la práctica de juegos infantiles y el eje de aprendizaje expresión corporal en las niñas y niños de inicial 2 del centro educativo “Interandino”. Y como instrumento se utilizó una guía práctica infantil la misma que sirvió para tomar los datos del análisis y generalizar la información. Se procedió a solicitar la autorización de la directora del Centro Educativo Interandino para realizar la investigación. Los resultados fueron tabulados y representados gráficamente para finalmente ser analizados.

La investigación se realizó con la siguiente población 16 niñas, 7 niños Que da un total de 23 pequeños, Además con 4 docentes que laboran con las niñas y niños.

f. RESULTADOS.

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE INICIAL 2 DEL CENTRO EDUCATIVO "INTERANDINO" DE LA CIUDAD DE LOJA PERÍODO 2014.

1.- ¿De qué manera usted realiza la práctica de los juegos infantiles?

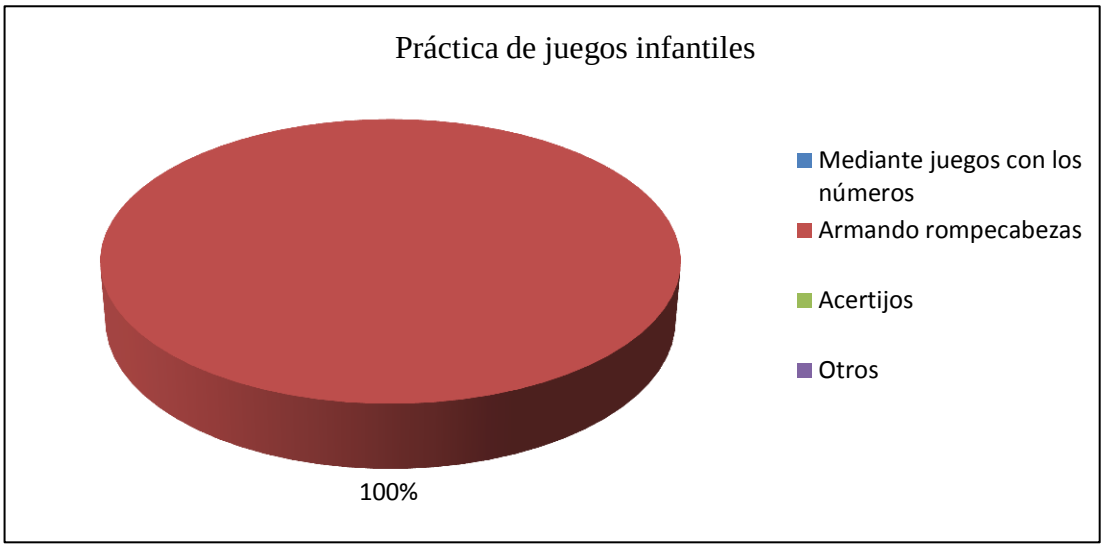
CUADRO 1

INDICADORES	f	%
Mediante juegos con los números	0	0
Armando rompecabezas	4	100
Acertijos	0	0
Otros	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Educativo Interandino.

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 1



Análisis e interpretación

Del gráfico anterior se observa que el 100% de las personas encuestadas manifiestan que los niños practican juegos mediante el armando rompecabezas. Con los rompecabezas los niños desarrollan su capacidad de aprender, entender y organizar las formas espaciales. Practican la observación, descripción y comparación; de elementos necesarios para encontrar diferentes aspectos de cada pieza.

2.- ¿Está de acuerdo que las niñas practiquen determinados tipos de juegos diferentes a los que practican los niños?

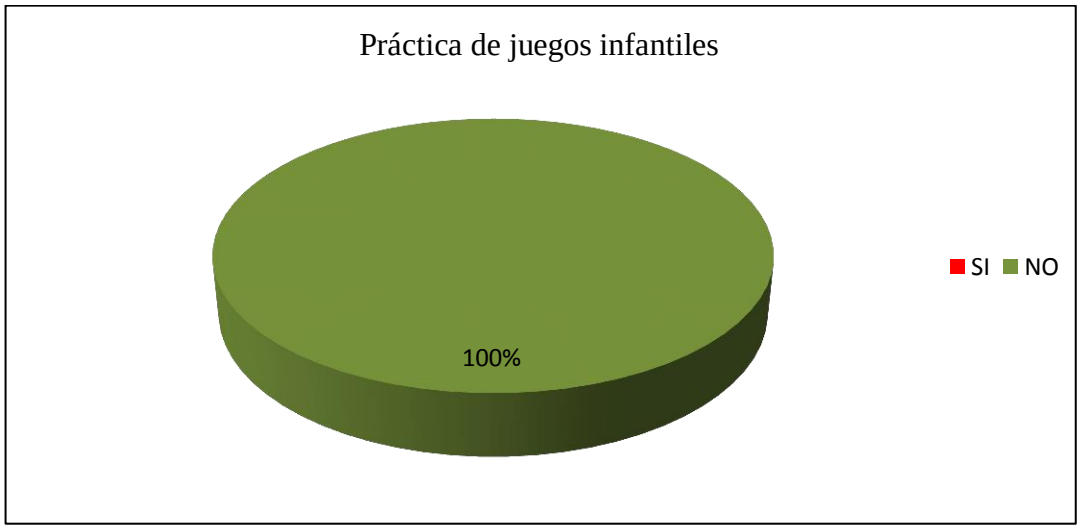
CUADRO 2

INDICADORES	f	%
Si	0	0
No	4	100
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Educativo Interandino.

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 2



Análisis e interpretación

De la encuesta aplicada el 100% de docentes respondieron no estar de acuerdo con que las niñas practiquen juegos diferentes a los niños.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización, por lo que en el juego no existe diferencia de género.

3.- ¿Indique los tipos de juegos más frecuentes en las edades de 4 a 6 años de los niños?

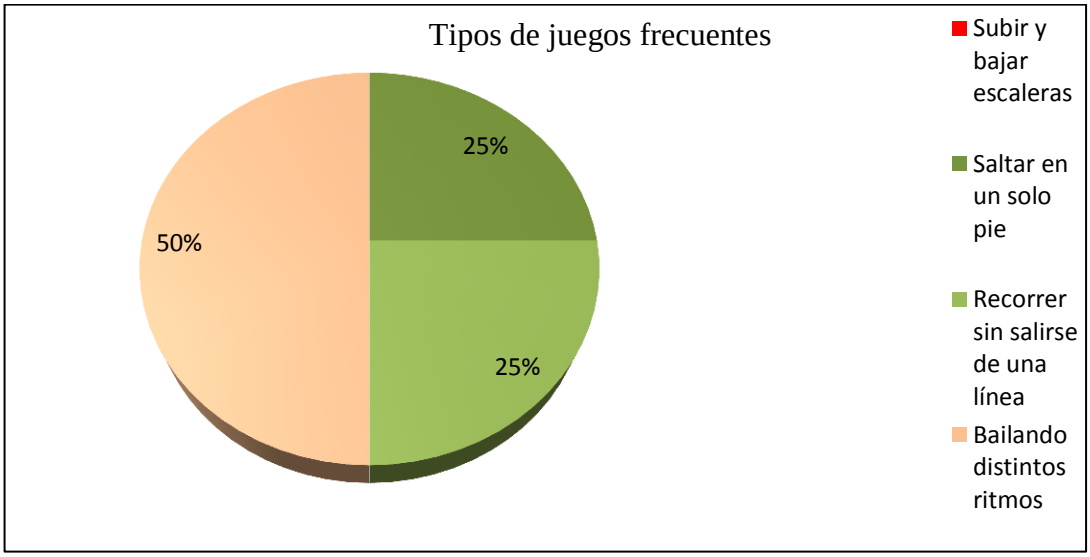
CUADRO 3

INDICADORES	f	%
Subir y bajar escaleras	0	0
Saltar en un solo pie	1	25
Recorrer sin salirse de una línea	1	25
Bailando distintos ritmos	2	50
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Educativo Interandino.

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 3



Análisis e interpretación

El 50% de niños y niñas practican como juego frecuente el baile con distintos ritmos, esto favorece en el desarrollo de la expresión corporal de las niñas y niños. El 25% de los niños indican saltar en un solo pie y recorrer sin salirse de la línea. Es importante buscar nuevas actividades para lograr movimientos en el cuerpo y por ende mejorar la expresión corporal.

4. ¿Cómo usted logra que los niños se relacionen con todos los que los rodean?

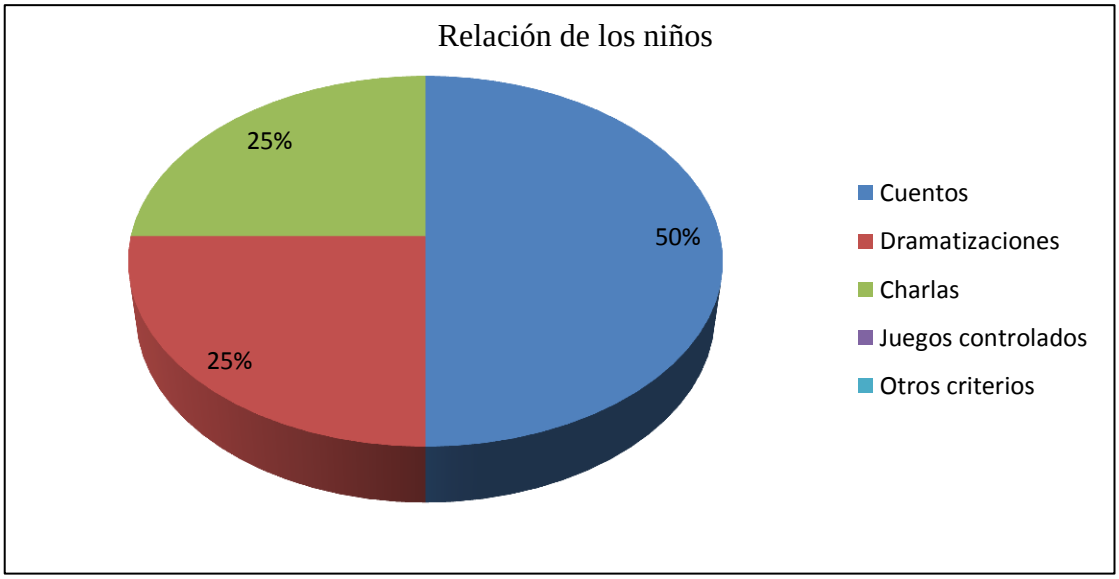
CUADRO 4

INDICADORES	f	%
Cuentos	2	50
Dramatizaciones	1	25
Charlas	1	25
Juegos controlados	0	0
Otros criterios	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Educativo Interandino.

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 4



Análisis e interpretación

De las respuestas obtenidas el 50%, logran que las niñas y niños se relacionen mediante la lectura de cuentos. El cuento es una de las bases para el desarrollo intelectual del niño pues, gracias a él, podemos lograr que entienda las cosas con más rapidez, que su cerebro trabaje con mayor certeza. En los cuentos infantiles cada historia, por irreal y absurda que sea, trata sobre problemas humanos universales, ofreciendo ejemplos de solución ante las dificultades. Para el niño es un sistema de mensajes que captan más allá de todo razonamiento lógico. El 25% lo hacen mediante charlas y dramatizaciones.

5. ¿Para desarrollar los diferentes tipos de juegos, qué actividades usted aplica?

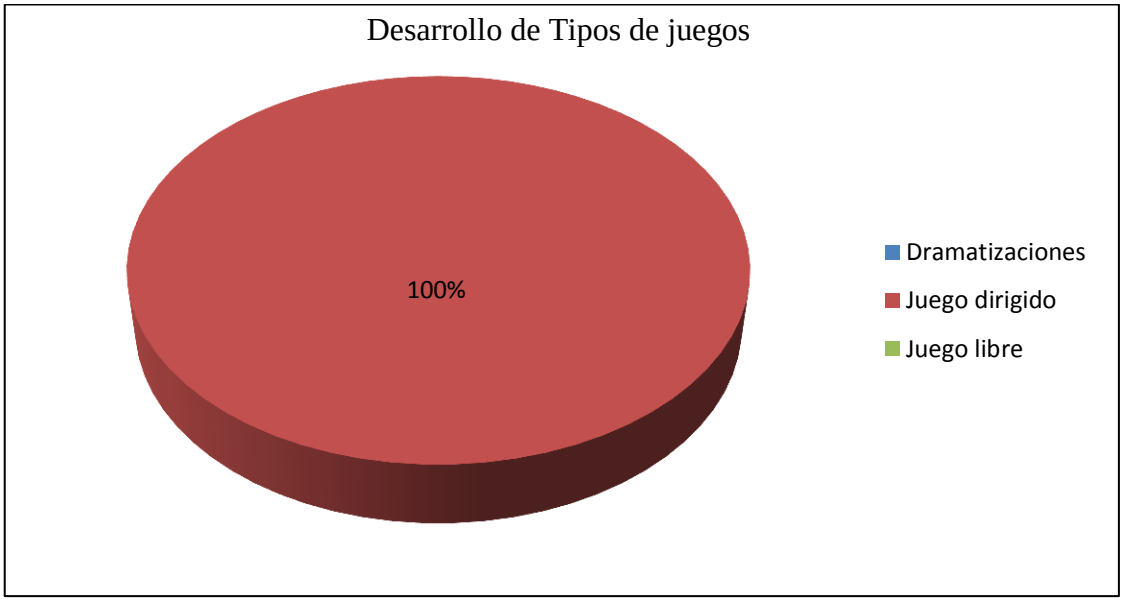
CUADRO 5

INDICADORES	f	%
Dramatizaciones	0	0
Juego dirigido	4	100
Juego libre	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Educativo Interandino.

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 5



Análisis e interpretación

De la información proporcionada el 100%, de los docentes encuestados aplican el juego dirigido como actividad para desarrollar los diferentes tipos de juegos. Al juego dirigido se lo emplea para lograr un objetivo predeterminado, presenta como producto de diferentes manifestaciones ideológicas, motoras, sociales, etc., que al conjugarse, reglamentarse y repetirse como actividad de una manera particular, reflejan el carácter lúdico de un grupo social, constituyéndose en un medio para lograr objetivos educativos, recreativos, psicológicos, deportivos, etc.

6. ¿Mediante qué actividades usted motiva a las niñas y niños para practicar los juegos tradicionales?

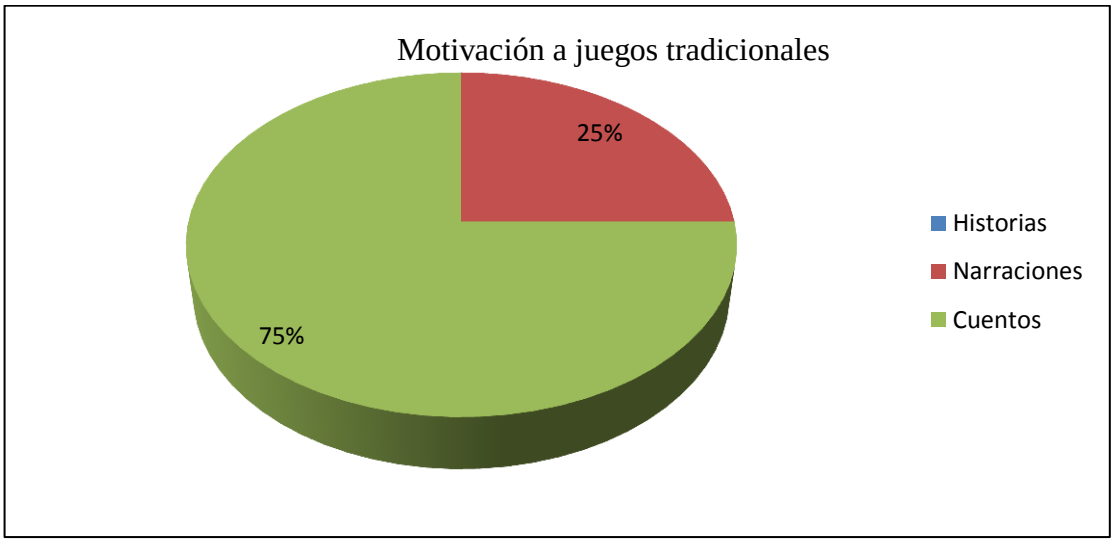
CUADRO 6

INDICADORES	f	%
Historias	0	0
Narraciones	1	25
Cuentos	3	75
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Educativo Interandino.

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 6



Análisis e interpretación

Del gráfico anterior se observa que el 75% de docentes utilizan los cuentos para motivar a los pequeños a practicar juegos tradicionales, el 25% manifiesta que lo hacen mediante narraciones. La narración de cuentos puede ser más que un pasatiempo social; sus beneficios en la escuela son numerosos. Los estudiantes que cuentan historias mejoran sus habilidades de lenguaje, habilidades sociales, creatividad y capacidad de aprendizaje.

7. ¿Qué actividades utiliza para que los niños desarrollen la expresión corporal?

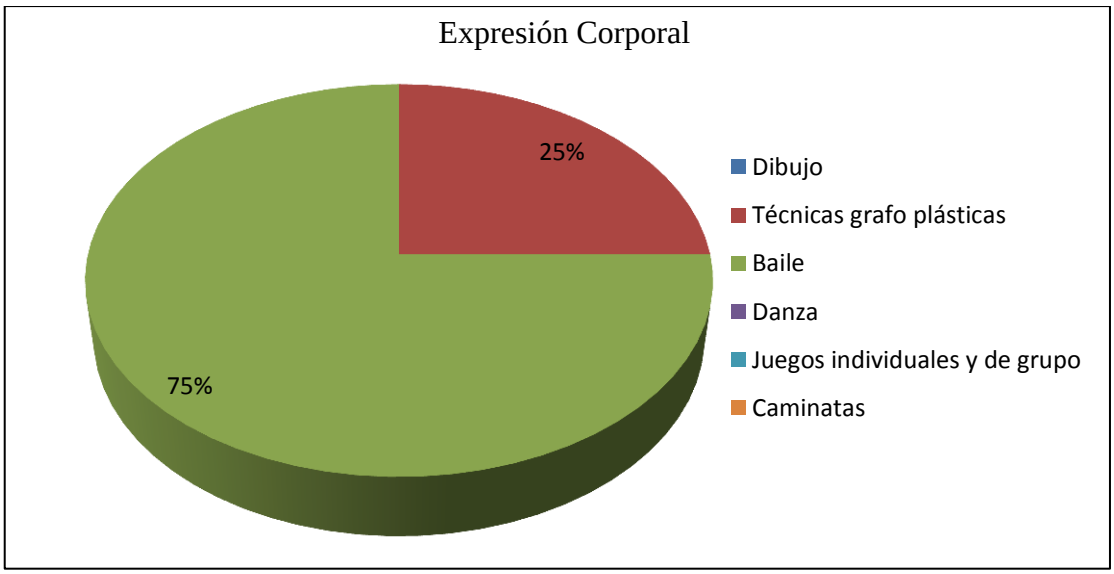
CUADRO 7

INDICADORES	f	%
Dibujo	0	0
Técnicas grafo plásticas	1	25
Baile	3	75
Danza	0	0
Juegos individuales y de grupo	0	0
Caminatas	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Educativo Interandino.

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 7



Análisis e interpretación

De la encuesta realizada el 75% de las personas encuestadas utilizan la actividad del baile para el desarrollo motriz, el baile tienen una estrecha relación, se podría decir que las niñas y niños desarrollan destrezas como: bailar sin mostrar vergüenza o incomodidad, esto favorece en la relación y desempeño de los pequeños. Y el 25% utiliza técnicas grafo plásticas. Las técnicas grafo plásticas ayudan a los niños y niñas a desarrollar la motricidad fina y la creatividad en cada uno de ellos.

8. ¿Qué nociones favorece en el proceso de aprendizaje?

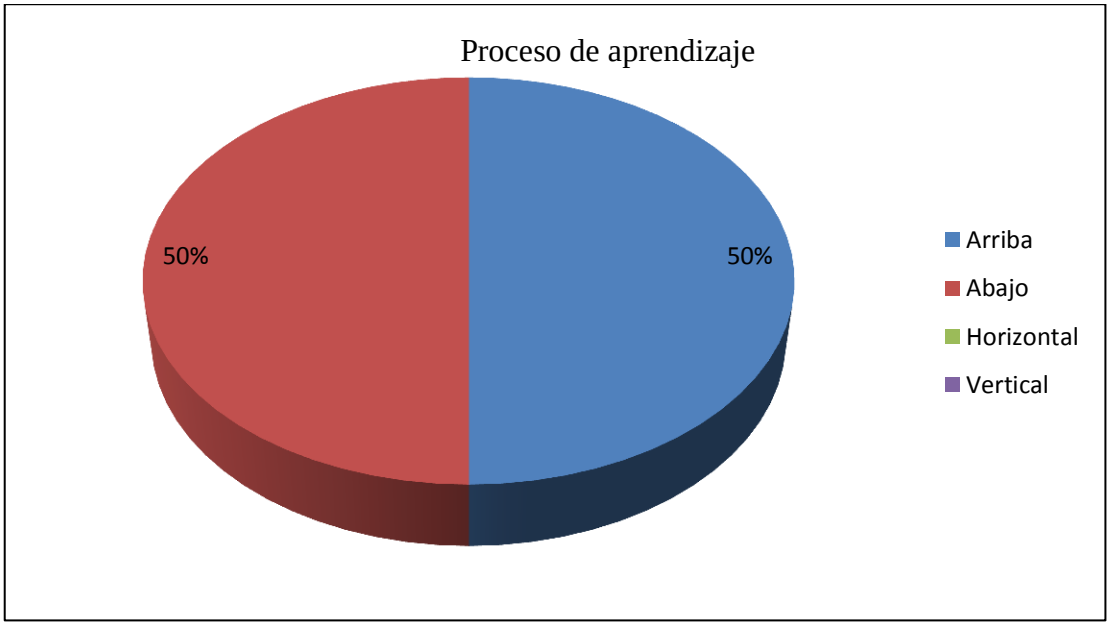
CUADRO 8

INDICADORES	f	%
Arriba	2	50
Abajo	2	50
Horizontal	0	0
Vertical	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Educativo Interandino.

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 8



Análisis e interpretación

En el gráfico anterior se observa que el 50% de docentes utiliza la noción arriba para favorecer la el proceso de aprendizaje, el 50% utiliza la noción abajo. Es fundamental que en el proceso de aprendizaje el niño conozca y practique las nociones, las mismas le ayudaran a ubicarse en el espacio.

9. ¿Qué técnicas aplica con los niños para obtener un buen desarrollo de la expresión corporal?

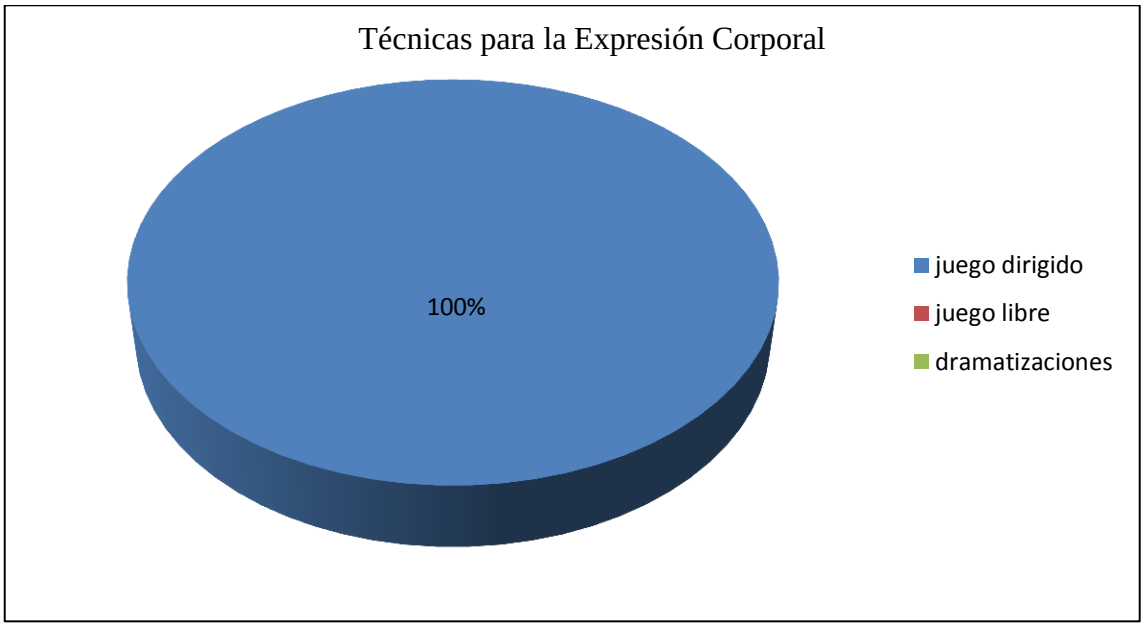
CUADRO 9

INDICADORES	f	%
Juego dirigido	4	100
Juego libre	0	0
Dramatizaciones	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Educativo Interandino.

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 9



Análisis e interpretación

De las encuestas aplicadas el 100% de las personas encuestadas utilizan la actividad del juego dirigido para el buen desarrollo de la expresión corporal. Al juego dirigido se lo emplea para lograr un objetivo predeterminado, presenta como producto de diferentes manifestaciones ideológicas, motoras, sociales, etc., que al conjugarse, reglamentarse y repetirse como actividad de una manera particular, reflejan el carácter lúdico de un grupo social, constituyéndose en un medio para lograr objetivos educativos, recreativos, psicológicos, deportivos, etc.

10. ¿La expresión corporal ayuda a desarrollar habilidades y destrezas mediante qué actividades?

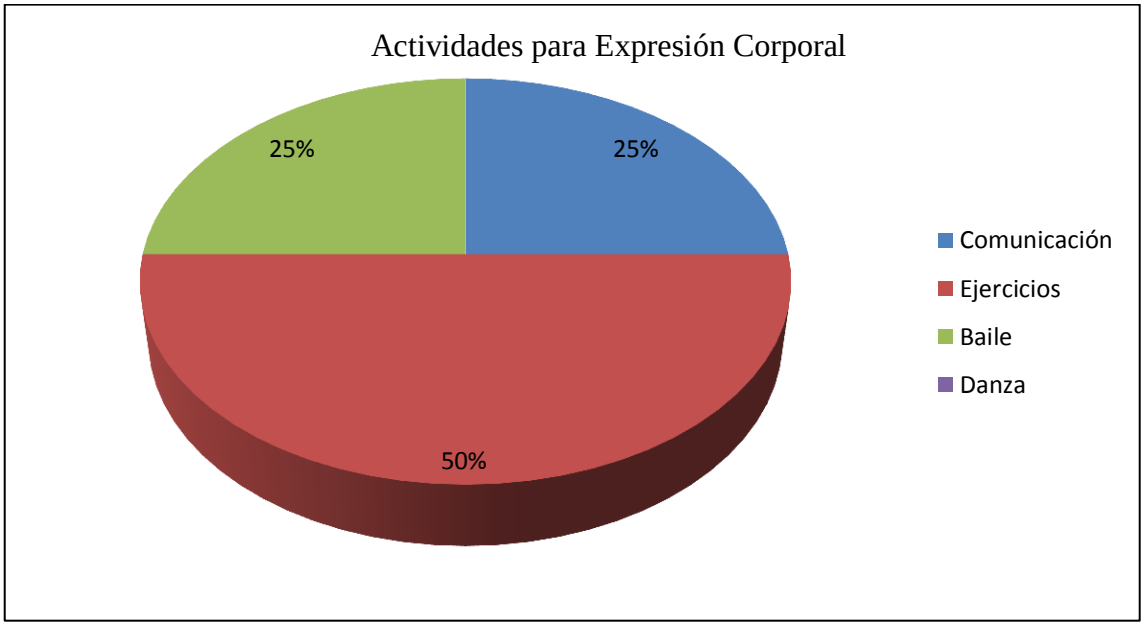
CUADRO 10

INDICADORES	f	%
Comunicación	1	25
Ejercicios	2	50
Baile	1	25
Danza	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Educativo Interandino.

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 10



Análisis e interpretación

De los datos arrojados en la gráfica anterior, se observa que el 50% desarrollan habilidades y destrezas mediante ejercicios, los mismos que favorecen el movimiento del cuerpo y por ende esto facilita mejorar la coordinación.

GUÍA PRÁCTICA INFANTIL APLICADA A LAS NIÑAS Y NIÑOS DE INICIAL 2 DEL CENTRO EDUCATIVO "INTERANDINO" DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO 2014.

1.- ¿Sube y baja escaleras sin sostenerse del pasamano?

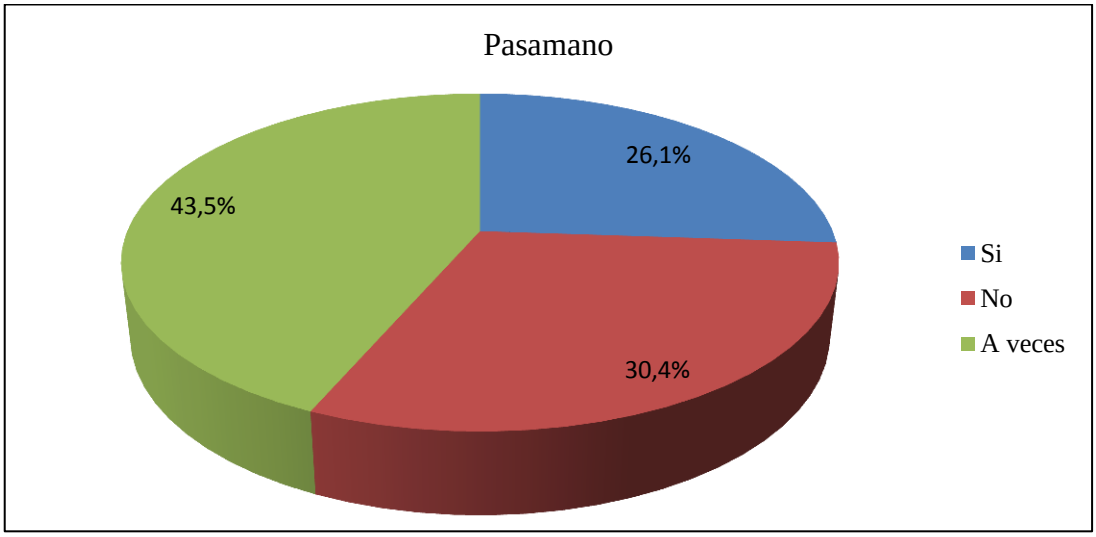
CUADRO 11

INDICADORES	f	%
Si	6	26.1
No	7	30.4
A veces	10	43.5
TOTAL	23	100

Fuente: Guía práctica infantil aplicada a las niñas y niños del Centro Educativo Interandino

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 11



Análisis e interpretación

En relación con el gráfico anterior el 43.5% de niños y niñas que a veces suben y bajan escaleras sin sostenerse del pasamano, al momento que suben y bajan escaleras articulan movimientos los mismos que benefician a la expresión corporal y el 26.1% lo hacen sin tener problema y el 30,4% lo hacen sosteniéndose del pasamano.

2.- ¿Salta en un solo pie sin dificultad?

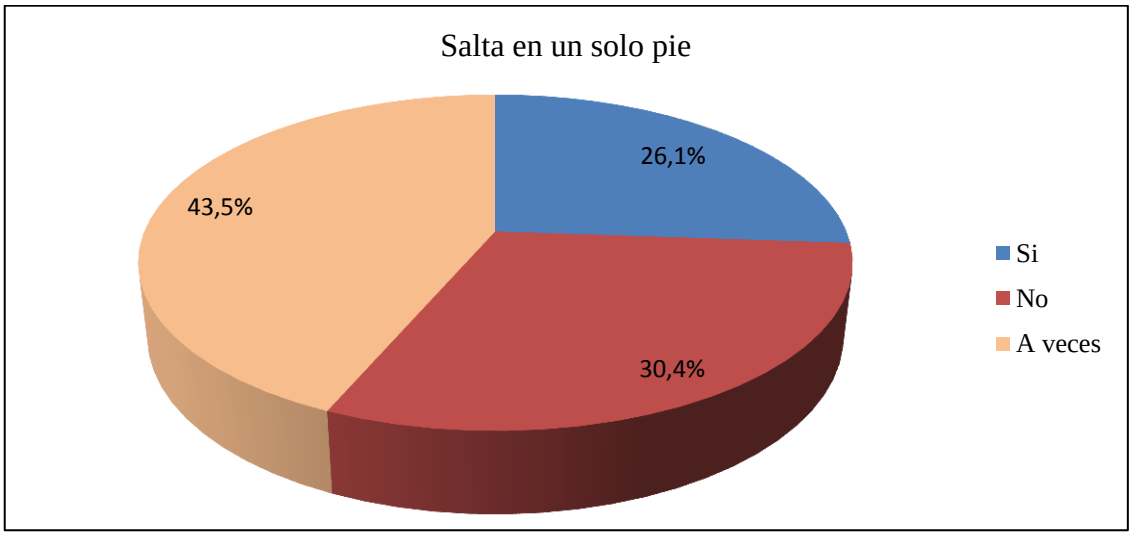
CUADRO 12

INDICADORES	f	%
Si	6	26.1
No	7	30.4
A veces	10	43.5
TOTAL	23	100

Fuente: Guía práctica infantil aplicada a las niñas y niños del Centro Educativo Interandino

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 12



Análisis e interpretación

De las encuestas aplicadas el 43.5% de niños y niñas a veces saltan con un solo pie, esto facilita el desarrollo del equilibrio, coordinación motora y principalmente la expresión corporal en las niñas y niños y el 26.1% lo hacen correctamente y el 30,4% aun no logran saltar en un solo pie.

3.- ¿Actúa de acuerdo al personaje al momento que dramatiza?

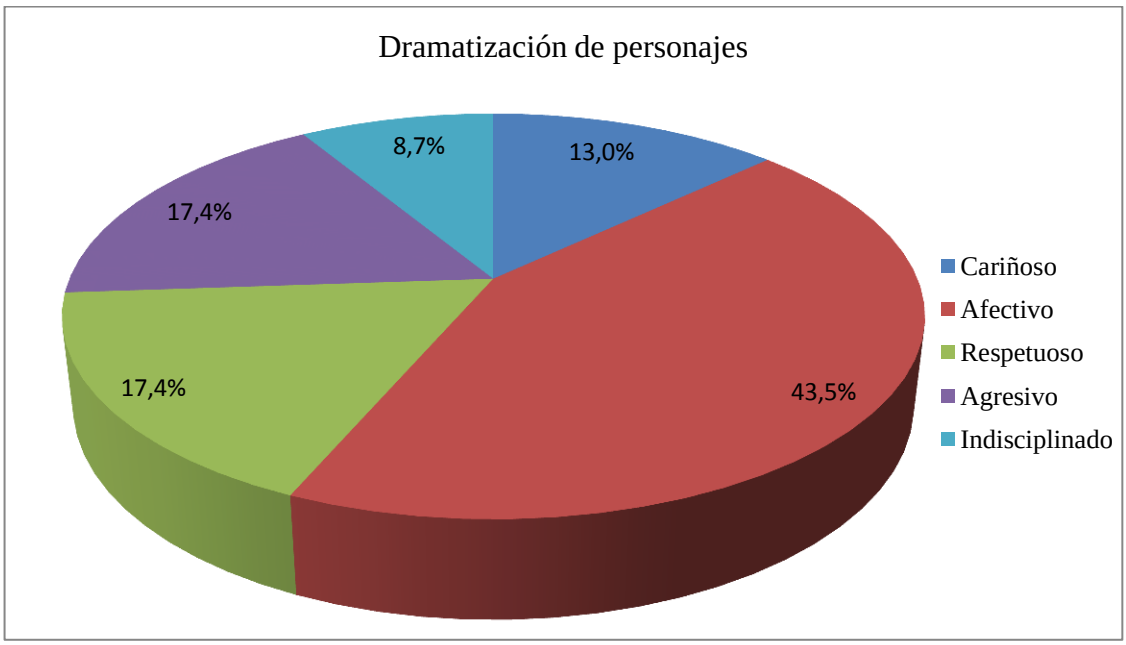
CUADRO 13

INDICADORES	f	%
Cariñoso	3	13.0
Afectivo	10	43.5
Respetuoso	4	17.4
Agresivo	4	17.4
Indisciplinado	2	8.7
TOTAL	23	100

Fuente: Guía práctica infantil aplicada a las niñas y niños del Centro Educativo Interandino

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 13



Análisis e interpretación

De los resultados obtenidos el 43.5% de niños y niñas en las dramatizaciones de personajes lo hace de manera afectiva, 17.4% lo hacen de manera respetuosa y agresiva, 13% cariñosa y 8,7% indisciplinado. La dramatización en general, es una representación de una determinada situación o hecho. Lo dramático está vinculado al drama y éste al teatro; a pesar del uso que suele recibir en el habla cotidiana, esta familia de palabras no necesariamente hace alusión a una historia trágica.

4.- ¿Cuándo la maestra lee un cuento se muestra?

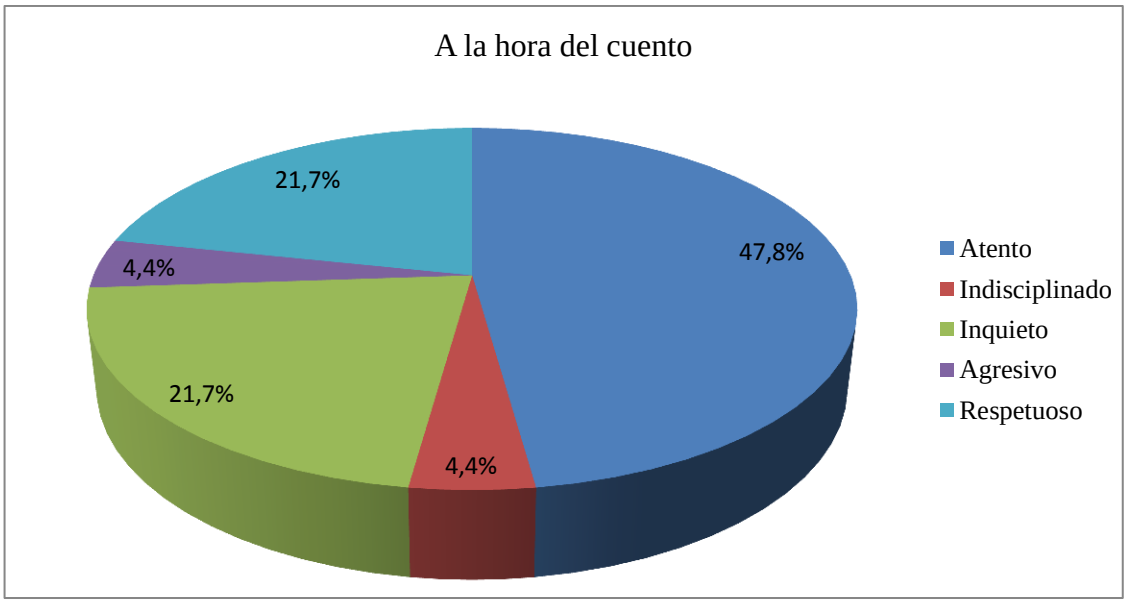
CUADRO 14

INDICADORES	f	%
Atento	11	47.8
Indisciplinado	1	4.4
Inquieto	5	21.7
Agresivo	1	4.4
Respetuoso	5	21.7
TOTAL	23	100

Fuente: Guía práctica infantil aplicada a las niñas y niños del Centro Educativo Interandino

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 14



Análisis e interpretación

El gráfico refleja el 47.8% de niños y niñas al momento de escuchar un cuento se mantienen atentos, el 21.7% se inquietan, el 21.7% lo escuchan de manera respetuosa, el 4.4% son agresivos e indisciplinados. El cuento es una de las bases para el desarrollo intelectual del niño pues, gracias a él, podemos lograr que entienda las cosas con más rapidez, que su cerebro trabaje con mayor certeza. En los cuentos infantiles cada historia, por irreal y absurda que sea, trata sobre problemas humanos universales, ofreciendo ejemplos de solución ante las dificultades. Para el niño es un sistema de mensajes que captan más allá de todo razonamiento lógico

5.- En las salidas pedagógicas trata de:

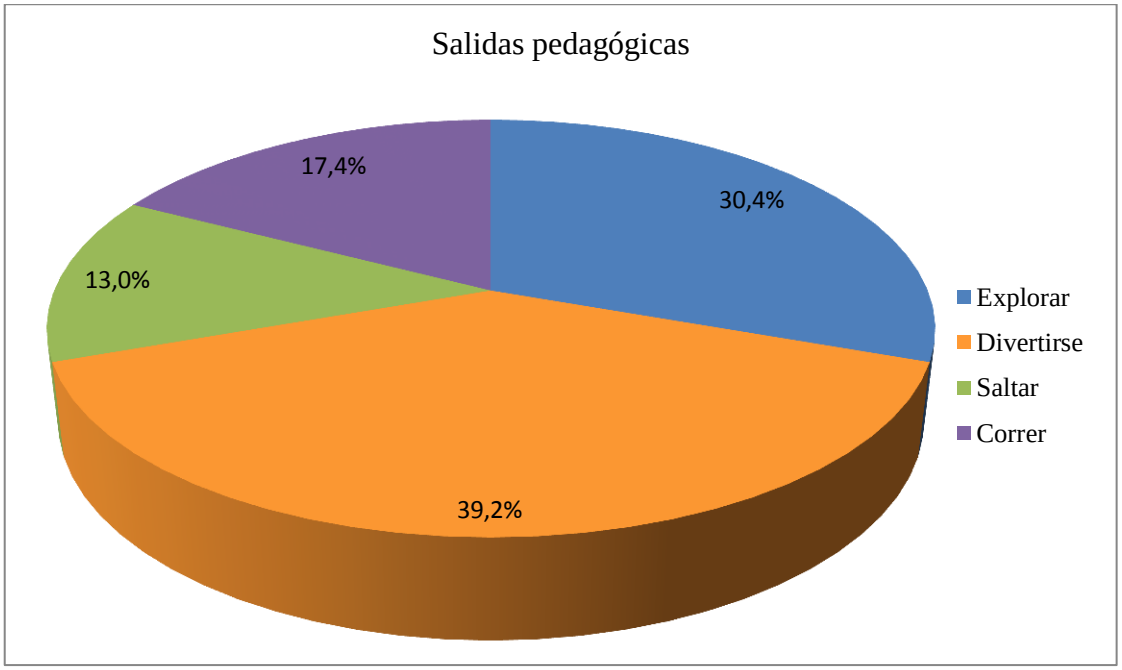
CUADRO 15

INDICADORES	f	%
Explorar	7	30.4
Divertirse	9	39.2
Saltar	3	13.0
Correr	4	17.4
TOTAL	23	100

Fuente: Guía práctica infantil aplicada a las niñas y niños del Centro Educativo Interandino

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 15



Análisis e interpretación

De las encuestas realizadas el 39.2% se divierten, el 30.4% exploran y el 17.4% corren y el 13.0% saltan en las salidas pedagógicas.

Las salidas pedagógicas son otros ambientes de aprendizaje que van más allá de los muros tradicionales de un aula de clase, éstas incluyen contextos y elementos de la sociedad externos a la institución educativa. Con las salidas pedagógicas se busca transformar la práctica profesional y por ende mejorar el desarrollo del eje de aprendizaje de la expresión corporal.

6.- Cuándo realiza juegos tradicionales ¿cómo se siente?

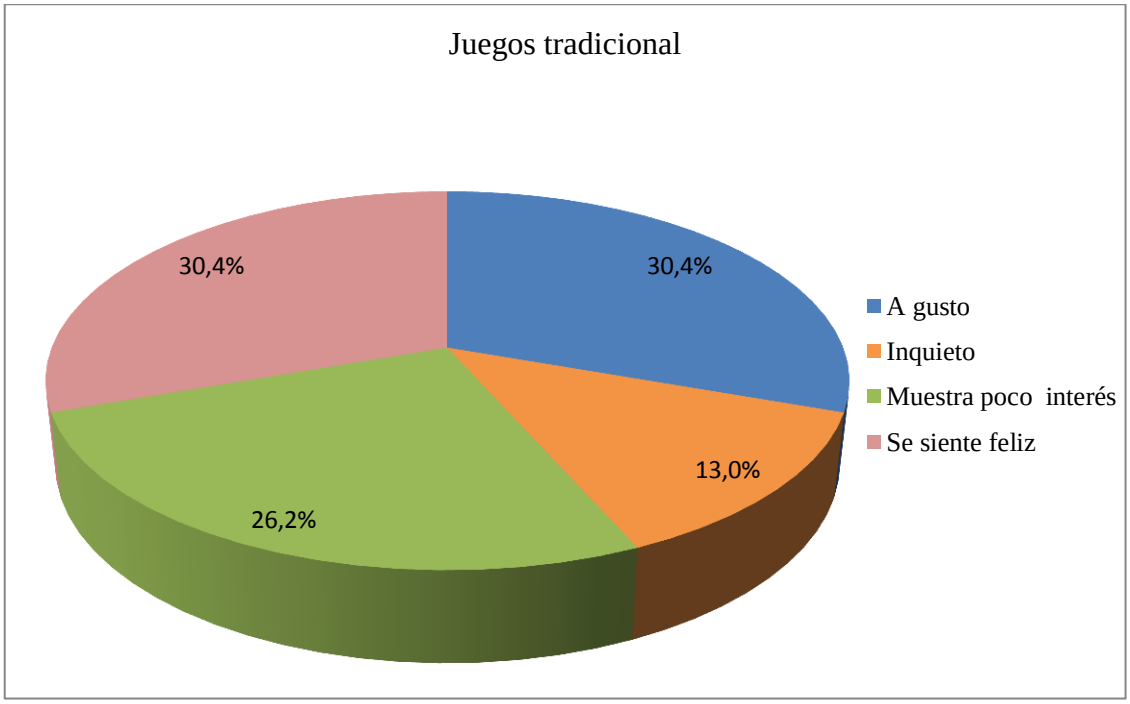
CUADRO 16

INDICADORES	f	%
A gusto	7	30.4
Inquieto	3	13.0
Muestra poco interés	6	26.2
Se siente feliz	7	30.4
TOTAL	23	100

Fuente: Guía práctica infantil aplicada a las niñas y niños del Centro Educativo Interandino

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 16



Análisis e interpretación

De los datos expuestos anteriormente se observa que el 30.4% de niños cuando realizan juegos tradicionales se sienten a gusto y lo hacen feliz, el 26.2% muestran poco interés, y el 13.0% lo hacen muy inquietos. Los juegos tradicionales son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado.

7.-Al momento que realiza técnicas grafo plásticas:

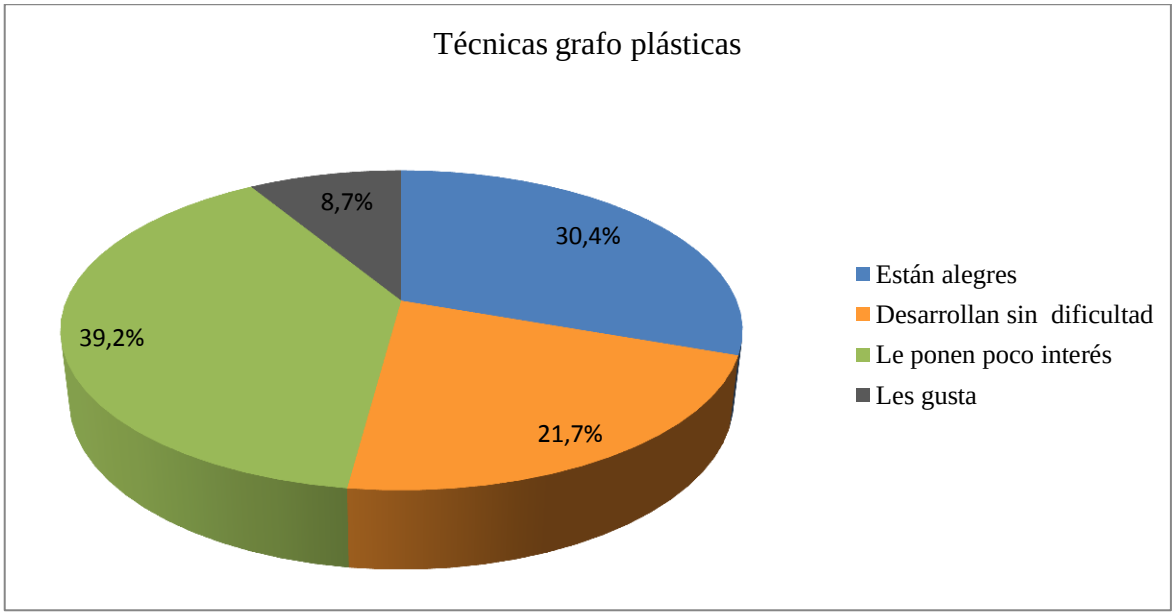
CUADRO 17

INDICADORES	f	%
Están alegres	7	30.4
Desarrollan sin dificultad	5	21.7
Le ponen poco interés	9	39.2
Les gusta	2	8.7
TOTAL	23	100

Fuente: Guía práctica infantil aplicada a las niñas y niños del Centro Educativo Interandino

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 17



Análisis e interpretación

El gráfico anterior refleja que el 39.2% le ponen poco interés, el 30.4% están alegres, el 21.7% desarrollan sin dificultad, y el 8.7% les gusta desarrollar técnicas grafo plásticas. Las técnicas grafo plásticas permiten a los niños a desarrollar la motricidad fina y sobre todo permite la creatividad de los pequeños.

8.- Cuando realiza ejercicios tienen movimientos:

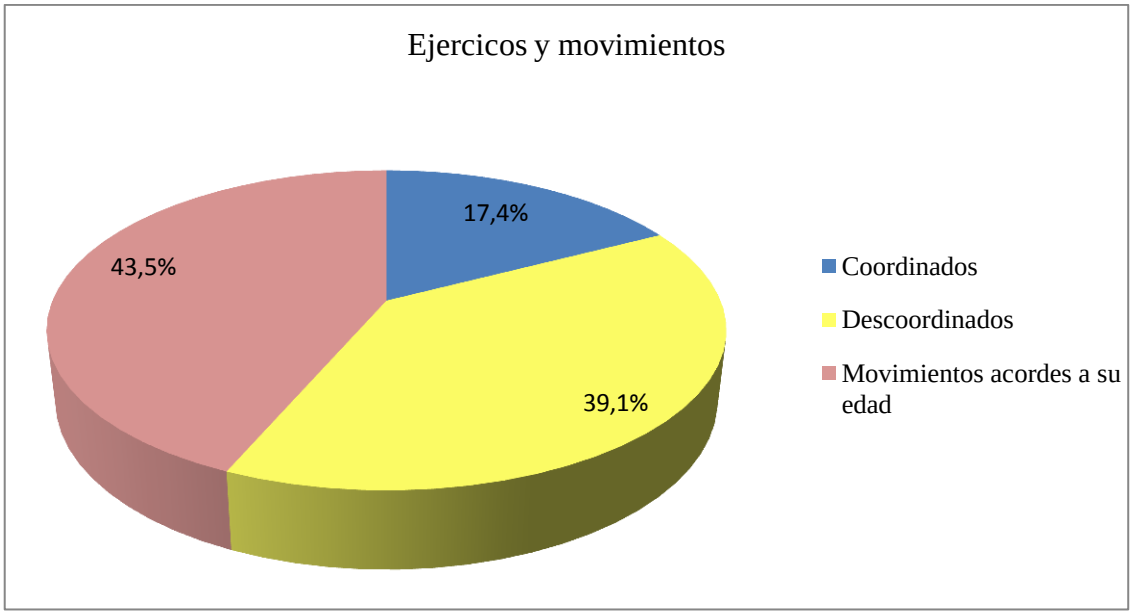
CUADRO 18

INDICADORES	f	%
Coordinados	4	17.4
Descoordinados	9	39.1
Movimientos acordes a su edad	10	43.5
TOTAL	23	100

Fuente: Guía práctica infantil aplicada a las niñas y niños del Centro Educativo Interandino

Elaboración: Mashury Vanessa Campoverde Vásquez.

GRÁFICO 18



Análisis e interpretación

El gráfico anterior manifiesta que el 43.5% de niños tienen movimientos de acorde a su edad, 39.1% aun no coordinan y el 17.4% cuando realizan ejercicios tienen movimientos coordinados. Los ejercicios permiten desarrollar los movimientos acordes a su edad los mismos que facilitan mejorar el eje de aprendizaje expresión corporal.

g. DISCUSIÓN.

En la presente investigación denominada LA PRÁCTICA DE JUEGOS "INFANTILES" Y EL EJE DE APRENDIZAJE EXPRESIÓN CORPORAL EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE INICIAL 2 DEL CENTRO EDUCATIVO INTERANDINO DE LA CIUDAD DE LOJA PERÍODO 2014, se formuló como primer objetivo específico: determinar los diferentes tipos de juegos infantiles que practican las niñas y niños de inicial 2. El concepto de juego infantil es "una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras intelectuales y es una forma privilegiada de transmisión social. También ayuda a desarrollar las facultades físicas y psíquicas, sirve para conocer las propias aptitudes y limitaciones." (MIR, COROMINAS & GÓMEZ, 1997).

En relación con el proceso de investigación de campo, es necesario hacer notar que de los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a los docentes; se desprende que, el 50% de niños y niñas (Gráfico 3) practican como juego frecuente el baile con distintos ritmos, en la primera infancia se convierte en juego cualquier experiencia y es jugando como se realizan la mayoría de los aprendizajes; el 100% de docentes (Gráfico 5) aplica el juego dirigido y el 75% (Gráfico 6) de docentes motivan a los niños y niñas para practicar los juegos tradicionales mediante los cuentos.

De la investigación se desprende, las niñas y niños aplican como juego frecuente al baile con distintos ritmos, esta actividad permite a las niñas y niños aprender a coordinar sus movimientos y mover el cuerpo de un modo que no habrían concebido. Además para desarrollar los tipos de juegos, lo hacen mediante el juego dirigido, este cumple con la función didáctica de conectar al niño con la sociedad, por medio de objetos y acciones. Para que practiquen los juegos tradicionales los motivan a las niñas y niños mediante cuentos infantiles. Los mismos que sirve como estímulo

para el futuro lector, porque contribuye al desarrollo del lenguaje, de la creación literaria, de la imaginación de mundos posibles, entre otros.

El segundo objetivo específico planteado fue: Verificar la influencia del juego infantil en la expresión corporal de las niñas y niños de inicial 2 del centro educativo Interandino de la Ciudad de Loja periodo 2014.

"La expresión corporal ayuda a que la seguridad del niño/a sea mayor, que tenga una autoestima más alta y que sepa relacionarse mejor con sus congéneres. La falta de movimiento en los niños/as puede provocar déficit de atención y otros trastornos emocionales. La expresión corporal permite desarrollar su capacidad física, su ritmo propio, y su manera de ser, sin quedar fijado al estilo particular de su maestro. Este en su delicada tarea de enseñar, necesita descubrir y poner en práctica distintos estímulos sin convertir a sus alumnos /as en pequeñas réplicas de sí mismo. El hecho de esta disciplina utilice como vehículo expresivo el cuerpo mismo, implica la necesidad de su preparación para posibilitarlo como tal y evitar su frustración." (MARTÍN, 2010)

De los resultados obtenidos en la investigación, las docentes se pronuncian: el 25% de niñas y niños (Gráfico 10), manifiesta que desarrollan la expresión corporal mediante ejercicios los mismos que favorecen las habilidades y destrezas de cada pequeño. Tomando en cuenta la guía práctica infantil, los niñas y niños investigados el 43.5% (Gráfico 11) de pequeños suben y bajan escaleras la mayor cantidad lo hacen con ayuda de un adulto. Esta actividad contribuye a fortalecer su cuerpo y a mejorar la coordinación, pero sobre todo favorece su autonomía; el 43.5% (Gráfico 12) de niñas y niños investigados a veces saltan con un solo pie, de acuerdo a este porcentaje, se puede comprender que en el grupo de investigados, falta desarrollar la expresión corporal; por lo tanto se debe enfocar a practicar ejercicios que desarrollen la coordinación motora en cada individuo. El 39.2% (Gráfico 15) menciona que los pequeños en una salida

pedagógica, se dedican a divertirse. El 43.5% (Gráfico 11) de niñas y niños cuando realizan ejercicios lo hacen con movimientos acordes a su edad.

La investigación determina que las niñas y niños desarrollan la expresión corporal mediante varios ejercicios. También para subir y bajar escaleras necesitan del apoyo de un adulto, el mismo debe proponer al pequeño diferentes actividades que le beneficien el desarrollo de la expresión corporal. Al momento de saltar en un sólo pie la mayoría de niñas y niños lo hacen con dificultad. En una salida pedagógica la mayoría de pequeños se dedican a divertirse. Cuando realizan ejercicios lo hacen con movimientos acordes a su edad, que ayudan a elaborar una serie de aptitudes que influenciarán en su aprendizaje y comportamiento.

h. CONCLUSIONES.

Realizado el análisis e interpretación de resultados, se plantean las siguientes conclusiones:

- Que los niños practican los tipos de juegos, mediante distintas actividades, tales como: baile de distintos ritmos, juegos tradicionales y juego dirigido.

- Que, en el centro educativo "Interandino" falta desarrollar el eje de aprendizaje expresión corporal, en las niñas y niños.

- Que para subir y bajar escaleras, los pequeños necesitan del apoyo de un adulto.
- Que la práctica de juegos infantiles permiten el desarrollo del eje de aprendizaje expresión corporal, en las niñas y niños de inicial 2 del Centro Educativo Interandino de la ciudad de Loja periodo 2014.

i. RECOMENDACIONES.

Realizado el trabajo de investigación se presentan las siguientes recomendaciones:

- Trabajar a través del juego motivando a las niñas y niños a desarrollar varios ejercicios para desarrollar la expresión corporal y mejorar el aprendizaje de cada uno.
- Desarrollar el juego infantil a diario en las niñas y niños investigados con la finalidad de mejorar la expresión corporal, y el aprendizaje en cada pequeño.
- Fomentar actividades para desarrollar la independencia de cada niña y niño para lograr que realicen actividades como subir y bajar escaleras sin ayuda.
- Hacer conocer los resultados de la presente investigación al Centro Educativo "Interandino", a la autoridad y a las maestras, para que tomen en cuenta la importancia de los tipos de juegos infantiles para que éstos permitan elevar el eje de aprendizaje a través de la expresión corporal.

j. BIBLIOGRAFÍA.

BIOSCA, A. (2011). Expresión corporal y psicomotriz. Océano MMXII.

BOLAÑOS, G. (2006). Educación por medio del movimiento y la expresión corporal. San José: EUNED.

BRUZZO, M., & JACUBOVICH, M. (2007). Escuela para Educadoras. En Enciclopedia de Pedagogía Prácica Nivel Inicial (págs. 262-263). Buenos Aires, Montevideo: Cadiex International S.A.

CASTAÑER, M. (2002). Expresión Corporal y Danza. Madrid: INDE, IBSN: 84-95114-06-2.

CRESPÍ, M. (2011). Expresión y Comunicación. Madrid: Paraninfo.

DELGADO, I. (2011). El Juego infantil y su metodología. Madrid: Ediciones Paraninfo S.A.

FREUD, S. (1973). Más allá del principio del placer. Madrid: Biblioteca Nueva.

GÓMEZ, A. M. (2010). Expresión y Comunicación. España: Pro Quest ebrary.

GONZÁLEZ, A. (1997). Hacia una sexualidad responsable y feliz. La Habana: Pueblo y Educación La Habana.

HUIZINGA, J. (1987). El elemento lúdico en la cultura. Madrid: Homo Ludens.

LÓPEZ, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. Revista de la educación en Extremadura., Madrid. ISSN: 1989-9041.

MARTÍN, R. M. (2010). La expresión corporal en la educación infantil. Obtenido de http://www.auladelpedagogo.com/2010/12/la-expresion-corporal-en-educacion-infantil/

MARTÍNEZ, E., & DELGADO, J. (1981). El origen de la expresión en niños de 3 a 6 años. Madrid: Cincel. IBSN: 84-70462-660.

MIR, COROMINAS & GÓMEZ. (1997). Juegos de fantasías en los parques infantiles. En C. &. Mir. Madrid: NARCEA, S.A.

MOYLES, J. (1999). El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Morata. IBSN: 84-7112-350-9.

PIAGET, J. (1946). La formación del símbolo en el niño. Mexico: Fondo de culura económica.

SCHINCA, M. (2008). Expresión corporal. México: Secretaria de Educación Pública de México.

SIRAJ-BLATCHFORD, J. (2004). Nuevas tecnologías para la educación infantil y primaria. Madrid: IBSN: 13-978-847112-503-3.

VENEGAS, F. M. (2010). El juego infantil y su metodología. España: ProQuest ebrary.

VENEGAS, M., GARCÍA, P., & VENEGAS, A. (2010). El juego infantil y su metodología. MÁLAGA: IC EDITORIAL.

VYGOTSKY, L. (1982). El papel del juego en el desarrollo. Barcelona.

k. ANEXOS.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA

"LA PRÁCTICA DE JUEGOS INFANTILES Y EL EJE DE APRENDIZAJE "EXPRESIÓN CORPORAL" EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE INICIAL 2 DEL CENTRO EDUCATIVO "INTERANDINO" DE LA CIUDAD DE LOJA PERÍODO 2014

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

AUTORA

Mashury Vanessa Campoverde Vásquez

ASESOR

Dr. Amable Ayora Fernández, Mg. Sc.

LOJA– ECUADOR
2014

a. TEMA

“LA PRÁCTICA DE JUEGOS INFANTILES Y EL EJE DE APRENDIZAJE “EXPRESIÓN CORPORAL” EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE INICIAL 2 DEL CENTRO EDUCATIVO “INTERANDINO” DE LA CIUDAD DE LOJA PERÍODO 2014

b. PROBLEMÁTICA

El juego tiene un sentido fundamental en la vida de los niños, no solo como el carácter lúdico, sino también en el desarrollo de estos, tanto cognitivo así como la formación personal y social de los niños, puesto que a través del juego se pueden expresar libremente, revelar inconscientemente situaciones a las que estén expuestos en el caso de algunos juegos de imitación, desarrollar su imaginación, como también el de crear su identidad, autonomía y fortalecer la convivencia con sus pares.

La expresión corporal hace referencia al hecho de que todo ser humano de manera consciente o inconsciente, intencionalmente o no, se manifiesta mediante su cuerpo.

A nivel mundial está considerado como un aspecto esencial en el desarrollo del infante el mismo que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización de los niños, en pocas palabras el juego es la vida misma del niño, el juego infantil permite desarrollar a la expresión corporal como disciplina educativa, la misma que proviene de danza libre, es una metodología para organizar el movimiento de manera personal, creativa, constituyéndose en un lenguaje posible de ser desarrollado a través del estudio de los componentes del movimiento del cuerpo propio.

El juego está totalmente ligado con la expresión corporal porque mediante este eje de aprendizaje podemos potenciar el encuentro de la persona con su propio cuerpo utilizando múltiples recursos que tengan a su alcance para lograr una mayor conciencia, se basa en el movimiento visible o interior, en el gesto, en la actitud de sensaciones y sentimientos.

Se utiliza al juego como un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar, el juego resulta aun así un agente natural educativo.

Un niño no solamente crece, se va desarrollando mediante el juego, el mismo hace actuar las posibilidades que fluyen en el proceso de desarrollo.

El juego infantil y su eje de aprendizaje expresión corporal en nuestro país, hoy en día se la considera como un aspecto primordial, el docente debe aplicar al juego como herramienta cotidiana y utilizar un proceso educativo con enfoque lúdico que favorezca el desarrollo intelectual del niño.

El juego se desarrolla en dependencia a la situación que tenga el niño con el espacio, el tiempo, que se disponga de esta manera los pequeños van construyendo una

apropiada imagen de sí mismo, mejoran la comunicación y desarrollan la creatividad logrando un aprendizaje significativo.

Para desarrollar una actitud lúdica en el juego no existen recetas, jugar es actuar, es imaginar. Cuando un niño juega lo hace para desarrollar funciones, adquirir conocimientos relacionarse y desarrollar su motricidad mediante la expresión corporal.

La expresión corporal pretende que el infante logre una buena imagen física a través del uso de distintas energías mediante la sensibilización de sí mismo y su fundamental vía comunicativa y expresiva logrando el desarrollo de un buen aprendizaje consentido significativo.

En la ciudad de Loja el juego es una de las formas más útiles que permite a las niñas /os, lograr entrar en su pequeño mundo y desarrollar su expresión corporal, entonces el juego es fortalecido por sus educadoras buscando actividades con métodos y procedimientos lúdicos de forma libre o dirigido de esta manera los niños y niñas se llenan de habilidades, destrezas, creatividad, emociones y sentimientos, por lo que al juego se lo considera como actividad principal en la edad pre escolar para que los niños y niñas vivan intensamente y utilizarlo como una vía importante en la influencia educativa.

Para conocer los problemas referentes al tema del juego y su eje de aprendizaje expresión corporal fue necesario realizar una observación directa en el Centro de desarrollo infantil, antes mencionado dónde se pudo detectar con facilidad el limitado espacio físico, la falta de áreas verdes, la falta de juegos infantiles, lo que no permite a los niños desenvolverse y jugar libremente, están cohibidos y no desarrollan sus potencialidades, habilidades y destrezas, que no permite a los pequeños desarrollen el eje de aprendizaje expresión corporal, motricidad fina y gruesa lo que traen como consecuencia los siguientes problemas: falta de desarrollo de motricidad fina y gruesa, falta de imaginación, de desarrollo de habilidades y destrezas en el proceso de enseñanza aprendizaje en las niñas y niños del Centro Educativo Interandino, de la Ciudad de Loja.

Problemáticas que ayudan a plantear el siguiente problema de investigación: De qué manera los juegos “infantiles” influyen en el aprendizaje del componente expresión corporal en los niños de inicial 2 del centro educativo interandino de la ciudad de Loja periodo 2014.

Problemas derivados:

¿Cómo influyen los tipos de juegos, en el eje de aprendizaje del componente "Expresión corporal" " en los niños y niñas de inicial 2 del centro educativo "interandino" de la ciudad de Loja periodo 2014?

De qué manera la clasificación de los juegos influyen en el eje de aprendizaje "expresión corporal" en los niños y niñas de inicial 2 del centro educativo "interandino" de la ciudad de Loja periodo 2014.

De acuerdo a la problemática se puede mencionar posibles alternativas de solución, las mismas que ayudarán a mejorar el desarrollo de aprendizaje en los niños.

- Que las maestras amplíen la expresión corporal mediante juegos creativos donde todos los niños puedan interactuar y de esta manera desarrollar el nivel de aprendizaje de los pequeños.
- Admitir el juego libre el mismo que permite un mejor desenvolvimiento y por ende desarrollar la expresión corporal ya que estos juegos son procesos dinámicos en la participación activa de los niños y niñas.

c. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto es de suma importancia, ya que tiene como finalidad señalar el verdadero valor del juego, como una necesidad primaria que apunta el desarrollo del eje de aprendizaje de los niños y niñas inmersos en la institución educativa donde se está realizando el proyecto de investigación.

Para contribuir con un estudio que permita analizar si los juegos "infantiles" influyen en el aprendizaje del componente expresión corporal en las niñas y niños de inicial 2 del centro educativo Interandino de la ciudad de Loja periodo 2014.

Esta información puede ser útil para lograr determinar los tipos de juegos, que inciden en el aprendizaje del componente expresión corporal en las niñas y de inicial 2 del centro educativo Interandino" de la ciudad de Loja periodo 2014. La misma que se está elaborando de acuerdo a la población y muestra del Centro Educativo Interandino de la ciudad de Loja Parroquia El Valle, en el aula de Inicial 2, por medio de las encuestas que se realizará a dicha población se logrará obtener resultados estadísticos de suma importancia para esta investigación. Logrando desarrollar y sugerir varias alternativas de solución que profundizan la importancia del juego en el desarrollo del eje de aprendizaje expresión corporal de las niñas y niños, pues aunque no lo creamos, algunos le restan este desarrollo importante en la niñez, tal vez por no conocer la importancia del juego, o por el limitado espacio físico de los centros educativos, o por falta de planificación de las maestras en relación al juego libre y dirigido.

Esta investigación permite estar inmersos en la teoría válida para obtener suficientes juicios de valor o alternativas que orientan un poco más en el medio donde vivimos, se cuenta con material bibliográfico, y la colaboración de los maestros de la institución.

d. OBJETIVOS

GENERAL:

Analizar la influencia de los juegos infantiles en la expresión corporal en las niñas y niños de inicial 2 del centro educativo "Interandino" de la Ciudad de Loja periodo 2014.

ESPECÍFICOS:

- Determinar los diferentes tipos de juegos infantiles que practican las niñas y niños de inicial 2
- Verificar la influencia del juego infantil en la expresión corporal de las niñas y niños de inicial 2 del centro educativo Interandino de la Ciudad de Loja periodo 2014.

Esquema del Marco teórico

1. JUEGOS INFANTILES.

1.1.Definición.

1.2.Diferencia entre juego y deporte.

1.3.Carácter del juego.

1.4.El juego frente a la diversión.

1.5.Función del juego en la infancia.

1.6.Evolución del juego.

1.7.Características del juego

1.8.Clasificación de los juegos.

1.9.Juegos cognitivos.

1.10. Juegos psicomotores.

1.11. Juegos sociales.

1.12. Juegos afectivos.

1.13. Tipos de juegos.

1.14. Juegos populares.

1.15. Juegos tradicionales.

1.16. Juegos de rol.

2. EXPRESIÓN CORPORAL

2.1. Definición.

2.2. Características de la expresión corporal.

2.3. Beneficios que brinda la expresión corporal.

2.4. Finalidades de la expresión corporal.

2.5. Un cuerpo para toda la vida.

2.5.1. Nuestra silueta

2.5.2. Mi cuerpo como bate

2.5.3. Medición mental del tiempo

2.5.4. Respiro, luego existo

2.6. Crecer

2.6.1. ¿Tanto voy a crecer?

2.6.2. ¿De quién es esta mano?

2.7. El espejo.

2.8. La relajación

e. MARCO TEÓRICO

1. Juegos infantiles.

1.1. Definición.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: **"iocum y ludus-ludere"** ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. ALLIONE (2010).

Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

Según Huizinga (1987): El *juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.*

Cagigal, (1996): *Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión*.

En conclusión, estos y otros autores como Cagigal, (1996): incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

1.2. DIFERENCIA ENTRE JUEGO Y DEPORTE.

Actualmente, al igual que con la definición de juego, existen infinidad de concepciones de deporte según el autor que se tome como referencia: Coubertain, Demeny, Cacigal, Parlebas, García Ferrando, etc. Realizando también otra síntesis de estos autores podríamos definir deporte y diferenciarlo del simple juego de la siguiente manera:

El deporte es un conjunto de situaciones motrices e intelectuales que se diferencia del juego en que busca la competición con los demás o consigo mismo, en que precisa unas reglas concretas y en que está institucionalizado.

1.3. CARÁCTER DEL JUEGO.

El juego tiene carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades.

Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales.

Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie.

1.4. EL JUEGO FRENTE A LA DIVERSIÓN.

El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno.

Los juegos preparan al hombre y a algunas especies animales para la vida adulta. Algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar como juegos de tipo educativo.

En el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad.

El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural.

Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la Organización de Naciones Unidas (ONU), *El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho.*

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

1.5. FUNCIÓN DEL JUEGO EN LA INFANCIA.

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El juego permite al niño:

1. Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
2. Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
3. Interactuar con sus iguales.
4. Funcionar de forma autónoma.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

1.6. EVOLUCIÓN DEL JUEGO.

El juego aparece en los mamíferos. Los mamíferos juegan para aprender. De hecho la principal función del juego es aprender. Los mamíferos se caracterizan por un cerebro evolucionado, infancia larga, cuidado parental, amamantamiento de las crías, cacería en grupo, división social y no genética de trabajo. Los mamíferos juegan a cazar en grupo, definir jerarquías, explorar, dividirse el trabajo, entre otros. El juego entre los mamíferos (caninos, felinos, acuáticos, primates) se basa en la imitación y en la exploración por ensayo y error. En los mamíferos hay una ausencia total de juego simbólico.

El juego simbólico se hace sobre representaciones y no sobre cosas reales. Las pinturas rupestres son el primer ejemplo de ¨juego¨ simbólico. Los hombres prehistóricos las utilizaban para actuar sobre los animales a través de sus representaciones. El juego

simbólico está claramente presente todos los niños normales a partir de los 2 años de edad. El juego simbólico está presente cuando un niño toma una piedra y juega con ella como si fuera un carro. Este niño está jugando con el carro, no con la piedra.

Los chimpancés y otros primates tienen la capacidad de utilizar representaciones, pueden por ejemplo usar algunas palabras, pero no aparece en ellos ninguna forma de juego simbólico. El juego de los chimpancés tiene las mismas características que el de todos los mamíferos. La aparición del juego simbólico se presenta exclusivamente en los niños humanos, junto con el lenguaje -intrínsecamente simbólico-.

En los seres humanos, luego de la aparición de juego simbólico, hacia los 2 años, comienza una etapa de juego social, en el que los niños juegan cada vez más entre sí y con los adultos, utilizando el lenguaje. Este juego social requiere cada vez más el establecimiento de acuerdos y finalmente termina en el juego formal, cuya característica esencial es que es un juego con reglas muy claras. Los juegos de canicas (bola uña) son un excelente ejemplo de juegos infantiles con reglas, hacia los 6 años de edad. En la historia de la especie humana es probable que el juego formal aparezca luego de la sedentarización resultado de la agricultura y la escritura. En el juego formal el objeto del juego son las reglas en sí mismas, no las representaciones. Gracias a esta capacidad para establecer reglas y jugar dentro de ellas la especie ha podido construir ¨juegos¨ claves como la democracia, la religión y la ciencia. Crear juegos con reglas es la esencia de la evolución de la civilización. A partir de los 7 años los niños pueden utilizar reglas para manipular los objetos, interactuar socialmente o para generar conocimiento, los tres usos fundamentales del juego y de las reglas.

1.7. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

Figura 1 Clasificación del juego

1.8. JUEGOS COGNITIVOS.

Los juegos cognoscitivos son aquellos juegos que se basan en realizar destrezas intelectuales como la memoria, las operaciones básicas y el lenguaje para solucionar diferentes situaciones. En estos juegos básicamente se siguen reglas complicadas o extensas y generalmente requieren de tableros, fichas o instrumentos de escritura.

1.9. JUEGOS PSICOMOTORES.

El cuerpo como una unidad en interacción con el medio ambiente El progreso y la evolución de la psicomotricidad en el niño son determinados por factores internos como la maduración del sistema nervioso, el perfeccionamiento y evolución sensorial, así como el fortalecimiento muscular, procesos complementados, a su vez, por factores externos como la estimulación temprana o la intervención oportuna del adulto, quien en su rol de padre de familia o de maestro debe interactuar con el niño y el grupo de niños, respectivamente, en el medio ambiente familiar y comunidad, en general, de acuerdo con su función de educador espacio-temporal.

En este proceso de crecimiento y maduración, y consecuente conocimiento global e integral del niño sobre sí mismo, las personas y los objetos de su entorno, el desarrollo de los sentidos o de la actividad sensitivo-perceptiva del niño es fundamental y, como tal, es anterior al desarrollo de los actos voluntarios conscientes, de modo que el logro del perfeccionamiento y evolución sensorial determinan el progreso de la psicomotricidad.

En este sentido, del mismo modo que, el niño es sensible a los estímulos sensoriales del medio ambiente o entorno de la familia y la comunidad, el niño es sensible a la seguridad, al afecto y a la aprobación del adulto que se manifiesta en su conducta y actitud de facilitador, orientador y promotor de aprendizajes; en consecuencia, la posibilidad y la oportunidad que el niño tenga para experimentar por sí mismo con la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto va a determinar el nivel de desarrollo psicomotor que logre alcanzar, tanto individual como grupalmente.

Entre otros sentidos, el feto desarrolla el tacto, así pues, una vez producido el nacimiento la experiencia sensitivo- perceptiva alcanzada por el bebé a través del tacto favorece la exploración, el descubrimiento y la creatividad, al mismo tiempo que, estimula la evolutiva organización de la relación placer-dolor por un intercambio constante entre adquisiciones y pérdidas de objetos de interés u objetos de conocimiento desde su acción y su interacción con el medio ambiente inmediato; siendo que, primeramente, el niño debe vivenciar la sensación de placer motivada por las adquisiciones y posteriormente, la sensación de dolor, consecuente con las pérdidas, para de esta manera lograr crecer, madurar y evolucionar, tanto afectiva como socialmente.

El desarrollo psicomotor es resultado de un aprendizaje y una construcción del conocimiento, globales e integrales que, como tales, congregan el logro de habilidades físicas e intelectuales, que se procesan, alcanzan y consolidan desde la experiencia concreta, objetiva y directa de exploración, descubrimiento y creación o juego psicomotor, en el cual, el cuerpo, como una unidad en interacción con la familia y la comunidad, en general, satisface una necesidad actualizada, además de un consecuente interés primariamente personal y gradualmente colectivo. De modo tal, los logros alcanzados a nivel de desarrollo de habilidades físicas e intelectuales intervienen en el desarrollo de habilidades afectivo-sociales en la medida que determinan los cambios y las transformaciones de conducta y de actitudes del niño frente a los objetos de interés u objetos de conocimiento

El juego psicomotor, como experiencia esencialmente interactiva, demanda la intervención de: el niño y compañeros de juego adultos o niños, los objetos de interés u objetos de conocimiento, así como el espacio y el tiempo para jugar; de modo tal que en el transcurso de los doce primeros meses de vida, la ejercitación y la práctica de los órganos sensoriales del niño en interacción consigo mismo, con las personas y con los objetos que lo rodean estimulan la psicomotricidad; hecho que se manifiesta en las habilidades físicas, intelectuales y afectivo-sociales desarrolladas, evidenciando la coordinación entre el cerebro, los órganos sensoriales y los músculos que, en sí misma, facilita la transformación de los actos reflejos inconscientes en actos voluntarios conscientes, en la medida que los movimientos adquieren un determinado significado y sentido según su intención y su orientación hacia sí mismo, hacia una persona o un

objeto, para el logro de una meta concreta, objetiva y directa, inicialmente individual o personal y progresivamente grupal o colectiva.

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

Un objeto de interés u objeto de conocimiento se define como cualquier elemento del medio social, físico y natural con cuya imagen mental el niño establece relaciones físicas, intelectuales y afectivo-sociales. Los objetos de interés u objetos de conocimiento son diversos y varían en el espacio y en el tiempo, hecho que demuestra que el niño necesita y se interesa por objetos del entorno de la familia y de la comunidad que evolucionan desde lo simple hasta lo complejo según los objetivos, las características, las funciones y los usos de los mismos y de acuerdo con las relaciones que el niño establece durante el juego psicomotor.

La relación niño-objeto de interés u objeto de conocimiento evoluciona en tres etapas: etapa sin objeto, etapa del precursor de objeto y etapa de constitución del objeto; entre los objetos de interés la figura de la madre ocupa el primer lugar y como consecuencia de la evolución, la imagen mental y las relaciones físicas, intelectuales y afectivo-sociales que establecen con ELLA, como objeto de conocimiento exterior a sí mismo, experimentan cambios y transformaciones durante los doce primeros meses de vida.

En la etapa sin objeto, el niño no ha adquirido conciencia de otro ser exterior a sí mismo, sin embargo, como consecuencia de la evolución la respuesta dirigida hacia el rostro del adulto en calidad de rostro de la madre, como primera manifestación del reconocimiento del medio social, físico y natural inmediato, demuestra el tránsito de la etapa sin objeto a la etapa del precursor de objeto, y el consiguiente proceso de separación e individuación definitivo, que permite reconocerse a sí mismo como un ser

distinto de la madre, evidencia el tránsito de la etapa del precursor del objeto a la etapa de constitución del objeto.

De modo tal, como consecuencia de haber logrado la capacidad de voltearse, sentarse, arrastrarse y desplazarse, primariamente gateando, luego, gradualmente, caminando, mientras juega individual o grupalmente, una vez se dirige hacia un objeto para aprehenderlo y abandonarlo intencionalmente, el niño tiene la posibilidad y la ocasional oportunidad de evadir el control del adulto, en principio de la madre, para satisfacer su necesidad y su deseo de exploración, descubrimiento y creación con los objetos de su entorno familiar y comunidad, en general, manifestando la puesta en práctica de principios de interacción que progresivamente evolucionan en habilidades afectivo-sociales para con uno mismo, para con las personas, así como para con los objetos del medio social, físico y natural inmediato.

1.10. JUEGOS SOCIALES.

El juego es una actividad importante para el ser humano, pues contribuye con su desarrollo físico, emocional y social. Con el juego se desarrollan habilidades motrices y de pensamiento, se aprende a reconocer reglas, a valorar la importancia del trabajo en grupo, a expresar adecuadamente las emociones y a reafirmar la personalidad.

Se considera que el juego es una actividad pura, espontánea y placentera que nos desplaza de la realidad, contribuyendo enormemente al desarrollo integral en la infancia y adolescencia y que acaba siendo una forma de mejorar la calidad de vida en el adulto.

El juego acompaña siempre al hombre a lo largo de toda su vida**,** aunque su forma de juego evolucionará con la maduración y desarrollo del mismo. Inicialmente, el niño juega porque se encuentra desbordado por una gran acumulación de energía sobrante y necesita descargarla. El adulto juega para ocupar su tiempo libre, para desarrollarse con otras personas, para disfrutar, para liberar las tensiones acumuladas a lo largo de la jornada laboral, entre otros.

1.11. TIPOS DE JUEGOS.

Las prácticas escolares, la formación de los maestros, y los lineamientos ministeriales señalan al juego como tema específico del jardín de infantes. La coincidencia en el tema no implica coherencia en los conceptos y pautas de comprensión del juego y de los juegos en el ámbito de las escuelas. La persistencia de contradicciones y superposiciones de significados acerca del juego, repercute directamente sobre las experiencias en el jardín. Ideas y creencias personales se mezclan con definiciones teóricas, constituyendo una amalgama que obstaculiza la reflexión sobre el tema.

En el jardín de infantes se habla del juego como contenido cultural, eje metodológico, ordenador institucional, instrumento de enseñanza, técnica grupal, recreo, descarga, opción cuando la actividad de clase ya se terminó; y a veces también como la posibilidad de que los chicos puedan expresar temáticas familiares conflictivas. Sabemos también de las tensiones que aparecen entre juego y contenido disciplinar, polos de una cinchada que parece insuperable.

Tomando a estas múltiples e intensas discusiones internas del jardín como fuente inspiradora, se ha ido construyendo el sentido de este texto. Se trata de proponer una organización y jerarquización de conceptos, para que oficien de ordenadores que orienten las propuestas y experiencias de juego en el jardín. Una organización pensada como referente que permita a los maestros fundamentar sus propuestas de juego y sentir más libertad para jugar en cada sala.

Juego en el proceso de socialización él juego como contenido cultural formará parte del proceso de socialización primaria como tantos otros saberes de una comunidad. Jugar es una manera de establecer una relación con los chicos y de hacer juntos en familia que tomará distintas formas a partir del valor que se le otorgue a esta actividad. En líneas generales, podemos decir que casi siempre es un adulto significativo el que enseña a jugar. Primeros juegos adornados de sonrisas, sonidos, juguetes, ritmos, canciones, movimientos corporales, que irán transformándose a través de la participación de otras personas con distintas propuestas de juego: jugar con cartas, piedritas, fichas, masa, telas, disfraces, pelotas, carreras.

Mientras vamos jugando se construye un nuevo rol social: nos vamos haciendo jugadores. Y a partir de ese momento comenzaremos a conocer a las personas a través

de nuevos criterios: si sabe o no sabe jugar, a qué sabe jugar, en qué es bueno jugando, qué juguetes tiene, si sabe juegos interesantes, si puede aprender nuevos juegos, si me gusta jugar con ese compañero o no. Aprender a jugar y ponerse a jugar requiere de la organización de cuatro elementos básicos: compañeros de juego, tiempo, espacio y materiales de juego. La relación entre estos cuatro elementos constituye al juego como trama interna de cada niño que va delineando la propia historia de juego.

Ubicarnos en una perspectiva social e histórica para comprender el origen de esta actividad en la vida de las personas, nos permite reconocerla como una zona compartida, construida con otros. En otras palabras, no describimos al juego como una actividad natural, siempre presente y despojada de problemas. Pensamos que el juego implica negociación, exposición de diferencias, conflictos. Jugar requiere poder sostener la tarea de encontrar semejanzas, de seleccionar ideas, de planificar secuencias, de construir diálogos y escenarios. Podemos afirmar entonces que el juego es posible cuando esta red de acciones y habilidades se ordenan para ponerse a jugar. Cuando observamos jugar a los niños sabemos que el juego como propósito se ha impuesto: ha sido mucho más importante jugar juntos que imponer la propia idea.

En la actualidad, la escuela inicial vuelve a poner la mirada y la atención sobre el juego, como ordenador del desarrollo en la infancia, al constatar que muchos alumnos no pueden variar sus juegos y sus maneras de jugar porque no cuentan con oportunidades de juego. En algunas regiones del país el juego es una actividad presente que el maestro ampliará con su disposición y saberes. En otros lugares, en otras escuelas asisten niños que no saben jugar, que no han jugado, realidad que convoca al docente como presentador de esta actividad cultural y social. En estos casos el maestro tiene que enseñarle a jugar. Un nuevo aspecto del rol que convoca la disponibilidad del maestro con relación al juego y que requiere saberes para comprender qué hacer cuando los chicos no saben jugar o cuando juegan siempre a lo mismo.

Reconocer al juego como clave para el desarrollo integral es para la escuela inicial no sólo marco que orienta la acción educativa sino que es al mismo tiempo una responsabilidad. La responsabilidad de garantizar el juego en la vida educativa de los niños. Hacer que los niños jueguen, que sigan jugando, que jueguen de distintas maneras a distintos juegos pasa a ser responsabilidad de la escuela. Diseñar entonces propuestas escolares que inviten y convoquen a los chicos a jugar, que les enseñen a jugar diferentes juegos que impliquen acciones y procesos variados. Rescatar,

enriquecer y muchas veces instalar la capacidad para jugar es un objetivo básico, general y obligatorio de la escuela inicial. Este marco le permite al maestro reconocer y evaluar la capacidad de juego de los chicos integrando esta temática a otros indicadores de desarrollo y aprendizaje que valora en el seguimiento de sus alumnos.
Ponerse a pensar acerca de las experiencias y oportunidades de juego de los chicos en la familia y en la escuela, es una tarea reveladora de dudas, preguntas, limitaciones, zonas confusas. Por eso es importante construir una zona compartida de conceptos y criterios para que los maestros puedan jugar en ese marco conceptual sin perderse, habilitando más tiempos para jugar y mayor variedad de juegos.

Proponerse desde el nivel inicial el desarrollo integral de los chicos, requiere aclarar algunas cuestiones acerca del desarrollo cognitivo. En otras palabras, qué quiere decir desarrollo y cómo entender este proceso evolutivo desde referentes teóricos flexibles a las variaciones de las distintas regiones del país.

En la actualidad, se reconoce que las pautas evolutivas establecidas por los modelos teóricos se cumplen, cuando las prácticas de crianza y educativas se diseñan tomando estos aportes como base y parámetro de las propias acciones. Los niños alcanzarán el despliegue y complejizarían de su potencialidad, sólo si los contextos educativos (familia y escuela) en los que participan se organizan para hacer posible la progresión de las habilidades y competencias.

Las teorías psicológicas establecen conceptos y relaciones que significan al juego como una actividad clave en el proceso de construcción y desarrollo de la inteligencia. El marco científico nos permite aprender que el juego promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho. Jugar requiere comenzar a transformar las acciones en significados habilitando de manera efectiva la adquisición de la capacidad representativa. Proponer jugar un juego es proponer un significado compartido a través de un guión interactivo. Jugar a la familia, jugar al doctor, jugar a ir de paseo son ideas (significados en mente) organizadas y ordenadas en secuencias a través de la acción y del lenguaje (esquema narrativo).

Para jugar un juego con otros, hay que comparar acciones para diseñar estrategias, es necesario mantener “en mente” las reglas y objetivos del juego que ofician de parámetro

de las acciones, y es indispensable ponerse de acuerdo con respecto a las reglas antes de empezar a jugar. Para lograrlo hay que explicar –de tal modo que los otros entiendan- el propio punto de vista, comprender los puntos de vista de los otros y construir conjuntamente una posición común. Jugar implica y demanda procesos de análisis, de combinación, de comparación de acciones, de selección de materiales a partir de criterios y de producción de argumentos. Estos procesos constituyen el capital cognitivo necesario para todos los aprendizajes específicos que integran las áreas curriculares. Esta manera de analizar el juego permite comprender que jugar es en sí mismo, un indicador de desarrollo cognitivo, social y afectivo.

Los juegos son contextos de producción de conocimientos (contenidos) y de procesos cognitivos. Desde esta concepción observamos e indagamos a qué juega cada niño, significando esta información como saberes previos relativos al juego y a los juegos.
Cuando hablamos de procesos cognitivos nos referimos a:

Comparar acciones intercambiar y negociar ideas para ponerse de acuerdo con respecto a distintos contenidos del juego. Mantener "en mente" las reglas y objetivos del juego centrarse en tarea, recuperar información establecer relaciones y combinaciones pensar acerca de las acciones (la reflexión posterior al juego).

Cuando hablamos de saberes previos, nos referimos a: los conocimientos matemáticos los conocimientos del área de lengua los juegos que saben jugar. Conceptualizar al desarrollo en términos sociales significa comprender que las habilidades y aprendizajes específicos son contenidos subjetivos que han sido valorados y estimulados en el marco socio-cultural de pertenencia. Son logros de los chicos que revelan las expectativas y la intencionalidad educativa de los adultos significativos (padres y maestros). Desde esta posición reconocemos que las oportunidades para jugar dependen del permiso y propuestas de los adultos. Este marco hace viable el análisis de los juegos que los chicos organizan autónomamente para evaluar si estas elecciones promueven complejizarían de procesos cognitivos o ratifican y consolidan pobreza cognitiva y simbólica, ya que sabemos que los juegos son promotores de desarrollo intelectual en tanto cumplan con ciertos atributos y se signifiquen en ese sentido.

Las dificultades que pueden presentar los chicos para comenzar o sostener un juego son consecuencia de la ausencia de experiencias de juego grupal, condición básica para el

aprendizaje del jugar y de los juegos. Si en la actualidad los niños no juegan o juegan juegos pobres en términos de desafío intelectual o juegan juegos solitarios, la tarea de la escuela es promover experiencias de juego variadas, interesantes y tendientes al complejo tanto en términos sociales como cognitivos. La lectura social del desarrollo nos guía en el diseño de entornos educativos que faciliten y enriquezcan la capacidad de juegos de los chicos. Se trata de tomar a los aportes teóricos como puntos de referencia para delinear un recorrido evolutivo para el juego en el contexto escolar.

Las distintas formas del juego

El juego desde la perspectiva que estamos sosteniendo es considerado como un contexto de producción cognitiva. Hablar de contexto de producción cognitiva, significa que el juego participa de la construcción de la inteligencia por la variedad y complejidad de los procesos cognitivos y afectivos que impone. Jugar es un modo de hacer con la mente que implica procesos básicos del aprender y del pensar. Contar con oportunidades de juego de manera sistemática pensadas en este sentido promueve el desarrollo integral del niño.

Partiendo de los aportes que explican el lugar central del juego en la transformación de la inteligencia, el juego se ubica en el jardín de infantes como ordenador de prácticas. Si a jugar se enseña jugando pensaremos en distintos formatos de juego para poder enseñar a jugar de distintas maneras y a distintos juegos. Conceptualizar al juego como formato significa pensar al juego desde un modelo relacional. En este sentido el juego es un contexto de encuentro y producción intersubjetiva que presenta atributos propios. Modos de hacer, comunicarse y producir que no se dan con ese orden y atributos en otros contextos.

Los juegos pueden presentarse de distintas maneras en el jardín. En este escrito pensaremos sobre el juego en sectores, el juego como instrumento de enseñanza, el juego como contenido y el juego en el patio.

1.12. JUEGOS POPULARES.

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

1.13. JUEGOS TRADICIONALES.

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

Entre éstos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan *juegos o deportes autóctonos*. Algunos ejemplos son: la Lucha canaria, el silbo, el palo canario, la soga tira, la pelota mano, el lanzamiento de barra, etc.

1.14. JUEGOS DE ROL.

Los juegos de rol son un tipo de juego en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego. En su origen el juego se desarrollaba entre un grupo de participantes que inventaban un guion con lápiz y papel. Unidos, los jugadores pueden colaborar en la historia que implica a sus personajes, creando, desarrollando y explorando el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria. Uno de los primeros juegos de rol en ser comercializados fue *Dungeons & Dragons*, cuyas traducciones oficiales en castellano siempre conservaron el título original en inglés, aunque los jugadores lo conozcan también por el título con el que se tradujo la serie animada derivada del juego (*Dragones y Mazmorras* en España y *Calabozos y Dragones* en América hispánica).

2. EXPRESIÓN CORPORAL

2.1. DEFINICIÓN.

Genéricamente, el concepto de "expresión corporal" hace referencia al hecho de que todo ser humano, de manera consciente o inconsciente, intencionalmente o no, se manifiesta mediante su cuerpo.

La Expresión Corporal proviene del concepto de Danza Libre: es una metodología para organizar el movimiento de manera personal y creativa, constituyéndolo en un lenguaje posible de ser desarrollado a través del estudio e investigación de los componentes del movimiento, del cuerpo propio y de los múltiples modos de estructuración del movimiento en el tiempo y el espacio.

> La Expresión Corporal-Danza es parte del vivir del ser humano, es una forma más de lenguaje, una manera más que posee el hombre para comunicarse y expresarse con y a través del cuerpo.
>
> En la actualidad esta disciplina está incluida en diferentes campos del saber y posee una diversidad de direcciones hacia donde orientar sus aportes. De manera genérica, podemos nombrar tres corrientes en las cuales actúa la Expresión Corporal-Danza:
>
> · Corriente Escénica
>
> · Corriente Pedagógica
>
> · Corriente Psicoterapéutica. ROS (1998)

El lenguaje corporal adquiere así la función de "lenguaje": la búsqueda de "un vocabulario" propio de movimientos que, organizados en una unidad significativa de forma-contenido permita transmitir, al igual que otros lenguajes artísticos, ideas, emociones y sensaciones personales y subjetivas, posibles de ser objetivadas en una elaboración externa al individuo. En este caso, el producto es una danza.

Para enriquecer este lenguaje utiliza metodologías para el desarrollo de habilidades propioceptivas, motrices y comunicativas, así como los principios de la investigación y composición coreográficas.

Como disciplina, ha permitido y permite el acercamiento a la danza de una gran parte de la comunidad: la posibilidad de bailar no encuentra fronteras en la edad, la fisonomía corporal ni las aptitudes físicas a priori, factores que suelen ser excluyentes en algunas escuelas tradicionales de danza. La Expresión Corporal originada por STOKOE (1990) propone un quehacer que podrá ser elaborado por cada persona en la medida de sus posibilidades y deseos, donde el objetivo está centrado en la creación del texto propio de cada sujeto.

Cuando hablamos con alguien sólo una pequeña parte de la información que obtenemos de esa persona procede de sus palabras. Los investigadores han estimado que entre un 60 y un 70% de lo que comunicamos lo hacemos mediante el lenguaje no verbal; es decir, gestos, apariencia, postura, mirada y expresión.

Muy a menudo, el efecto de este lenguaje corporal tiene lugar a nivel inconsciente, de manera que, después de estar sólo un par de minutos conversando con alguien a quien acabamos de conocer, podemos llegar a la conclusión de que esa persona no es de fiar o no nos gusta sin que podamos explicar el motivo exacto. Lo más que podemos decir es "tiene algo que no me gusta". Ese "algo" procede, casi con toda seguridad, de lo que su lenguaje corporal nos ha transmitido. Y, a la inversa, cuando hablamos con alguien es posible que le estemos diciendo mucho más de lo que creemos. De este modo, nuestras emociones se ven influidas por otras personas sin necesidad de decir una sola palabra, pues puede bastar una determinada postura, mirada y gesticulación para hacernos sentir incómodos, nerviosos o enfadados, o bien alegres, joviales y optimistas. Por supuesto, esto no quiere decir que nuestro interlocutor vaya a captar toda la información que estamos transmitiendo; el grado en que lo haga dependerá de lo bueno que sea a la hora de interpretar este lenguaje y de la atención que nos esté prestando.

El lenguaje no verbal es en parte innato, en parte imitativo y en parte aprendido. Generalmente, distintas áreas del cuerpo tienden a trabajar unidas para enviar el mismo mensaje, aunque a veces es posible enviar mensajes contradictorios, como cuando alguien está contando una anécdota divertida pero la expresión de su cara es triste. Esto

puede ser debido, por ejemplo, a que mientras habla está pensando en otra cosa, tal vez en lo siguiente que va a decir, y la expresión de su cara se corresponde con lo que está pensando y no con lo que está diciendo, de manera que deja perplejo a su interlocutor.

En otras ocasiones, los mensajes son confusos debido que se pueden estar transmitiendo varias emociones a la vez, como rabia, miedo y ansiedad, que a veces aparecen unidas.

Con los desconocidos nos comunicamos principalmente a través de los ojos. Por ejemplo, cuando vamos caminando por un pasillo estrecho y nos encontramos con alguien de frente, primero le miramos a los ojos y luego desviamos la mirada hacia el lado del pasillo por el que pretendemos pasar. Cuando no se emiten estas señales o no se interpretan correctamente, lo más probable es que ambas personas acaben manteniendo una especie de baile a derecha e izquierda hasta aclararse.

2.2. CARACTERÍSTICAS DE LA EXPRESIÓN CORPORAL.

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

- Finalidad educativa es decir tiene principio y fin en el seno del grupo sin pretensiones escénicas.

- El proceso seguido y vivido por el alumno es lo importante, desapareciendo la "obsesión" por el resultado final que aquí adquiere un segundo plano.

- El eje que dirige las actividades gira en torno al concepto de habilidad y destreza básica y con objetivos referidos a la mejora del bagaje motor del alumno.

- Las respuestas toman carácter convergente ya que el alumno busca sus propias adaptaciones.

Profundizando algo más en la definición dada de Expresión Corporal diremos que se trata de la Actividad Corporal que estudia las formas organizadas de la expresividad corporal, entendiendo el cuerpo como un conjunto de lo psicomotor, afectivo-relacional y cognitivo, cuyo ámbito disciplinar está en periodo de delimitación; se caracteriza por la ausencia de modelos cerrados de respuesta y por el uso de métodos no directivos sino

favorecedores de la creatividad e imaginación, cuyas tareas pretenden la manifestación o exteriorización de sentimientos, sensaciones e ideas, la comunicación de los mismos y del desarrollo del sentido estético del movimiento.

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

2.3. BENEFICIOS QUE BRINDA LA EXPRESIÓN CORPORAL

Trabajar con la persona integral tiene una gran importancia y es vital para el contacto con los alumnos: su intelecto, su afectividad, su cuerpo, las actitudes y valores con las que se mueve en la vida, su sentido de la estética, etc. Todo esto intentaremos de una u otra forma tratarlo en nuestro contacto diario con los alumnos, y podemos hacerlo con la Expresión Corporal. Como bien dice el nombre de la "Expresión Corporal", es una actividad que se realiza a través del cuerpo; lo cual, puede suponernos problemas con nuestros alumnos. Aunque, el cambio frecuente de compañeros normaliza con gran rapidez tales impulsos irracionales; jugar, danzar, tocarse, cogerse de la mano o por los hombros, danzar a un mismo ritmo con un compañero del sexo opuesto, ayuda a evitar cualquier tipo de problema, incidiendo a su vez sobre un tema transversal como es la educación sexual. (GONZÁLEZ, 1997)

Además, en la etapa de Primaria, estos problemas suelen ser mucho menores que en la de Secundaria, debido a los cambios producidos con motivo de la adolescencia. Eso sí, será necesaria una concienciación y un trabajo continuo desde las primeras edades, para evitar que suponga una novedad o un problema el hecho de relacionarse a través del cuerpo.

Siguiendo a SCHINCA (2008), “podemos decir que existe un lenguaje del cuerpo manifestado diariamente, en la vida cotidiana. En la expresión corporal el lenguaje no está ya hecho sino que hay que inventarlo, crear uno nuevo. Dentro de esta disciplina no se busca ahondar en la gestualidad cotidiana, sino transcenderla, para que el movimiento o gesto corporal cobre una validez subjetiva y creadora. Y que no sea un

sustitutivo de palabras sino que tenga valor expresivo por sí mismo, por su calidad. De este modo acción y expresión van unidos: son signos cargados de contenido o intención. La Expresión Corporal es una disciplina que permite encontrar mediante el estudio y la profundización del empleo del cuerpo, un lenguaje propio. Este lenguaje corporal puro, sin códigos preconcebidos, es un modo de comunicación que encuentra su propia semántica directa más allá de la expresión verbal conceptualizada. Es una disciplina que partiendo de lo físico conecta con los procesos internos de la persona, canalizando sus posibilidades expresivas hacia un lenguaje gestual creativo."

Teniendo esto en cuenta, puede parecer paradójico elaborar una técnica de expresión concreta para el alumno, dado que el niño vive en la expresión espontánea, es su propio maestro. El adulto debe proporcionarle los medios para desarrollar sus posibilidades. Estimulando sus facultades receptivas y su sensibilidad creadora, el adulto llegará a una pedagogía orientada hacia su autonomía. Consideramos el juego como fundamental en esta búsqueda del surgir personal del niño, surgir en base a la espontaneidad y a la creación libre y gratuita. Así, el maestro debe ser capaz de entrar plenamente en el universo del niño, de comprender su lenguaje y de hacerse comprender por él, permitiéndole profundizar en las pistas abiertas. El educador debe facilitar el juego y la preparación del mismo, partiendo de su creatividad. Este clima de juego se instaura, pues, a través de un diálogo Educador - Educado, donde se trata de que el niño quiera, no de que el adulto se imponga. Al contrario que en la enseñanza escolar tradicional, el pequeño se halla presente para descubrir y no para aprender, para crear y no para reproducir. Pasando por el placer de expresarse, encuentra a los demás, se socializa y se descubre como individualidad en el seno de un grupo. Los materiales que utiliza el educador no son más que soportes para la expresión del niño, ya se recurra a ejercicios, juegos o temas de creación.

A pesar de todo, debemos ser conscientes de las dificultades que podemos encontrarnos en la utilización de la expresión corporal. Ya que, según MARTÍN (1999), hablar de expresión corporal es hablar de un área infravalorada, por los siguientes motivos:

- "Se trata de un área de expresión y la mayoría de las áreas relacionadas con esta función, concretamente en el ámbito educativo, han sido tradicionalmente relegadas en los currículos oficiales.

- Por ser del ámbito de la expresión no verbal; puesto que, si la expresión es ya relegada de por sí, mucho más si el lenguaje utilizado no es el verbal.
- Si las áreas de expresión no verbal han tenido dificultades en cuanto a su consideración, esto es aún más evidente al hablar del lenguaje que utiliza como medio el cuerpo.
- Abundando en la idea anterior, más aún si las propuestas están muy relacionadas con los sentimientos íntimos.
- Si además el tratamiento metodológico del área gira en torno a lo lúdico, vivencial, recreativo, es todavía más explicable la poca valoración de que es objeto“

De hecho, la expresión corporal suele ser un contenido que se introduce escasamente en las programaciones del área de educación física, a pesar de estar obligados a ello; y, quizás, pudiese ser debido al desconocimiento o al miedo que nos produce diseñar una sesión de expresión corporal y que esta no funcione como la habíamos previsto. Esto hace que, algunos profesores limiten en gran medida la introducción de este contenido en sus sesiones. Pero, estamos seguros, que un pequeño esfuerzo en el conocimiento e introducción de este contenido, así como su utilización como medio, proporcionará al maestro la satisfacción suficiente para seguir adentrándose en este ámbito.

Nuestro objetivo, será que el alumno llegue a desarrollar un lenguaje corporal propio, característico y alejado de pasos y cánones prefijados. Su forma de andar, de levantarse de una silla, sus gestos, deben ser propios; además, al moverse de nuevas formas no habituales lo hace imprimiendo su sello particular e inconfundible. Va desarrollando y conformando poco a poco su estilo propio como progresivo es el afianzamiento de su personalidad y su soltura con el movimiento. A través de la expresión corporal, según Hernández y Rodríguez (1996), podremos fomentar numerosos elementos (Fig. 2), que otros medios no nos proporcionan con tal magnitud.

Elementos que puede fomentar la Expresión corporal
Capacidad de disfrute y alegria
Desinhibición
Disponibilidad
Respeto
Actitud imaginativa ante la vida
Comunicación
Interiorización
Integración
Cooperación
Confianza
Encauzar la agresividad
Sensibilidad
Desarrollo de la atención, memoria y agilidad mental
Afán de superación

Figura 2. Elemento que pueden fomentar la expresión corporal.

Estos mismos autores destacan la importancia de la actitud del profesor; que sea una actitud de escucha, de apertura y sensibilidad a lo que el alumno puede aportar, crear un ambiente de distensión, comodidad y confianza de forma que cada uno se sienta libre de opinar por saber ser escuchado y seguro de que su aportación va a ser tenida en cuenta. El profesor intentará reforzar siempre las acciones del grupo y de cada uno en particular, especialmente la de aquellos que más necesidades de autoestima y aislados se encuentren. El papel que desempeña el profesor es muy importante en las sesiones de expresión corporal, de tal forma que cambia su papel por el de animador. Al mismo tiempo, el clima que se crea en la sesión depende fundamentalmente de él, de si es capaz de mostrarse cercano, de transmitir su entusiasmo por la actividad, por el juego.

2.4. FINALIDADES DE LA EXPRESIÓN CORPORAL.

La Expresión Corporal tiene una doble finalidad: por un lado sirve como base de aprendizajes específicos y por otro, fundamentalmente tiene un valor en sí misma ya que colabora en el desarrollo del bagaje experimental del niño.

En cada uno, aunque sea la misma, consiguen que el gesto sea diferente, ya que, cada persona es distinta. A través de lo que vemos (gesto, expresión) nosotros lo juzgamos. A través del lenguaje personal sacamos conclusiones. El lenguaje a través del cuerpo tiene un gran significado. Este lenguaje expresa lo que cada uno lleva dentro. El cuerpo tiene un lenguaje que tiene su vocabulario, su gramática etc. Tiene unas características. Es un lenguaje por el que estamos muy influidos pero que desconocemos mucho.

Desde 0 a 3 años todas las manifestaciones se realizan a través del cuerpo, el único lenguaje que tienen es el lenguaje del cuerpo. De 3 a 6 años también pero cuando progresivamente el niño aprende otros lenguajes estos abarcan todo dejando aparte el lenguaje corporal. El lenguaje verbal predomina, por el podemos decir verdad o mentira, mientras que el lenguaje corporal habla por debajo de la conciencia. El lenguaje corporal no lo podemos dominar, no somos conscientes de ello, pero los demás si lo captan. En una conversación es mucho más importante el lenguaje corporal que el verbal y a través del lenguaje corporal se da mucha información que se nos escapa.

El lenguaje corporal se ha visto siempre como algo oculto, cuando en una situación se encuentra comprometido el cuerpo nos vemos amenazados. Si analizamos el lenguaje corporal cotidiano nos encontramos con varios tipos de gestos:

• Emblema; Gesto por el que nosotros interpretamos. Hay emblemas específicos de cada cultura, pero también hay emblemas universales.

• Reguladores; Gestos que representan un papel muy importante en la comunicación. Los empleamos para que el otro nos ceda la palabra, vaya más rápido etc.

• Ilustradores; Gestos que van unidos a la comunicación verbal y sirven para recalcar las palabras etc.

• Adaptadores; Gestos que se utilizan para controlar o manejar nuestros sentimientos en una situación determinada (normalmente en situaciones de tensión para controlarse).

Todos estos gestos son utilizados, en la expresión corporal lo que busca es trascender la expresión cotidiana, lo que trata la expresión corporal es que cada uno a través del estudio en profundidad del cuerpo encuentre un lenguaje propio y establezca bases para la expresión y comunicación con los demás.

2.1. Un cuerpo para toda la vida.

Los niños y niñas deben ser muy conscientes de que sólo tenemos un cuerpo y de que este cuerpo tiene que durarnos toda la vida. Por eso, es básico que los profesores inviertan tiempo y energía en educar a los pequeños para que aprendan a cuidar y a respetar su propio cuerpo. (BIOSCA, 2011)

2.1.1. Nuestra silueta

Observar la propia silueta permite darse cuenta de la medida exacta del cuerpo de sus limitaciones y de sus posibilidades.

2.1.2. Mi corazón como bate

Un corazón sano mantiene un ritmo pautado y disciplinado que puede modificarse cuando sufre una alteración: un susto, un disgusto, un esfuerzo físico… con esta dinámica los niños descubren el ritmo natural del corazón.

2.1.3. Medición mental del tiempo

La percepción del tiempo es algo relativo. Aunque el cerebro es una computadora eficaz, no logra medir el tiempo con exactitud como si fuera un reloj digital.

2.1.4. Respiro, luego existo.

Jugar al fútbol soplando garbanzos es una manera divertida de que los pequeños exploren y descubran cuál es su capacidad y resistencia respiratoria.

2.2. Crecer.

Es importante que los niños y niñas sean conscientes de los pequeños que fueron un día de que han crecido, de que están creciendo, de que todavía van a crecer mucho y de que acabarán siendo adultos como sus padres. Y por supuesto, aunque no lo suman ni lo acaben de entender deben saber que dentro de muchos años también serán ancianos como ahora son sus abuelos. (BIOSCA, 2011)

2.2.1. ¿Tanto voy a crecer?

Con las huellas y las de sus hermanos y papás los pequeños observan lo mucho que crecen y cambian con el paso del tiempo.

2.2.2. ¿De quién es esta mano?

Explorar las manos y sus tamaños es más interesante actividad para aprender a reconocer el cuerpo, el crecimiento y el envejecimiento.

2.3. El espejo.

Todos los espejos son una invitación al misterio, la magia, los encantamientos y las fantasías. Quién recuerda a Alicia en el país de las maravillas o a Blanca nieves y su madrastra, por citar ejemplos de la literatura universal. Pero para un educador, aparte de ser una herramienta ideal para estimular la creatividad de sus alumnos, un espejo es también un eficaz instrumento. (BIOSCA, 2011)

2.4. La relajación

Los ejercicios respiratorios que se efectúan durante la relajación son muy útiles para oxigenar el cuerpo con eficacia. (BIOSCA, 2011)

f. METODOLOGÍA

CIENTÍFICO

Se lo utilizará como guía y orientación de todo el proceso investigativo, así como en el planteamiento y la conformación de los referentes teóricos, justificación, objetivos, metodología, cronograma y anexos.

INDUCTIVO

Se obtendrá facilidad en el estudio de los hechos y fenómenos particulares abordando el descubrimiento de actitudes y aptitudes de la práctica del juego en niñas y niños.

DEDUCTIVO

Con la aplicación de este método podemos comprobar o rechazar las variables citadas, sugerir alternativas de solución y superar el problema central del presente trabajo de investigación.

ANALÍTICO

Este método permite plantear ideas, definiciones y conceptos que van de lo general a lo particular, facilitando la comprensión cabal del problema práctica de juegos infantiles y el eje de aprendizaje "expresión corporal" en los niños y niñas.

ESTADÍSTICO

Facilitará la precisión científica en la medida en la que se combine con los métodos cualitativos y se emplee de acuerdo a las necesidades y al sano criterio.

a-. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS:

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	OBJETIVOS	DESTINATARIO
Encuesta	CUESTIONARIO	Determinar los tipos de juegos infantiles que practican las niñas y niños de inicial 2.	Maestras
GUÍA PRÁCTICA	CUESTIONARIO	Verificar la influencia del juego infantil en la expresión corporal de las niñas y niños de inicial 2 del centro educativo "Interandino" de la Ciudad de Loja periodo 2014.	Niñas y niños.

b.- CUADRO DE POBLACIÓN

El centro educativo interandino, ubicado en la ciudad de Loja, Parroquia el valle, el Nivel Inicial 2 está formado por 14 niños y 11 niñas, los mismos que dan un total de 25 alumnos. Existe una maestra de aula, tres docentes encargados de las áreas especiales tales como; inglés, cultura física y música.

HUMANOS	Directora y docentes, alumnos de Inicial 2 del Centro Educativo Interandino. Coordinadora del Módulo 8 de Psicología Infantil. Investigadora.
INSTITUCIONALES	Universidad Nacional de Loja, Área de la Educación el Arte y la Comunicación, Centro Educativo Interandino, Bibliotecas.
MATERIALES	Computadora, hojas, internet, bibliografía, materiales de escritorio

g. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	AÑO 2014												2015				
	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo
Elección del tema.																	
Elaboración del proyecto.																	
Aprobación del proyecto.																	
Aplicación de instrumentos.																	
Análisis e interpretación.																	
Redacción del informe.																	
Presentación de la tesis.																	
Calificación privada.																	
Sustentación pública.																	

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS:

HUMANOS	
Investigadora	Mashury Vanessa Campoverde Vásquez
Directora de Tesis Docente de la Institución	Dra. Libia Antonieta León Loaiza Mg. Sc. Lic. Patricia Armijos
RUBROS	**COSTO $**
➢ Bibliografía. ➢ Computadora mini laptop Hp 500GB. ➢ papel TAMAÑO A4 ➢ Tinta negra y a color ➢ Transporte bus y taxi ➢ Servicio de Internet	$ 300°° $500°° $50°° $30°° $70°° $100
TOTAL	$1050°°

FINANCIAMIENTO:

El financiamiento es cubierto por la autora.

i. BIBLIOGRAFÍA

1. ADRIÁN ALLIONE. Las Huellas de los Juegos. (2010).Link: http://www.redaf.gob.ar/nodos/2NodoSocializaci%F3nCient%EDfica/experiencias/01-experiencia-las-huellas-del-juego.pdf
2. HUIZINGA, Johan (1987) “El elemento lúdico en la cultura” Homo Ludens
3. CAGIGAL, José María. (1996).el filósofo del deporte.
4. STOKOE, P. (1990): Arte, Salud y Educación. Buenos Aires, (1986): Expresión Corporal. Guía didáctica para el Docente. Buenos Aires, Ricordi. OEI- Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)
5. ROS, Nora. (1998). OEI- Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)
6. GONZÁLEZ HERNÁNDEZ, ALICIA. Hacia una sexualidad responsable y feliz. Editorial Pueblo y Educación La Habana. 1997.
7. SCHINCA QUEREILHAC, Marta. "Expresión corporal" Edición de la Secretaría de Educación Pública de México, (ISBN 978-607-467-003-5 SEP ISBN 978-968-867-434-5 PRAXIS), México, 2008.
8. ROMERO MARTÍN, R. La expresión y comunicación corporal desde el ámbito de la educación física: elementos, características y enfoque globalizador de la misma. En LINARES, D.; ZURITA, F.; INIESTA, J. A. Expresión y comunicación corporal en Educación Física. Granada: Asociación para el desarrollo de la Comunidad Educativa en España y Grupo Editorial Universitario, 1999.
9. HERNÁNDEZ, V.; RODRÍGUEZ, P. Expresión Corporal con Adolescentes "Sesiones para tutoría y talleres". Madrid: Editorial CCS, 1996.
10. BIOSCA, ANNA. Expresión Corporal y psicomotricidad. 2011. Editorial Océano MMXII. ISBM: 978-84-494-4456-2 (O.C.)

ANEXOS (Otros Anexos)

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

Área de la Educación el Arte y la Comunicación

Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia

ENCUESTA PARA DOCENTES

Distinguida maestra, nos encontramos realizando un trabajo investigativo en el centro educativo en el que usted se encuentra laborando, por tal motivo le solicito se digne contestar la presente encuesta que tiene por objeto recabar información que nos permitirá realizar el proyecto investigativo.

1. ¿De qué manera usted realiza la práctica de los juegos infantiles?

- Mediante juegos con los números. ( )
- Armando rompecabezas. ( )
- Acertijos ( )
- Otros, ¿cuáles?

2. **¿Está de acuerdo que las niñas practiquen determinados tipos de juegos diferentes a los que practican los niños?**

- Sí ( )
- No ( )
- ¿Por qué? ……

3. ¿Indique los tipos de juegos más frecuentes en las edades de 4 a 6 años de edad de los niños?

- Subir y bajar escaleras ( )
- Saltar en un solo pie ( )
- Recorrer sin salirse de una línea ( )
- Bailando distintos ritmos ( )

4. **¿Cómo usted logra que los niños se relacionen con todos los que los rodean**?

- Cuentos ( )
- Dramatizaciones ( )
- Charlas( )
- Juegos controlados ( )
- Otros criterios……..

5. ¿Para desarrollar los diferentes tipos de juegos, qué actividades usted aplica?

- Dramatizaciones ( )
- Juego dirigido ( )
- Juego libre ( )

6. ¿Mediante qué actividades usted motiva a las niñas y niños para practicar los juegos tradicionales?

- Historias ( )
- Narraciones ( )
- Cuentos ( )

7. ¿Qué actividades utiliza para que los niños desarrollen la expresión corporal?

- Dibujo ( )
- Técnicas grafo plásticas ( )
- Baile ( )
- Danza ( )
- Juegos individuales y de grupo ( )
- Caminatas ( )

8. ¿Qué nociones favorece en el proceso de aprendizaje?

- Arriba ( )
- Abajo. ( )
- Horizontal ( )
- Vertical ( )

9. ¿Qué técnicas aplica con los niños para obtener un buen desarrollo de la expresión corporal?

- Juego dirigido ( )
- Juego libre ( )
- Dramatizaciones ( )

10. ¿La expresión corporal ayuda a desarrollar habilidades y destrezas mediante qué actividades?

- Comunicación ( )
- Ejercicios ( )
- Baile ( )
- danza ( )
- Otros.Cuáles:……
  ……
  ……
  ……

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

Área de la Educación el Arte y la Comunicación

Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvulario

GUÍA PRÁCTICA INFANTIL

Distinguido maestro, nos encontramos realizando un trabajo investigativo, por tal motivo le ruego se sirva contestar la presente guía práctica infantil que tiene por objeto recabar información que nos permitirá realizar el proyecto investigativo.

DATOS INFORMATIVOS

Año y paralelo:……

Fecha de aplicación:……..

1. ¿Sube y baja escaleras sin sostenerse del pasamano?

   SI ( )
   NO ( )
   A VECES ( )

   OBSERVACIÓN……
   ……
   ……
   …….

2. ¿Salta en un solo pie sin dificultad?

   SI ( )
   NO ( )
   A VECES ( )

   OBSERVACIÓN……
   ……
   ……
   …….

3. ¿Actúa de acuerdo al personaje al momento que dramatiza?

   Cariñoso ( )

Afectivo ( )
Respetuoso ( )
Agresivo ( )
Indisciplinado ( )
OBSERVACIÓN……
……

4. ¿Cuándo la maestra lee un cuento se muestra?
   Atento ( )
   Indisciplinado. ( )
   Inquieto. ( )
   Agresivo ( )
   Respetuoso ( ).
   OBSERVACIÓN……
   ……
   ……
   …….

5. En las salidas pedagógicas trata de:
   Explorar. ( ).
   Divertirse ( ).
   Saltar ( ).
   Correr ( ).
   OBSERVACIÓN……
   ……
6. Cuándo realiza juegos tradicionales ¿cómo se siente?
   A gusto ( ).
   Inquieto ( ).
   Muestra poco interés ( ).
   Se siente feliz ( ).
   OBSERVACIÓN……
   ……

7. Al momento que realiza técnicas grafo plásticas:
   Están alegres ( ).
   Desarrollan sin dificultad ( ).
   Le ponen poco interés ( ).
   Les gusta ( ).
   OBSERVACIÓN……
   ……
   ……
   …….

8. Cuando realiza ejercicios tienen movimientos:
   Coordinados ( ).
   Descoordinados ( ).
   Movimientos acordes a su edad ( ).

   OBSERVACIÓN……
   ……

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN…….……ii

AUTORÍA…….……iii

CARTA DE AUTORIZACIÓN……..……...……iv

AGRADECIMIENTO……...…….….v

DEDICATORIA……...……...……...vi

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO…….……..……...vii

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS…….…....viii

ESQUEMA DE CONTENIDOS……..…….…….……ix

a. TÍTULO…….….…….…….…….….….1

b. RESUMEN (CASTELLANO E INGLÉS)..…….…….…….2

c. INTRODUCCIÓN……....…….…….……..……...4

d. REVISIÓN DE LITERATURA…….….…….……...7

EL JUEGO INFANTIL…..…….……..…7

Principios fundamentales……..…….……..8

Juego motivador y estimulante……..…….……9

Importancia del juego……..….….……...…….…10

El juego y el desarrollo infantil……...…..……13

Características del juego……....…...……...….16

Clasificación del juego……..……19

Tipos de juego infantil…….…….……...….20

El docente y el juego…….....……25

Crear reglas en el diseño de juegos de colaboración……....26

EXPRESIÓN CORPORAL……..…….…....28

El docente y la expresión corporal……..…….…….…28

Beneficios que brinda la expresión corporal…..……...…..29

Finalidad de la expresión corporal…….……...30

Expresión corporal y danza……..…….…...…31

Creatividad, curiosidad y expresión…….…….32

e. MATERIALES Y MÉTODOS…….……34

f. RESULTADOS…….…..……..35

g. DISCUSIÓN…….…….…..….53

h. CONCLUSIONES……..……..……56

i. RECOMENDACIONES…….……..…….57

j. BIBLIOGRAFÍA……...58

k. ANEXOS…….…….…....60

a. TEMA……...….61

b. PROBLEMÁTICA……..…..62

c. JUSTIFICACIÓN……..……65

d. OBJETIVOS…….……..……..66

e. MARCO TEÓRICO……..69

f. METODOLOGIA……..95

g. CRONOGRAMA……..……...…….98

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO……...…….……...99

i. BIBLIOGRAFIA……...……...100

ANEXOS……..101

ÍNDICE…….…….…....106