



## **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

**“LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU  
INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LAS NIÑAS Y  
NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELOY  
ALFARO Nº 1 DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, EN EL PERÍODO  
LECTIVO 2013-2014”.**

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

**AUTORA**

**MÓNICA PAULINA GARCÍA TAPIA**

**DIRECTOR**

**LCDO. LUIS VALVERDE JUMBO, Mg.Sc.**

**LOJA – ECUADOR**

**2014**

## CERTIFICACIÓN

Licenciado

Luis Valverde Jumbo, Mg.Sc.

**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

### **CERTIFICA:**

Haber asesorado, revisado y orientado en todas sus partes, el desarrollo de la tesis titulada: **"LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELOY ALFARO N° 1 DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, EN EL PERÍODO LECTIVO 2013-2014"**, realizado por la postulante: **Mónica Paulina García Tapia**.

Y por estar sujeto a lo que estipula el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, autorizo proseguir los trámites legales pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, Enero del 2014

  
Lcdo. Luis Valverde Jumbo, Mg.Sc.

**DIRECTOR DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo Mónica Paulina García Tapia, 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:** Mónica Paulina García Tapia

**Firma:**



**Cédula:** 0603449687

**Fecha:** Loja, Enero 2014

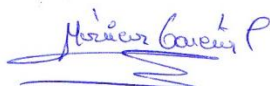
**CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO**

Yo **Mónica Paulina García Tapia**, declaro ser autora de la tesis titulada: **“LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELOY ALFARO N° 1 DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA EN EL PERIODO LECTIVO 2013-2014”**. Como requisito para optar al grado de: LICENCIADA EN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repertorio Digital Institucional.

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

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero. Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los 27 días del mes de enero del 2014.

Firma:



**AUTORA:** Mónica Paulina García Tapia

**CÉDULA:** 0603449687

**DIRECCIÓN:** Avda. 9 de Octubre y Torqui

**E-MAIL:** [mony-pau@hotmail.com](mailto:mony-pau@hotmail.com)

**TELÉFONO:** 032 940 660 **CÉLULAR:** 0983 835 427

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**DIRECTOR DE TESIS:** Lcdo. Luis Valverde Jumbo, Mg.Sc.

**TRIBUNAL DE GRADO:**

Dr. Ángel Cabrera Achupallas, Mg. Sc.

Dra. Carmen Alicia Aguirre Villacís, Mg. Sc.

Dra. Alba Valarezo Cueva, Mg. Sc.

**PRESIDENTE**

**VOCAL**

**VOCAL**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por permitirme seguir luchando y avanzando día a día gracias por todo lo que me brindas.

A la Universidad Nacional de Loja a sus autoridades y directivos que conforman esta gran familia, por haberme dado la oportunidad de formarme tanto en lo personal como en lo profesional dentro de esta institución educativa de realce y prestigio académico.

A la Directora, personal docente, niñas y niños de primer año de educación general básica Eloy Alfaro N° 1 de la ciudad de Riobamba, quienes con su participación e interés facilitaron el presente trabajo investigativo.

Y de forma muy especial deseo expresar mi agradecimiento al Lcdo. Luis Valverde Jumbo, Mg. Sc., Director de tesis quien con sus conocimientos y apoyo incondicional me han permitido desarrollar el presente trabajo de investigación.

**La Autora**

## **DEDICATORIA**

A mis amados padres quienes me brindaron su apoyo incondicional y con sus sabios consejos me han ayudado a formarme personal y profesionalmente.

A mi hija Aylin, mi compañera, mi inspiración, mi razón de vivir, te dedico mi esfuerzo y entrega como muestra de mi gran amor hacia a ti.

A todos mis seres queridos y amigos que me alentaron a culminar mi carrera profesional con consejos y experiencia de vida.

**Mónica Paulina**

## ESQUEMA DE CONTENIDOS

- PORTADA
- CERTIFICACIÓN
- AUTORÍA
- CARTA DE AUTORIZACIÓN
- AGRADECIMIENTO
- DEDICATORIA
- ESQUEMA DE CONTENIDOS
  - a. Título
  - b. Resumen ( Summary)
  - c. Introducción
  - d. Revisión de Literatura
  - e. Materiales y Métodos
  - f. Resultados
  - g. Discusión
  - h. Conclusiones
  - i. Recomendaciones
  - j. Bibliografía
  - k. Anexos
    - Proyecto de investigación
    - Índice

**a. TÍTULO**

**“LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELOY ALFARO N° 1 DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA EN EL PERIODO LECTIVO 2013-2014”.**



## **b. RESUMEN**

La presente tesis hace referencia a: **“LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELOY ALFARO N° 1 DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA EN EL PERIODO LECTIVO 2013-2014”**.

El objetivo general que se planteó para la presente investigación fue: Analizar como la utilización de los Juegos Tradicionales inciden en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica “Eloy Alfaro” N° 1 de la ciudad de Riobamba periodo lectivo 2013-2014.

Se utilizó métodos como: Científico, Deductivo, Inductivo, Analítico, Sintético; y el Modelo Estadístico. Las técnicas e instrumentos fueron: La Encuesta aplicada a las docentes de Primer Año de Educación General básica Eloy Alfaro N° 1, con la finalidad de conocer si los Juegos Tradicionales influyen en el Desarrollo Psicomotriz de los niños; y, verificar si los mismos desarrollan espacios para la cooperación y el respeto a las normas de convivencia. También se aplicó el test de Ozeretzky para evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños.

Analizando los resultados de la encuesta aplicada, se obtuvo que el 100% de las docentes expresaron que los Juegos Tradicionales si influyen en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas.

El 100% de las docentes manifiestan que los Juegos Tradicionales si permiten desarrollar espacios para la cooperación y el respeto a las normas de convivencia en los niños y niñas.

De acuerdo al test de Ozeretsky se concluye que 63% de los niños tienen su Desarrollo Psicomotriz satisfactorio, un 37% tiene un Desarrollo Psicomotriz no satisfactorio.

## **SUMMARY**

This thesis refers to "THE USE OF TRADITIONAL GAMES AND ITS IMPACT ON DEVELOPMENT PSYCHOMOTOR GIRLS AND CHILDREN FIRST YEAR BASIC EDUCATION GENERAL ELOY ALFARO no.1 CITY Riobamba for school year 2013-2014 ".

The general objective was raised for this research was: Analyze how the use of Traditional Games affect the Psychomotor Development of Children First Year of Basic General Education "Eloy Alfaro" N° 1, Riobamba semester from 2013 to 2014 .

Scientific and Statistical Model, Deductive, Inductive, Analytical, Synthetic: methods as were used. The techniques and instruments were: Survey applied to teaching First Year Basic Education General Eloy Alfaro N° 1, in order to know if the traditional games influence the Psychomotor Development of Children, and see if they carry out areas for cooperation and respect for the rules of coexistence. Ozeretzky test was also applied to assess the psychomotor development of children.

Analyzing the results of the applied survey, we found that 100% of the teachers expressed that traditional games if they influence the Psychomotor Development of Children.

100 % of teachers report that the traditional games if allowed to develop spaces for cooperation and respect for the rules of behavior in children.

According to test Ozeretsky concluded that 63 % of children have satisfactorily Psychomotor Development, 37% have an unsatisfactory Psychomotor Development.

### **c. INTRODUCCIÓN**

La presente investigación cuyo tema es: **“LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELOY ALFARO N° 1, PERÍODO LECTIVO 2013-2014”**,

La Utilización de los Juegos Tradicionales, además de inculcar nuestro acervo cultural, se refuerza las competencias de tipos emocionales, físicos y cognoscitivos. Con estos juegos, los niños(as) pueden tocar, ver e interactuar. Eso hace que se produzcan impulsos y enseñanza a canalizar expresiones y sentimientos al momento de jugar. Estos encuentros son verdaderos y no se pueden sustituir por nada. Hablar del juego trae seguros recuerdos de una feliz y dinámica niñez.

Es de mucha importancia que desde los primeros años de vida escolar de los infantes se utilice como un recurso didáctico los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo psicomotriz y despertar el interés por aprender afianzando el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera fácil y divertida.

El Desarrollo Psicomotriz de los niños juega un papel muy importante en el desarrollo de las habilidades básicas de aprendizaje, desde la capacidad

para mantener la atención, la coordinación viso motora la orientación espacial.

La presente investigación tuvo como objetivo específico: Demostrar cómo influye la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades psicomotrices de las niñas y niños. Verificar como los juegos tradicionales desarrollan espacios para la cooperación y el respeto a las normas de convivencia. Evaluar el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica “Eloy Alfaro N° 1” de la ciudad de Riobamba periodo lectivo 2013-2014.

Los métodos utilizados fueron: Científico, Deductivo, Inductivo, Analítico, Sintético; y el Modelo Estadístico. Las técnicas e instrumentos fueron: La Encuesta aplicada a las docentes de Primer Año de Educación General básica Eloy Alfaro N° 1, con la finalidad de conocer si los Juegos Tradicionales influyen en el Desarrollo Psicomotriz de los niños; y, verificar si los mismos desarrollan espacios para la cooperación y el respeto a las normas de convivencia. También se aplicó el Test de Ozeretzky para evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños.

Finalmente el marco teórico fue desarrollado en dos capítulos: Primer capítulo: **LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES** contiene los siguientes aspectos: Definición, Importancia del Juego en el Desarrollo, Objetivos del Juego, Características del Juego, Tipos de Juego, Los Juegos

Tradicionales, Los Juegos Tradicionales desde la perspectiva Educativa, Didáctica de los Juegos Tradicionales.

El segundo capítulo habla sobre: **EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**, el cual contiene: Definición, Importancia del Desarrollo Psicomotriz, Áreas de la Psicomotricidad, Coordinación Motriz, Tipos de Psicomotricidad, Psicomotricidad Gruesa, Psicomotricidad Fina, Desarrollo Psicomotriz a los 5 años de edad, Desarrollo Psicomotriz en la etapa escolar.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **CAPITULO I**

#### **LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

##### **Definición**

Con la utilización de los juegos tradicionales es posible transformar a la educación desde una actividad aburrida y difícilmente comprensible en una forma divertida y eficaz de enseñar y de aprender

Los juegos tradicionales son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado;

“Que cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de las culturas”. ÓSCAR VAHOS

Son varios los autores que definen los juegos tradicionales.

“Los juegos tradicionales son aquellos que son transmitidos de generación en generación, en forma oral, que continúan perdurando, manteniendo su esencia”. ÓFELE M.R. (2003)

"Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico de la etnografía o etología" PERE LA VEGA

“Los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía en los niños, sino medios que contribuyen a enriquecer en el desarrollo intelectual. Los juegos se vuelven más significativos en la medida de su desarrollo, puesto que a partir de la libre manipulación de elementos variados él pasa a reconstruir objetos y reinventar las cosas y por ello es indispensable en la práctica educativa” (PIAGET, 1970).

La actividad de jugar no se los debe ver únicamente como una forma de recreación, y entretenimiento sino como un recurso que favorecen el desarrollo integral de los niños.

### **Importancia del Juego en el Desarrollo**

Los juegos tradicionales presentan un amplio abanico de posibilidades para que los docentes puedan sacar provecho en beneficio de los niños con su utilización dentro de las aulas. Entre ellas podemos destacar:

- Aprovechar el juego como único fin” El juego en sí mismo”
- Se puede utilizar para el conocimiento de la cultura de nuestra región

- Fomenta la relación entre los niños, la comunicación y socialización dentro del grupo
- Su carácter motivador favorece en la participación de los niños en las actividades.
- Favorece la adquisición de conocimientos tanto conceptuales como instrumentales.
- Ayuda a fomentar la autoestima.
- Desarrolla imaginación.
- Sirve como medio para afianzar la personalidad.
- Son una herramienta de trabajo inmejorable para el docente.

Durante la infancia, es cuando el ser humano más aprende, es por ello, que se debe reforzar las capacidades diversas de los niños y el juego es un excelente medio.

“El juego es una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales. A través del juego los niños van desarrollando de manera completa y armónica todas sus capacidades y habilidades” (BAÑERES, 2008).

El juego para el niño es muy importante, a través de él experimenta, aprende, comprende la realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, su ingenio, y le permite entender su entorno. Es quizás el principal medio para el desarrollo, físico, cognitivo, psicológico y social. Un



niño pasa gran parte de su tiempo jugando sin cansarse y al cual brinda toda su atención e interés.

Es por eso que hoy en día las instituciones educativas incluyen dicha actividad en la mayoría de los proyectos educativos, dado que es el mecanismo de aprendizaje más natural para el niño. Una actividad desarrollada mediante un juego atraerá toda la atención y hará que el niño se interese por dicho tema, siendo el docente el que guía los pasos hacia el aprendizaje.

“Toda información pasada por el tamiz del juego dará resultados asombrosos, puesto que el niño es más receptivo a recibir de esta manera la información” (DELGADO, 2011).

Dada la atracción que sienten los niños por el juego, cualquier aprendizaje que se lo realice vinculándolo con una actividad de este tipo será acogida favorablemente, ya que los niños no lo verán como trabajo sino como entretenimiento.

Por esto es importante no presionar al niño para que alcance objetivos claros, poco a poco llegará a ellos, esa es la misión del juego, no hacer que la actividad sea muy rígida, pues podría limitar el desenvolvimiento natural de los participantes. Además de esta manera aprende muchísimo más, puesto que mientras juega no se siente evaluado, no tiene metas fijas a

seguir, tiene libertad para experimentar y no se encuentra condicionado por los errores.

El juego se puede desarrollar con toda clase de objetos que normalmente se dispone en las instituciones educativas, sin necesidad de recurrir a materiales diseñados específicamente para algún tipo de juego, ya que los niños se entretienen con objetos que les permitan desarrollar su imaginación.

### **Objetivos del Juego**

Los juegos tienen diferentes objetivos al momento de incluirlos en el proceso enseñanza–aprendizaje, como contribuir al avance de los niños, formar hábitos de trabajo colectivo, desarrollar la personalidad, los valores humanos. También tiende a estimular motricidad infantil como caminar, correr saltar.

1) El juego tiene como finalidad favorecer al desarrollo multilateral de los niños, adolescentes y jóvenes, mediante actividades físicas de tipo recreativas, contribuyendo de esta manera, a la formación del ser humano.

2) El desarrollo positivo de aspectos vinculados con la personalidad tales como el valor, la audacia, la decisión, la tenacidad, la modestia y la disposición para vencer los obstáculos.

3) Adiestrar y perfeccionar formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: caminar, correr, saltar, escalar, golpear; e interrelacionarlas con el desarrollo intelectual en la formación del carácter.

### **Características del Juego**

La característica más destacada del juego se puede decir que es la libertad, el niño juega cuando quiere y deja de hacerlo cuando no le interesa seguir jugando. Dicha particularidad debe tenerse muy en cuenta cuando se incluyen los juegos como estrategia pedagógica.

El docente puede sugerir a los niños y niñas que juegue a algo, puede incentivarlos a que juegue con otros niños y niñas pero si dicho estímulo es muy intenso puede llevar al niño o niña a jugar sin tener ganas, perdiéndose la esencia de la actividad provocando que los objetivos educativos trazados no se los alcance, convirtiéndose mejor en un elemento negativo.

El juego posee características fundamentales como actividad propia que los niños y niñas que lo desarrollan con naturalidad, sin necesitar motivación y preparación, los niños siempre está preparado para iniciar uno u otro juego, siempre en función de su necesidades e interés de cada momento.

El juego, de acuerdo a (GARCÍA A. , 2008) presenta las siguientes características:

El juego es libre.- Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. Esa especie de carácter gratuito, independiente de las circunstancias exteriores, constituye un rasgo sobresaliente del juego. Su contrapartida en el organismo es que el juego produce placer por sí mismo, independientemente de metas u objetivos externos que no se marca.

El juego produce placer.- El carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores que, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego o el origen de éste precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño.

El juego puede diferenciarse de los comportamientos serios con los que se relaciona.- El juego tiene un modo de organizar las acciones que es propio y específico. La estructura de las conductas serias se diferencia en algunos casos de la de las conductas de juego por la ausencia de alguno de los elementos que exhibirá la conducta seria. Pensemos en las diferencias entre las conductas lúdicas de peleas en diferentes especies de mamíferos y las propiamente agresivas, por ejemplo en los perros. En otros casos las diferencias aparecen por la presencia de elementos que son característicos

del juego. Por ejemplo la cara de juego de los chimpancés, esa especie de sonrisa-mueca.

En el juego predominan las acciones sobre los objetivos de las mismas.-Se podría decir que en el juego lo importante son los medios, no los fines. Es uno de los rasgos más aceptados como definitorios de la conducta de juego. En el desarrollo individual el juego no puede aparecer más que en la medida en la que se manifiesta también la inteligencia o la adaptación seria. En la medida en que el mundo exterior se convierte en meta de nuestras acciones, en objetivo de manipulación y conocimiento, las acciones son instrumentos para lograr esos resultados exteriores. El juego comienza a diferenciarse por mantener como objetivo o meta las propias acciones que lo constituyen.

El juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento.- Se trata, en efecto, de una actividad que sólo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella. Es observable, posible de identificar desde fuera, susceptible de análisis científico. Sin embargo su carácter lúdico viene determinado desde el sujeto que juega no desde el observador que lo analiza.

Se puede concluir en base a las características mencionadas anteriormente que el juego es un modo de interactuar del niño con su entorno, determinado por factores internos de quien juega y no por condiciones y circunstancias de la realidad externa. Si bien los docentes pueden guiar e influir en la actividad

no es recomendable que se establezcan reglas muy rígidas dado que perdería la naturaleza de juego.

Esto es muy importante tenerlo en cuenta a la hora de valorar la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño y el posible papel que puede desempeñar el adulto en los juegos infantiles.

Otras características son:

- El juego implica actividad
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
- El juego es algo innato
- El juego permite al niño o la niña afirmarse
- El juego favorece el proceso de socialización
- El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
- En el juego los objetos no son necesarios

### **Tipos de juego**

Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales.

Siguiendo la teoría de (PIAGET, 1970), podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción.

A excepción de los juegos de construcción, las otras tres categorías se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales. Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se construyen a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

- **El juego motor (funcionales)**

Consisten en aquellos que se guía por la ley del efecto, es decir actividades con movimientos elementales y muy simples que pretenden lograr el dominio de ciertos gestos y a ejercitar el auto-conocimiento corporal. Tales como mover las extremidades, manos, dedos, tocarse un pie, manipular un objeto, producir sonidos, lanzar cosas, es decir, tareas que permiten el desarrollo evolutivo del cuerpo e interactuar y conocer el medio exterior, permitiendo experimentar y ganar experiencia.

- **Juegos de ficción (Simbólicos)**

Son quizás los juegos más típicos de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de pretender situaciones y personajes como si dichas situaciones estuvieran ocurriendo.

Fingir, ya se está en compañía o solo, jugar a la familia y a la comida, jugar a las muñecas, a los indios, etc. Permitirán observar las fantasías en la mente infantil,

- **Juegos de reglas (Adquisición)**

Su práctica depende, en gran medida, del entorno en el que se desarrolla el niño, de los modelos y comportamiento que observe en otras personas.

Este tipo de juegos le permitirán recibir y comprender a los seres humanos y a las cosas que lo rodean por medio de sus sentidos y la razón, el niño absorberá todo, no se cansará de oír relatos y cuentos, de aprender canciones no de realizar cualquier esfuerzo para captar el medio y la cultura de su realidad circundante.

- **Juegos de construcción (fabricación)**

Este es un tipo de juego se lo practica sin importar la edad. Ya en el primer año de vida del niño se pueden observar actividades que se las podría



clasificar en esta categoría, como por ejemplo cuando los niños juegan con los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

Mediante estos juegos el niño manipula objetos, los combina, agrupa y en la medida que se va ejercitando aprende a modificar, transformar y construir nuevos objetos o juguetes.

### **Los Juegos Tradicionales**

Son juegos que por lo general se han venido practicando durante varias generaciones en un sector geográfico y por una población determinada; para dar una definición formal se puede citar a varios autores.

“Un juego que está muy arraigado en una determinada zona y que los habitantes del lugar lo practican habitualmente, ya sea en general o en un sector de población concreto, ese juego lo podemos denominar popular. En este caso, popular significa que pertenece al pueblo, a las personas del lugar, quienes con sus características, creencias y estilos de vida locales lo han incorporado a su cotidianeidad”. (LAVEGA, 2006)

“Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado”. (GARCÍA M. , 2010)

El juego tradicional es una actividad libre, delimitado en el espacio y en el tiempo, cuya principal característica es proporcionar placer a los participantes, en ocasiones utilizado para desarrollar destrezas, regulado por una normativa de rigidez variable que se practica en una determinada población el cual se transmiten de generación en generación.

"La modalidad denominada juego tradicional infantil, designada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo" (KISHIMOTO, 2004)

"Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología" (PLATH, 2001).

Los juegos tradicionales son parte del folclor de una población, la forma como se los practica está adaptada a las características propias de los individuos de dicho sector.

## **Los Juegos Tradicionales desde la perspectiva Educativa**

Dadas las peculiaridades de los juegos tradicionales, entre las que se pueden mencionar el que han sido creados y adaptados a las características propias de la población, que utiliza términos propios del sector, su inclusión en el ámbito educativo traerá una amplia gama de beneficios como el de mantenerlos vivos y transmitirlos a las nuevas generaciones, quienes los practicarán de una forma casi natural, pues muchos niños los habrán jugado anteriormente.

La Actualización y fortalecimiento curricular de la Educación General Básica destaca la importancia de incluir este tipo de juego en las actividades diarias de los niños, pues mediante este tipo de juegos el docente podrá transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones, propias de la población a la que pertenece.

Antes de incluir un juego en su actividad pedagógica el docente deberá planificar la actividad, para tener clara la forma en la que se desarrollara así como los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar.

Las bondades que brindan los juegos tradicionales al ámbito educativo son múltiples. En primer lugar el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo, ya estaremos

incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños.

Por otra parte dado que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, lo más probable es que sean practicados por diferentes generaciones y grupos étnicos con ciertas variaciones y terminología mediante los cuales se podrá tener acceso a la cultura local y regional que permitirán conocer, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos a los que pertenecen los niños.

Algunos juegos tradicionales posibles de incluir dentro del ámbito pedagógico institucional pueden ser: la perinola, el trompo, las bolitas, la rayuela, el elástico, la sogá, etc.

Es importante considerar que los recursos a utilizar como medios para planear y desplegar actividades lúdicas deben despertar y mantener la motivación y el interés de los educandos en el logro de determinados objetivos, deben ser capaces de estimularlos para garantizar la participación activa de todos los alumnos.

### **El Juego como estrategia de enseñanza**

La tarea de enseñar una asignatura a los estudiantes requiere que los docentes recurran a diversas estrategias que permitan que el proceso de enseñanza aprendizaje fluya adecuadamente.

Los juegos como estrategia permiten a los niños aprender de forma natural facilita el desarrollo de las habilidades perceptomotoras, ya que estos juegos son procesos dinámicos en la participación activa de los niños y niñas.

"La actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad lúdica el niño libera tensiones, sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende" (ALONSO 1985)

Los juegos son una alternativa muy valiosa como recurso instruccional y como elemento de una estrategia de aprendizaje.

El juego tiene un valor educativo importante, por cuanto facilita que los niños y niñas adquieran el desarrollo de procesos intelectuales que le permiten fomentar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar.

Las ideas expuestas, permiten inferir que el juego en la vida del niño preescolar se considera como la herramienta en la cual se sustenta el logro de futuras enseñanzas y el elemento primordial en el desarrollo de la personalidad y la adquisición de diversas funciones motrices y psíquicas.

## **Didáctica de los Juegos Tradicionales**

La didáctica es la forma, la manera, de cómo enseñar, es así que el docente antes de incluir los juegos tradicionales en el proceso enseñanza aprendizaje deberá planificar la forma como se desarrollara dicha actividad y cuáles son las metas que pretende alcanzar.

Si bien todos los juegos pueden ser aplicables en la educación, el docente tendrá que ser muy meticuloso el momento de utilizarlos, pues deberá tomar en cuenta la edad e interés de sus estudiantes. Solo así, el juego que elija tendrá la pertinencia y eficacia.

Si bien el objetivo primordial de la educación es el desarrollo pleno e integral de la personalidad del niño y el logro de sus deberes y derechos dentro de una sociedad democrática, en el primer año de educación básica la actividad educativa se centra en el desarrollo y perfeccionamiento de su coordinación motriz. La educación para los juegos tradicionales y la orientación de una conducta constructiva de grupo no sólo se basa en palabras y explicaciones sino en ejemplos.

En el contexto pedagógico preescolar, la selección de un juego atiende a objetivos muy específicos, los cuales están íntimamente relacionados a la naturaleza del juego, la cual puede ser de: creatividad, agilidad mental,

conocimiento del grupo, integración y/o comunicación social, juegos de expresión individual, juegos de memorización.

El docente guiará el juego atendiendo a los criterios siguientes:

**Socio-emocional:** aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación.

**Valor físico:** precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de destrezas básicas, relajación.

**Valor intelectual:** aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares.

Estos criterios están estrechamente relacionados con las áreas de desarrollo psicomotriz del niño y niña, objeto de estudio de la presente investigación.

## **Ejemplos de Juegos Tradicionales**

### **“LA CARRETILLA”**

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** ninguno

**Organización:** Por parejas

**Objetivo:** Estimular un adecuado tono muscular en actividades que requieren coordinación con otra persona.

#### **Desarrollo del juego**

Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas.

A la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan.

No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero.

Gana aquella pareja que llega primero.

Variante: Al llegar a la marca preestablecida, los niños pueden regresar abrazados.



## **“CAPIROTEJO DE SAN ANDRÉS”**

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Ninguno

**Organización:** Grupos pequeños

**Objetivo:** Mantener una postura firme ante otra persona que puede desequilibrarla.

### **Desarrollo del juego**

Organizados en subgrupos de 10 niños de cada subgrupo se sortea con una moneda quienes serán los burros y quienes los jinetes.

Si cae sello son burros, si cae cara, jinetes.

El subgrupo de burros, se agacha en cadena, mientras que los jinetes a una distancia de 5m suben a cabalgar sobre los burritos diciendo:

Capirotejode San Andrés,

Date la vuelta hasta el otro mes

Un, dos, tres,

Abajo los pies

Si la cadena no se rompe, los burros se convierten en jinetes, si se rompe, los jinetes vuelven nuevamente sobre las espaldas de los sacrificados burros.

Termina el juego cuando los estudiantes pierden el interés.

## **“EL ELÁSTICO”**

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Elástico

**Organización:** Grupo pequeño

**Objetivo:** Potenciar la conciencia corporal en el juego.

### **Desarrollo del juego**

Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para estructurar series.

Primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello y luego por encima de la cabeza.

El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador.

Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida

Variante

Al momento de saltar en el elástico se puede aumentar la “mantequillita” para hacer resbalar el elástico en el suelo.

## **“LA RAYUELA”**

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño)

**Organización:** Individual

**Objetivo:** Ubicar el cuerpo con relación a los espacios delimitados en la rayuela.

### **Desarrollo del juego**

Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana.

Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.

Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.

El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.

Variante

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

## **“ZAPATITO COCHINITO”**

**Lugar:** Patio o aula

**Material necesario:** ninguno

Organización: Grupo pequeño

**Objetivo:** Interiorizar la ubicación del pie derecho y el pie izquierdo.

### **Desarrollo del juego**

Los niños se disponen en círculo con el pie derecho adelantado. El que dirige el juego va señalando los pies mientras canta:

Zapatito cochinito, cambia de piecito,

Pero mi burrito dijo que mejor lo cambiarías tú

El niño cuyo pie señale al final de la canción, debe adelantar el pie izquierdo en lugar del derecho. Cuando le vuelve a tocar a un niño con el pie izquierdo adelantado, pierde y sale de la ronda. El ganador será el último niño que quede en el círculo.

Variante: Este juego también pueden utilizar los niños para sortear otro juego que vendrá, así podrán elegir al líder o jefe de lo que vendrá.

## **“LOS ENSACADOS”**

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** costales

**Organización:** Individual

**Objetivo:** Desarrollar la coordinación motriz por medio de los saltos.

### **Desarrollo del juego**

Este juego no puede faltar en el día de la familia organizado por la escuela, o en los concursos del barrio, y en especial en un día de sol.

La maestra/o dirige el juego.

Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan.

Gana quien llegue primero a la meta señalada.

Variante: Se puede también hacer por equipos, los cuales se van pasando la posta para que todos participen, el equipo que complete primero el recorrido gana.

## **“LA PERINOLA”**

**Lugar:** Patio o aula

**Material necesario:** Perinola, objetos varios

**Organización:** Individual

**Objetivo:** Estimular la pinza digital.

### **Desarrollo del juego**

La perinola es una especie de trompo, confeccionada con tagua o madera, la que se hace bailar con la mano, sobre una mesa o piso.

Se jugaba por lo general en horas de la noche con un gran número de personas en las casas y con gran asistencia de personas alrededor de las mesas. "Todo el mundo hablaba y gritaban mientras bailaba la perinola, otros vendían y compraban las tortas, era un ir y venir de personas."

Varios niños bajo un orden determinado harán bailar la perinola; pueden apostar algo, por ejemplo, tapa coronas, botones, objetos varios, al tiempo que gira la perinola.

Los jugadores retiran los objetos, según marque la perinola.

D = Deje

T = Todo

S = Saque

P = Ponga

## **CAPITULO II**

### **EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

#### **Definición**

“La psicomotricidad se ocupa del estudio y comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo. Fundamentalmente, es una forma de abordar la educación que pretende desarrollar las capacidades del niño o niña (inteligencia, comunicación, afectividad, sociabilidad, aprendizaje, etcétera) a partir del movimiento y la acción” (PERÉZ R. , 2010).

“La psicomotricidad busca relacionar dos elementos del desarrollo del niño, el desarrollo psíquico y el desarrollo motor. Para el estudio de la psicomotricidad el desarrollo del cuerpo y de la mente no son dos cosas aisladas. Se parte del principio, de que el desarrollo de las capacidades mentales del niño (análisis, síntesis, abstracción, simbolización, etcétera) se logra a partir del conocimiento y control de la propia actividad corporal” (FERNANDEZ EDITORES, 2012)

La psicomotricidad no solo aborda el estudio del desarrollo del movimiento como tal, sino que lo hace conjuntamente con el desarrollo de la mente, es decir aún los aspectos del cuerpo y mente, el psique y movimiento.

Se puede concluir entonces que la psicomotricidad se divide en dos partes: el motriz y el psiquismo, que en conjunto constituyen el desarrollo integral del ser humano. Pues el motriz se refiere al movimiento, mientras que el psiquismo determina la actividad psíquica que a su vez se manifiesta en dos fases: el socio afectivo y cognitivo. es decir, que mediante la acción del niño se articula toda su afectividad, todos sus deseos, pero también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización.

"La psicomotricidad es la técnica o conjuntos de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno" (CLAVIJO, 2004).

"Es una técnica que tiende a favorecer, por el dominio corporal, la relación y la comunicación que el niño va a establecer con el mundo que les rodea" (PERÉZ R. , 2010).

Mediante la acción el niño interactúa con su medio ambiente, tanto en lo físico como en lo social y adquiere las capacidades de percepción, la estructuración espacio-temporal y las capacidades simbólicas y abstractas.



## **Importancia del Desarrollo Psicomotriz**

“En los primeros años de vida, el Desarrollo Psicomotriz juega un papel muy importante, ya que influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño y niña, contribuyendo a la relación con su entorno y permitiéndoles explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles, disfrutar del juego en grupo y expresarse con libertad”. (Ministerio de Educacion, 2011)

La psicomotricidad tiene como finalidad lograr que el niño se desarrolle integralmente, mediante el movimiento y la acción corporal. Siendo fundamental los primeros seis primeros años de vida, etapa en la que el niño o la niña viven una fase de globalidad, en esta fase el niño comprende el mundo de esta manera, todas sus experiencias parten de lo más próximo a él o ella que es su propio cuerpo.

“Estudiar el desarrollo de la Psicomotricidad tiene importancia debido a que los primeros años se producen una serie de cambios que se traducen en la maduración progresiva del sistema nervioso y en el acelerado desarrollo de la musculatura del cuerpo, esto se puede observar cuando el niño y la niña dominan las posibilidades de su cuerpo como en los primeros meses lo es mantener erguida la cabeza, poder sentarse con y sin apoyo, etc.; además

también se presenta el perfeccionamiento de las habilidades motoras del cuerpo” (NURIA, 1996).

Hasta hace algunos años la psicomotricidad era utilizada únicamente para la corrección de alguna debilidad, dificultad, discapacidad. Sin embargo hoy en día juega un papel muy importante en la educación infantil, sobre todo en los primeros años, en razón de que se reconoce que el desarrollo del niño abarca diferentes aspectos que tienen interdependencia como el motor, afectivo e intelectual.

A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.

A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.

A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

A través de la psicomotricidad se pretende que el niño y niña, mientras se divierte, desarrolle y perfeccione todas sus habilidades motrices básicas y específicas, potencie la socialización con personas de su misma edad y fomente la creatividad, la concentración y la relajación.

## **Áreas de la psicomotricidad**

La psicomotricidad, como área del desarrollo está conformada por elementos de base, que juntos integran el desarrollo evolutivo global de los niños, que deben ser tomados en cuenta ante cualquier planteamiento educativo. Dichos elementos se van construyendo de una forma escalonada uno a base del anterior como si se tratase de un proceso escalonado.

(JIMENEZ, 2007), menciona cada uno de los elementos:

- Esquema Corporal
- Lateralidad
- Equilibrio
- Espacio Tiempo-Ritmo
- Motricidad Gruesa
- Motricidad Fina

### **Esquema Corporal**

“Es la representación mental que cada individuo hace de su propio cuerpo. Es la conciencia que cada uno tiene de sus partes y de la unidad en su conjunto. Es la conciencia de identificación de su yo corporal. (PERÉZ R. , 2010)

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

“Es el conocimiento del propio cuerpo, de los movimientos corporales, posturas y actitudes, se logra mediante la información que tiene la persona de las percepciones provenientes tanto de las imágenes visuales como motrices. A medida que el niño se desarrolla, se hace consciente de su cuerpo, internalizando su percepción de él, logrando al final un adecuado conocimiento y control de él” (ASTABURUAGA, 2007).

Se adecuado desarrollo del esquema corporal se puede decir que se refiere al dominio y control adecuado del cuerpo por parte del niño para lo cual necesita interpretar de forma correcta la información visual como motriz.

Para (ASTABURUAGA, 2007), el logro de un adecuado esquema corporal es importante por varios motivos:

Regula la posición de los músculos y partes del cuerpo en un momento particular y varía de acuerdo a la posición del cuerpo.

El equilibrio de una persona depende de su esquema corporal, sin él la persona no podría caminar, sentarse, inclinarse o realizar cualquier otro movimiento que implique coordinación y

Mediante el esquema corporal el niño logra orientarse en el espacio, usando su propio cuerpo como punto de referencia, y gracias a esto puede adquirir más tarde nociones de dirección y de distancia.

En la etapa comprendida entre los 5 y 7 años el niño adquiere el concepto derecha-izquierda respecto de sí mismo y queda definitivamente afianzada la lateralidad corporal.

Podemos decir entonces que el esquema corporal constituye una noción adquirida como resultado de la percepción de los movimientos de las distintas partes del cuerpo y de la representación de las relaciones existentes entre ellas y con los objetos externos. Sólo por medio de un esquema corporal estable y seguro puede desarrollar el niño un punto de referencia claro, tanto para sus percepciones como para sus respuestas motrices.

Es importante conocer que la construcción del esquema corporal se logra, por sobre todas las cosas, por el uso y la experiencia de las posibilidades del cuerpo y también por la conciencia de sus límites. No sólo interesa el uso en sí del cuerpo sino también la reflexión y el control de las propias conductas.

El (Centro de Estudios Vector, 2006)menciona que la elaboración del esquema corporal sigue las leyes de la maduración nerviosa:

1) **Ley cefalocaudal:** el desarrollo se extiende a través del cuerpo desde la cabeza a los pies, es decir, que los progresos en las estructuras y las funciones empiezan en la región de la cabeza extendiéndose luego al tronco para finalizar en las piernas.

2) **Ley proximodistal:** el desarrollo tiene lugar desde lo cercano hacia lo lejano. Las partes del cuerpo cercanas al centro se desarrollan antes que las extremidades.

El desarrollo del esquema corporal es un proceso largo que debe atravesar por varias etapas como lo menciona (Encarnació, 2007)y son las siguientes

**a. Primera etapa:** Del nacimiento a los dos años (Periodo maternal).

- Empiezan a enderezar y mover la cabeza.
- Enderezan a continuación el tronco.
- Llegan a la posición sentado con el apoyo primero y luego sin apoyo.
- La individualización y el uso de los miembros los llevan progresivamente a la reptación y luego el gateo.
- El uso de los miembros le permite la fuerza muscular y el control del equilibrio.

**b. Segunda etapa:** De los dos a los cinco años.

- A través de la acción, la prensión se hace cada vez más precisa, asociándose una locomoción cada vez más coordinada.
- La motricidad y la cinestesia (sensación por el cual se percibe el movimiento muscular, posición de nuestros miembros) permiten al niño el conocimiento y la utilización cada vez más precisa de su cuerpo entero.
- La relación con el adulto es siempre un factor esencial de esta evolución que permite al niño desprenderse del mundo exterior y reconocerse como un individuo autónomo.

**c. Tercera etapa:** De los cinco a los siete años (Periodo de transición)

- El desarrollo de las posibilidades del control muscular y el control respiratorio.
- La afirmación definitiva de la lateralidad (predominio de uno de los lados de nuestro cuerpo).
- El conocimiento de la derecha y la izquierda.
- La independencia de los brazos con relación al cuerpo.

**d. Cuarta etapa:** De los siete a los once-doce años (elaboración definitiva del esquema corporal)

- Gracias a que el niño toma conciencia de las diversas partes del cuerpo y el control del movimiento se desarrolla:

- La posibilidad de relajamiento global o segmentario (de su totalidad o de ciertas partes del cuerpo).
- La independencia de los brazos y tronco con relación al tronco.
- La independencia de la derecha con relación a la izquierda.
- La independencia funcional de diversos segmentos y elementos corporales.
- La transposición del conocimiento de sí al conocimiento de los demás.

A medida que el niño desarrolle la habilidad de controlar su cuerpo y de su totalidad, será capaz de imaginarse o de hacer una imagen mental de los movimientos que realiza con su cuerpo, esto permitirá planear sus acciones antes de realizarlas.

Los docentes deben ser conscientes que el esquema corporal no comprende el solo conocimiento de las diferentes partes del cuerpo, sino que también es la capacidad de traducir ese conocimiento en movimientos que a su vez, son influidos por la afectividad. Por tanto, la adquisición del esquema corporal no debe convertirse en un aprendizaje mecánico en el que se ven y se nombran las distintas partes del cuerpo, sino que debe haber una vivencia del movimiento en la que los niños y niñas jueguen, muevan, toquen, observan, descubran, piensen, identifiquen, representen, dibujen y modelen su cuerpo y el de los demás.



## **Lateralidad**

“La lateralidad es la preferencia que muestran la mayoría de los seres humanos por un lado de su propio cuerpo, determinado por el predominio que un hemisferio cerebral ejerce sobre el otro” (PERÉZ R. , 2010).

La lateralidad se puede decir entonces que es el predominio de uno de los dos lados, el derecho o el izquierdo para la ejecución de acciones por parte del niño. A consecuencia del de la dominancia de un hemisferio cerebral sobre otro, lo que provoca que las personas use con mayor destreza uno de los dos miembros simétricos en la realización o ejecución de acciones y funciones.

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

“La adquisición de la lateralidad consiste en conocer los conceptos de derecha e izquierda y su implicación con las relaciones personales del individuo consigo mismo, sus iguales y con el entorno que le rodea” (PERÉZ R. , 2010)

Para (DÍAZ, 2010), la lateralidad se desarrolla tras un largo período de desarrollo que se dividen en las siguientes etapas,

- **Fase indiferenciada (0-2 años):** en esta etapa del desarrollo es importante trabajar la motricidad global, sin hacer distinciones de un lado y el otro del cuerpo.
- **Fase alternante (2-4 años):** El niño comienza a descubrir que hay un lado del cuerpo que es distinto al otro y se deben realizar actividades que le permitan ejercitar y experimentar ambos lados del cuerpo sin imponer ninguno.
- **Fase definitiva o establecimiento de la dominancia (4-7 años):** Ahora el niño descubre que un lado del cuerpo es más eficiente que el otro, principalmente en relación a las actividades manuales. Los ejercicios deberán orientarse hacia la organización del movimiento en derecha e izquierda y a la elección definitiva de la lateralidad manual. El establecimiento de la dominancia sobre una mano es indispensable para acceder al pensamiento operatorio, en el que se deja la dependencia global del cuerpo y se alcanza la representación mental. Ahora el movimiento evoluciona hacia el control de la inteligencia. La lateralización permite distinguir el mundo lógico y racional del afectivo y personal.

En la Educación Infantil se debe estimular la actividad sobre ambas partes del cuerpo y sobre las dos manos, de manera que el niño o la niña tengan suficientes datos para elaborar su propia síntesis y efectuar la elección de la mano preferente. (GARCÍA Y BERRUEZO, 1994)

En consecuencia, la lateralidad permite la organización de las referencias espaciales, orientando al propio cuerpo en el espacio y a los objetos con respecto al propio cuerpo. Facilita por tanto, los procesos de integración perceptiva, la construcción del esquema corporal y los procesos de aprendizajes abstractos.

La adquisición de la lateralidad es uno de los últimos logros en el desarrollo psicomotriz y requiere de las experiencias sensoriales y motrices tanto como de la evolución del pensamiento para lograrse. Supone realmente la madurez psicomotriz del niño.

### **Equilibrio**

“El equilibrio es un aspecto tanto dinámico como estático, se integra al trabajo de coordinación global y constituye parte indispensable de ella” (PERÉZ R. , 2010).

Coordinación global es la resultante de una armonía de acciones musculares en reposo y en movimiento, como respuesta a determinados estímulos.

El equilibrio es una condición básica en la organización motora. Implica una multiplicidad de ajustes posturales antigravitarorios que dan soporte a cualquier respuesta motriz. (FONSECA 1998)

Se divide en:

- Equilibrio estático: “es el control de una postura sin desplazamiento”
- Equilibrio dinámico: “es el que se establece cuando nuestro centro de gravedad sale de la verticalidad del cuerpo y tras una acción equilibrante, vuelve sobre la base de sustentación”. (BUCHER, VAYER Y LE BOULCH)

En conclusión el equilibrio está estrechamente ligado a la coordinación global, a la postura corporal cómoda y al movimiento del cuerpo sobre su base, ya sea con actividades estáticas o dinámicas.

El equilibrio de una persona dependerá de su esquema corporal, sin él, la persona no sería capaz de caminar, sentarse, saltar o realizar cualquier movimiento que implique coordinación y equilibrio.

### **Espacio Tiempo**

Todo acto se desarrolla en el tiempo y en el espacio. La espacialidad y la temporalidad son inseparables en la acción. La organización y estructuración espacio-temporal es un proceso que, integrado en el desarrollo psicomotor, resulta fundamental en la construcción del conocimiento. El espacio y el tiempo constituyen la trama fundamental de la lógica del mundo sensible.

Las relaciones que se establecen entre los objetos, las personas y las acciones o sucesos configuran el mundo en su acontecer y en su esencia.

El tiempo constituye un todo indisoluble con el espacio; es la coordinación de los movimientos, así como el espacio es la coordinación de las posiciones. Por ello, el tiempo es el espacio en movimiento. Para su estudio se hace una división:

#### **a) Espacio**

El niño desarrolla su acción en un espacio que inicialmente se encuentra desorganizado, sus límites le son impuestos. Mediante el movimiento y la actuación, va formando su propio espacio, organizándolo según va ocupando lugares que referencia y orienta respecto a los objetos. Poco a poco el cuerpo va pasando a ser el lugar de referencia y la percepción visual posibilita la aprehensión de un campo cada vez mayor.

La noción del espacio, se va elaborando y diversificando de modo progresivo a lo largo del desarrollo psicomotor y en un sentido que va de lo próximo a lo lejano y de lo interior a lo exterior. Es decir, el primer paso sería la diferenciación del yo corporal con respecto al mundo físico exterior. Una vez hecha esta diferenciación se desarrollarán de forma independiente el espacio interior en forma de esquema corporal, y el espacio exterior en

forma de espacio circundante en el que se desarrolla la acción. (GARCÍA Y BERRUEZO 1994)

Para una organización de la espacialidad en principio, se oriente a la sala de clase de manera constante según referencias, además recalca el uso del cuerpo entero irá construyendo en el niño las nociones fundamentales de dentro, fuera, encima, debajo, cerca, lejos, y todas las relaciones topológicas que formarán más tarde las bases del razonamiento y de la matemática. El desarrollo de la organización espacial se propicia mediante actividades con diversos desplazamientos, itinerarios, observación de móviles, manipulaciones, construcciones, entre otros, todo para dar al niño o niña la ocasión de descubrir y asimilar las diferentes orientaciones y relaciones espaciales. Es necesario involucrar la vivencia corporal, conjugar las informaciones del propio cuerpo con las del espacio exterior, percibirlo, verbalizarlo, representarlo para finalmente, llegar a la abstracción del mismo. (VAYER 1985)

## **b) Tiempo y Ritmo**

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

trabaja produciendo sus propios sonidos bucales jugando con la intensidad, ritmo, duración e ir añadiendo la expresión corporal de cada niño/a al sonido. (DEFONTAINE, 1981).

Etapas sucesivas en la organización de las relaciones en el tiempo:

**Adquisición de los elementos básicos:** velocidad, duración, continuidad e irreversibilidad.

**Toma de conciencia de las relaciones en el tiempo:** la espera, los momentos (el instante, el momento justo, antes durante, después, ahora, luego, pronto, tarde, ayer, hoy, mañana), la simultaneidad y la sucesión.

**Alcance del nivel simbólico:** desvinculación del espacio, aplicación a los aprendizajes, asociación a la coordinación. (PICQ Y VAYER 1994),

Por consiguiente, la estructuración temporal se desarrolla a través de actividades fundamentalmente rítmicas, cuyo valor educativo es muy importante por cuanto desarrolla en el niño los procesos de control e inhibición. Los ritmos se deben materializar por medio de actividades corporales y luego con instrumentos de percusión.

## **Coordinación Motriz**

La coordinación motriz es la posibilidad de realizar una gran variedad de movimiento en los que intervienen distintas partes del cuerpo de manera organizada y que permiten realizar con precisión diversas acciones.

La coordinación motriz se clasifica de la siguiente forma (DÍAZ, 2006):

**a) Coordinación dinámica general o gruesa:** Son aquellos movimientos en los que se requiere del ajuste recíproco de todas las partes del cuerpo y que generalmente implican desplazamientos, es decir la marcha, la carreta, el gateo, el salto, el giro, el arrastre y diversas combinaciones.

Los movimientos globales ayudan a los niños a conocerse mejor obteniendo una imagen corporal adecuada. Los movimientos gruesos permiten su socialización y su capacidad para actuar en la vida diaria.

**b) Coordinación viso motriz:** Se refiere a los movimientos ajustados a la visión. Las actividades de coordinación viso motriz, son aquellas en la que la vista fija un objeto en reposo o en movimiento y el cuerpo se adecúa para lograr la ejecución precisa de la acción.

**c) Coordinación óculo manual:** Se refiere a los movimientos de la mano en los que se requiere del ajuste de la visión, es decir, todas las actividades manuales como el dibujo, las artes plásticas, la escritura.



**d) Coordinación óculo pedal:** Es la capacidad del sujeto para utilizar los ojos y los pies al mismo tiempo con la finalidad de realizar una tarea.

**e) La coordinación motriz fina:** Implica los movimientos con el uso de la mano. Para que el niño adquiera esta habilidad motora es necesario que sus mecanismos neuromusculares hayan madurado. El desarrollo del niño responde a dos leyes motoras que suponen una maduración predecible, la Ley Céfalocaudal que es la maduración desde la cabeza hasta el resto del cuerpo y la Ley Próximo distal que refiere una maduración de la columna vertebral hacia los extremos.

De allí que el orden de maduración será primero los hombros y los codos antes que las muñecas y los dedos. El desarrollo de la habilidad manual requiere de actividades como: sujetar objetos, abotonarse, jugar con las manos, ordenar, dibujar con crayolas, pintar con los dedos, etc. El proceso para adquirir precisión en los movimientos es lento, depende de la madurez que presenta el sistema nervioso del niño.

Es relevante el desarrollo de la coordinación motriz, ya que expresa el desarrollo de la psicomotricidad alcanzado. Además el desarrollo de los aprendizajes superiores está en relación con el grado de automatización adquirido.

## **Tipos de Psicomotricidad**

La psicomotricidad es una actividad que progresa en la medida en que el niño madura física y psíquicamente. Según Vayer en el dialogo corporal expresa: “ La educación Psicomotriz no es un adiestramiento que apunte la automatización o la robotización sino que es una educación global que, al asociar los potenciales intelectuales, afectivos y sociales del niño, le aporta seguridad, equilibrio y desenvolvimiento para organizar de forma correcta sus relaciones con la motricidad fina y gruesa” (GALLARDO A. 1998).

### **Psicomotricidad Gruesa**

Se refiere a todas aquellas acciones que realizamos con la totalidad del cuerpo como caminar, correr, saltar, girar, ... y para las que se requiere el control de nuestro cuerpo en relación a sí mismo y con los objetos y el espacio, así como la coordinación de las diferentes extremidades del cuerpo manteniendo el equilibrio.

Es la motricidad general del cuerpo, que se desarrolla en el movimientos y que es posible efectuara en espacio amplios o abiertos, donde pueden intervenir marcadamente los brazos y las piernas mediante actividades como la carrera, el salto, los lanzamientos, o la carga de objetos de diversos pesos en desplazamientos considerables. Esta clase de movimientos constituye la base para el desarrollo de otros que requieren mayor precisión o alto grado de complejidad. (PAZCUAL, 2002)

Como se ha indicado anteriormente, el desarrollo motor de los niños depende principalmente de la maduración global física, del desarrollo esquelético y neuromuscular. Los logros motores que los niños van realizando son muy importantes en el desarrollo debido a que las sucesivas habilidades motoras que se van a ir adquiriendo hacen posible un mayor dominio del cuerpo y el entorno. Estos logros de los niños tienen una influencia importante en las relaciones sociales, ya que las expresiones de afecto y juego se incrementan cuando los niños se mueven independientemente y buscan a los padres para intercambiar saludos, abrazos y entretenimiento.

En el desarrollo motor pueden establecerse dos grandes categorías:

Motricidad gruesa (locomoción y desarrollo postural), y Motricidad fina (prensión).

El desarrollo motor grueso se refiere al control sobre acciones musculares más globales, como gatear, levantarse y andar. Las habilidades motoras finas implican a los músculos más pequeños del cuerpo utilizados para alcanzar, asir, manipular, hacer movimientos de tenazas, aplaudir, virar, abrir, torcer, garabatear. Por lo que las habilidades motoras finas incluyen un mayor grado de coordinación de músculos pequeños y entre ojo y mano. Al ir desarrollando el control de los músculos pequeños, los niños ganan en competencia e independencia porque pueden hacer muchas cosas por sí mismos.

Hasta los 3 años los aspectos más relevantes en relación al desarrollo psicomotor están relacionados con los desplazamientos corporales y la impulsividad de los movimientos por una insuficiente regulación del freno inhibitorio. A partir de esta edad hay una progresiva equilibración de los movimientos, se eliminan gradualmente las asociaciones o sincinesias y se va marcando progresivamente la independencia segmentaria. Todo ello da lugar a una mayor precisión del dinamismo manual, a la aparición de gestos más diferenciados y al perfeccionamiento de la coordinación óculo-manual.

Entre 6 y 7 años ya los niños presentan una precisión general de los movimientos cuando éstos son efectuados a un ritmo normal. Los controles adquiridos y afirmados por el ejercicio sientan las bases para los aprendizajes escolares en los que la simultaneidad de movimientos exigirá un gran esfuerzo de tipo psicomotor. A esto se une la importancia de la atención, la acomodación de la postura y el manejo coordinado de los útiles a usar.

A partir de los 7 años y hasta los 10, el gesto va a ser regulado por el freno inhibitorio. Esto da lugar a un perfeccionamiento gradual de la precisión adquirida previamente y a la mecanización de los movimientos habituales junto con la aceleración de los mismos. A medida que avanza la edad del niño y se acrecienta su desarrollo físico aumenta la rapidez sin detrimento de la precisión del gesto, los movimientos se vuelven rápidos y precisos como consecuencia de la repetición continuada. Desde los 12 años en adelante, la

precisión, rapidez y fuerza muscular se integran, dando al movimiento características adultas.

A medida que avanza la edad del niño y se acrecienta su desarrollo físico aumenta la rapidez sin detrimento de la precisión del gesto, los movimientos se vuelven rápidos y precisos como consecuencia de la repetición continuada. Desde los 12 años en adelante, la precisión, rapidez y fuerza muscular se integran, dando al movimiento características adultas.

Los logros motores de los niños han sido suficiente y repetidamente estudiados por pediatras, neurólogos, psicólogos, etc., hasta el punto de existir tablas de adquisición de conductas evolutivas, indicando los hitos del desarrollo motor y psicomotor.

### **Psicomotricidad Fina**

Las habilidades de motricidad fina juegan un papel importante en el desarrollo y desempeño del niño. En casi todas las actividades de la vida diaria (vestirse, comer, jugar, escribir...,) necesitamos de un buen control manual para poder realizarlas. Es importante conocer en que estadio del desarrollo está el niño para poder comprender sus dificultades y ayudarlo.

Para una buena motricidad fina no solo es necesario el control de la mano, sino que también necesitamos de otros componentes:

- Habilidades óculo motoras.

- Control postural
- Estabilidad de la cintura escapular

Reconocer el estadio evolutivo de nuestro hijo o alumno puede ayudarnos a determinar si el niño necesita ayuda y es necesario que una terapeuta ocupacional lo valore.

#### ETAPA DE LOS 4-5 AÑOS

- Es capaz de cortar líneas rectas y curvas con tijeras.
- Puede dibujar y copiar una cruz.
- Es capaz de manejar el tenedor sujetándolo con los dedos y no con toda la mano.
- Es capaz de comer sopa sin que se le derrame de la cuchara.
- Es capaz de introducir la llave en la cerradura y abrirla.

#### ETAPA DE LOS 5-6 AÑOS

- Se puede vestir completamente solo, y por lo general atar cordones de zapatos.
- Utiliza las tijeras para cortar imágenes de todo tipo de formas simples.
- Comienza a usar el cuchillo para untar y cortar alimentos.
- Es capaz de dibujar y copiar una línea diagonal.
- Usa la pinza trípode para la escritura.
- Es capaz de completar rompecabezas complejos

A los 6 años de edad las habilidades motoras finas del niño se han desarrollado para el juego, el uso de herramientas, la escritura, la alimentación y el vestido. Y con el uso se irán haciendo cada vez más precisas.

Es importante ofrecer juguetes que ayuden al desarrollo de las habilidades de motricidad fina durante estas etapas.

### **Desarrollo Psicomotriz a los 5 años de edad**

A los 5 años de edad los niños y niñas deben ya realizar lo siguiente:  
(ZAPATA 2002)

- ✓ Coordinación motriz general
  - Coordinará sus movimientos al ejercitar sus masas musculares.
  - Desarrollará habilidades en las diferentes acciones en las cuales opera la coordinación ojo mano y ojo pie.
  - Aumentará el dinamismo y tendrá mayor seguridad en las coordinaciones globales.
  - Logrará un mayor equilibrio en la realización de actividades de coordinación dinámica general.
  
- ✓ Coordinación motriz fina
  - Adquirirá destrezas en su coordinación ojo mano en movimientos de precisión.

- Logrará destrezas en su coordinación ojo pie para realizar movimientos con precisión.
  - Incrementará su habilidad en la ejecución de diferentes actividades que requieren precisión.
- ✓ Estructuración del esquema corporal
- Reconocerá las partes de su cuerpo
  - Reconocerá los movimientos propios de cada segmento
  - Movilizará hábilmente sus segmentos en las diferentes posiciones, a la vez coordinará su respiración en relación con el movimiento.
  - Afirmará el conocimiento de los segmentos corporales y vivenciará los estrados de tensión en cada uno de ellos.
- ✓ Lateralidad y eje corporal
- Aumentará el dominio de su lateralidad en relación con sus miembros superiores y sus miembros inferiores
  - Incrementará su habilidad y destreza por medio del movimiento, al ejercitar individualmente sus miembros superiores e inferiores
  - Identificará los movimientos propios de sus extremidades superiores e inferiores en relación con su eje corporal
  - Identificará los movimientos propios de su tronco en relación con su eje corporal
  - Mejorará su coordinación al movilizarse o desplazarse en relación con su eje corporal



✓ Organización espacio temporal

- Logrará su ubicación y orientación en el espacio en relación con los objetos y personas que le rodean.
- Apreciará diferentes dimensiones al desplazarse.
- Apreciará intervalos en relación con los objetos que le rodean.
- Apreciará diferentes velocidades de movimiento.

### **El Desarrollo Psicomotriz en la etapa escolar**

Un desarrollo adecuado o no de la psicomotricidad influye notablemente en el desarrollo escolar.

Los niños que no conocen adecuadamente su esquema corporal y que presentan deficiencias de orientación espacial, tienen dificultades para adquirir determinadas estrategias, imprescindibles para el aprendizaje. (PERÉZ R. , 2010)

Por ejemplo: Los conceptos temporales son necesarios para la conjugación verbal, para realizar correctamente los pasos de una operación matemática compuesta y para la realización de tareas motrices finas ordenadas en los cuadernos, y las actividades de coordinación motriz global por estaciones o en forma de circuito.

Los conceptos relacionados con la lateralidad y la relación espacial:son imprescindibles en los aprendizajes de la lectoescritura, por ejemplo para

distinguir entre letras b y d, o entre los distintos tipos de acentuación gráfica en algunas lenguas.

La psicomotricidad está directamente relacionada con el cociente intelectual y ejerce una notable influencia sobre él.

La psicomotricidad ejerce una influencia dominante sobre el cociente intelectual. Está demostrado que en la base de la inteligencia se encuentra la suma de las experiencias físicas de débil tensión energética vividas por el individuo. Según este autor, a través de la observación y la exploración motriz, los niños descubren su cuerpo y los objetos que los rodean, disfrutan mirándose las manos, manipulando un juguete, escuchando el ruido que hace un objeto al caer o descubriendo su forma y sabor al llevarlo a la boca. De este modo están constantemente recibiendo estímulos que favorecen la adquisición de sus maduraciones motoras, intelectuales y espaciales. Mediante esa exploración del entorno que les rodea, los niños descubren otras posibilidades en los objetos, creando nuevas formas de relación y comunicación. (TASSET 1996)

A nivel afectivo ocurre algo semejante. Así, un niño tímido que habla poco y cuyos gestos son escasos y torpes, es un niño que no tiene confianza y se siente inferior a los demás, piensa que es menos inteligente que sus compañeros y, además, cree que la opinión que ha formado sobre su propia persona es compartida por los demás. Si se favorece las actividades que le son agradables y se induce a los infantes a que realicen tareas

completamente nuevas para su experiencia, en las que el objetivo esté próximo a sus capacidades, el niño adquirirá experiencias nuevas que permitirán que vaya adquiriendo soltura y mayor rapidez en sus movimientos gradualmente, lo que incrementará su confianza en sus propias actitudes y en su valía personal. Todo ello se reflejará en sus actitudes y en su relación con el entorno; el niño se identificará más con sus iguales y mejorará su comportamiento social. (TASSET 1996)

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

### **MÉTODOS**

**CIENTÍFICO.-** El método científico es un proceso a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hecho y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre, permitió organizar los recursos disponibles con los cuales se alcanzara los objetivos que se han planteado partiendo desde la observación empírica de campo problemático, delimitación del mismo, seleccionar el tema, planteamiento de objetivos, fundamentación teórica.

**DEDUCTIVO.-** El método deductivo parte de los principios generales y con la ayuda de una serie de reglas y procesos es posible deducir conclusiones finales a partir de unos enunciados supuestos llamados premisas para lo cual se parte de las hipótesis”. (BUNGE, 2005).

Se enfocó en la investigación participativa, partiendo de la mecánica que utilizan los diferentes Juegos Tradicionales, los Factores Psicomotrices que intervienen y su influencia en el aprendizaje.

**INDUCTIVO.-** Consiste en establecer enunciados universales ciertos a partir de la experiencia, esto es, ascender lógicamente a través del conocimiento

científico, desde la observación de los fenómenos o hechos de la realidad a la ley universal que los contiene.

Se realizó un estudio de cada uno de los contenidos y un análisis de los diferentes aspectos que influyen en el desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años partiendo del concepto de Psicomotricidad hasta los diferentes procesos y procedimientos de los Juegos Tradicionales.

**ANALÍTICO - SINTÉTICO.-** Este método consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, por ejemplo las relaciones entre las mismas. Estas operaciones no existen independientes una de la otra; el análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; y a su vez la síntesis se produce sobre la base de los resultados precisos del análisis.

Se lo utilizó para explicar los resultados obtenidos de una forma didáctica por una parte; y, por otra, para sintetizar en lo más importante la información que se pueda recabar en el proceso de investigación.

**MODELO ESTADÍSTICO.-** El método estadístico consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación, dicho manejo de datos tiene por propósito la comprobación, en una parte de la realidad de una o varias consecuencias verificables

deducidas de la hipótesis general de la investigación. Se lo utilizó para comparar medidas de resumen si antes estas no han sido calculadas.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

**ENCUESTA.-** Se aplicó a las maestras para conocer si los Juegos Tradicionales influyen en el Desarrollo Psicomotriz y verificar si los mismos desarrollan espacios para la cooperación y respeto a las normas de convivencia en los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica “Eloy Alfaro N°1” de la ciudad de Riobamba periodo 2013-2014.

**TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OZERETZKY.-** Se aplicó a los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica para evaluar el Desarrollo Psicomotriz.

## **POBLACIÓN**

### **PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “ELOY ALFARO” N°1**

<b>PARALELOS</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>TOTAL</b>	<b>DOCENTES</b>
A	10	15	25	1
B	11	14	25	1
C	12	13	25	1
<b>TOTAL</b>	<b>33</b>	<b>42</b>	<b>75</b>	<b>3</b>

Fuente: Registro de matrículas del primer año de educación general básica “Eloy Alfaro” N° 1  
Elaboración: Mónica Paulina García Tapia

## f. RESULTADOS

ENCUESTA APLICADA A LAS DOCENTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “ELOY ALFARO” N° 1, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA. PARA CONOCER SI LOS JUEGOS TRADICIONALES INFLUYEN EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ.

### 1. ¿Conoce usted los juegos tradicionales?

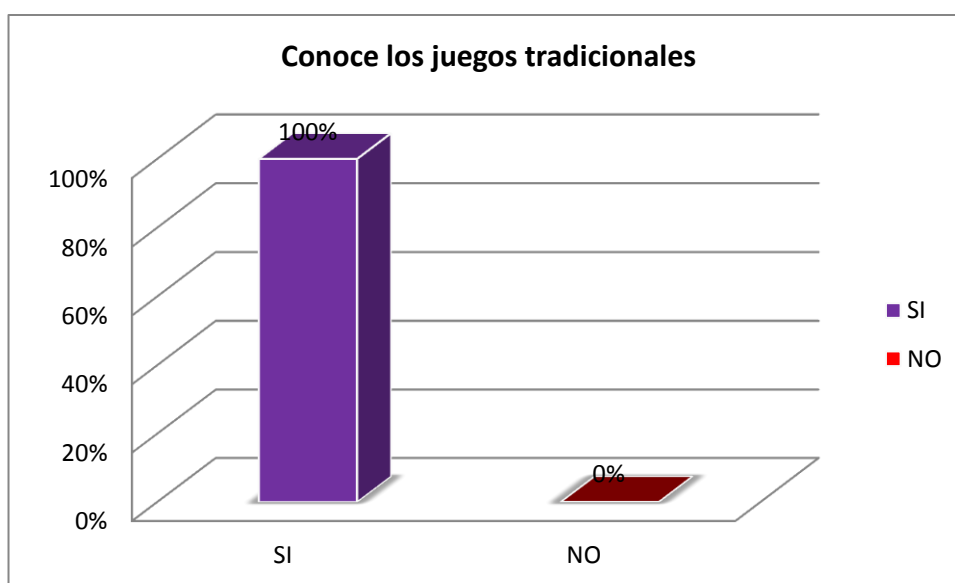
CUADRO N°1

INDICADORES	f	%
SI	3	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes del Primer Año de Educación General Básica “Eloy Alfaro” N° 1

Elaboración: Mónica Paulina García Tapia

GRÁFICO N°1



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de las docentes encuestadas responden que si conocen los juegos tradicionales.

Los Juegos Tradicionales han sido transmitidos de generación en generación, 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 nuestro país.



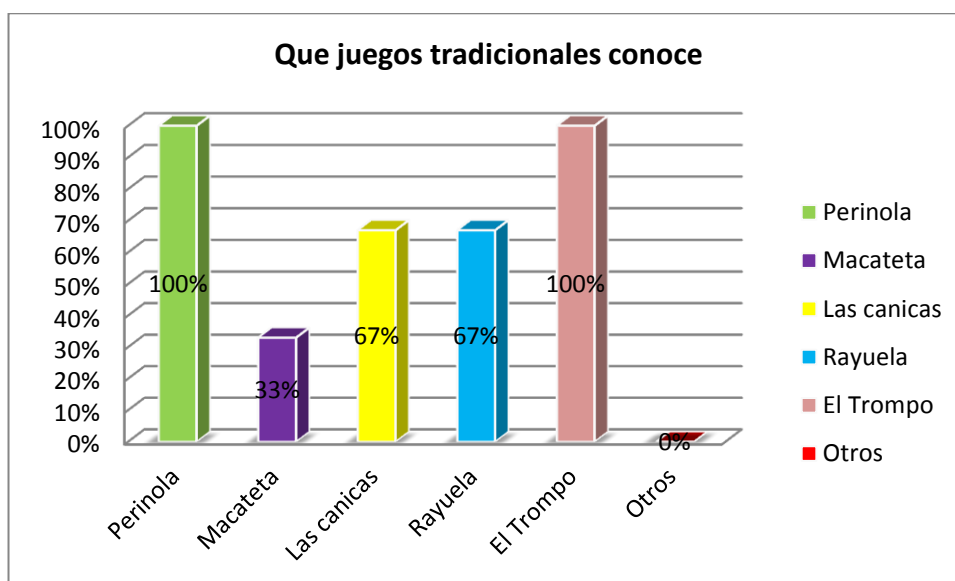
## 2. ¿Qué Juegos tradicionales conoce?

CUADRO N°2

INDICADORES	f	%
Perinola	3	100%
Macateta	1	33%
Las canicas	2	67%
Rayuela	2	67%
El Trompo	3	100%
Otros	0	0%

Fuente: Encuesta a las docentes del Primer Año de Educación General Básica "Eloy Alfaro" N° 1  
Elaboración: Mónica Paulina García Tapia

GRÁFICO N° 2



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de las docentes encuestadas mencionó conocer cómo se juega la perinola y el trompo, mientras que solo el 67% dijo recordar cómo se juega la rayuela y un similar porcentaje las canicas y tan solo el 33% dijo conocer cómo se jugaba la macateta, al averiguar por algún otro juego, las docentes dijeron no conocer otro juego de este tipo.

La Perinola.- El juego comienza cuando el primer jugador hace girar la perinola con la mano, que es una especie de peonza con seis caras planas, en cada una de las cuales hay escrita una leyenda: cuando la perinola deje de girar, el jugador en turno hará lo que dice la leyenda de la cara que haya quedado boca arriba; ésta, generalmente, ordena al jugador que tome o que deje cierta cantidad de fichas de la pila inicial. En caso de que la cantidad a tomar sea todo, el montón se vuelve a formar como al inicio del juego.

El Trompo.- El primer paso es liar la cuerda alrededor del cuerpo del trompo, se coloca el cordel de forma paralela al trompo sujetándolo con el dedo pulgar y con la otra mano se comienza a enrollarlo perpendicularmente formando bandas paralelas de tal manera que se termine recubriendo toda la superficie del cuerpo. Para ello se apoya en una hendidura existente entre la punta y el cuerpo que permite dejar la cuerda tensa mientras se lía.

Las canicas.- Para jugar se prefiere una superficie de tierra debido a que el pavimento impide realizar los agujeros para jugar algunos juegos además de que las canicas rebotan tanto que es difícil controlar en donde se quieren colocar.

La Rayuela.- El juego comienza tirando una piedra pequeña en el cuadrado número 1, intentando que la piedra caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Se comienza a recorrer la rayuela a pata coja sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llega al cuarto piso donde hay dos casillas y podemos apoyar los dos pies. Seguimos el número 6 a pata coja y nuevamente en el 7 y el 8 apoyamos los dos pies. Ahora hay que volver al número 1. Debemos saltar y darnos la vuelta sin pisar las rayas y deshacer el mismo camino hasta el número 1 donde nos agacharemos a por la piedra sin apoyar el otro pie.

La Macateta.- Se rebota la pelota y se toma una pieza a la vez. Otra manera de jugar es botar la bola y entonces ir acumulando las piezas en cantidades consecutivas; por ejemplo, después de botar la pelota, capturar la primera pieza, y recibir la pelota bajando del único rebote permitido, todo con una sola mano extrema, entonces, repetirá los movimientos, pero esta vez con la condición de capturar dos piezas, y así consecutivamente en orden de los números integrales hasta que se terminen todas las piezas.

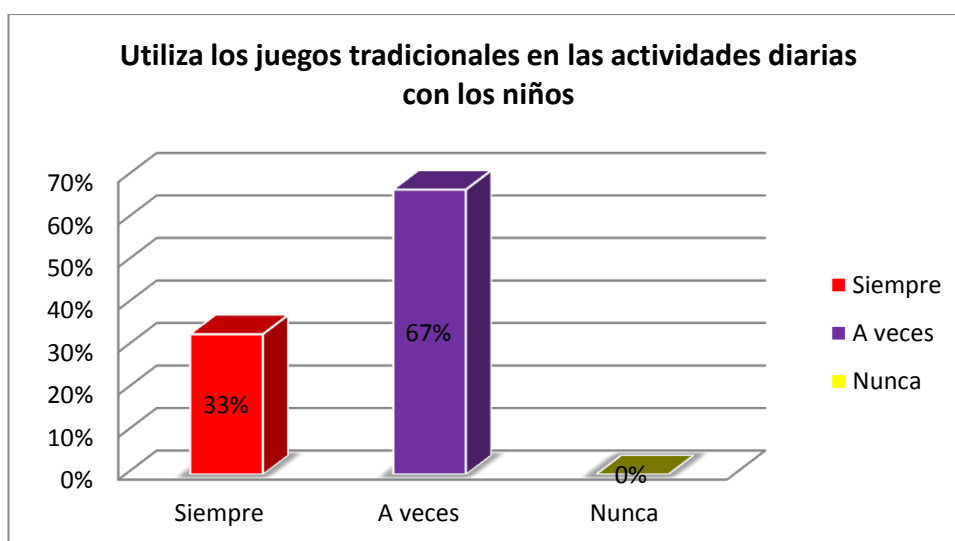
**3. ¿Utiliza juegos tradicionales en las actividades diarias que realiza con los niños?**

**CUADRO N°3**

INDICADORES	f	%
Siempre	1	33%
A veces	2	67%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a las docentes del Primer Año de Educación General Básica "Eloy Alfaro" N° 1  
**Elaboración:** Mónica Paulina García Tapia

**GRÁFICO N°3**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 67% de las docentes encuestadas respondió que a veces utiliza los juegos tradicionales y el 33% de las docentes dice que siempre incluyen los juegos tradicionales en su actividad pedagógica.

La utilización de los juegos tradicionales, desarrolla en el niño el sentido de la realidad; debido a que está acostumbrado a vivir en un mundo de adultos, por medio del juego crean un universo propio, lleno de simbolismos y paralelismos con la realidad en que viven, adaptando el mundo a su propio entendimiento.

En lo psicológico los juegos sientan las bases intelectuales y de concentración que se tendrán más adelante, en la etapa escolar, pre-adolescente, adolescente y en la edad adulta. La carencia de este tipo de actividades puede generar problemas futuros, como dislexia, afasia o la insociabilidad, y falta de adaptabilidad tanto en la escuela como en la sociedad.

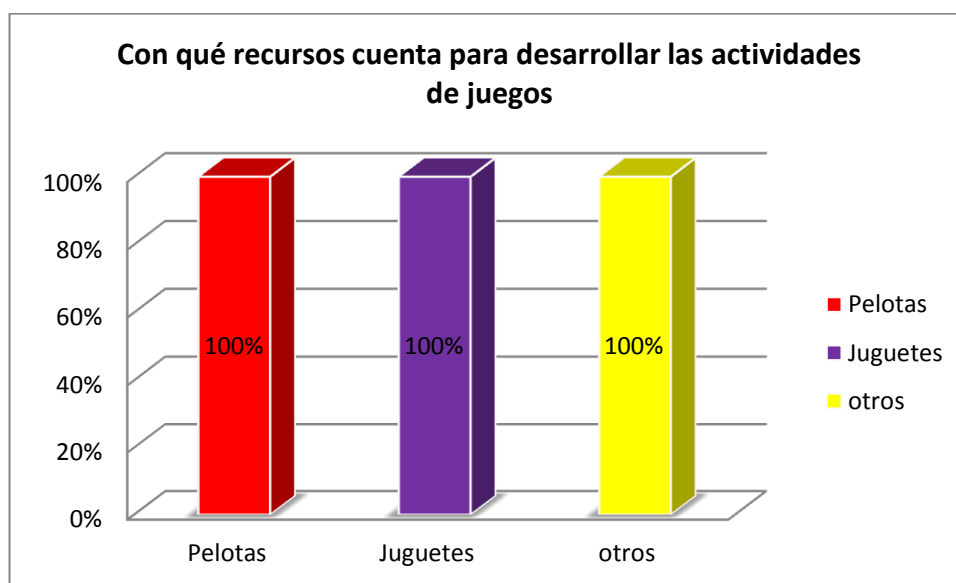
4. ¿Con qué recursos cuenta para realizar actividades de juegos en la jornada diaria que realiza con los niños?

CUADRO N°4

INDICADORES	f	%
Pelotas	3	100%
Juguetes	3	100%
Otros	3	100%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes del Primer Año de Educación General Básica "Eloy Alfaro" N° 1  
Elaboración: Mónica Paulina García Tapia

GRÁFICO N°4



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de las docentes encuestadas manifiestan que para practicar los juegos en la jornada diaria de trabajo utilizan recursos como: pelotas, juguetes de todo tipo, entre otros.

Los niños disfrutan mucho cuando juegan con una pelota, darle a los niños una pelota es sinónimo seguro de diversión, tengan la edad que tengan, jugarán a perseguirla, a tirarla, a patearla, etc. Eso sí, cuantos más sean jugando mejor se lo pasarán. Por supuesto, el fútbol será siempre el juego preferido, sobre todo a partir de los 5 o 6 años, cuando los niños ya comprenden los juegos con reglas complejas.

Los juguetes tiene por objetivo jugar, sin exceptuar otras funciones como la formación, el aprendizaje, el desarrollo o estimulación de los aspectos intelectual, psicológico, sensorio-motriz y de convivencia social, entre otros. Es en los niños en que el juguete es un concepto imprescindible y en el que toma su máximo valor en el contexto del desarrollo humano. La función del juguete en los niños es la de apoyar el desarrollo de múltiples aspectos de éste, tanto el físico como el psicológico. Es a través del juguete que los niños exploran, descubren, aprenden e interactúan con múltiples objetos y problemas que forman una parte importante de su adecuado desarrollo como individuos.

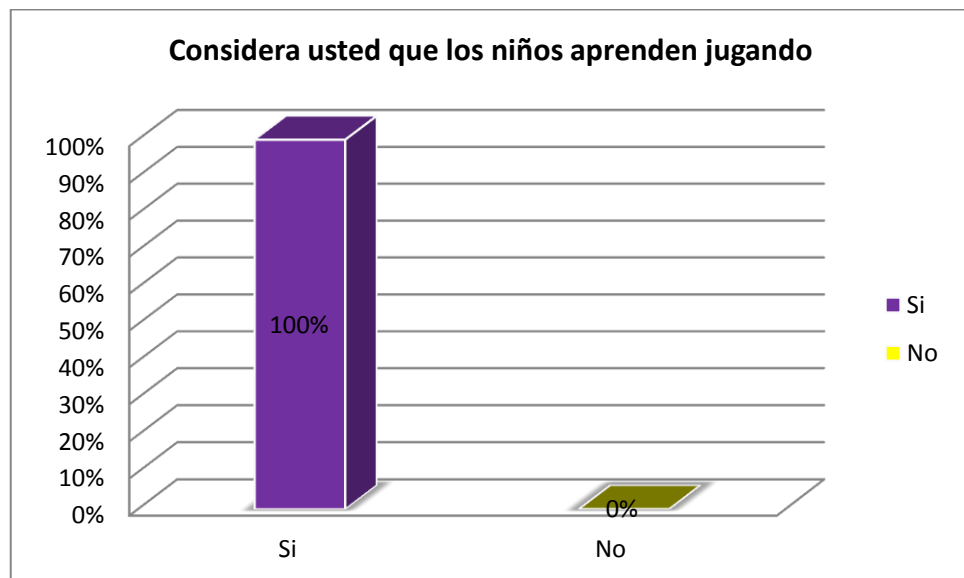
## 5. ¿Considera usted que los niños aprenden jugando?

CUADRO N° 5

INDICADORES	f	%
Si	3	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes del Primer Año de Educación General Básica "Eloy Alfaro" N° 1  
Elaboración: Mónica Paulina García Tapia

GRÁFICO N°5





## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de las docentes encuestadas responden que los niños aprenden mejor jugando.

Los niños aprenden jugando, el juego tradicional ayuda a utilizar la energía física y mental, estimula los sentidos, cultiva la imaginación y enriquece la creatividad. Los niños se comunican con el mundo a través del lenguaje del juego; jugando expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos.

Mediante los Juegos Tradicionales los niños lidian con lo pasado y lo presente y se preparan para lo futuro. Y, por si fuera poco, se divierten. ¡Los niños recuerdan mejor las lecciones aprendidas de maneras divertidas!

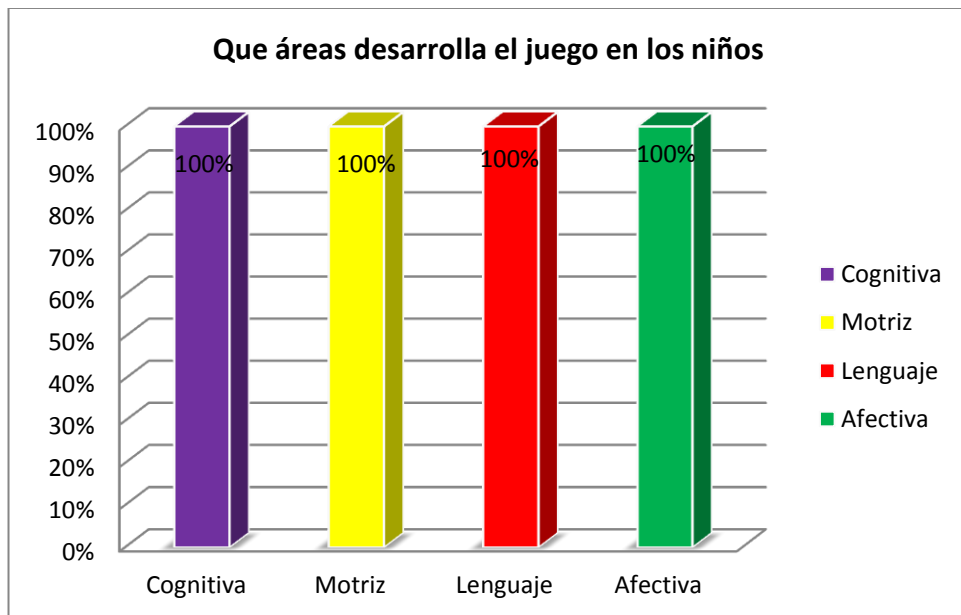
## 6. ¿Qué áreas desarrolla el juego en los niños?

CUADRO N° 6

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

Fuente: Encuesta a las docentes del Primer Año de Educación General Básica "Eloy Alfaro" N° 1  
Elaboración: Mónica Paulina García Tapia

GRÁFICO N° 6



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de las docentes encuestadas manifiesta que a través del juego se desarrollan las áreas: Cognitiva, Motriz, de Lenguaje y Afectiva.

Mediante el juego se desarrollan diferentes capacidades:

El Desarrollo Cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo. Se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente. Consta de una serie de etapas que representan los patrones universales del desarrollo. En cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar.

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

El Desarrollo del Lenguaje es el proceso cognitivo por el cual los seres humanos, haciendo uso de su competencia lingüística innata, aprenden a comunicarse verbalmente usando la lengua natural usada en su entorno social al momento de su nacimiento y durante su infancia hasta la pubertad. En efecto, este proceso está cronológicamente limitado ya que sucede

únicamente dentro de lo que Jean Piaget describe como 'Período Preoperatorio' o 'período crítico'

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

Creatividad e imaginación: el juego las despierta y las desarrolla. Forma hábitos de cooperación, para poder jugar se necesita de un compañero.

## 7. ¿Por qué es importante el juego en los niños?

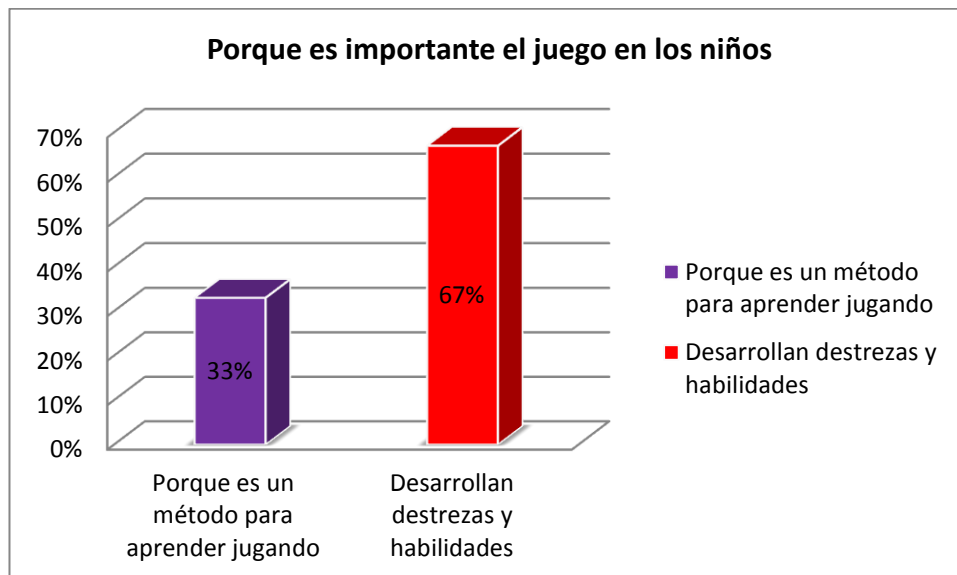
CUADRO N° 7

Indicadores	f	%
Porque es un método para aprender jugando	1	33%
Desarrollan destrezas y habilidades	2	67%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes del Primer Año de Educación General Básica "Eloy Alfaro" N° 1

Elaboración: Mónica Paulina García Tapia

GRÁFICO N° 7



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 67% de las docentes respondieron que es importante porque desarrollan destrezas y habilidades mientras que el 33% manifestó su importancia porque es un método para que los niños aprendan jugando.

Desarrolla las destrezas y habilidades tanto motoras como sensoriales, así mismo, es una instancia para mejorar el equilibrio y el ritmo. En conclusión, el juego puede ser una herramienta esencial para desarrollo integral de los niños.

Los niños basan su aprendizaje jugando, siendo el jugar para ellos la parte más importante de su vida. Los niños se toman los juegos muy en serio, se lo pasan bien y de paso aprenden. Puede que ellos no sean conscientes de la importancia que realmente tienen estos en su educación, ellos saben que les gusta jugar y que se lo pasan bien mientras lo hacen. Una de las partes más importantes de este método de aprendizaje es la voluntariedad de los niños. Estos, al igual que las personas adultas, siempre cogerán con más ganas un ejercicio por gusto que uno a realizar por un mandato.

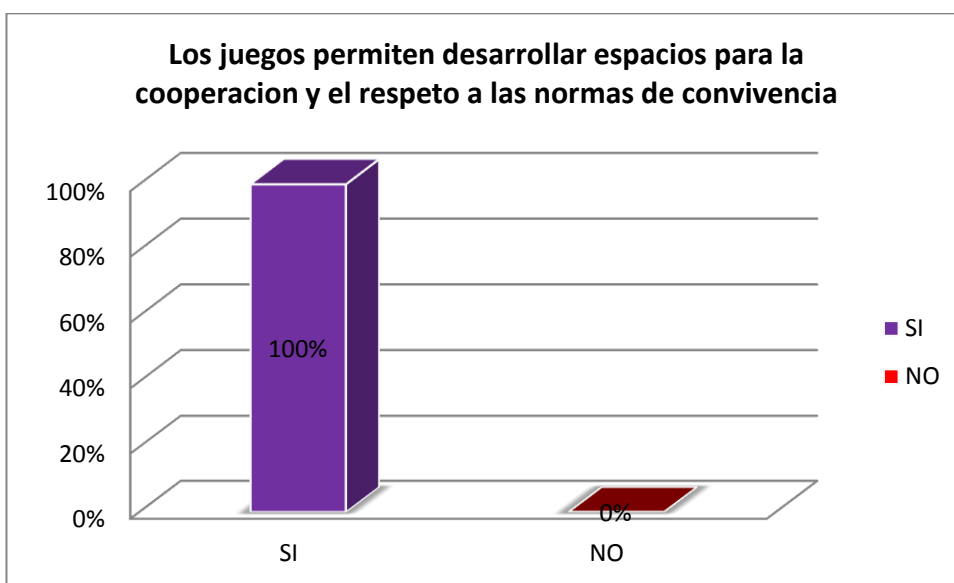
8. ¿Considera usted que los juegos tradicionales permiten desarrollar espacios para la cooperación y el respeto a las normas de convivencia?

**CUADRO Nº 8**

INDICADORES	f	%
SI	3	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes del Primer Año de Educación General Básica "Eloy Alfaro" N° 1  
 Elaboración: Mónica Paulina García Tapia

**GRÁFICO Nº 8**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de las docentes encuestadas manifestó que mediante la utilización de los juegos tradicionales los niños si aprenden a ser cooperativos y respetar las normas de convivencia.

Los Juegos Tradicionales, poseen gran riqueza pedagógica estimulan capacidades y actitudes en tomo a la cooperación, solidaridad, honradez, afán de superación, curiosidad, respeto, compañerismo y normas de convivencia... lo que los convierte en un recurso muy útil y apropiado, sobre todo para suplir la falta de juguetes, puesto que como podemos ver en la mayoría de ellos no se necesita apenas ningún material y si se utiliza material, suele ser muy asequible, lo podemos encontrar en el campo o en la calle.



9. ¿Le gustaría contar con un manual de juegos tradicionales encaminados a mejorar el desarrollo de la psicomotricidad de los niños?

CUADRO N° 9

INDICADORES	f	%
Si	3	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes del Primer Año de Educación General Básica "Eloy Alfaro" N° 1  
 Elaboración: Mónica Paulina García Tapia

GRÁFICO N° 9



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de las docentes encuestadas respondieron que si les gustaría contar con un manual de juegos tradicionales.

Es importante practicar los Juegos Tradicionales con el apoyo de un manual de juegos tradicionales, para el fortalecimiento del Desarrollo Psicomotriz en niños(as). De esta manera se puede contribuir con el incremento de la calidad en la educación especialmente con los niños y niñas de los primeros años de educación básica que requieren de actividades lúdicas propias de nuestro país para el Desarrollo de la Psicomotricidad.

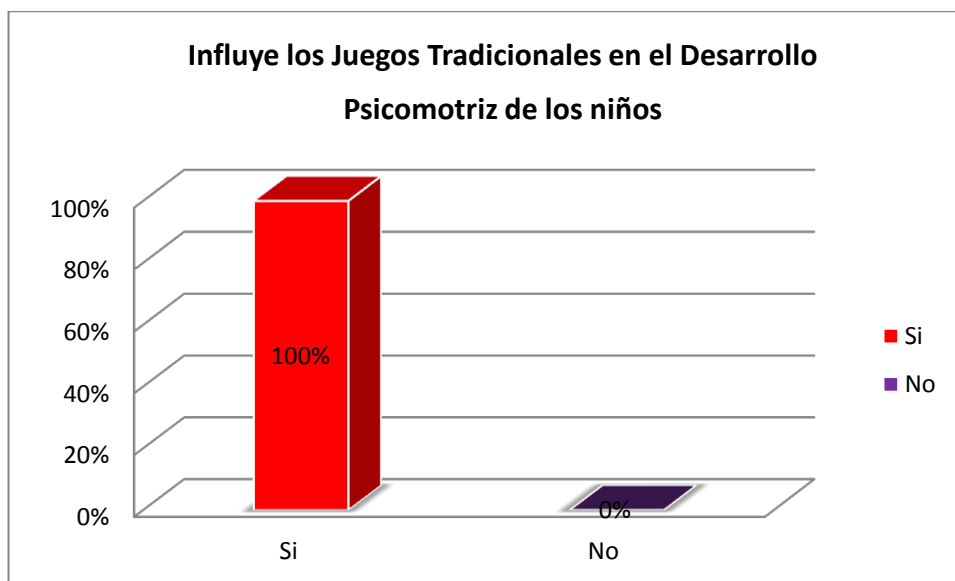
## 10. ¿Influye los Juegos Tradicionales en el Desarrollo Psicomotriz de los niños?

CUADRO N° 10

INDICADORES	f	%
Si	3	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes del Primer Año de Educación General Básica "Eloy Alfaro" N° 1  
Elaboración: Mónica Paulina García Tapia

GRÁFICO N° 10



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de las maestras encuestadas considera que el juego si influye en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica “Eloy Alfaro” N° 1.

Los Juegos Tradicionales influyen en el Desarrollo Psicomotriz pues cada uno hace aporte de elementos al otro, los mismos abarcan de manera globalizada a todos los aspectos del Desarrollo Psicomotor, el niño va adquiriendo un aumento en sus capacidades locomotrices, desarrollando lateralidad, equilibrio, expresión corporal, etc. De tal manera que van adquiriendo un dominio de su cuerpo.

Los Juegos Tradicionales constituyen la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor Desarrollo Psicomotriz. Además en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

**RESULTADOS DEL TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OZERETSKI APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “ELOY ALFARO” PARA DETERMINAR EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ.**

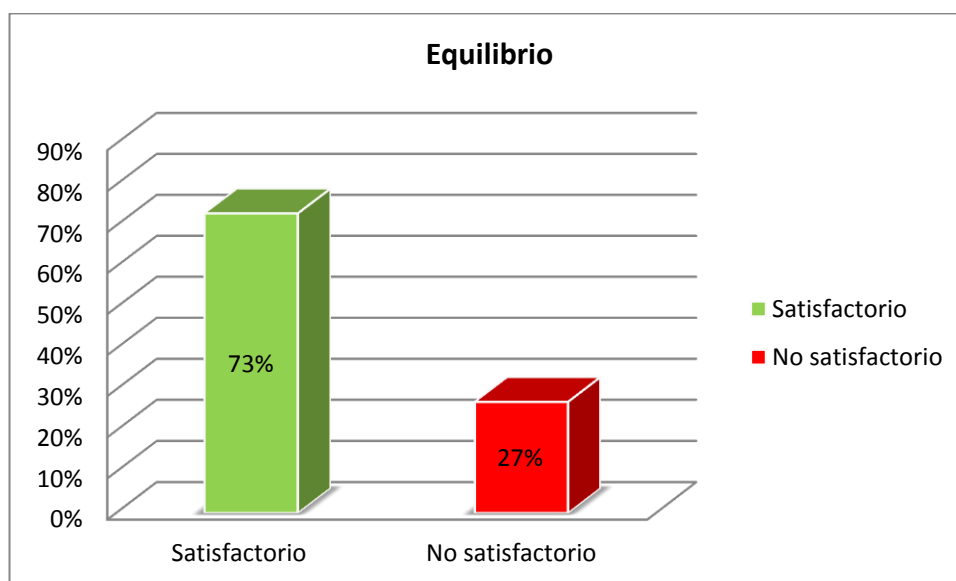
**Prueba N° 1:** El niño debe mantenerse sobre la punta de los pies, los talones y piernas juntas, los ojos abiertos y las manos sobre la costura del pantalón. Esta prueba se considera apta siempre que el niño se mantenga en la postura descrita durante el tiempo fijado, no importa si el niño presenta pequeñas vacilaciones; no debe tocar con los talones el suelo, se concede tres intentos. **Tiempo:** 10 segundos.

**CUADRO N° 11**

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	55	73%
No satisfactorio	20	27%
<b>TOTAL</b>	<b>75</b>	<b>100%</b>

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky aplicado a los niños del primer año de educación general básica  
Elaboración: Mónica Paulina García Tapia

**GRÁFICO N° 11**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 73% de los niños alcanza la apreciación de satisfactorio, el 27% no satisfactorio.

El equilibrio es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

La capacidad de mantener una postura en forma equilibrada se debe desarrollar junto con todas las demás capacidades psicofísicas. No obstante es frecuente encontrar niños con dificultad para lograr un buen equilibrio.

El equilibrio es uno de los elementos principales de la psicomotricidad del niño, si su desarrollo es inadecuado podría desencadenar problemas en lo que tiene que ver con el esquema corporal.

**Prueba N° 2:** Entregar al niño un papel e indicar que haga una bolita, primero con la mano derecha y luego con la izquierda, siempre con la palma hacia abajo. El niño puede ayudarse con la otra mano: es posible la prueba cuando en el tiempo fijado se hace la bolita, teniendo esta cierta consistencia.

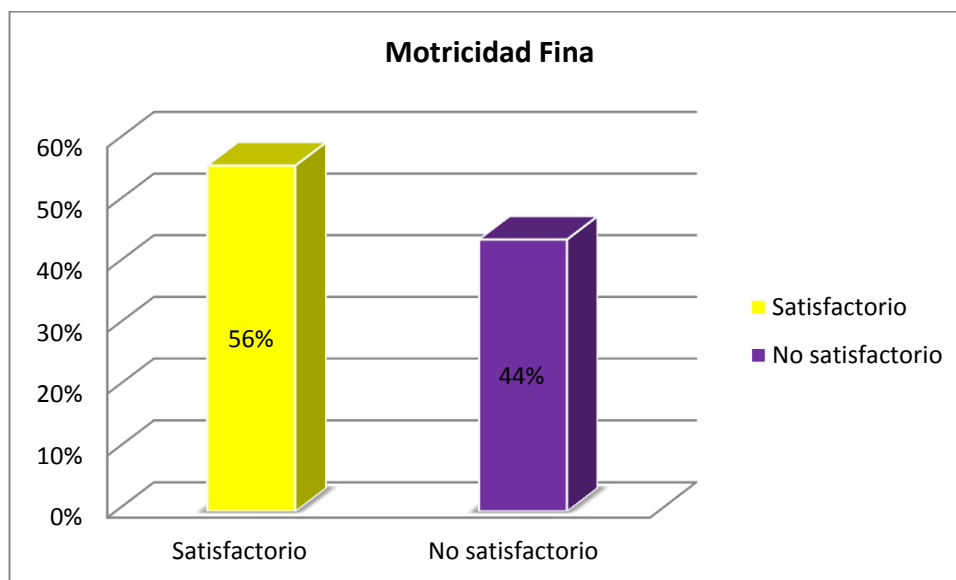
**Tiempo:** para la mano derecha 15 seg.  
Para la mano izquierda 20 seg.

**CUADRO N° 12**

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	42	56%
No satisfactorio	33	44%
<b>TOTAL</b>	<b>75</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky aplicado a los niños del primer año de educación general básica  
**Elaboración:** Mónica Paulina García Tapia

**GRÁFICO N° 12**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 56% de los niños y niñas presenta un desarrollo satisfactorio y el 44% un desarrollo no satisfactorio.

La motricidad fina, implica precisión, eficacia, economía, armonía y acción, lo que podemos llamar movimientos dotados de sentido útil, y es lo que hace la gran diferencia entre el hombre y los animales. También puede definirse como las acciones del ser humano en cuya realización se relaciona la intervención del ojo, la mano, los dedos en interacción con el medio, aunque no es exclusiva de la mano, donde además se incluyen los pies y los dedos, la cara con referencia a la lengua y los labios.



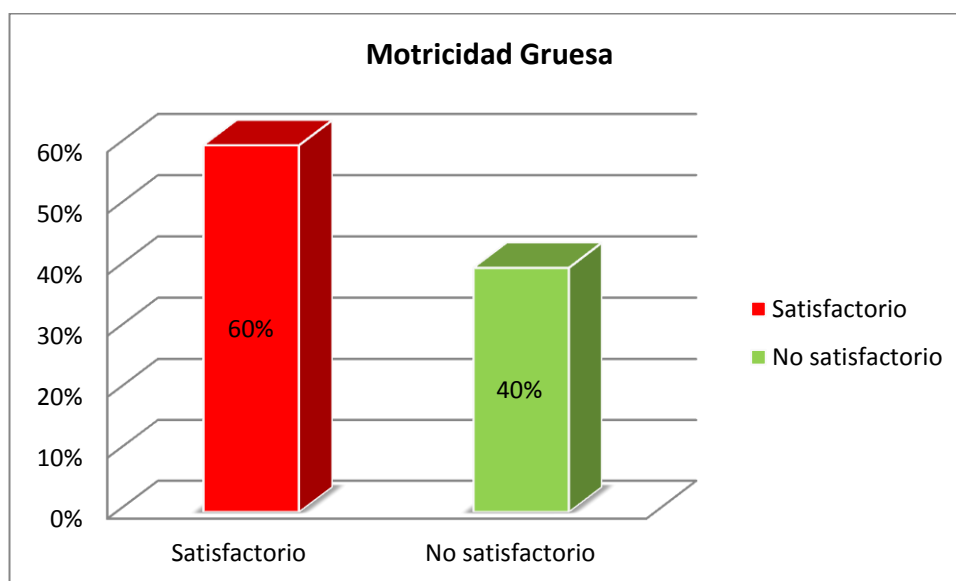
**Prueba N° 3:** Consiste en saltar a lo largo de 5 metros, primero con una pierna y después con la otra. Entre salto y salto descansa 30 segundos. El salto debe realizarse con las manos en los muslos, el niño dobla la pierna por la rodilla en ángulo recto. El tiempo no se computa. Se permitirán dos ensayos con cada pierna.

**CUADRO N° 13**

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	45	60%
No satisfactorio	30	40%
<b>TOTAL</b>	<b>75</b>	<b>100%</b>

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky aplicado a los niños del primer año de educación general básica  
Elaboración: Mónica Paulina García Tapia

**GRÁFICO N° 13**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 60% de los niños presenta un desarrollo satisfactorio y el 40% un desarrollo no satisfactorio.

La motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio....,. También abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea.

Se evidencia que existe un porcentaje de niños, que en relación a su edad no tienen desarrollado su motricidad gruesa, por lo que es necesario proponer alternativas de solución a dichos inconvenientes, como puede ser la práctica de juegos tradicionales para que los niños se ejerciten y realicen movimientos con todo su cuerpo.

**Prueba N° 4:** En la mano izquierda del niño se coloca un carrete del cual debe surgir un hilo de unos dos metros de largo, que debe sostener sobre el pulgar y el índice de la mano derecha y a una señal fijada, enroscarlo al carrete tan rápido como le sea posible. Se repite posteriormente la prueba pasando el carrete a la otra mano. La prueba se considera superada, cuando se han realizado bien las instrucciones y en el momento exacto.

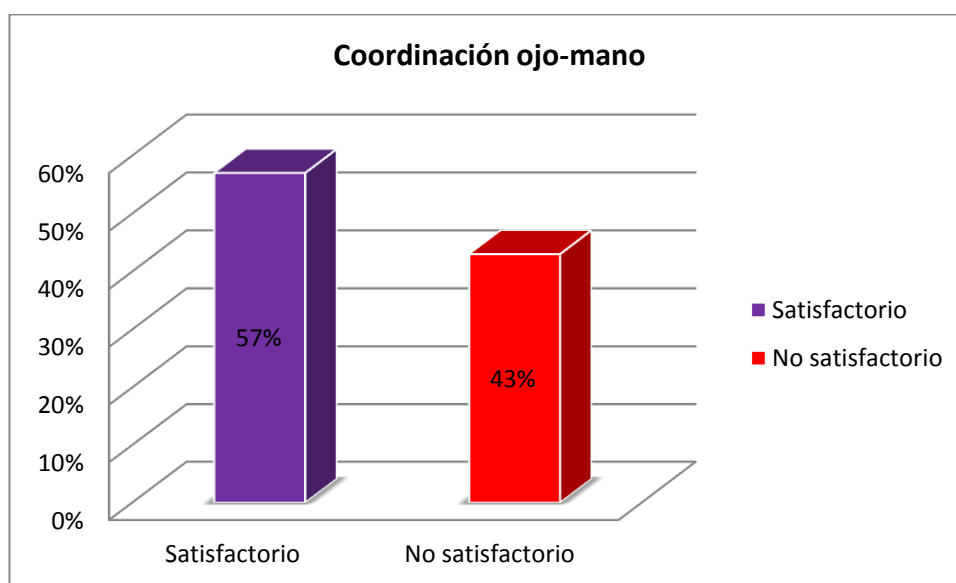
**Tiempo:** 15 segundos para cada mano

**CUADRO N° 14**

INDICADOR	f	%
Satisfactorio	43	57%
No satisfactorio	32	43%
<b>TOTAL</b>	<b>75</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky aplicado a los niños del primer año de educación general básica  
**Elaboración:** Mónica Paulina García Tapia

**GRÁFICO N° 14**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 57% de los niños presenta un desarrollo satisfactorio y el 43% no satisfactorio.

La coordinación ojo-mano se desarrolla especialmente en actividades donde se utiliza de manera simultánea ojos y manos (o dedos). Normalmente son actividades en las que se debe trazar una línea uniendo puntos, pintar un dibujo, hacer puntería, enhebrar una aguja...

Los pequeños deben tener una percepción visual del espacio que disponen para realizar la tarea, por ejemplo no deben pasarse de la línea cuando pinten o cuando lancen un objeto deben hacerlo con un movimiento y una dirección determinada para hacer diana.

**Prueba N° 5:** Se coloca al niño ante una mesa y sobre esta se coloca una caja de cerillas. A la izquierda y derecha de la caja se colocan 10 cerillas: Se trata de que el niño, a una señal dada, introduzca con el pulgar y el índice las cerillas en la caja. Se concede dos intentos y la prueba es tomada por buena cuando el tiempo prescrito se introduzca cinco cerillas por lo menos.

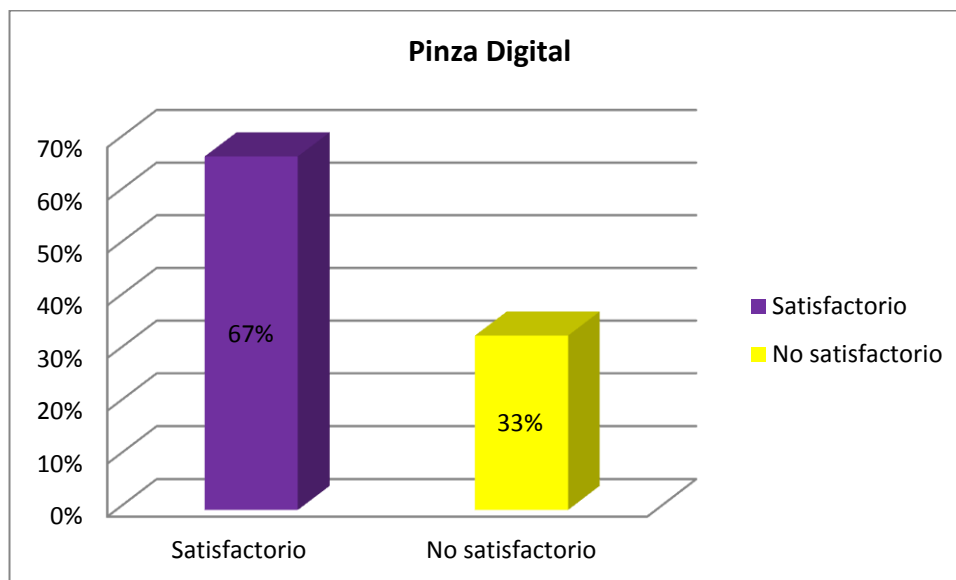
**Tiempo:** 20 segundos.

**CUADRO N° 15**

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	50	67%
No satisfactorio	25	33%
<b>TOTAL</b>	<b>75</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky aplicado a los niños del primer año de educación general básica  
**Elaboración:** Mónica Paulina García Tapia

**GRÁFICO N° 15**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 67% de los niños presenta un desarrollo satisfactorio y el 33% un desarrollo no satisfactorio.

La pinza digital tiene relación con la habilidad motriz de las manos y los dedos. Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas, orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual. La actividad motriz de la pinza digital y manos, forma parte de la educación psicomotriz del escolar. Su finalidad es la de adquirir destrezas y habilidades en los movimientos de las manos y dedos.

Se desarrolla con la práctica de múltiples acciones como: agarrar, dejar, examinar, desmigalar, meter/sacar, lanzar, recortar, trabajos con arcillas, pintar: trazos, dibujar, escribir, tocar instrumentos musicales, trabajos con herramientas: soltar, apretar, armar desarmar, punzar, coser ....

## Prueba N° 6

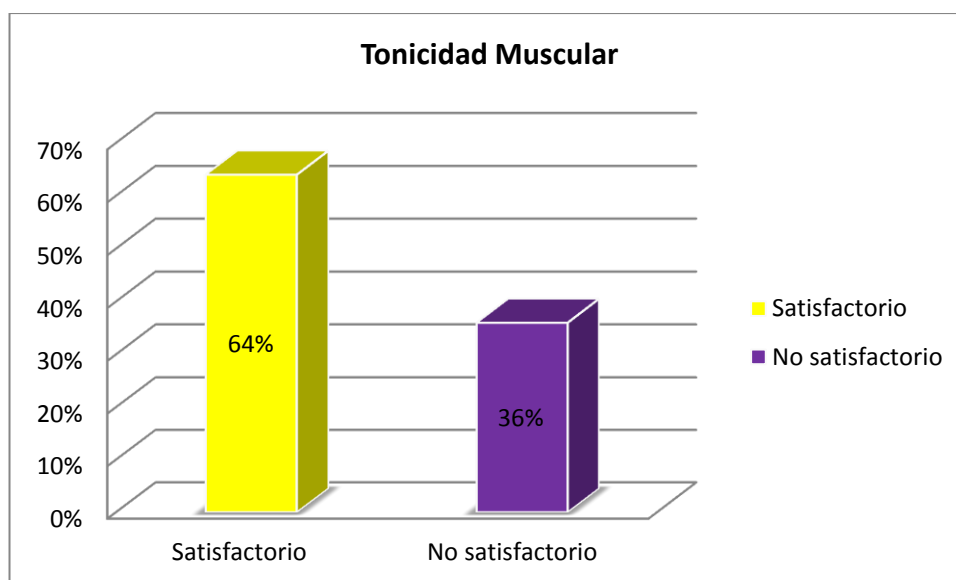
La realización de esta prueba es aparentemente sencilla aunque son pocos los niños que la superan. Consiste en pedirle al niño que muestre sus dientes. La prueba es considerada incorrecta si el niño hace movimientos superfinos, como abrir la ventanilla de la nariz, arrugar la frente, levantar las cejas.

**CUADRO N° 16**

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	48	64%
No satisfactorio	27	36%
<b>TOTAL</b>	<b>75</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky aplicado a los niños del primer año de educación general básica  
**Elaboración:** Mónica Paulina García Tapia

**GRÁFICO N° 16**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 64% de los niños tiene un desarrollo satisfactorio y el 36% un desarrollo poco satisfactorio.

La tonicidad muscular está muy relacionada con el campo de las emociones y de la personalidad y en consecuencia, con la forma característica de reaccionar del niño, expresándose siempre las tensiones psíquicas en tensiones musculares. Resultando muy relevante para la psicomotricidad, la posibilidad de trabajar con la tensión/relajación muscular para provocar aumento/disminución de la tensión emocional de los niños que posteriormente serán adultos más equilibrados y felices.



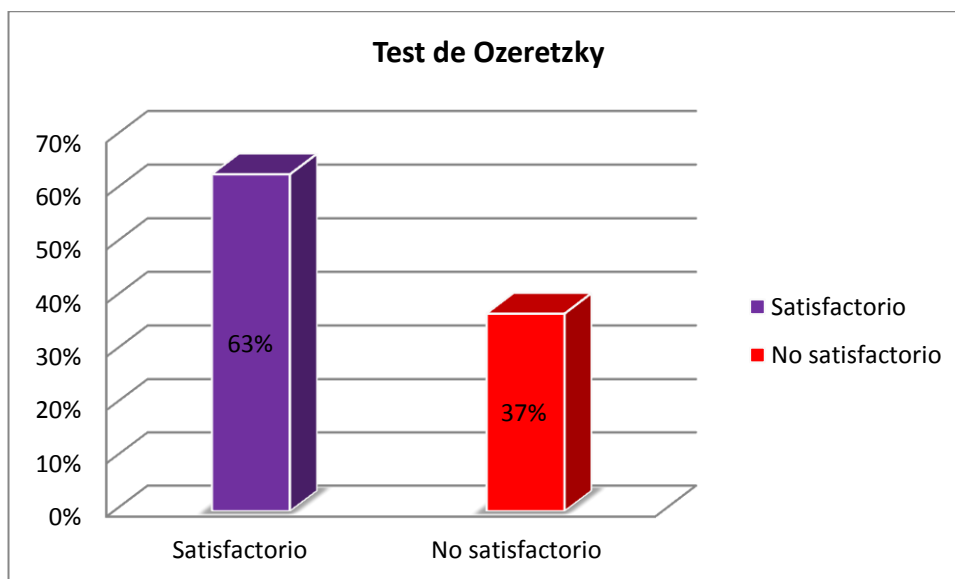
## RESUMEN DEL TEST DE OZERETSKY

CUADRO N° 17

INDICADORES	satisfactorio	no satisfactorio
Prueba 1	73%	27%
Prueba 2	56%	44%
Prueba 3	60%	40%
Prueba 4	57%	43%
Prueba 5	67%	33%
Prueba 6	64%	36%
<b>PROMEDIO</b>	<b>63%</b>	<b>37%</b>

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky aplicado a los niños del primer año de educación general básica  
Elaboración: Mónica Paulina García Tapia

GRÁFICO N° 17



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 63% de los niños presenta un desarrollo psicomotriz satisfactorio y el 37% no satisfactorio.

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

Desarrollo Psicomotriz es el desarrollo motor grueso y fino, cognoscitivo,, social, comunicativo del niño.

## **g. DISCUSIÓN**

Para comprobar los objetivos específicos planteados en el presente trabajo investigativo: Demostrar cómo influye a aplicación de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de Habilidades Psicomotrices de las niñas y niños del Primer Año de Educación General Básica “Eloy Alfaro” N° 1, de la ciudad de Riobamba periodo lectivo 2013-2014, se desarrolló una encuesta aplicada a los docentes de la institución con la finalidad de conocer si los Juegos Tradicionales influyen en el Desarrollo Psicomotriz y si los mismos desarrollan espacios para la cooperación y el respeto a las normas de convivencia. También se aplicó el Test de Ozeretzky a los niños para evaluar el desarrollo psicomotriz.

De la encuesta aplicada a las docentes se tomó como referencia la pregunta N° 10 que dice: ¿Influye los juegos tradicionales en el desarrollo Psicomotriz de los niños?, teniendo como resultado que el 100% de las docentes manifiestan que los Juegos Tradicionales si influyen en el Desarrollo Psicomotriz de los niños. Para comprobar el segundo objetivo específico: Verificar como los Juegos Tradicionales desarrollan espacios para la cooperación y el respeto a las normas de convivencia. Se hace referencia a la pregunta N° 8 que dice: ¿Considera usted que los juegos tradicionales permiten desarrollar espacios para la cooperación y el respeto a las normas de convivencia?., en la que el 100% de las docentes manifestaron que los Juegos Tradicionales si permiten desarrollar espacios de cooperación entre

los niños, especialmente cuando se necesita desarrollar equipos para trabajar en conjunto y alcanzar un propósito como es el de ganar el juego; además que se tiene que seguir y acatar ciertas reglas, resulta un medio ideal para abordar los temas relacionados con la convivencia escolar tales como el respeto entre compañeros.

Para comprobar el tercer objetivo específico: Evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica “Eloy Alfaro N° 1”, de la ciudad de Riobamba periodo lectivo 2013-2014. Se aplicó el Test de Ozeretzky se obtuvieron los siguientes resultados: El 63% de los niños tiene un Desarrollo Psicomotriz satisfactorio, mientras que el 37% tiene un Desarrollo Psicomotriz no satisfactorio, por lo que existe un elevado porcentaje de niños con un buen Desarrollo Psicomotriz.

Al concluir la presente investigación y considerando los resultados obtenidos se determina que la utilización de los Juegos Tradicionales si inciden en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica “Eloy Alfaro N° 1” de la ciudad de Riobamba periodo lectivo 2013-2014.

## **h. CONCLUSIONES**

Después de haber realizado el análisis e interpretación de la información recogida se llega a las siguientes conclusiones:

- El 100% de las maestras encuestadas manifiestan que los Juegos Tradicionales si influyen en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación básica Eloy Alfaro N° 1.
- El 100% de las docentes manifestaron que los Juegos Tradicionales si permiten desarrollar espacios de cooperación entre los niños, especialmente cuando se necesita desarrollar equipos para trabajar en conjunto.
- El 63% de los niños investigados tienen un Desarrollo Psicomotriz satisfactorio, mientras que el 37% tiene un Desarrollo Psicomotriz no satisfactorio.

## **i. RECOMENDACIONES**

De acuerdo con las conclusiones enunciadas, se plantean las siguientes recomendaciones:

- A las autoridades que implementen cursos de capacitación enfocados a la Utilización de los Juegos Tradicionales para que las maestras apliquen como una estrategia de enseñanza-aprendizaje.
- A las maestras que practiquen diariamente, los Juegos Tradicionales ya que existe una gran variedad y son de gran ayuda para Desarrollar las Psicomotricidad de los niños.
- Se recomienda a las docentes la aplicación de un Manual de Juegos Tradicionales articulados al Desarrollo de la Psicomotricidad de los niños de Primer Año de Educación Básica.

## **j. BIBLIOGRAFÍA**

(s.f.).

ASTABURUAGA, I. (2007). *Sentadito en Un Rincon*. Santiago de Chile: Universitaria.

BAÑERES, C. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Caracas: GRAO.

Centro de Estudios Vector. (2006). *Educación Física. Cuerpo de Maestros*. Sevilla: MAD.

CLAVIJO, R. (2004). *Manual del auxiliar de jardín de infancia*. Sevilla: Mad.

DELGADO, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.

DÍAZ, N. (2010). *Fantasía en movimiento*. Limusa.

Encarnació, M. (2007). *La educación psicomotriz (3-8 años) Cuerpo, movimiento, percepción*. España: Imprimeix.

FERNANDEZ EDITORES. (2012). *Tareas Ya*. Recuperado el 14 de 10 de 2013, de [http://www.tareasya.com.mx/index.php?option=com\\_content&view=article&id=3633:%C2%BFQu%C3%A9-es-la-psicomotricidad?&catid=498:Maestrodeexcelencia,Actual%C3%ADzate:Psicomotricidad&Itemid=375](http://www.tareasya.com.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=3633:%C2%BFQu%C3%A9-es-la-psicomotricidad?&catid=498:Maestrodeexcelencia,Actual%C3%ADzate:Psicomotricidad&Itemid=375)

GARCÍA, A. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.

GARCÍA, M. (2010). *EFdeportes*. Recuperado el 14 de 10 de 2013, de <http://www.efdeportes.com/efd140/aprendemos-%20juegos-populares-y-tradicionales-canarios.htm>

HUIZINGA, J. (1987). *El elemento lúdico en la cultura*. Barcelona: Alianza Emese.

- JIMENEZ, J. (2007). *Manual de psicomotricidad Teoría, exploración, programación y práctica*. Madrid: La Tierra.
- KISHIMOTO, J. (2004). *Juegos que vienen de antes*. Madrid.
- LAVEGA, P. (2006). *Aplicaciones de la Praxiología motriz al ámbito de los juegos populares-tradicionales*. Bogotá: Manen.
- Ministerio de Educación. (2011). *El derecho a aprender jugando respetando mis diferencias*. Perú.
- NUNES, P. (2002). *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos*. Bogotá: 2002.
- NURIA, M. (1996). *Psicología evolutiva: adolescencia, edad adulta y madurez*. Barcelona: CEAC.
- PERÉZ, R. (2010). *Psicomotricidad*. Madrid: Ideaspropias.
- PERÉZ, R. (2010). *Psicomotricidad. Teoría y praxis del desarrollo psicomotor en la Infancia*. España: Ideas propias.
- PIAGET, J. (1970). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Crítica.
- PLATH, O. (2001). *Origen y Folclor de los juegos*. Santiago de Chile.
- OFELE, M.R. "Papel social de los juegos tradicionales. Proyecciones pedagógicas". Tándem. Didáctica de la Educación Física, 2003.



k. ANEXOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

**“LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y  
SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ  
DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE  
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELOY ALFARO N° 1 DE  
LA CIUDAD DE RIOBAMBA, EN EL PERÍODO LECTIVO  
2013-2014”.**

Proyecto de Investigación, previo a la  
obtención del Grado de Licenciada en  
Ciencias de la Educación, Mención:  
Psicología Infantil y Educación  
Parvularia.

**AUTORA:**

**MÓNICA PAULINA GARCÍA TAPIA**

**LOJA – ECUADOR**

**2013- 2014**

**a. TEMA**

**“LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “ELOY ALFARO” N° 1 DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, EN EL PERÍODO LECTIVO 2013-2014”.**

## **b. PROBLEMÁTICA**

Con el paso de los años se han ido produciendo fenómenos sociales que han motivado la pérdida de todos aquellos valores autóctonos que eran la base de la identidad cultural.

La constante evolución tecnológica y la masificación del uso del internet en general, y de manera particular el de las redes sociales, están conduciendo a nuestros niños hacia un constante proceso de aculturación, lo cual no solo se influye negativamente en la presentación de nuestra cultura y nuestras tradiciones, sino que también afecta las relaciones personales y familiares.

Los juegos tradicionales siendo parte importante de la cultura popular, han sido reemplazados progresivamente por otro tipo de entretenimiento mucho más individualizado debido al desarrollo de programas informáticos de alta tecnología.

Por otra parte, el acelerado ritmo de vida que lleva la sociedad actual, debido a los factores de modernización, ha influido de manera determinante para que se produzca la ruptura de la transmisión tradicional de los juegos. Las condiciones urbanísticas del entorno, agravan esta situación. Todo esto ha hecho que los juegos tradicionales pierdan fuerza en la vida de los ecuatorianos y en especial en la infancia, que es la mayor perjudicada, ya que siempre brindaron beneficios en el desarrollo integral de los niños y niñas.

Además, la era del conocimiento, ha marcado claramente a la educación, en la que se valora lo cognitivo más que lo psicomotriz, dejando en segundo plano los juegos y el movimiento como si sólo sirviesen para un momento de ocio y recreación y no como parte fundamental de la educación integral que necesitan los niños y niñas.

Es por ello que es imperativo diseñar un proyecto educativo que permita frenar el uso exagerado del internet para rescatar nuestras tradiciones desde las aulas, mientras se fortalece las capacidades cognitivas de los niños y niñas de nuestro país.

Estos antecedentes demuestran que existe un problema que afecta al desarrollo eficaz de los niños y nace la necesidad de implementar una metodología de desarrollo psicomotriz mediante la utilización de los juegos tradicionales dirigidos a niños de 5 años.

En este contexto general se enmarca al Primer año de Educación General Básica “Eloy Alfaro” N° 1, que se encuentra en la ciudad de Riobamba, una institución pública que atiende a 75 niños de 5 años de edad, los mismos que están distribuidos en 3 paralelos.

En consecuencia se plantea la siguiente interrogante con el objeto de resolver el problema antes mencionado:

**¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotriz de las niñas y niños de primer año de educación general básica “Eloy Alfaro” N° 1, de la ciudad de Riobamba, período lectivo 2013-2014?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

El Tema objeto de la presente investigación no ha sido tratado extensamente, por lo tanto es importante llevar a cabo este proceso investigativo el mismo que contribuirá al mejoramiento de las habilidades psicomotrices el rescate de nuestra identidad y la recuperación de los juegos tradicionales como una actividad de transmisión social de interacción y aprendizaje de roles en los niños.

Los juegos tradicionales son la expresión fiel de la cultura de una población. Los pueblos han creado juegos comunitarios y/o cooperativos, en los cuales se expresa una forma de pensar, sentir y actuar, privilegiando los valores asociativos y las pautas de convivencia social. Existe un conjunto apreciable y diverso de juegos destinados a socializar normas de comportamiento colectivo y desarrollar destrezas entre grupos diferenciados en edad y género.

Se pretende promover el desarrollo psicomotor del niño de primer año de Educación Básica a través de la práctica de los juegos tradicionales y su adaptación como herramienta de enseñanza en espacios de aprendizajes del aula preescolar, ya que el juego es la clave fundamental en la infancia, por cuanto éste facilita que el individuo aprenda a desenvolverse en el entorno, internalice normas y costumbres de la sociedad a la que pertenece, para de esta forma iniciar su proceso de socialización e interacción con el medio.

Para ello se proponen varias estrategias con el fin de evaluar con estos juegos las habilidades, destrezas y aptitudes físico-motoras de los niños y al mismo tiempo abrir espacios hacia el deporte y la recreación.

Los juegos tradicionales tendrán una intencionalidad pedagógica, dentro del marco de la educación infantil, ya que se pretende desarrollar la

psicomotricidad puesto que, según la teoría de Piaget, la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y que en los primeros años de su desarrollo no es otra que la inteligencia motriz.

Henry Wallon, plantea la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo del niño y para la construcción de su esquema e imagen corporal. Pierre Vayer, asegura que en la primera infancia la acción corporal está basada en los conocimientos del yo corporal, el mundo de los objetos y el mundo de los demás.

El propósito de este trabajo es ofrecer al maestro una guía de juegos tradicionales infantiles como material de apoyo para facilitar su trabajo. Adicionalmente la revisión bibliográfica realizada nos permite contar también con los insumos necesarios para poder estructurar un sólido marco teórico.

El juego tradicional permitirá un buen desenvolvimiento en la psicomotricidad, lo cual facilita el excelente proceso de aprendizaje y más cuando se trata de aprendizajes abstractos como la lectura, escritura y cálculo, porque éstos requieren de un grado de automatización de los movimientos para que puedan asentarse adecuadamente en los niños y niñas.

Finalmente, existen las condiciones apropiadas para la realización de este proyecto, ya que el Primer Año de Educación General Básica “Eloy Alfaro” N° 1, cuenta con la infraestructura adecuada, maestras capacitadas, además es físicamente accesible, lo cual facilita el ahorro de recursos económicos y tiempo.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **OBJETIVO GENERAL**

- Analizar como la utilización de los Juegos Tradicionales inciden en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica “Eloy Alfaro” N° 1 de la Ciudad de Riobamba Periodo Lectivo 2013-2014.

##### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Demostrar cómo influye la aplicación de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de Habilidades Psicomotrices de las niñas y niños.
- Verificar como los Juegos Tradicionales desarrollan espacios para la cooperación y el respeto a las normas de convivencia.
- Evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica “Eloy Alfaro N° 1” de la ciudad de Riobamba periodo lectivo 2013-2014.

- **ESQUEMA DEL MARCO TERICO**

## **CAPÍTULO I**

### **LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

- Definición
- Importancia del Juego En El Desarrollo
- Objetivos de los Juegos
- Características del Juego
- Tipos de Juego
- Los Juegos Tradicionales
- Los Juegos Tradicionales desde la perspectiva Educativa
- El Juego Como Estrategias De Enseñanza

## **CAPITULO II**

### **DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

- Definición
- Importancia del Desarrollo Psicomotriz
- Áreas de la psicomotricidad
- Coordinación motriz
- Tipos de Psicomotricidad
- Psicomotricidad Gruesa
- Psicomotricidad Fina
- Desarrollo Psicomotriz a los 5 años de edad
- Desarrollo Psicomotriz en la etapa escolar



## **e. MARCO TEÓRICO**

### **CAPITULO I**

#### **LA UTILIZACION DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

##### **Definición**

Con la utilización de los juegos tradicionales es posible transformar a la educación desde una actividad aburrida y difícilmente comprensible en una forma divertida y eficaz de enseñar y de aprender

Los juegos tradicionales son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado;

“Que cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de las culturas”.

Son varios los autores que definen los juegos tradicionales.

“Los juegos tradicionales son aquellos que son transmitidos de generación en generación, en forma oral, que continúan perdurando, manteniendo su esencia”.

"Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico de la etnografía o etología"

“Los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía en los niños, sino medios que contribuyen a enriquecer en el desarrollo intelectual. Los juegos se vuelven más significativos en la medida de su desarrollo, puesto que a partir de la libre manipulación de elementos variados él pasa a reconstruir objetos y reinventar las cosas y por ello es indispensable en la práctica educativa”

La actividad de jugar no se los debe ver únicamente como una forma de recreación, y entretenimiento sino como un recurso que favorecen el desarrollo integral de los niños.

### **Importancia del Juego en el Desarrollo**

Los juegos tradicionales presentan un amplio abanico de posibilidades para que los docentes puedan sacar provecho en beneficio de los niños con su utilización dentro de las aulas. Entre ellas podemos destacar:

- Aprovechar el juego como único fin” El juego en sí mismo”
- Se puede utilizar para el conocimiento de la cultura de nuestra región

- Fomenta la relación entre los niños, la comunicación y socialización dentro del grupo
- Su carácter motivador favorece en la participación de los niños en las actividades.
- Favorece la adquisición de conocimientos tanto conceptuales como instrumentales.
- Ayuda a fomentar la autoestima.
- Desarrolla imaginación.
- Sirve como medio para afianzar la personalidad.
- Son una herramienta de trabajo inmejorable para el docente.

Durante la infancia, es cuando el ser humano más aprende, es por ello, que se debe reforzar las capacidades diversas de los niños y el juego es un excelente medio.

“El juego es una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales. A través del juego los niños van desarrollando de manera completa y armónica todas sus capacidades y habilidades”.

El juego para el niño es muy importante, a través de él experimenta, aprende, comprende la realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, su ingenio, y le permite entender su entorno. Es quizás el principal medio para el desarrollo, físico, cognitivo, psicológico y social. Un

niño pasa gran parte de su tiempo jugando sin cansarse y al cual brinda toda su atención e interés.

Es por eso que hoy en día las instituciones educativas incluyen dicha actividad en la mayoría de los proyectos educativos, dado que es el mecanismo de aprendizaje más natural para el niño. Una actividad desarrollada mediante un juego atraerá toda la atención y hará que el niño se interese por dicho tema, siendo el docente el que guía los pasos hacia el aprendizaje.

“Toda información pasada por el tamiz del juego dará resultados asombrosos, puesto que el niño es más receptivo a recibir de esta manera la información”-

Dada la atracción que sienten los niños por el juego, cualquier aprendizaje que se lo realice vinculándolo con una actividad de este tipo será acogida favorablemente, ya que los niños no lo verán como trabajo sino como entretenimiento.

Por esto es importante no presionar al niño para que alcance objetivos claros, poco a poco llegará a ellos, esa es la misión del juego, no hacer que la actividad sea muy rígida, pues podría limitar el desenvolvimiento natural de los participantes. Además de esta manera aprende muchísimo más, puesto que mientras juega no se siente evaluado, no tiene metas fijas a

seguir, tiene libertad para experimentar y no se encuentra condicionado por los errores.

El juego se puede desarrollar con toda clase de objetos que normalmente se dispone en las instituciones educativas, sin necesidad de recurrir a materiales diseñados específicamente para algún tipo de juego, ya que los niños se entretienen con objetos que les permitan desarrollar su imaginación.

### **Objetivos del Juego**

Los juegos tienen diferentes objetivos al momento de incluirlos en el proceso enseñanza–aprendizaje, como contribuir al avance de los niños, formar hábitos de trabajo colectivo, desarrollar la personalidad, los valores humanos. También tiende a estimular motricidad infantil como caminar, correr saltar.

1) El juego tiene como finalidad favorecer al desarrollo multilateral de los niños, adolescentes y jóvenes, mediante actividades físicas de tipo recreativas, contribuyendo de esta manera, a la formación del ser humano.

2) El desarrollo positivo de aspectos vinculados con la personalidad tales como el valor, la audacia, la decisión, la tenacidad, la modestia y la disposición para vencer los obstáculos.

3) Adiestrar y perfeccionar formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: caminar, correr, saltar, escalar, golpear; e interrelacionarlas con el desarrollo intelectual en la formación del carácter.

### **Características del Juego**

La característica más destacada del juego se puede decir que es la libertad, el niño juega cuando quiere y deja de hacerlo cuando no le interesa seguir jugando. Dicha particularidad debe tenerse muy en cuenta cuando se incluyen los juegos como estrategia pedagógica.

El docente puede sugerir a los niños y niñas que juegue a algo, puede incentivarlos a que juegue con otros niños y niñas pero si dicho estímulo es muy intenso puede llevar al niño o niña a jugar sin tener ganas, perdiéndose la esencia de la actividad provocando que los objetivos educativos trazados no se los alcance, convirtiéndose mejor en un elemento negativo.

El juego posee características fundamentales como actividad propia que los niños y niñas que lo desarrollan con naturalidad, sin necesitar motivación y preparación, los niños siempre está preparado para iniciar uno u otro juego, siempre en función de su necesidades e interés de cada momento.

El juego, de acuerdo a (GARCÍA A. , 2008) presenta las siguientes características:

El juego es libre.- Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. Esa especie de carácter gratuito, independiente de las circunstancias exteriores, constituye un rasgo sobresaliente del juego. Su contrapartida en el organismo es que el juego produce placer por sí mismo, independientemente de metas u objetivos externos que no se marca.

El juego produce placer.- El carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores que, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego o el origen de éste precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño.

El juego puede diferenciarse de los comportamientos serios con los que se relaciona.- El juego tiene un modo de organizar las acciones que es propio y específico. La estructura de las conductas serias se diferencia en algunos casos de la de las conductas de juego por la ausencia de alguno de los elementos que exhibirá la conducta seria. Pensemos en las diferencias entre las conductas lúdicas de peleas en diferentes especies de mamíferos y las propiamente agresivas, por ejemplo en los perros. En otros casos las diferencias aparecen por la presencia de elementos que son característicos

del juego. Por ejemplo la cara de juego de los chimpancés, esa especie de sonrisa-mueca.

En el juego predominan las acciones sobre los objetivos de las mismas.-Se podría decir que en el juego lo importante son los medios, no los fines. Es uno de los rasgos más aceptados como definitorios de la conducta de juego. En el desarrollo individual el juego no puede aparecer más que en la medida en la que se manifiesta también la inteligencia o la adaptación seria. En la medida en que el mundo exterior se convierte en meta de nuestras acciones, en objetivo de manipulación y conocimiento, las acciones son instrumentos para lograr esos resultados exteriores. El juego comienza a diferenciarse por mantener como objetivo o meta las propias acciones que lo constituyen.

El juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento.- Se trata, en efecto, de una actividad que sólo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella. Es observable, posible de identificar desde fuera, susceptible de análisis científico. Sin embargo su carácter lúdico viene determinado desde el sujeto que juega no desde el observador que lo analiza.

Se puede concluir en base a las características mencionadas anteriormente que el juego es un modo de interactuar del niño con su entorno, determinado por factores internos de quien juega y no por condiciones y circunstancias de la realidad externa. Si bien los docentes pueden guiar e influir en la actividad



no es recomendable que se establezcan reglas muy rígidas dado que perdería la naturaleza de juego.

Esto es muy importante tenerlo en cuenta a la hora de valorar la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño y el posible papel que puede desempeñar el adulto en los juegos infantiles.

Otras características son:

- El juego implica actividad
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
- El juego es algo innato
- El juego permite al niño o la niña afirmarse
- El juego favorece el proceso de socialización
- El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
- En el juego los objetos no son necesarios

### **Tipos de juego**

Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales.

Siguiendo la teoría de (PIAGET, 1970), podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción.

A excepción de los juegos de construcción, las otras tres categorías se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales. Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se construyen a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

- **El juego motor (funcionales)**

Consisten en aquellos que se guía por la ley del efecto, es decir actividades con movimientos elementales y muy simples que pretenden lograr el dominio de ciertos gestos y a ejercitar el auto-conocimiento corporal. Tales como moverlas extremidades, manos, dedos, tocarse un pie, manipular un objeto, producir sonidos, lanzar cosas, es decir, tareas que permiten el desarrollo evolutivo del cuerpo e interactuar y conocer el medio exterior, permitiendo experimentar y ganar experiencia.

- **Juegos de ficción (Simbólicos)**

Son quizás los juegos más típicos de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de pretender situaciones y personajes como si dichas situaciones estuvieran ocurriendo.

Fingir, ya se está en compañía o solo, jugar a la familia y a la comida, jugar a las muñecas, a los indios, etc. Permitirán observar las fantasías en la mente infantil,

- **Juegos de reglas (Adquisición)**

Su práctica depende, en gran medida, del entorno en el que se desarrolla el niño, de los modelos y comportamiento que observe en otras personas.

Este tipo de juegos le permitirán recibir y comprender a los seres humanos y a las cosas que lo rodean por medio de sus sentidos y la razón, el niño absorberá todo, no se cansará de oír relatos y cuentos, de aprender canciones no de realizar cualquier esfuerzo para captar el medio y la cultura de su realidad circundante.

- **Juegos de construcción (fabricación)**

Este es un tipo de juego se lo practica sin importar la edad. Ya en el primer año de vida del niño se pueden observar actividades que se las podría clasificar en esta categoría, como por ejemplo cuando los niños juegan con

los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

Mediante estos juegos el niño manipula objetos, los combina, agrupa y en la medida que se va ejercitando aprende a modificar, transformar y construir nuevos objetos o juguetes.

### **Los Juegos Tradicionales**

Son juegos que por lo general se han venido practicando durante varias generaciones en un sector geográfico y por una población determinada; para dar una definición formal se puede citar a varios autores.

“Un juego que está muy arraigado en una determinada zona y que los habitantes del lugar lo practican habitualmente, ya sea en general o en un sector de población concreto, ese juego lo podemos denominar popular. En este caso, popular significa que pertenece al pueblo, a las personas del lugar, quienes con sus características, creencias y estilos de vida locales lo han incorporado a su cotidianeidad”.

“Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado”.

El juego tradicional es una actividad libre, delimitado en el espacio y en el tiempo, cuya principal característica es proporcionar placer a los

participantes, en ocasiones utilizado para desarrollar destrezas, regulado por una normativa de rigidez variable que se practica en una determinada población el cual se transmiten de generación en generación.

"La modalidad denominada juego tradicional infantil, designada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo".

"Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología".

Los juegos tradicionales son parte del folclor de una población, la forma como se los practica está adaptada a las características propias de los individuos de dicho sector.

## **Los Juegos Tradicionales desde la perspectiva Educativa**

Dadas las peculiaridades de los juegos tradicionales, entre las que se pueden mencionar el que han sido creados y adaptados a las características propias de la población, que utiliza términos propios del sector, su inclusión en el ámbito educativo traerá una amplia gama de beneficios como el de mantenerlos vivos y transmitirlos a las nuevas generaciones, quienes los practicarán de una forma casi natural, pues muchos niños los habrán jugado anteriormente.

La Actualización y fortalecimiento curricular de la Educación General Básica destaca la importancia de incluir este tipo de juego en las actividades diarias de los niños, pues mediante este tipo de juegos el docente podrá transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones, propias de la población a la que pertenece.

Antes de incluir un juego en su actividad pedagógica el docente deberá planificar la actividad, para tener clara la forma en la que se desarrollara así como los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar.

Las bondades que brindan los juegos tradicionales al ámbito educativo son múltiples. En primer lugar el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo, ya estaremos

incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños.

Por otra parte dado que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, lo más probable es que sean practicados por diferentes generaciones y grupos étnicos con ciertas variaciones y terminología mediante los cuales se podrá tener acceso a la cultura local y regional que permitirán conocer, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos a los que pertenecen los niños.

Algunos juegos tradicionales posibles de incluir dentro del ámbito pedagógico institucional pueden ser: la perinola, el trompo, las bolitas, la rayuela, el elástico, la sogá, etc.

Es importante considerar que los recursos a utilizar como medios para planear y desplegar actividades lúdicas deben despertar y mantener la motivación y el interés de los educandos en el logro de determinados objetivos, deben ser capaces de estimularlos para garantizar la participación activa de todos los alumnos.

### **El Juego como estrategia de enseñanza**

La tarea de enseñar una asignatura a los estudiantes requiere que los docentes recurran a diversas estrategias que permitan que el proceso de enseñanza aprendizaje fluya adecuadamente.

Los juegos como estrategia permiten a los niños aprender de forma natural facilita el desarrollo de las habilidades perceptomotoras, ya que estos juegos son procesos dinámicos en la participación activa de los niños y niñas.

"La actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad lúdica el niño libera tensiones, sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende".

Los juegos son una alternativa muy valiosa como recurso instruccional y como elemento de una estrategia de aprendizaje.

El juego tiene un valor educativo importante, por cuanto facilita que los niños y niñas adquieran el desarrollo de procesos intelectuales que le permiten fomentar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar.

Las ideas expuestas, permiten inferir que el juego en la vida del niño preescolar se considera como la herramienta en la cual se sustenta el logro de futuras enseñanzas y el elemento primordial en el desarrollo de la personalidad y la adquisición de diversas funciones motrices y psíquicas.



## **Didáctica de los Juegos Tradicionales**

La didáctica es la forma, la manera, de cómo enseñar, es así que el docente antes de incluir los juegos tradicionales en el proceso enseñanza aprendizaje deberá planificar la forma como se desarrollara dicha actividad y cuáles son las metas que pretende alcanzar.

Si bien todos los juegos pueden ser aplicables en la educación, el docente tendrá que ser muy meticuloso el momento de utilizarlos, pues deberá tomar en cuenta la edad e interés de sus estudiantes. Solo así, el juego que elija tendrá la pertinencia y eficacia.

Si bien el objetivo primordial de la educación es el desarrollo pleno e integral de la personalidad del niño y el logro de sus deberes y derechos dentro de una sociedad democrática, en el primer año de educación básica la actividad educativa se centra en el desarrollo y perfeccionamiento de su coordinación motriz. La educación para los juegos tradicionales y la orientación de una conducta constructiva de grupo no sólo se basa en palabras y explicaciones sino en ejemplos.

En el contexto pedagógico preescolar, la selección de un juego atiende a objetivos muy específicos, los cuales están íntimamente relacionados a la naturaleza del juego, la cual puede ser de: creatividad, agilidad mental,

conocimiento del grupo, integración y/o comunicación social, juegos de expresión individual, juegos de memorización.

El docente guiará el juego atendiendo a los criterios siguientes:

**Socio-emocional:** aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación.

**Valor físico:** precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de destrezas básicas, relajación.

**Valor intelectual:** aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares.

Estos criterios están estrechamente relacionados con las áreas de desarrollo psicomotriz del niño y niña, objeto de estudio de la presente investigación.

## **Ejemplos de Juegos Tradicionales**

### **“LA CARRETILLA”**

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** ninguno

**Organización:** Por parejas

**Objetivo:** Estimular un adecuado tono muscular en actividades que requieren coordinación con otra persona.

#### **Desarrollo del juego**

Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas.

A la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan.

No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero.

Gana aquella pareja que llega primero.

Variante: Al llegar a la marca preestablecida, los niños pueden regresar abrazados.

## **“CAPIROTEJO DE SAN ANDRÉS”**

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Ninguno

**Organización:** Grupos pequeños

**Objetivo:** Mantener una postura firme ante otra persona que puede desequilibrarla.

### **Desarrollo del juego**

Organizados en subgrupos de 10 niños de cada subgrupo se sortea con una moneda quienes serán los burros y quienes los jinetes.

Si cae sello son burros, si cae cara, jinetes.

El subgrupo de burros, se agacha en cadena, mientras que los jinetes a una distancia de 5m suben a cabalgar sobre los burritos diciendo:

Capirotejode San Andrés,

Date la vuelta hasta el otro mes

Un, dos, tres,

Abajo los pies

Si la cadena no se rompe, los burros se convierten en jinetes, si se rompe, los jinetes vuelven nuevamente sobre las espaldas de los sacrificados burros.

Termina el juego cuando los estudiantes pierden el interés.

## **“EL ELÁSTICO”**

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Elástico

**Organización:** Grupo pequeño

**Objetivo:** Potenciar la conciencia corporal en el juego.

### **Desarrollo del juego**

Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para estructurar series.

Primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello y luego por encima de la cabeza.

El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador.

Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida

Variante

Al momento de saltar en el elástico se puede aumentar la “mantequillita” para hacer resbalar el elástico en el suelo.

## **“LA RAYUELA”**

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño)

**Organización:** Individual

**Objetivo:** Ubicar el cuerpo con relación a los espacios delimitados en la rayuela.

### **Desarrollo del juego**

Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana.

Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.

Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.

El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.

Variante

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

## **“ZAPATITO COCHINITO”**

**Lugar:** Patio o aula

**Material necesario:** ninguno

Organización: Grupo pequeño

**Objetivo:** Interiorizar la ubicación del pie derecho y el pie izquierdo.

### **Desarrollo del juego**

Los niños se disponen en círculo con el pie derecho adelantado. El que dirige el juego va señalando los pies mientras canta:

Zapatito cochinito, cambia de piecito,

Pero mi burrito dijo que mejor lo cambiarías tú

El niño cuyo pie señale al final de la canción, debe adelantar el pie izquierdo en lugar del derecho. Cuando le vuelve a tocar a un niño con el pie izquierdo adelantado, pierde y sale de la ronda. El ganador será el último niño que quede en el círculo.

Variante: Este juego también pueden utilizar los niños para sortear otro juego que vendrá, así podrán elegir al líder o jefe de lo que vendrá.

## **“LOS ENSACADOS”**

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** costales

**Organización:** Individual

**Objetivo:** Desarrollar la coordinación motriz por medio de los saltos.

### **Desarrollo del juego**

Este juego no puede faltar en el día de la familia organizado por la escuela, o en los concursos del barrio, y en especial en un día de sol.

La maestra/o dirige el juego.

Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan.

Gana quien llegue primero a la meta señalada.

Variante: Se puede también hacer por equipos, los cuales se van pasando la posta para que todos participen, el equipo que complete primero el recorrido gana.



## **“LA PERINOLA”**

**Lugar:** Patio o aula

**Material necesario:** Perinola, objetos varios

**Organización:** Individual

**Objetivo:** Estimular la pinza digital.

### **Desarrollo del juego**

La perinola es una especie de trompo, confeccionada con tagua o madera, la que se hace bailar con la mano, sobre una mesa o piso.

Se jugaba por lo general en horas de la noche con un gran número de personas en las casas y con gran asistencia de personas alrededor de las mesas. "Todo el mundo hablaba y gritaban mientras bailaba la perinola, otros vendían y compraban las tortas, era un ir y venir de personas."

Varios niños bajo un orden determinado harán bailar la perinola; pueden apostar algo, por ejemplo, tapa coronas, botones, objetos varios, al tiempo que gira la perinola.

Los jugadores retiran los objetos, según marque la perinola.

D = Deje

T = Todo

S = Saque

P = Ponga

## **CAPITULO II**

### **EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

#### **Definición**

“La psicomotricidad se ocupa del estudio y comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo. Fundamentalmente, es una forma de abordar la educación que pretende desarrollar las capacidades del niño o niña (inteligencia, comunicación, afectividad, sociabilidad, aprendizaje, etcétera) a partir del movimiento y la acción”.

“La psicomotricidad busca relacionar dos elementos del desarrollo del niño, el desarrollo psíquico y el desarrollo motor. Para el estudio de la psicomotricidad el desarrollo del cuerpo y de la mente no son dos cosas aisladas. Se parte del principio, de que el desarrollo de las capacidades mentales del niño (análisis, síntesis, abstracción, simbolización, etcétera) se logra a partir del conocimiento y control de la propia actividad corporal”.

La psicomotricidad no solo aborda el estudio del desarrollo del movimiento como tal, sino que lo hace conjuntamente con el desarrollo de la mente, es decir aún los aspectos del cuerpo y mente, el psique y movimiento.

Se puede concluir entonces que la psicomotricidad se divide en dos partes: el motriz y el psiquismo, que en conjunto constituyen el desarrollo integral

del ser humano. Pues el motriz se refiere al movimiento, mientras que el psiquismo determina la actividad psíquica que a su vez se manifiesta en dos fases: el socio afectivo y cognitivo. es decir, que mediante la acción del niño se articula toda su afectividad, todos sus deseos, pero también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización.

"La psicomotricidad es la técnica o conjuntos de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno".

"Es una técnica que tiende a favorecer, por el dominio corporal, la relación y la comunicación que el niño va a establecer con el mundo que les rodea".

Mediante la acción el niño interactúa con su medio ambiente, tanto en lo físico como en lo social y adquiere las capacidades de percepción, la estructuración espacio-temporal y las capacidades simbólicas y abstractas.

### **Importancia del Desarrollo Psicomotriz**

"En los primeros años de vida, el Desarrollo Psicomotriz juega un papel muy importante, ya que influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo

y social del niño y niña, contribuyendo a la relación con su entorno y permitiéndoles explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles, disfrutar del juego en grupo y expresarse con libertad”.

La psicomotricidad tiene como finalidad lograr que el niño se desarrolle integralmente, mediante el movimiento y la acción corporal. Siendo fundamental los primeros seis primeros años de vida, etapa en la que el niño o la niña viven una fase de globalidad, en esta fase el niño comprende el mundo de esta manera, todas sus experiencias parten de lo más próximo a él o ella que es su propio cuerpo.

“Estudiar el desarrollo de la Psicomotricidad tiene importancia debido a que los primeros años se producen una serie de cambios que se traducen en la maduración progresiva del sistema nervioso y en el acelerado desarrollo de la musculatura del cuerpo, esto se puede observar cuando el niño y la niña dominan las posibilidades de su cuerpo como en los primeros meses lo es mantener erguida la cabeza, poder sentarse con y sin apoyo, etc.; además también se presenta el perfeccionamiento de las habilidades motoras del cuerpo”.

Hasta hace algunos años la psicomotricidad era utilizada únicamente para la

corrección de alguna debilidad, dificultad, o discapacidad. Sin embargo hoy en día juega un papel muy importante en la educación infantil, sobre todo en los primeros años, en razón de que se reconoce que el desarrollo del niño abarca diferentes aspectos que tienen interdependencia como el motor, afectivo e intelectual.

A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.

A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.

A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

A través de la psicomotricidad se pretende que el niño y niña, mientras se divierte, desarrolle y perfeccione todas sus habilidades motrices básicas y específicas, potencie la socialización con personas de su misma edad y fomente la creatividad, la concentración y la relajación.

### **Áreas de la psicomotricidad**

La psicomotricidad, como área del desarrollo está conformada por elementos de base, que juntos integran el desarrollo evolutivo global de los niños, que deben ser tomados en cuenta ante cualquier planteamiento

educativo. Dichos elementos se van construyendo de una forma escalonada uno a base del anterior como si se tratase de un proceso escalonado.

(JIMENEZ, 2007), menciona cada uno de los elementos:

- Esquema Corporal
- Lateralidad
- Equilibrio
- Espacio Tiempo-Ritmo
- Motricidad Gruesa
- Motricidad Fina

### **Esquema Corporal**

“Es la representación mental que cada individuo hace de su propio cuerpo. Es la conciencia que cada uno tiene de sus partes y de la unidad en su conjunto. Es la conciencia de identificación de su yo corporal.

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

“Es el conocimiento del propio cuerpo, de los movimientos corporales, posturas y actitudes, se logra mediante la información que tiene la persona de las percepciones provenientes tanto de las imágenes visuales como motrices. A medida que el niño se desarrolla, se hace consciente de su cuerpo, internalizando su percepción de él, logrando al final un adecuado conocimiento y control de él”.

Se adecuado desarrollo del esquema corporal se puede decir que se refiere al dominio y control adecuado del cuerpo por parte del niño para lo cual necesita interpretar de forma correcta la información visual como motriz.

Para (ASTABURUAGA, 2007), el logro de un adecuado esquema corporal es importante por varios motivos:

Regula la posición de los músculos y partes del cuerpo en un momento particular y varía de acuerdo a la posición del cuerpo.

El equilibrio de una persona depende de su esquema corporal, sin él la persona no podría caminar, sentarse, inclinarse o realizar cualquier otro movimiento que implique coordinación y

Mediante el esquema corporal el niño logra orientarse en el espacio, usando su propio cuerpo como punto de referencia, y gracias a esto puede adquirir más tarde nociones de dirección y de distancia.

En la etapa comprendida entre los 5 y 7 años el niño adquiere el concepto derecha-izquierda respecto de sí mismo y queda definitivamente afianzada la lateralidad corporal.

Podemos decir entonces que el esquema corporal constituye una noción adquirida como resultado de la percepción de los movimientos de las distintas partes del cuerpo y de la representación de las relaciones existentes entre ellas y con los objetos externos. Sólo por medio de un esquema corporal estable y seguro puede desarrollar el niño un punto de referencia claro, tanto para sus percepciones como para sus respuestas motrices.

Es importante conocer que la construcción del esquema corporal se logra, por sobre todas las cosas, por el uso y la experiencia de las posibilidades del cuerpo y también por la conciencia de sus límites. No sólo interesa el uso en sí del cuerpo sino también la reflexión y el control de las propias conductas.

El (Centro de Estudios Vector, 2006)menciona que la elaboración del esquema corporal sigue las leyes de la maduración nerviosa:

1) **Ley cefalocaudal:** el desarrollo se extiende a través del cuerpo desde la cabeza a los pies, es decir, que los progresos en las estructuras y las funciones empiezan en la región de la cabeza extendiéndose luego al tronco para finalizar en las piernas.



2) **Ley proximodistal:** el desarrollo tiene lugar desde lo cercano hacia lo lejano. Las partes del cuerpo cercanas al centro se desarrollan antes que las extremidades.

El desarrollo del esquema corporal es un proceso largo que debe atravesar por varias etapas como lo menciona (Encarnació, 2007) y son las siguientes

**a. Primera etapa:** Del nacimiento a los dos años (Periodo maternal).

- Empiezan a enderezar y mover la cabeza.
- Enderezan a continuación el tronco.
- Llegan a la posición sentado con el apoyo primero y luego sin apoyo.
- La individualización y el uso de los miembros los llevan progresivamente a la reptación y luego el gateo.
- El uso de los miembros le permite la fuerza muscular y el control del equilibrio.

**b. Segunda etapa:** De los dos a los cinco años.

- A través de la acción, la prensión se hace cada vez más precisa, asociándose una locomoción cada vez más coordinada.
- La motricidad y la cinestesia (sensación por el cual se percibe el movimiento muscular, posición de nuestros miembros) permiten al niño el conocimiento y la utilización cada vez más precisa de su cuerpo entero.

- La relación con el adulto es siempre un factor esencial de esta evolución que permite al niño desprenderse del mundo exterior y reconocerse como un individuo autónomo.

**c. Tercera etapa:** De los cinco a los siete años (Periodo de transición)

- El desarrollo de las posibilidades del control muscular y el control respiratorio.
- La afirmación definitiva de la lateralidad (predominio de uno de los lados de nuestro cuerpo).
- El conocimiento de la derecha y la izquierda.
- La independencia de los brazos con relación al cuerpo.

**d. Cuarta etapa:** De los siete a los once-doce años (elaboración definitiva del esquema corporal)

- Gracias a que el niño toma conciencia de las diversas partes del cuerpo y el control del movimiento se desarrolla:
- La posibilidad de relajamiento global o segmentario (de su totalidad o de ciertas partes del cuerpo).
- La independencia de los brazos y tronco con relación al tronco.
- La independencia de la derecha con relación a la izquierda.
- La independencia funcional de diversos segmentos y elementos corporales.
- La transposición del conocimiento de sí al conocimiento de los demás.

A medida que el niño desarrolle la habilidad de controlar su cuerpo y de su totalidad, será capaz de imaginarse o de hacer una imagen mental de los movimientos que realiza con su cuerpo, esto permitirá planear sus acciones antes de realizarlas.

Los docentes deben ser conscientes que el esquema corporal no comprende el solo conocimiento de las diferentes partes del cuerpo, sino que también es la capacidad de traducir ese conocimiento en movimientos que a su vez, son influidos por la afectividad. Por tanto, la adquisición del esquema corporal no debe convertirse en un aprendizaje mecánico en el que se ven y se nombran las distintas partes del cuerpo, sino que debe haber una vivencia del movimiento en la que los niños y niñas jueguen, muevan, toquen, observan, descubran, piensen, identifiquen, representen, dibujen y modelen su cuerpo y el de los demás.

### **Lateralidad**

“La lateralidad es la preferencia que muestran la mayoría de los seres humanos por un lado de su propio cuerpo, determinado por el predominio que un hemisferio cerebral ejerce sobre el otro”.

La lateralidad se puede decir entonces que es el predominio de uno de los dos lados, el derecho o el izquierdo para la ejecución de acciones por parte del niño. A consecuencia del de la dominancia de un hemisferio cerebral

sobre otro, lo que provoca que las personas use con mayor destreza uno de los dos miembros simétricos en la realización o ejecución de acciones y funciones.

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

“La adquisición de la lateralidad consiste en conocer los conceptos de derecha e izquierda y su implicación con las relaciones personales del individuo consigo mismo, sus iguales y con el entorno que le rodea”.

Para (DÍAZ, 2010), la lateralidad se desarrolla tras un largo período de desarrollo que se dividen en las siguientes etapas,

- **Fase indiferenciada (0-2 años):** en esta etapa del desarrollo es importante trabajar la motricidad global, sin hacer distinciones de un lado y el otro del cuerpo.
- **Fase alternante (2-4 años):** El niño comienza a descubrir que hay un lado del cuerpo que es distinto al otro y se deben realizar actividades que le permitan ejercitar y experimentar ambos lados del cuerpo sin imponer ninguno.

- **Fase definitiva o establecimiento de la dominancia (4-7 años):** Ahora el niño descubre que un lado del cuerpo es más eficiente que el otro, principalmente en relación a las actividades manuales. Los ejercicios deberán orientarse hacia la organización del movimiento en derecha e izquierda y a la elección definitiva de la lateralidad manual. El establecimiento de la dominancia sobre una mano es indispensable para acceder al pensamiento operatorio, en el que se deja la dependencia global del cuerpo y se alcanza la representación mental. Ahora el movimiento evoluciona hacia el control de la inteligencia. La lateralización permite distinguir el mundo lógico y racional del afectivo y personal.

En la Educación Infantil se debe estimular la actividad sobre ambas partes del cuerpo y sobre las dos manos, de manera que el niño o la niña tengan suficientes datos para elaborar su propia síntesis y efectuar la elección de la mano preferente.

En consecuencia, la lateralidad permite la organización de las referencias espaciales, orientando al propio cuerpo en el espacio y a los objetos con respecto al propio cuerpo. Facilita por tanto, los procesos de integración perceptiva, la construcción del esquema corporal y los procesos de aprendizajes abstractos.

La adquisición de la lateralidad es uno de los últimos logros en el desarrollo psicomotriz y requiere de las experiencias sensoriales y motrices tanto como

de la evolución del pensamiento para lograrse. Supone realmente la madurez psicomotriz del niño.

## **Equilibrio**

“El equilibrio es un aspecto tanto dinámico como estático, se integra al trabajo de coordinación global y constituye parte indispensable de ella”.

Coordinación global es la resultante de una armonía de acciones musculares en reposo y en movimiento, como respuesta a determinados estímulos.

El equilibrio es una condición básica en la organización motora. Implica una multiplicidad de ajustes posturales anti gravitatorios que dan soporte a cualquier respuesta motriz.

Se divide en:

- Equilibrio estático: “es el control de una postura sin desplazamiento”
- Equilibrio dinámico: “es el que se establece cuando nuestro centro de gravedad sale de la verticalidad del cuerpo y tras una acción equilibrante, vuelve sobre la base de sustentación”.

En conclusión el equilibrio está estrechamente ligado a la coordinación global, a la postura corporal cómoda y al movimiento del cuerpo sobre su base, ya sea con actividades estáticas o dinámicas.

El equilibrio de una persona dependerá de su esquema corporal, sin él, la persona no sería capaz de caminar, sentarse, saltar o realizar cualquier movimiento que implique coordinación y equilibrio.

### **Espacio Tiempo**

Todo acto se desarrolla en el tiempo y en el espacio. La espacialidad y la temporalidad son inseparables en la acción. La organización y estructuración espacio-temporal es un proceso que, integrado en el desarrollo psicomotor, resulta fundamental en la construcción del conocimiento. El espacio y el tiempo constituyen la trama fundamental de la lógica del mundo sensible.

Las relaciones que se establecen entre los objetos, las personas y las acciones o sucesos configuran el mundo en su acontecer y en su esencia.

El tiempo constituye un todo indisoluble con el espacio; es la coordinación de los movimientos, así como el espacio es la coordinación de las posiciones. Por ello, el tiempo es el espacio en movimiento. Para su estudio se hace una división:

## **a) Espacio**

El niño desarrolla su acción en un espacio que inicialmente se encuentra desorganizado, sus límites le son impuestos. Mediante el movimiento y la actuación, va formando su propio espacio, organizándolo según va ocupando lugares que referencia y orienta respecto a los objetos. Poco a poco el cuerpo va pasando a ser el lugar de referencia y la percepción visual posibilita la aprehensión de un campo cada vez mayor.

La noción del espacio, se va elaborando y diversificando de modo progresivo a lo largo del desarrollo psicomotor y en un sentido que va de lo próximo a lo lejano y de lo interior a lo exterior. Es decir, el primer paso sería la diferenciación del yo corporal con respecto al mundo físico exterior. Una vez hecha esta diferenciación se desarrollarán de forma independiente el espacio interior en forma de esquema corporal, y el espacio exterior en forma de espacio circundante en el que se desarrolla la acción.

Para una organización de la espacialidad en principio, se oriente a la sala de clase de manera constante según referencias, además recalca el uso del cuerpo entero irá construyendo en el niño las nociones fundamentales de dentro, fuera, encima, debajo, cerca, lejos, y todas las relaciones topológicas que formarán más tarde las bases del razonamiento y de la matemática. El desarrollo de la organización espacial se propicia mediante actividades con diversos desplazamientos, itinerarios, observación de móviles,



manipulaciones, construcciones, entre otros, todo para dar al niño o niña la ocasión de descubrir y asimilar las diferentes orientaciones y relaciones espaciales. Es necesario involucrar la vivencia corporal, conjugar las informaciones del propio cuerpo con las del espacio exterior, percibirlo, verbalizarlo, representarlo para finalmente, llegar a la abstracción del mismo.

## **b) Tiempo y Ritmo**

Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento, orientación temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido. También se trabaja produciendo sus propios sonidos bucales jugando con la intensidad, ritmo, duración e ir añadiendo la expresión corporal de cada niño/a al sonido.

Etapas sucesivas en la organización de las relaciones en el tiempo:

**Adquisición de los elementos básicos:** velocidad, duración, continuidad e irreversibilidad.

**Toma de conciencia de las relaciones en el tiempo:** la espera, los momentos (el instante, el momento justo, antes durante, después, ahora, luego, pronto, tarde, ayer, hoy, mañana), la simultaneidad y la sucesión.

**Alcance del nivel simbólico:** desvinculación del espacio, aplicación a los aprendizajes, asociación a la coordinación.

Por consiguiente, la estructuración temporal se desarrolla a través de actividades fundamentalmente rítmicas, cuyo valor educativo es muy importante por cuanto desarrolla en el niño los procesos de control e inhibición. Los ritmos se deben materializar por medio de actividades corporales y luego con instrumentos de percusión.

### **Coordinación Motriz**

La coordinación motriz es la posibilidad de realizar una gran variedad de movimiento en los que intervienen distintas partes del cuerpo de manera organizada y que permiten realizar con precisión diversas acciones.

La coordinación motriz se clasifica de la siguiente forma (DÍAZ, 2006):

**a) Coordinación dinámica general o gruesa:** Son aquellos movimientos en los que se requiere del ajuste recíproco de todas las partes del cuerpo y que generalmente implican desplazamientos, es decir la marcha, la carreta, el gateo, el salto, el giro, el arrastre y diversas combinaciones.

Los movimientos globales ayudan a los niños a conocerse mejor obteniendo una imagen corporal adecuada. Los movimientos gruesos permiten su socialización y su capacidad para actuar en la vida diaria.

**b) Coordinación viso motriz:** Se refiere a los movimientos ajustados a la visión. Las actividades de coordinación viso motriz, son aquellas en la que la vista fija un objeto en reposo o en movimiento y el cuerpo se adecúa para lograr la ejecución precisa de la acción.

**c) Coordinación óculo manual:** Se refiere a los movimientos de la mano en los que se requiere del ajuste de la visión, es decir, todas las actividades manuales como el dibujo, las artes plásticas, la escritura.

**d) Coordinación óculo pedal:** Es la capacidad del sujeto para utilizar los ojos y los pies al mismo tiempo con la finalidad de realizar una tarea.

**e) La coordinación motriz fina:** Implica los movimientos con el uso de la mano. Para que el niño adquiriera esta habilidad motora es necesario que sus mecanismos neuromusculares hayan madurado. El desarrollo del niño responde a dos leyes motoras que suponen una maduración predecible, la Ley Céfalocaudal que es la maduración desde la cabeza hasta el resto del cuerpo y la Ley Próximodistal que refiere una maduración de la columna vertebral hacia los extremos.

De allí que el orden de maduración será primero los hombros y los codos antes que las muñecas y los dedos. El desarrollo de la habilidad manual requiere de actividades como: sujetar objetos, abotonarse, jugar con las manos, ordenar, dibujar con crayolas, pintar con los dedos, etc. El proceso para adquirir precisión en los movimientos es lento, depende de la madurez que presenta el sistema nervioso del niño.

Es relevante el desarrollo de la coordinación motriz, ya que expresa el desarrollo de la psicomotricidad alcanzado. Además el desarrollo de los aprendizajes superiores está en relación con el grado de automatización adquirido.

### **Tipos de Psicomotricidad**

La psicomotricidad es una actividad que progresa en la medida en que el niño madura física y psíquicamente. Según Vayer en el dialogo corporal expresa: “ La educación Psicomotriz no es un adiestramiento que apunte la automatización o la robotización sino que es una educación global que, al asociar los potenciales intelectuales, afectivos y sociales del niño, le aporta seguridad, equilibrio y desenvolvimiento para organizar de forma correcta sus relaciones con la motricidad fina y gruesa”

## **Psicomotricidad Gruesa**

Se refiere a todas aquellas acciones que realizamos con la totalidad del cuerpo como caminar, correr, saltar, girar, ... y para las que se requiere el control de nuestro cuerpo en relación a sí mismo y con los objetos y el espacio, así como la coordinación de las diferentes extremidades del cuerpo manteniendo el equilibrio.

Es la motricidad general del cuerpo, que se desarrolla en el movimientos y que es posible efectuara en espacio amplios o abiertos, donde pueden intervenir marcadamente los brazos y las piernas mediante actividades como la carrera, el salto, los lanzamientos, o la carga de objetos de diversos pesos en desplazamientos considerables. Esta clase de movimientos constituye la base para el desarrollo de otros que requieren mayor precisión o alto grado de complejidad.

Como se ha indicado anteriormente, el desarrollo motor de los niños depende principalmente de la maduración global física, del desarrollo esquelético y neuromuscular. Los logros motores que los niños van realizando son muy importantes en el desarrollo debido a que las sucesivas habilidades motoras que se van a ir adquiriendo hacen posible un mayor dominio del cuerpo y el entorno. Estos logros de los niños tienen una influencia importante en las relaciones sociales, ya que las expresiones de

afecto y juego se incrementan cuando los niños se mueven independientemente y buscan a los padres para intercambiar saludos, abrazos y entretenimiento.

En el desarrollo motor pueden establecerse dos grandes categorías:

Motricidad gruesa (locomoción y desarrollo postural), y Motricidad fina (prensión).

El desarrollo motor grueso se refiere al control sobre acciones musculares más globales, como gatear, levantarse y andar. Las habilidades motoras finas implican a los músculos más pequeños del cuerpo utilizados para alcanzar, asir, manipular, hacer movimientos de tenazas, aplaudir, virar, abrir, torcer, garabatear. Por lo que las habilidades motoras finas incluyen un mayor grado de coordinación de músculos pequeños y entre ojo y mano. Al ir desarrollando el control de los músculos pequeños, los niños ganan en competencia e independencia porque pueden hacer muchas cosas por sí mismos.

Hasta los 3 años los aspectos más relevantes en relación al desarrollo psicomotor están relacionados con los desplazamientos corporales y la impulsividad de los movimientos por una insuficiente regulación del freno inhibitorio. A partir de esta edad hay una progresiva equilibración de los movimientos, se eliminan gradualmente las asociaciones o sincinesias y se va marcando progresivamente la independencia segmentaria.

Todo ello da lugar a una mayor precisión del dinamismo manual, a la aparición de gestos más diferenciados y al perfeccionamiento de la coordinación óculo-manual.

Entre 6 y 7 años ya los niños presentan una precisión general de los movimientos cuando éstos son efectuados a un ritmo normal. Los controles adquiridos y afirmados por el ejercicio sientan las bases para los aprendizajes escolares en los que la simultaneidad de movimientos exigirá un gran esfuerzo de tipo psicomotor. A esto se une la importancia de la atención, la acomodación de la postura y el manejo coordinado de los útiles a usar.

A partir de los 7 años y hasta los 10, el gesto va a ser regulado por el freno inhibitorio. Esto da lugar a un perfeccionamiento gradual de la precisión adquirida previamente y a la mecanización de los movimientos habituales junto con la aceleración de los mismos. A medida que avanza la edad del niño y se acrecienta su desarrollo físico aumenta la rapidez sin detrimento de la precisión del gesto, los movimientos se vuelven rápidos y precisos como consecuencia de la repetición continuada. Desde los 12 años en adelante, la precisión, rapidez y fuerza muscular se integran, dando al movimiento características adultas.

A medida que avanza la edad del niño y se acrecienta su desarrollo físico

aumenta la rapidez sin detrimento de la precisión del gesto, los movimientos se vuelven rápidos y precisos como consecuencia de la repetición continuada. Desde los 12 años en adelante, la precisión, rapidez y fuerza muscular se integran, dando al movimiento características adultas.

Los logros motores de los niños han sido suficiente y repetidamente estudiados por pediatras, neurólogos, psicólogos, etc., hasta el punto de existir tablas de adquisición de conductas evolutivas, indicando los hitos del desarrollo motor y psicomotor.

### **Psicomotricidad Fina**

Las habilidades de motricidad fina juegan un papel importante en el desarrollo y desempeño del niño. En casi todas las actividades de la vida diaria (vestirse, comer, jugar, escribir...,) necesitamos de un buen control manual para poder realizarlas. Es importante conocer en que estadio del desarrollo está el niño para poder comprender sus dificultades y ayudarlo.

Para una buena motricidad fina no solo es necesario el control de la mano, sino que también necesitamos de otros componentes:

- Habilidades óculo motoras.
- Control postural
- Estabilidad de la cintura escapular



Reconocer el estadio evolutivo de nuestro hijo o alumno puede ayudarnos a determinar si el niño necesita ayuda y es necesario que una terapeuta ocupacional lo valore.

#### ETAPA DE LOS 4-5 AÑOS

- Es capaz de cortar líneas rectas y curvas con tijeras.
- Puede dibujar y copiar una cruz.
- Es capaz de manejar el tenedor sujetándolo con los dedos y no con toda la mano.
- Es capaz de comer sopa sin que se le derrame de la cuchara.
- Es capaz de introducir la llave en la cerradura y abrirla.

#### ETAPA DE LOS 5-6 AÑOS

- Se puede vestir completamente solo, y por lo general atar cordones de zapatos.
- Utiliza las tijeras para cortar imágenes de todo tipo de formas simples.
- Comienza a usar el cuchillo para untar y cortar alimentos.
- Es capaz de dibujar y copiar una línea diagonal.
- Usa la pinza trípode para la escritura.
- Es capaz de completar rompecabezas complejos

A los 6 años de edad las habilidades motoras finas del niño se han desarrollado para el juego, el uso de herramientas, la escritura, la

alimentación y el vestido. Y con el uso se irán haciendo cada vez más precisas.

Es importante ofrecer juguetes que ayuden al desarrollo de las habilidades de motricidad fina durante estas etapas.

### **Desarrollo Psicomotriz a los 5 años de edad**

A los 5 años de edad los niños y niñas deben ya realizar lo siguiente:  
(ZAPATA 2002)

- ✓ Coordinación motriz general
  - Coordinará sus movimientos al ejercitar sus masas musculares.
  - Desarrollará habilidades en las diferentes acciones en las cuales opera la coordinación ojo mano y ojo pie.
  - Aumentará el dinamismo y tendrá mayor seguridad en las coordinaciones globales.
  - Logrará un mayor equilibrio en la realización de actividades de coordinación dinámica general.
  
- ✓ Coordinación motriz fina
  - Adquirirá destrezas en su coordinación ojo mano en movimientos de precisión.
  - Logrará destrezas en su coordinación ojo pie para realizar movimientos con precisión.

- Incrementará su habilidad en la ejecución de diferentes actividades que requieren precisión.
  
- ✓ Estructuración del esquema corporal
  - Reconocerá las partes de su cuerpo
  - Reconocerá los movimientos propios de cada segmento
  - Movilizará hábilmente sus segmentos en las diferentes posiciones, a la vez coordinará su respiración en relación con el movimiento.
  - Afirmará el conocimiento de los segmentos corporales y vivenciará los estados de tensión en cada uno de ellos.
  
- ✓ Lateralidad y eje corporal
  - Aumentará el dominio de su lateralidad en relación con sus miembros superiores y sus miembros inferiores
  - Incrementará su habilidad y destreza por medio del movimiento, al ejercitar individualmente sus miembros superiores e inferiores
  - Identificará los movimientos propios de sus extremidades superiores e inferiores en relación con su eje corporal
  - Identificará los movimientos propios de su tronco en relación con su eje corporal
  - Mejorará su coordinación al movilizarse o desplazarse en relación con su eje corporal
  
- ✓ Organización espacio temporal

- Logrará su ubicación y orientación en el espacio en relación con los objetos y personas que le rodean.
- Apreciará diferentes dimensiones al desplazarse.
- Apreciar intervalos en relación con los objetos que le rodean.
- Apreciará diferentes velocidades de movimiento.

### **El Desarrollo Psicomotriz en la etapa escolar**

Un desarrollo adecuado o no de la psicomotricidad influye notablemente en el desarrollo escolar.

Los niños que no conocen adecuadamente su esquema corporal y que presentan deficiencias de orientación espacial, tienen dificultades para adquirir determinadas estrategias, imprescindibles para el aprendizaje.

Por ejemplo: Los conceptos temporales son necesarios para la conjugación verbal, para realizar correctamente los pasos de una operación matemática compuesta y para la realización de tareas motrices finas ordenadas en los cuadernos, y las actividades de coordinación motriz global por estaciones o en forma de circuito.

Los conceptos relacionados con la lateralidad y la relación espacial: son imprescindibles en los aprendizajes de la lectoescritura, por ejemplo para distinguir entre letras b y d, o entre los distintos tipos de acentuación gráfica en algunas lenguas.

La psicomotricidad está directamente relacionada con el cociente intelectual y ejerce una notable influencia sobre él.

La psicomotricidad ejerce una influencia dominante sobre el cociente intelectual. Está demostrado que en la base de la inteligencia se encuentra la suma de las experiencias físicas de débil tensión energética vividas por el individuo. Según este autor, a través de la observación y la exploración motriz, los niños descubren su cuerpo y los objetos que los rodean, disfrutan mirándose las manos, manipulando un juguete, escuchando el ruido que hace un objeto al caer o descubriendo su forma y sabor al llevarlo a la boca. De este modo están constantemente recibiendo estímulos que favorecen la adquisición de sus maduraciones motoras, intelectuales y espaciales. Mediante esa exploración del entorno que les rodea, los niños descubren otras posibilidades en los objetos, creando nuevas formas de relación y comunicación.

A nivel afectivo ocurre algo semejante. Así, un niño tímido que habla poco y cuyos gestos son escasos y torpes, es un niño que no tiene confianza y se siente inferior a los demás, piensa que es menos inteligente que sus compañeros y, además, cree que la opinión que ha formado sobre su propia persona es compartida por los demás. Si se favorece las actividades que le son agradables y se induce a los infantes a que realicen tareas completamente nuevas para su experiencia, en las que el objetivo esté próximo a sus capacidades, el niño adquirirá experiencias nuevas que

permitirán que vaya adquiriendo soltura y mayor rapidez en sus movimientos gradualmente, lo que incrementará su confianza en sus propias actitudes y en su valía personal. Todo ello se reflejará en sus actitudes y en su relación con el entorno; el niño se identificará más con sus iguales y mejorará su comportamiento social.

## **f. METODOLOGÍA**

### **MÉTODOS**

En el presente trabajo de investigación se utilizarán los siguientes métodos:

**CIENTÍFICO.-** El método científico es un proceso a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hecho y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre, permitirá organizar los recursos disponibles con los cuales se alcanzara los objetivos que se han planteado partiendo desde la observación empírica de campo problemático, delimitación del mismo, seleccionar el tema, planteamiento de objetivos, fundamentación teórica.

**DEDUCTIVO.-** El método deductivo parte de los principios generales y con la ayuda de una serie de reglas y procesos es posible deducir conclusiones finales a partir de unos enunciados supuestos llamados premisas para lo cual se parte de las hipótesis”.

Se enfocará en la investigación participativa, partiendo de la mecánica que utilizan los diferentes Juegos Tradicionales, los Factores Psicomotrices que intervienen y su influencia en el aprendizaje.

**INDUCTIVO.-** Consiste en establecer enunciados universales ciertos a partir de la experiencia, esto es, ascender lógicamente a través del conocimiento científico, desde la observación de los fenómenos o hechos de la realidad a la ley universal que los contiene.

Se realizará un estudio de cada uno de los contenidos y un análisis de los diferentes aspectos que influyen en el desarrollo psicomotriz de los niños de

5 años partiendo del concepto de Psicomotricidad hasta los diferentes procesos y procedimientos de los Juegos Tradicionales.

**ANALÍTICO - SINTÉTICO.-** Este método consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, por ejemplo las relaciones entre las mismas. Estas operaciones no existen independientes una de la otra; el análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; y a su vez la síntesis se produce sobre la base de los resultados precisos del análisis.

Se lo utilizará para explicar los resultados obtenidos de una forma didáctica por una parte; y, por otra, para sintetizar en lo más importante la información que se pueda recabar en el proceso de investigación.

**MODELO ESTADÍSTICO.-** El método estadístico consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación, dicho manejo de datos tiene por propósito la comprobación, en una parte de la realidad de una o varias consecuencias verificables deducidas de la hipótesis general de la investigación. Se lo utilizó para comparar medidas de resumen si antes estas no han sido calculadas.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

La información se obtendrá utilizando los siguientes instrumentos:

**ENCUESTA.-** Estará dirigida a las maestras con la finalidad de conocer si los Juegos Tradicionales influyen en el Desarrollo Psicomotriz y si los mismos permiten desarrollar espacios para la cooperación y el respeto a las normas de convivencia en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica Eloy Alfaro N° 1 de la ciudad de Riobamba, periodo lectivo 2013-2014..



**TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OZERETSKY.-** Se aplicará a los niños y niñas del primer año de educación general básica “Eloy Alfaro N° 1”, para evaluar el desarrollo psicomotriz.

### **POBLACIÓN**

La población está conformada por las docentes y los niños del Primer Año de Educación General Básica “Eloy Alfaro” N° 1, en el que se desarrollará la investigación.

### **PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “ELOY ALFARO” N°1**

<b>PARALELOS</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>TOTAL</b>	<b>DOCENTES</b>
A	10	15	25	1
B	11	14	25	1
C	12	13	25	1
<b>TOTAL</b>	<b>33</b>	<b>42</b>	<b>75</b>	<b>3</b>

Fuente: Registro de matrículas del primer año de educación general básica “Eloy Alfaro” N° 1  
Elaboración: Mónica Paulina García Tapia

**a. CRONOGRAMA**

TIEMPO ACTIVIDADES	2013																																			
	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ELABORACION DEL PROYECTO	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																								
PRESENTACION DEL PROYECTO									■	■	■	■	■	■	■	■																				
INCLUSIONES DE CORRECCIONES																	■	■	■	■	■	■	■	■												
APROBACION DEL PROYECTO																					■	■	■	■	■	■	■	■								
TRABAJO DE CAMPO																									■	■	■	■	■	■	■	■				
TABULACION DE RESULTADOS																													■	■	■	■				
ELABORACIÓN DEL INFORME FINAL																													■	■	■	■				
CALIFICACION DE TESIS																																	■	■		
INCLUSION DE RECOMENDACIONES																																	■	■		
SUSTENTACIÓN PÚBLICA																																			■	■

**h) PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO**

<b>RUBROS</b>	<b>VALOR</b>
Elaboración del proyecto de investigación	600,00
Adquisición de libros	200,00
Internet	60,00
Fotocopias	200,00
Computador e impresora	860,00
Empastado	40,00
Transporte y hospedaje	500,00
Derechos arancelarios	40,00
<b>TOTAL</b>	<b>2.500,00</b>

**Financiamiento:** La totalidad de los gastos estará a cargo de la investigadora.

## i. BIBLIOGRAFÍA

- ASTABURUAGA, I. (2007). Sentadito en Un Rincon. Santiago de Chile: Universitaria.
- BAÑERES, C. (2008). El juego como estrategia didáctica. Caracas: GRAO.
- Centro de Estudios Vector. (2006). Educación Física. Cuerpo de Maestros. Sevilla: MAD.
- CLAVIJO, R. (2004). Manual del auxiliar de jardín de infancia. Sevilla: Mad.
- DELGADO, I. (2011). Juego infantil y su metodología. Madrid: Paraninfo.
- DÍAZ, N. (2010). Fantasía en movimiento. Limusa.
- Encarnació, M. (2007). La educación psicomotriz (3-8 años) Cuerpo, movimiento, percepción. España: Imprimeix.
- FERNANDEZ EDITORES. (2012). Tareas Ya. Recuperado el 14 de 10 de 2013, de [http://www.tareasya.com.mx/index.php?option=com\\_content&view=article&id=3633:%C2%BFQu%C3%A9-es--la-psicomotricidad?&catid=498:Maestrodeexcelencia,Actual%C3%ADzate:Psicomotricidad&Itemid=375](http://www.tareasya.com.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=3633:%C2%BFQu%C3%A9-es--la-psicomotricidad?&catid=498:Maestrodeexcelencia,Actual%C3%ADzate:Psicomotricidad&Itemid=375)
- GARCÍA, A. (2008). El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex.
- GARCÍA, M. (2010). EFdeportes. Recuperado el 14 de 10 de 2013, de <http://www.efdeportes.com/efd140/aprendemos-%20juegos-populares-y-tradicionales-canarios.htm>
- HUIZINGA, J. (1987). El elemento lúdico en la cultura. Barcelona: Alianza Emese.

- JIMENEZ, J. (2007). Manual de psicomotricidad Teoría, exploración, programación y práctica. Madrid: La Tierra.
- KISHIMOTO, J. (2004). Juegos que vienen de antes. Madrid.
- LAVEGA, P. (2006). Aplicaciones de la Praxiología motriz al ámbito de los juegos populares-tradicionales. Bogotá: Manen.
- Ministerio de Educación. (2011). El derecho a aprender jugando respetando mis diferencias. Perú.
- NUNES, P. (2002). Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos. Bogotá: 2002.
- NURIA, M. (1996). Psicología evolutiva: adolescencia, edad adulta y madurez. Barcelona: CEAC.
- PERÉZ, R. (2010). Psicomotricidad. Madrid: Ideaspropias.
- PERÉZ, R. (2010). Psicomotricidad. Teoría y praxis del desarrollo psicomotor en la Infancia. España: Ideas propias.
- PIAGET, J. (1970). Psicología y pedagogía. Barcelona: Crítica.
- PLATH, O. (2001). Origen y Folclor de los juegos. Santiago de Chile.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS**  
**CARRERAS DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACION PARVULARIA**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES**

La presente encuesta se la aplica con la finalidad de conocer si los Juegos Tradicionales influyen en el Desarrollo Psicomotriz y mismos permiten desarrollar espacios para la cooperación y el respeto a las normas de convivencia en los niños y niñas del Primer Año de Educación y General Básica Eloy Alfaro N° 1 de la ciudad de Riobamba, periodo lectivo 2013-2014.

Esta encuesta será administrada únicamente por el encuestador, de ninguna manera el formulario será llenado por las maestras encuestadas.

**1. ¿Conoce los juegos tradicionales?**

SI  No

**2. ¿Qué Juegos tradicionales conoce?**

Perinola.....	<input type="checkbox"/>	La carretilla.....	<input type="checkbox"/>
Macateta.....	<input type="checkbox"/>	Burrito de San Andrés.....	<input type="checkbox"/>
Las Canicas.....	<input type="checkbox"/>	El elástico.....	<input type="checkbox"/>
Rayuela.....	<input type="checkbox"/>	Zapatito cochinito.....	<input type="checkbox"/>
El Trompo.....	<input type="checkbox"/>	Los Ensacados.....	<input type="checkbox"/>

**3. ¿Utiliza juegos tradicionales en las actividades diarias que realiza con los niños?**

Siempre  A veces  Nunca

4. **¿Con que recursos cuenta para realizar actividades de juegos en la jornada diaria que realiza con los niños?**

Pelotas       Juguetes       Otros

5. **¿Considera usted que los niños aprenden jugando?**

SI       No

6. **¿Qué área desarrolla el juego en los niños?**

Motriz       Cognitiva       Lenguaje       Afectiva

7. **¿Por qué es importante el juego en los niños?**

SI       No

8. **¿Considera usted que los juegos tradicionales permiten desarrollar espacios para la cooperación y el respeto a las normas de convivencia?**

SI       No

9. **Le gustaría contar con un manual de juegos tradicionales?**

SI       No

10. **¿Influye los Juegos Tradicionales en el Desarrollo Psicomotriz de los niños?**

SI       No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACION PARVULARIA**

**TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OZERETSKY**

Aplicado a los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica “Eloy Alfaro N° 1”, con la finalidad de evaluar el Desarrollo Psicomotriz.

El test de Ozeretsky evalúa el desarrollo global de la motricidad en seis áreas como son: coordinación estática, coordinación dinámica, coordinación dinámica general, rapidez de movimiento, simultaneidad de movimiento, búsqueda de sincinesias

**Prueba para niños de 5 años.**

**Prueba N° 1:** El niño debe mantenerse sobre la punta de los pies, los talones y piernas juntas, los ojos abiertos y las manos sobre la costura del pantalón. Esta prueba se considera apta siempre que el niño se mantenga en la postura descrita durante el tiempo fijado, no importa si el niño presenta pequeñas vacilaciones; no debe tocar con los talones el suelo, se concede tres intentos.

**Tiempo:** 10 segundos.

**Escala valorativa:**

Satisfactorio: Hasta 10 segundos

No satisfactorio: Menos de 10 segundos



**Prueba N° 2:** Entregar al niño un papel e indicar que haga una bolita, primero con la mano derecha y luego con la izquierda, siempre con la palma hacia abajo. El niño puede ayudarse con la otra mano: es positiva la prueba cuando en el tiempo fijado se hace la bolita, teniendo ésta cierta consistencia.

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

**Escala valorativa:**

Satisfactorio: Logra terminar antes de los 15 segundos con la derecha, y menos de 20 segundos con la mano izquierda.

No satisfactorio: Si se demora más de 15 segundos con la mano derecha y más de 20 segundos con la mano izquierda.

**Prueba N° 3:** Consiste en saltar a lo largo de 5 metros, primero con una pierna y después con la otra. Entre salto y salto descansa 30 segundos. El salto debe realizarse con las manos en los muslos, el niño dobla la pierna por la rodilla en ángulo recto. El tiempo no se computa. Se permitirán dos ensayos con cada pierna.

**Escala valorativa:**

Satisfactorio: Ejercicio correctamente realizado

No satisfactorio: Ejercicio incorrectamente realizado

**Prueba N° 4:** En la mano izquierda del niño se coloca un carrete del cual debe surgir un hilo de unos dos metros de largo, que debe sostener sobre el pulgar y el índice de la mano derecha y a una señal fijada, enroscarlo al carrete tan rápido como le sea posible. Se repite posteriormente la prueba pasando el carrete a la otra mano. La prueba se considera superada, cuando se han realizado bien las instrucciones y en el momento exacto.

**Tiempo:** 15 segundos para cada mano

**Escala valorativa:**

Satisfactorio: Hasta 15 segundos  
No satisfactorio: Más de 15 segundos

**Prueba N° 5:** Se coloca al niño ante una mesa y sobre esta se coloca una caja de cerillas. A la izquierda y derecha de la caja se colocan 10 cerillas: Se trata de que el niño, a una señal dada, introduzca con el pulgar y el índice las cerillas en la caja. Se concede dos intentos y la prueba es tomada por buena cuando el tiempo prescrito se introduzca cinco cerillas por lo menos.

**Tiempo:** 20 segundos.

**Escala valorativa:**

Satisfactorio: Hasta 20 segundos  
No satisfactorio: Más de 20 segundos

**Prueba N° 6:** La realización de esta prueba es aparentemente sencilla aunque son pocos los niños que la superan. Consiste en pedirle al niño que muestre sus dientes.

**Escala valorativa:**

Satisfactorio: Muestra los dientes sin hacer gestos superfluos.  
No satisfactorio: Si el niño hace movimientos superfluos, como abrir la ventanilla de la nariz, arrugar la frente, levantar las cejas.



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL CONTROL TÓNICO

### La Carretilla

LUGAR: Patio

MATERIAL NECESARIO: ninguno

ORGANIZACIÓN: Por parejas

OBJETIVO: Estimular un adecuado tono muscular en actividades que requieren coordinación con otra persona.

#### DESARROLLO DEL JUEGO

Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas.

A la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan. No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero.

Gana aquella pareja que llega primero.

VARIANTE: Al llegar a la marca preestablecida, los niños pueden regresar abrazados.



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL CONTROL TÓNICO

### El Gato y el Ratón

LUGAR: Patio

MATERIAL NECESARIO: Ninguno

ORGANIZACIÓN: Grupo grande

OBJETIVO: Desarrollar el control tónico en situaciones de suspense en el juego.

#### DESARROLLO DEL JUEGO

Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera. Luego sigue este diálogo:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!

¡Hasta la punta de mi rabito!

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL CONTROL POSTURAL

### La Ventas

LUGAR: Aula

MATERIAL NECESARIO: Objetos del medio

ORGANIZACIÓN: Grupo pequeño

OBJETIVO: Adaptar posturas de pie y en el piso.

#### DESARROLLO DEL JUEGO

Los niños se organizan de forma espontánea quien vende y quien compra.

Para representar el dinero para comprar, fabrican sus propios billetes con periódico recortando rectángulos.

Se establece un tiempo para que busquen materiales y objetos del medio como arena, tierra, palitos, hierbas, etc., para que puedan vender en el mercado.

El uso de la balanza y juguetes de hojalata es muy común en este juego, para lo cual se puede crear previamente el rincón de los juegos tradicionales donde se encuentren estos juguetes muy tradicionales.

Los niños juegan libremente hasta que se observe la pérdida de interés por las ventas.



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL CONTROL POSTURAL

### El Burrito de San Andrés

LUGAR: Patio

MATERIAL NECESARIO: Ninguno

ORGANIZACIÓN: Grupos pequeños

OBJETIVO: Mantener una postura firme ante otra persona que puede desequilibrarla.

#### DESARROLLO DEL JUEGO

Organizados en subgrupos de 10 niños de cada subgrupo se sortea con una moneda quienes serán los burros y quienes los jinetes.

Si cae sello son burros, si cae cara, jinetes.

El subgrupo de burros, se agacha en cadena, mientras que los jinetes a una distancia de 5m suben a cabalgar sobre los burritos diciendo:

Burrito de San Andrés,

Si no me aguantas

Me subiré otra vez

Si la cadena no se rompe, los burros se convierten en jinetes, si se rompe, los jinetes vuelven nuevamente sobre las espaldas de los sacrificados burros.  
Termina el juego cuando los estudiantes pierden el interés.



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL

### El Elástico

**LUGAR:** Patio  
**MATERIAL NECESARIO:** Elástico  
**ORGANIZACIÓN:** Grupo pequeño  
**OBJETIVO:** Potenciar la conciencia corporal en el juego.

#### DESARROLLO DEL JUEGO

Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para estructurar series.

Primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello y luego por encima de la cabeza.

El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador.

Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida.

Variante: al momento de saltar en el elástico se puede aumentar la "mantequilla" para hacer resbalar el elástico en el suelo.



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL

### Tres Piernas

**LUGAR:** Patio  
**MATERIAL NECESARIO:** Cordón  
**ORGANIZACIÓN:** Por parejas  
**OBJETIVO:** Interiorizar los segmentos corporales inferiores.

#### DESARROLLO DEL JUEGO

Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros. Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla.

A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada. El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas.

Será vencedor el par que llegue primero a la meta.

**VARIANTE:** también se puede trazar un circuito en zigzag o en círculo para que se ponga a prueba su sincronización para competir.



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

### LA RAYUELA

LUGAR: Patio

MATERIAL NECESARIO: Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño)

ORGANIZACIÓN: Individual

OBJETIVO: Ubicar el cuerpo con relación a los espacios delimitados en la rayuela.

#### DESARROLLO DEL JUEGO

Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana.

Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.

Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno. El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.

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



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL

### La Soga

LUGAR: Patio

MATERIAL NECESARIO: Soga

ORGANIZACIÓN: Grupo pequeño  
Objetivo: Asumir distintos calificativos con alegría mientras todo el cuerpo interviene en el juego.

#### DESARROLLO DEL JUEGO

Dos niños toman de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella. Se acompañan los saltos al ritmo de:

"Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz".

Se supone que si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la soga.



Variante: También se puede saltar al ritmo de "osito, osito, date la vuelta, osito osito mira al cielito, osito osito tómate el calzado, osito osito salta en un pie" y deben hacer lo que la canción dice mientras saltan. El que topa la soga pierde y pasa a batir la soga.

JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA LATERALIDAD

## ZAPATITO COCHINITO

LUGAR: Patio o aula

MATERIAL NECESARIO: ninguno

ORGANIZACIÓN: Grupo pequeño

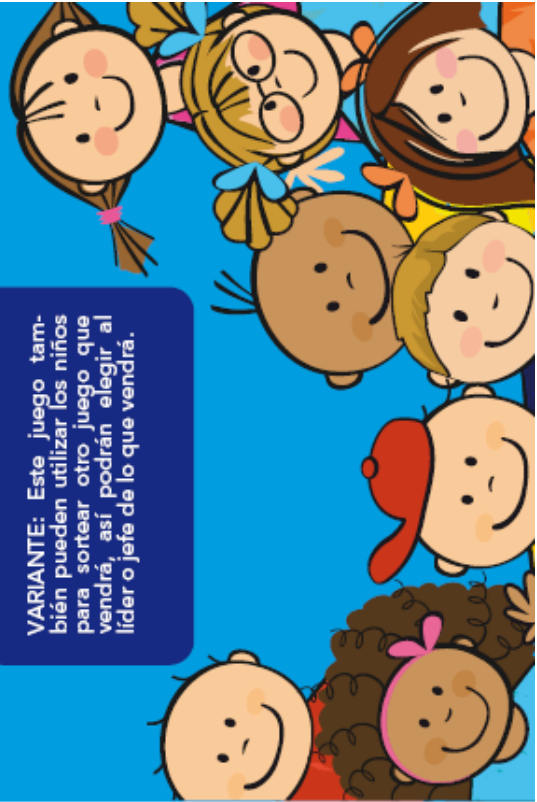
OBJETIVO: Interiorizar la ubicación del pie derecho y el pie izquierdo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los niños se disponen en círculo con el pie derecho adelantado. El que dirige el juego va señalando los pies mientras canta:  
Zapatito cochinito, cambia de piecito,  
pero mi burrito dijo que mejor lo cambiarías tú

El niño cuyo pie señale al final de la canción, debe adelantar el pie izquierdo en lugar del derecho. Cuando le vuelve a tocar a un niño con el pie izquierdo adelantado, pierde y sale de la ronda. El ganador será el último niño que quede en el círculo.

**VARIANTE:** Este juego también pueden utilizar los niños para sortear otro juego que vendrá, así podrán elegir al líder o jefe de lo que vendrá.



JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

## Las Escondidas

LUGAR: Patio o aula

MATERIAL NECESARIO: Ninguno

ORGANIZACIÓN: Grupo pequeño

OBJETIVO: Explorar lugares desconocidos y adoptar posturas de acuerdo al espacio.

DESARROLLO DEL JUEGO

Por sorteo se designa al niño encargado de buscar a los compañeros escondidos.

El escogido se queda junto al profesor/a y el resto se esconde en cualquier lugar dentro del campo de juego.

A la señal establecida, inicia la búsqueda, encontrados uno o varios escondidos, retornan todos al sitio de partida.

El niño/a que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar. Se repite el juego tantas veces como persista el interés de los participantes.





## JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA LATERALIDAD

### El Sapo

LUGAR: Aula o patio

MATERIAL NECESARIO: Un objeto que parezca boca arriba de un sapo, 10 tillos o fichas por niño

ORGANIZACIÓN: Individual

OBJETIVO: Potenciar la dominancia lateral.

#### DESARROLLO DEL JUEGO

Este juego también es jugado por los adultos, quienes organizaban campeonatos interesantes de sapo. En este caso se utiliza un cajón especial con varios casilleros, con el sapo en la parte superior.

Para jugar con los niños, se coloca en el suelo un objeto que parezca la boca arriba de un sapo.

A una distancia prudencial los jugadores arrojan ordenadamente, 10 tillos o 10 fichas de acero, dentro de la boca del sapo.

Gana el jugador que introduce más fichas o tillos dentro del sapo.

Variante: Se puede construir con los niños un gran sapo con materiales reciclables, así los niños y niñas tendrán más interés en participar de este juego.



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA LATERALIDAD

### La Rueda

LUGAR: Patio

MATERIAL NECESARIO: Neumáticos viejos, palo en forma de horcón.

ORGANIZACIÓN: Individual

OBJETIVO: Tomar conciencia de la preferencia lateral (lado derecho o izquierdo) de las extremidades superiores.

#### DESARROLLO DEL JUEGO

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

Se debe impulsarla y debe ir rodando por las calles o en un lugar abierto.

Se puede utilizar con la mano o con un palo en forma de horcón en un extremo, esa es la parte que empuja a la rueda.

El juego consiste en hacerlo rodar sin que se caiga, si se encuentran en grupo de niños se puede realizar carreras, el niño que llegue primero a la meta, gana.

Variantes: Se puede decorar las ruedas con colores alrededor de la llanta (parte externa) pintándolas con varios colores para identificarlas. Si no se encuentran neumáticos, se puede jugar con uñas.



JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ GRUESA

## Sin que te Roce

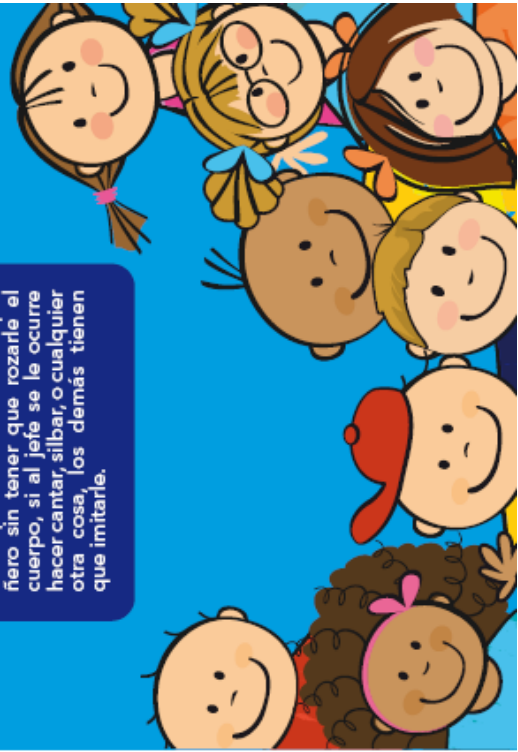
LUGAR: Patio  
MATERIAL NECESARIO: Ninguno  
ORGANIZACIÓN: Grupo grande  
OBJETIVO: Desarrollar el control motor.

### DESARROLLO DEL JUEGO

El sin que te roce es un juego que se lo practicaba en todos los barrios con los amigos o vecinos, entre hombres y mujeres, pues no importaba el sexo para realizar este juego.

El juego consistía en nombrar un jefe de grupo o cabecilla como eje principal para desarrollar esta actividad.

Los jugadores deben correr y saltar por encima del compañero sin tener que rozarle el cuerpo, si al jefe se le ocurre hacer cantar, silbar, o cualquier otra cosa, los demás tienen que imitarle.



JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ GRUESA

## Los Marros

LUGAR: Patio  
MATERIAL NECESARIO: Palo, pelota liviana  
ORGANIZACIÓN: Grupo pequeño  
OBJETIVO: Desarrollar toda la movilidad corporal.

### DESARROLLO DEL JUEGO

Juego tan divertido en el que se debía correr mucho, por lo tanto se requería de un buen estado físico. Los marros es un juego desconocido pero es muy parecido al béisbol actual.

Para jugarlo se forman dos equipos de tres personas cada uno, es necesario un espacio abierto (cancha) en el que se dibuja un recuadro, luego cinco o seis círculos a su alrededor, formando un semicírculo. Dentro del recuadro se ubica un equipo y fuera de éste el equipo contrario. Cada jugador debe pasar por todos y cada uno de los círculos hasta retornar a la meta y siempre evitando ser topado con la pelota.

Al cumplirse la vuelta de todos los participantes, se gana el juego. Los bateadores lanzan la pelota y si ésta es atrapada en el aire por el jugador contrario, éstos pierden y pasan a jugar como servidos.

El bateador impulsa la pelota con la mano, por lo que ésta tenía que ser muy liviana y suave para no lesionar al jugador. Las pelotas se confeccionan con trapo por ser más baratas.



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ GRUESA

### Baile de la Escoba

LUGAR: Patio o aula

MATERIAL NECESARIO: Escoba, grabadora, cds de música

ORGANIZACIÓN: En pareja

OBJETIVO: Estimular la motricidad gruesa con música.

#### DESARROLLO DEL JUEGO

Los participantes bailarán en parejas, a excepción de uno que lo hace con la escoba o el bastón,

El participante que baila con la escoba puede botarla en el momento que desee, en ese instante, todos los participantes deben cambiar de pareja, el que no consiga cogerá la escoba y así prosigue el juego hasta cuando se cumpla el tiempo establecido.

Las personas que al momento que termine la música tiene en su poder la escoba debe dar una prenda, para recuperarla cumplirá una penitencia impuesta por el grupo.



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ GRUESA

### Los Ensacados

Lugar: Patio

Material necesario: costales

Organización: Individual

Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz por medio de los saltos.

#### Desarrollo del juego

Este juego no puede faltar en el día de la familia organizado por la escuela, o en los concursos del barrio, y en especial en un día de sol.

La maestra/o dirige el juego.

Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan.

Gana quien llegue primero a la meta señalada.

Variante: Se puede también hacer por equipos, los cuales se van pasando la posta para que todos participen, el equipo que complete primero el recorrido gana.



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ FINA

### Las Bolas

**LUGAR:** Patio  
**MATERIAL NECESARIO:** Bolas o canicas  
**ORGANIZACIÓN:** Individual  
**OBJETIVO:** Estimular los movimientos finos de los dedos.

#### DESARROLLO DEL JUEGO

Existen varios juegos con las bolas como son "la bomba" y "el tingue". **LA BOMBA:** Consiste en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que es más grande y muy especial para el jugador. **LOS PEPOS o TINGUE:** Se lo realiza entre dos personas, cada una de las cuales tiene que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.

Las bolas son de cristal transparente y con ciertos colores en el interior, que a la vez son el premio al ganador del juego.



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ GRUESA

### Las Cogidas

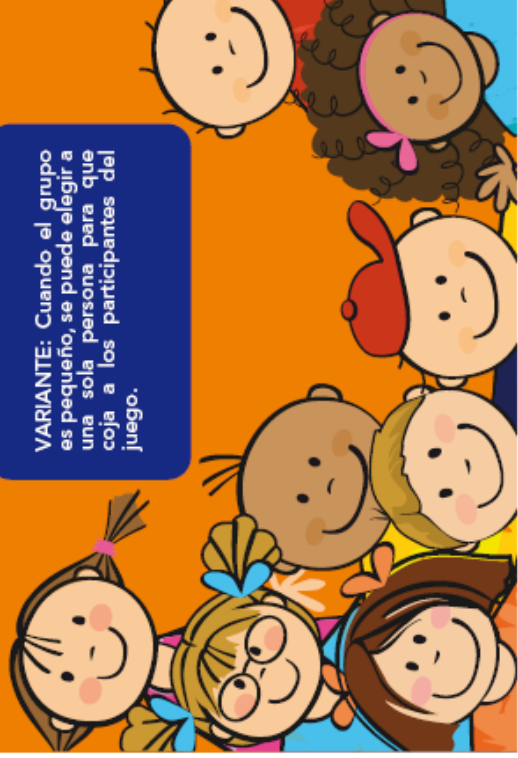
**LUGAR:** Patio  
**MATERIAL NECESARIO:** ninguno  
**ORGANIZACIÓN:** Grupo grande  
**OBJETIVO:** Potenciar el control motor.

#### DESARROLLO DEL JUEGO

Se dividen en subgrupos de igual número; el subgrupo A a la señal convenida tratará coger a todos los del subgrupo B; dentro del lugar se ubicarán uno o dos sitios que servirán como casa o sitio de descanso en el que no podrán permanecer más de 10 segundos. Los jugadores cogidos son ubicados en un lugar denominado cárcel y pueden ser rescatados cuando son topados por sus compañeros. El equipo A si atrapa o coge a todos los del B en el tiempo fijado o viceversa.

El juego continuará mientras dure el interés de los niños. Se consideran atrapados todos los que no salen a tiempo de la casa o salen del campo de juego.

**VARIANTE:** Cuando el grupo es pequeño, se puede elegir a una sola persona para que coja a los participantes del juego.



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ FINA

### La Perinola

Lugar: Patio o aula  
Material necesario: Perinola, objetos varios  
Organización: Individual  
Objetivo: Estimular la pinza digital.

#### DESARROLLO DEL JUEGO

La perinola es una especie de trompo, confeccionada con tagua o madera, la que se hace bailar con la mano, sobre una mesa o piso. Se jugaba por lo general en horas de la noche con un gran número de personas en las casas y con gran asistencia de personas alrededor de las mesas. "Todo el mundo hablaba y gritaban mientras bailaba la perinola, otros vendían y compraban las tortas, era un ir y venir de personas."

Varios niños bajo un orden determinado harán bailar la perinola; pueden apostar algo, por ejemplo, tapa coronas, botones, objetos varios, al tiempo que gira la perinola.  
Los jugadores retiran los objetos, según marque la perinola.

D = Deje  
T = Todo  
S = Saque  
P = Ponga



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ FINA

### Los Trompos

Lugar: Patio  
MATERIAL NECESARIO: Trompo, piola  
ORGANIZACIÓN: Individual  
OBJETIVO: Potenciar la precisión de las extremidades superiores.

#### DESARROLLO DEL JUEGO

El trompo se puede jugar en tres modalidades:

1. A la señal del profesor o de un compañero, envuelven el trompo y lo hacen bailar en el piso. Gana el competidor cuyo trompo se mantiene bailando más tiempo.

2. Organizar subgrupos de cinco estudiantes y trazar una circunferencia por cada subgrupo; en el centro de éstas, se coloca un objeto.

-Ordenadamente, cada estudiante con su trompo, trata sacar el objeto de la circunferencia; si lo hace, el trompo debe seguir bailando.

-Gana quien saca el objeto con apego a la regla establecida.

3. Los mismos subgrupos trazan una circunferencia resaltando el centro, a una señal pican con sus trompos tratando pegar en el

centro; quien está más alejado de éste, debe dejar el trompo en el suelo para que el resto trate de arriarlo al interior de la circunferencia con sus trompos bailando, a los que se coge en la mano para golpear al del suelo.

Aquel q no hace bailar al trompo y no ha topado al del suelo, pondrá el trompo en el piso, reemplazando al anterior.



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

➤ Portada.....	I
➤ Certificación.....	II
➤ Autoría.....	III
➤ Carta de Autorización.....	IV
➤ Agradecimiento.....	V
➤ Dedicatoria.....	VI
➤ Esquema de Contenidos.....	VII
➤ Título.....	1
a. Resumen y Summary).....	2
b. Introducción.....	4
c. Revisión de Literatura.....	7
d. Metodología.....	61
e. Resultados.....	64
f. Discusión .....	100
g. Conclusiones.....	102
h. Recomendaciones.....	103
i. Bibliografía.....	104
j. Anexos.....	106