



## UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

“LAS ACTIVIDADES LUDOPEDAGÓGICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL 2 DE LA ESCUELA “SIMÓN BOLÍVAR” DEL CANTÓN CELICA, PROVINCIA DE LOJA, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013-2014”, LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

Tesis de Grado previa a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación. Mención: Psicología Infantil v Educación Parvularia.

### AUTORA

VERÓNICA DEL ROCÍO RAMÍREZ SEPA

### DIRECTORA

Dra. CARMEN ALICIA AGUIRRE VILLACÍS, Mg Sc.

LOJA – ECUADOR

2014

## CERTIFICACIÓN

Dra. Carmen Alicia Aguirre Villacís, Mg.Sc.

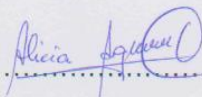
**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.**

### CERTIFICO:

Haber asesorado y revisado prolijamente, durante todo su desarrollo, la tesis titulada **“LAS ACTIVIDADES LUDOPEDAGÓGICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL II DE LA ESCUELA “SIMÓN BOLÍVAR” DEL CANTÓN CÉLICA, PROVINCIA DE LOJA, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS”**, de la autoría de Verónica del Rocío Ramírez Sepa, previo a obtener el grado de Licenciada en **Psicología Infantil y Educación Parvularia.**

Por lo tanto, autorizo proseguir los trámites legales pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, Diciembre del 2014.



Dra. Carmen Alicia Aguirre Villacís, Mg.Sc.

**DIRECTORA**

## AUTORÍA

Yo, Verónica del Rocío Ramírez Sepa, declaro ser autora del presente trabajo 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: Verónica del Rocío Ramírez Sepa

Firma: ..........

Cédula: 0603427402

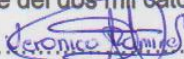
Fecha: Diciembre del 2014.

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

Yo Verónica del Rocío Ramírez Sepa, declaro ser autora de la tesis titulada **"LAS ACTIVIDADES LUDOPEDAGÓGICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL II DE LA ESCUELA "SIMÓN BOLÍVAR" DEL CANTÓN CÉLICA, PROVINCIA DE LOJA, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013-2014, LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**, como requisito para optar al título de Licenciada en Psicología Infantil y Educación Parvularia, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios puedan 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 19 días del mes de Diciembre del dos mil catorce, firma el autor.

**Firma:** ...  .....

**Autora:** Verónica del Rocío Ramírez Sepa

**Cédula:** 0603427402

**Dirección:** Célica (Barrio Unión Calles Eloy Alfaro y José Cero y Caicedo)

**Correo electrónico:** rveroniadelrocio@yahoo.com

**Teléfono:** 2657684 Celular: 0992322921

**Director de Tesis:** Dra. Carmen Alicia Aguirre Villacís, Mg Sc.

**Tribunal de Grado:**

Lic. Luis Valverde Jumbo Mg. Sc. **(Presidente)**

Dra. María Lorena Muñoz Mg. Sc. **(Vocal)**

Lic. Vicente Ruiz Ordoñez Mg. Sc. **(Vocal)**

## **AGRADECIMIENTO**

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, a los Directivos de la Modalidad de Estudios a Distancia, al Personal Docente de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, quienes de forma armoniosa imparten sus conocimientos en beneficio de la sociedad

Un agradecimiento muy especial a la Mg Sc. Carmen Alicia Aguirre Villacís que como Directora de Tesis, me brindó de forma desinteresada su asesoramiento constante en el presente trabajo que he podido finalizar.

Mi gratitud también para las autoridades y maestras de la escuela “Simón Bolívar”, del Cantón Céllica por su colaboración para el desarrollo de este trabajo investigativo.

**La Autora**

## **DEDICATORIA**

Con los más fervientes deseos quiero dedicar este trabajo primeramente a Dios por que ha sido fuente de apoyo en mis momentos de angustia, esmero, dedicación en momentos de alegría y tristeza.

A mis padres, a mis hermanos, por ser las personas que tanto quiero y que siempre están a mi lado, que con paciencia, supieron darme su Apoyo incondicional.

**Verónica del Rocío**

## ESQUEMA DE CONTENIDOS

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

## **a. TÍTULO**

LAS ACTIVIDADES LUDOPEDAGÓGICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL 2 DE LA ESCUELA “SIMÓN BOLÍVAR” DEL CANTÓN CELICA, PROVINCIA DE LOJA, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.



## **b. RESUMEN**

La investigación planteada es **“LAS ACTIVIDADES LUDOPEDAGÓGICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL II DE LA ESCUELA “SIMÓN BOLÍVAR” DEL CANTÓN CÉLICA, PROVINCIA DE LOJA, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013-2014, LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS”**, el objetivo general es dar a conocer la importancia de las Actividades Ludopedagógicas en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Nivel Inicial 2 de la escuela “Simón Bolívar” del cantón Céllica, provincia de Loja, durante el periodo lectivo 2013-2014.

Los métodos utilizados en la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: el Científico, Inductivo-Deductivo, Descriptivo, Analítico- Sintético, Modelo Estadístico. Se aplicaron dos instrumentos, la encuesta a las maestras que es para valorar la Ludopedagogía a través de las actividades lúdicas, con diversos juegos, con el fin de trabajar la motricidad fina y gruesa en la planificación diaria de las mismas y la prueba a los niños del nivel inicial 2, el propósito del Test fue determinar la conducta motriz, desde las reacciones posturales y movimientos generales del cuerpo hasta la más fina coordinación y control de los músculos faciales.

Los resultados de la encuesta aplicadas a las maestras manifestaron, en un 100% realizan actividades pedagógicas relacionadas con los juegos, que dan a los niños las herramientas necesarias para que jugando aprendan, que toda actividad que realizan está basada en juegos y que se evalúa con juegos el proceso, y el 67% manifiesta que siempre y casi siempre valora al juego como su aliado para llevar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, con ello demuestran que conocen de la teoría y de la didáctica de los juegos.

Los resultados del test a los niños que se les aplico el test, nos dan la pauta para concluir manifestando que en la coordinación el 100% de los niños en las pregunta de coordinación de menor cumplen las actividades sin ningún obstáculo y en el tiempo establecido, el 96% de los niños cumplen en las preguntas que tiene mayor dificultad de igual forma el 81% cumple bien en las preguntas; y en cuanto a lenguaje; el 100% de los niños no tienen dificultades de lenguaje en las preguntas supieron reconocer, señalar diferenciar muy bien sin dificultades, el 81% de los niños respondieron muy bien en las preguntas de nombrar y señalar.

## SUMMARY

The research raised is "THE LUDOPEDAGÓGICAS ACTIVITIES AND THEIR IMPACT ON DEVELOPMENT PSYCHOMOTOR CHILDREN OF INITIAL LEVEL II SCHOOL" SIMON BOLIVAR "THE Celica Canton, province of Loja, in the school year 2013-2014, ALTERNATIVE GUIDELINES" the general objective is to give knowing the importance of the Ludopedagógicas activities in the Psychomotor Development of the children of the Initial Level 2 school "Simón Bolívar" Celica canton Loja province, during the 2013-2014 period.

The methods used in the preparation of this research work were: the Scientific, Inductive-Deductive, descriptive, analytic Synthetic, Statistical Model. Two instruments were applied to the survey teachers which is to assess the Ludopedagogía through playful activities with various games, to work fine and gross motor skills in daily planning goals, and testing the children of the initial level 2, the purpose of test to determine the driving behavior, from postural reactions and general body movements to the finest coordination and control of the facial muscles.

The results of the survey applied to the teachers said, 100% realize learning activities related to games that give children the necessary conditions for playing learn that any activity performed is based on games and evaluates tools sets the process, and 67% said they always and almost always valued the game as his ally to bring the learning process of children, thus demonstrating that know the theory and didactics of games.

The test results to children that they apply the test, give us the pattern to conclude by saying that in coordinating 100% of the children in question comply lower coordination activities without hindrance and on time, 96% of children meet in the most difficult questions that have likewise 81% performs well in questions; and in language; 100% of children have no language difficulties in the questions they learned to recognize, identify differentiate very well without difficulty, 81% of children responded very well to the questions of naming and pointing.

### **c. INTRODUCCIÓN**

La presente investigación titulada en **LAS ACTIVIDADES LUDOPEDAGÓGICAS INCIDEN EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL 2 DE LA ESCUELA “SIMÓN BOLÍVAR” DEL CANTÓN CELICA, PROVINCIA DE LOJA, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013-2014.**

La ludopedagogía es tan importante porque permite conocer a la otra persona, hacer la relación más cercana y vincularse a la otra persona de una forma que no podrías hacer de otro modo. En el juego pocas veces hay medias tintas, la implicación es total, en primera persona y sintiendo el juego no solo como un medio sino también como un fin en sí mismo. El juego nos ha permitido crear e imaginar contextos que de otra forma no sería posible.

El juego permite así un terreno fantástico de vivencia, paralelo, gratificante, de creación, desde el que cambiar la realidad. Con él se conocen los muy diversos aspectos de nuestra vida y de esa forma, con el conocimiento, se hace viable cambiarlos.

Por ello la educación es la herramienta fundamental para la formación de un ser humano capaz de vivenciar valores como la libertad, la justicia el amor por la vida, la innovación, la tolerancia, dentro de la sociedad globalizada en constante cambio, estos cambios que experimenta la sociedad actual afectan inevitablemente a la escuela y por ende al niño, la ludo pertenece al juego y se basa en tres dimensiones que son el ejercicio recreativo con reglas.

El niño y la niña, a través del juego fortalece el contacto con su familia, sus compañeros, su entorno físico y social, desarrolla habilidades y amplía los lazos sociales, y en general la capacidad intelectual, entendida como adaptación al entorno, va representando y recreando las normas, valores, comportamientos y actitudes que lo preparan para asumir la vida adulta. El juego es un insumo básico en la construcción y fortalecimiento de los vínculos afectivos, por ello debemos tomar en cuenta que las actividades lúdicas son un medio significativo para vincularse y favorecer el aprendizaje de niños y niñas con diferentes niveles de comprensión y con necesidades de mejorar sus lazos de integración, la lúdica favorece a la motricidad mejorando la participación dentro y fuera del contexto educativo por lo que se pretende con esta estrategia es que los niños aprendan de forma armónica con juegos.

La psicomotricidad tiene gran importancia en los primeros años de vida de los niños, aun así en las instituciones educativas no se trabaja ni se le da la importancia que se le debería dar porque la psicomotricidad sirve tanto como para que el niño mejore en los aprendizajes como para que evolucione en su personalidad, ayuda al niño a ser más autónomo, equilibrado y feliz, desde tiempos remotos se ha utilizado el juego para tratar el retraso motor de los niños, hoy en día es mucho más importante el juego para crear un ser humano más activo, porque sedentarismo en el aula es muy alto y eso ha incrementado enfermedades cardiovasculares y diabetes en niños y

adolescentes que se atribuye al sobrepeso y obesidad en las edades tempranas, por ello que importante es la psicomotricidad.

Los objetivos específicos se plantearon así: Determinar la utilización de las Actividades Ludopedagógicas para el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas, del Nivel Inicial 2 de la escuela “Simón Bolívar” del cantón Céllica, provincia de Loja, durante el periodo lectivo 2013-2014; Evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Nivel Inicial 2 de la escuela “Simón Bolívar” del cantón Céllica, provincia de Loja durante el periodo lectivo 2013-2014; y, Proponer estrategias metodológicas, “dinámicas” en las actividades ludopedagógicas que ayuden al Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Nivel Inicial 2 de la escuela “ Simón Bolívar “ del cantón Celica, provincia de Loja durante el periodo lectivo 2013- 2014.

La metodología utilizada en la investigación estuvo apoyada por los métodos científico que es el proceso que lleva a explicar los fenómenos físico que pasan en el mundo; así mismo se utilizó el método deductivo -inductivo con la finalidad de organizar el contenido para aceptarlos como datos valederos; el modelo estadístico que fue la base para procesar la información recolectada en la investigación de campo y que nos permitan llegar a conclusiones y recomendaciones.

En marco teórico se estructuró en dos capítulos; el CAPÍTULO I donde está todo el sustento teórico de lo que es las actividades LUDOPEDAGOGICAS, en el CAPÍTULO II el sustento teórico del Desarrollo Psicomotriz; también consta la METODOLOGÍA y las TÉCNICAS

que sirvieron como guías a la investigación, de igual forma está todo un análisis de la INVESTIGACIÓN DE CAMPO que permitió llegar a las CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES, y como parte concluyente del trabajo está la BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **CAPÍTULO I**

#### **LAS ACTIVIDADES LUDOPEDAGÓGICAS**

##### **GENERALIDADES**

Las actividades lúdicas forman parte del juego propiamente dicho, y en épocas remotas, el juego estuvo en relación directa con el transcurso de la historia, ya que en la comunidad primitiva eran utilizadas de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños, niñas y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. El juego se inició como una expresión natural del ser humano, es decir, es una necesidad vital mediante el cual se puede expresar alegría, soñar, ocupar su tiempo en algo diferente. De esta forma los niños y niñas lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

La coordinación viso-motriz nace de la psicomotricidad la cual es un área que debe tratarse desde edades tempranas para corregir problemas motrices y mentales; de allí nace la importancia del estudio de la psicomotricidad dentro del sistema educativo, siendo ésta un área indispensable para el desarrollo de habilidades motrices generando enseñanzas y experiencias esenciales para la vida. Partiendo del eje de desarrollo de expresión y comunicación creativa, y a su vez

desprendiéndose del bloque de la expresión corporal. La coordinación viso motriz estudia la evolución del movimiento del niño (a), son las maneras naturales de desplazamiento, tomando como eje al cuerpo en relación al mundo, es decir, son movimientos línea y ontogenéticos, que lleva a cumplir movimientos automáticos como sentarse, gatear, raptar, ponerse de pie, caminar, saltar. La coordinación viso motriz permite el desarrollo motor del niño, partiendo de la evolución del movimiento y con el tiempo, trabajo y proceso, llegar a un dominio de la misma para una autonomía motriz corporal.

## **PEDAGOGÍA DE LA CREATIVIDAD Y DE LA LÚDICA**

“Para comprender cómo funciona el juego ligado al desarrollo y al aprendizaje, conviene entender la génesis del juego como experiencia cultural, para esto se toman los aportes de Carlos Alberto Jiménez, quien plantea en lo cual el concepto de objeto transicional de Winnicott resulta fundamental”. Winnicott, Donald Woods (1982 (2ª edición)). *Realidad y juego*. Barcelona: Editorial Gedisa

Es necesario recordar que el bebé utiliza este tipo de objetos (frazadas, objetos blandos, juguetes) para liberarse de todas las tensiones y conflictos originados por las ausencias breves del contacto de unidad (bebé-madre) antes del período del destete. El juego del niño con objetos para suplir demandas y conocerlos es una actividad ligada a la vida cotidiana, en la que el juego actúa como mediador del proceso psíquico (interioridad) y del proceso de socialización externa (demandas institucionales, instintivas y



culturales). En cuanto al primero, el niño liga su acción lúdica a situaciones imaginarias para poder suplir todas aquellas demandas (biológicas, psíquicas, sociales) producto de su dependencia. En consecuencia, podríamos afirmar, retomando a Vigotsky, que: “Para resolver esta tensión, el niño en edad pre-escolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego.

La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño; éste no está presente en la conciencia de los niños pequeños y es totalmente ajeno a los animales. En los niños, a partir de los dos años, se producen, en los juegos cotidianos o protagonizados, los mayores logros en un sentido básico de la acción lúdica y del aprendizaje de las reglas de la cultura (la moralidad, entre otras). Estas situaciones imaginarias que construye el niño desde pequeño no son necesariamente, como se ha creído, acciones simbólicas, pues, según Vigotsky, existe el peligro de asociar al juego con una actividad semejante al álgebra; podríamos preguntarnos: ¿Qué significado tiene el juego del niño en una situación imaginaria?, para lo cual podríamos argumentar que el juego que comporta una situación imaginaria es, de hecho, un juego provisto de reglas, en el que los niños, al final del período pre-escolar y a lo largo de algunos años, construye y se apropia de las reglas de la cultura, es decir, el niño imagina ser maestro y, en consecuencia, está obligado a observar e imitar las reglas de la conducta de un maestro. En los juegos cotidianos, los niños, por primera vez, descubren

el mundo de los conflictos y de las relaciones que existen entre los adultos, sus derechos, sus deberes; de esta forma, el niño al imitar a los adultos, después de haber adquirido su autoconciencia, pueden situarse en la realidad del otro para poder hacer predicciones de sus comportamientos sociales y poder obrar en tal sentido. Además de los anteriores logros, los juegos de rol o protagonizados son básicos para el desarrollo de la fantasía, de la imaginación y, en consecuencia, de la creatividad humana.

Valeria Mujina (102) señala al respecto: “El niño aprende a sustituir unos objetos por otros, a interpretar distintos papeles, lo que servirá de soporte al desarrollo de la imaginación. A esta edad (pre-escolar), crean con su imaginación los objetos, sus actuaciones con ellos y las nuevas situaciones. Surge entonces el juego interiorizado. Con respecto a los ambientes facilitadores de estos juegos, es oportuno explicitar que cuanto más experiencias de este tipo y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus juegos. Mujina (103) considera que: “Con el aumento de la variedad de los argumentos, se incrementa también la duración de los juegos. Los juegos de los niños de tres a cuatro años duran diez o quince minutos; los juegos de los niños de cuatro a cinco duran cuarenta-cincuenta minutos y los de seis a siete, horas y hasta días”.

## **CONCEPTO DE LUDO**

Lúdica.- Proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano.

La lúdica no es equivalente a aprendizaje experiencial, es una herramienta de esta extraordinaria metodología para el aprendizaje.

“Definición.-La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La Lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre

otros. La lúdica como proceso ligado al desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos, una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la danza, el sentido del humor, la escritura y el arte. También otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto. Lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, dichas prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos. La mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego. Para entender la Lúdica y el juego, es necesario, apartarnos de las teorías conductistas - positivistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico sólo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable. Por otra parte, también debemos comprender las teorías del psicoanálisis, que estudian al juego desde los problemas de la interioridad, del deseo, del inconsciente o desde su simbolismo.

Alrededor del concepto del juego existen muchas teorías. De su estudio se han ocupado Sicólogos, Pedagogos, Filósofos, Antropólogos, Sociólogos, Recreólogos, Historiadores, etc. Cada teórico ha abordado dicho concepto desde el dominio experiencial de las disciplinas. De igual forma, dicha

problemática, ha sido analizada desde un interés reduccionista, que hace que la comprensión de este concepto sea incorrecta.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales.” L. S. Vigotsky (1896 - 1934)

### **CONCEPTO DE PEDAGOGÍA.**

Para Francisco Larroyo, es un proceso por obra del cual las nuevas generaciones se apropian y transmiten a otras en forma de normas, códigos y hábitos, para los bienes culturales de una comunidad. Esta transmisión puede o no ser intencional, por lo que adopta diversas modalidades, que para el campo pedagógico son necesarias distinguir: La educación formal, no formal e informal.

Definición.- Pedagogía es el arte de transmitir experiencias, conocimientos, valores, con los recursos que tenemos a nuestro alcance, como son: experiencia, materiales, la misma naturaleza, los laboratorios, los avances tecnológicos, la escuela, el arte, el lenguaje hablado, escrito y corporal. (Jaime Rodríguez Mendoza).

Pedagogía.- Campo del saber que tiene como objeto principal el conocimiento; para esta propuesta en el sentido de conocer las condiciones de la realidad subjetiva y objetiva, considerando como actor clave al sujeto (individual y colectivo) que conoce, en el inter-juego de aprender para transformar.

Proponemos conocer desde la integralidad del ser humano: razón, emoción, afectividad, cuerpo, espiritualidad. Sostenemos que la acción de jugar, es maravillosamente eficaz, en la tarea de poner en funcionamiento las capacidades para que muchas de estas dimensiones interactúen y se potencien. Escuela de Ludopedagogía Zaragoza España (2013)

### **CONCEPTO DE LUROPEDAGOGICAS.-**

Ángel Martorell, en su artículo de la revista Educa Educadora manifiesta que la ludopedagogía o pedagogía lúdica (del juego) es uno de los factores y elementos importantes en el desarrollo del niño, esta práctica le permite incrementar su creatividad e imaginación, capacidad de decisión y resolución de conflictos, al igual que el trabajo colectivo, por un bien común.

La pedagogía lúdica tiene distintas formas de ser utilizada y orientada hacia la construcción del ser humano, entre otras están el desarrollo de actividades físicas, tales como juegos tradicionales y el desarrollo cognitivo por medio de actividades intelectuales, cuya herramienta es el juego (rompecabezas, juegos de estrategia y juegos de rol).

La pedagogía de la expresión implica aprender con alegría y espontaneidad para crear en sucesivos ensayos, en una tónica de juego, donde cada uno se afirma como sujeto y como protagonista de sus aprendizajes. A partir de la satisfacción de descubrir, experimentar y elaborar conclusiones, conceptos o nuevas vías de comprensión, se constituye la propedéutica del sujeto. Es importante la tonalidad lúdica, porque asocia intensamente al

imaginario, y éste es vía de aprendizaje de nuevos conocimientos. En ésta pedagogía los factores esenciales son el impulso lúdico, expresión, creatividad y articulación conceptual.

El juego es una herramienta poderosa y sumamente enriquecedora para el desarrollo del niño, en el proceso se estimulan muchas dimensiones del ser humano con la finalidad de que cada niño aprenda conocimientos, valores, que aumente su creatividad e imaginación, entre otros.

La Ludopedagogía es una **metodología** educativa, de intervención e incidencia socio-política y comunitaria, innovadora. Transcurre en su implementación práctica por tres momentos esenciales, inspirados en la Concepción Metodológica Dialéctica de la Educación Popular, que se intercalan durante el proceso:

**Partir de la práctica:** Desde la vivencia lúdica, la acción promovida por los juegos y actividades.

**Teorizar sobre la realidad:** Vale decir, construir colectivamente conocimiento a partir de la reflexión de lo vivido individual y grupalmente en la práctica y trascender conceptualmente lo meramente anecdótico.

**Regresar a la práctica transformadoramente:** Equivale a decir que ponemos en práctica el conocimiento adquirido sobre la realidad para operar sobre ella y transformarla con nuestras acciones y actitudes.

Por lo tanto la metodología que implementamos es la de poner en práctica un amplio repertorio de actividades lúdicas; reflexionando conjuntamente sobre ellas, sus efectos y proyecciones.

Sucede que cierto tipo de acciones y actividades normalmente llamadas juegos, son valoradas como inocuos, inofensivos e intrascendentes a la hora de pensar y hacer el trabajo serio, sin embargo radica justamente en ese prejuicio social y cultural el enorme poder estratégico del dispositivo lúdico para transformar la realidad cotidiana. En tanto se presenta como simple e inofensivo, al punto que nos remite siempre a nuestra infancia y nos aleja y distrae de las preocupaciones y los compromisos, genera actitudes de baja resistencia, apertura emocional y predisposición a la comunicación abierta y franca.

Al mismo tiempo se desencadenan procesos personales y grupales de interacción, en los que se logra articular, desde la aceptación y respeto a la diversidad, capacidades y recursos en acciones concretas de modificación de las condiciones objetivas y subjetivas de la realidad.

Nos proponemos integrar esta metodología distinta, a las más usualmente utilizadas, en la promoción de la participación en los distintos ámbitos y temáticas del trabajo social, educativo, cultural y político, esto es, la Ludopedagogía.

**Lúdica.-** Una zona, un territorio, una parte del fenómeno humano de ser, sentir y hacer, donde es posible construir entre la realidad y la no realidad



otro tiempo-espacio donde hay lugar para que lo imposible se haga posible; ciertamente una zona de transición desde la que poder mirar y re-inventar la realidad, dándole otros sentidos y significados; un terreno de juego.

**Actividad Lúdica.-** Es cuando el niño realiza una acción y presupone otra, es decir una acción que tiene un carácter simbólico, que implica actitud y aprendizaje.

**Aptitud.-** Capacidad natural y/o adquirida para desarrollar determinadas tareas intelectuales y manuales.

**Aprendizaje.-** Proceso de adquisición cognoscitiva que explica en parte el enriquecimiento y transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos.

“El juego es un factor importante para el desarrollo infantil que suele surgir en los niños de manera espontánea, natural, sin aprendizaje previo. Existe una fuerte conexión entre el juego y la comprensión que tienen sobre su mundo. Pero a pesar de todo, muy pocos educadores conceden al juego el verdadero lugar que le corresponde como uno de los medios más eficaces para el aprendizaje. Con el juego, el niño transforma, gracias a su imaginación, la realidad pero no para evadirse de ella, sino para acercarse y penetrar en el mundo que le rodea enfoque ludopedagógicas el concepto del desarrollo a escala humana “tal desarrollo se concentra y sustenta en la satisfacción de las necesidades humanas fundamentales, en la generación

de niveles crecientes de auto-dependencia y en la articulación orgánica de los seres humanos con la naturaleza y la tecnología, de los procesos globales con los comportamientos locales, de lo personal con lo social, de la planificación con la autonomía y de la sociedad civil con el Estado.” Max Neff M. Desarrollo a escala humana, Ed. Nordan, Uruguay (1993)

La Ludopedagogía es una metodología educativa, de intervención e incidencia socio-política y comunitaria, innovadora.

Transcurre en su implementación práctica por tres momentos esenciales, inspirados en la Concepción Metodológica Dialéctica de la Educación Popular, que se intercalan e inspirarán durante el proceso:

Partir de la práctica que para el caso no es otra cosa que la vivencia lúdica, la acción promovida por los juegos y actividades.

Teorizar sobre la realidad (vale decir, construir colectivamente conocimiento a partir de reflexionar lo vivido individual y grupalmente en la práctica y trascender conceptualmente lo meramente anecdótico).

Regresar a la práctica transformadoramente (equivale a decir que ponemos en práctica el conocimiento adquirido sobre la realidad para operar sobre ella y transformarla con nuestras acciones y actitudes).

Por lo tanto la metodología que implementamos es la de poner en práctica un amplio repertorio de actividades lúdicas; reflexionando conjuntamente sobre ellas, sus efectos y proyecciones.

Sucede que cierto tipo de acciones y actividades normalmente llamadas juegos, son valoradas como inocuos, inofensivos e intrascendentes a la hora de pensar y hacer el trabajo serio, sin embargo radica justamente en ese prejuicio social y cultural el enorme poder estratégico del dispositivo lúdico para transformar la realidad cotidiana.

En tanto se presenta como simple e inofensivo, al punto que nos remite siempre a nuestra infancia y nos aleja y distrae de las preocupaciones y los compromisos, genera actitudes de baja resistencia, apertura emocional y predisposición a la comunicación abierta y franca.

Al mismo tiempo se desencadenan procesos personales y grupales de interacción, en los que se logra articular, desde la aceptación y respeto a la diversidad, capacidades y recursos en acciones concretas de modificación de las condiciones objetivas y subjetivas de la realidad.

“Nos propone integrar esta metodología distinta, a las más usualmente utilizadas, en la promoción de la participación en los distintos ámbitos y temáticas del trabajo social, cultural y político, esto es, la Ludopedagogía.”

Wilmer Rickly Olga Ara del Amo 2011.

## **FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA Y PEDAGÓGICA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.**

**Pedagogía Lúdica.-** Valora la acción pedagógica ejercida sobre la promoción de relaciones dinámicas entre los sujetos que integran la situación de enseñanza-aprendizaje y que dan sentido y significado a todas

las variables que intervienen en el acto educativo: contenidos, metodologías, recursos, espacio y tiempo son, en suma, mediadores en el proceso de aprendizaje. En el cual, los sujetos -educadores y educandos- crecen en la interacción comunicativa y en las experiencias realizadas.

El permanente juego de apelación respuesta, implicación, libertad, individualidad, sociabilidad, entusiasmo, dificultad, constituyen situación que permite aprendizajes significativos. Las importantes contribuciones de la psicología contemporánea a las teorías cognitivas del juego nutren, también, el marco teórico de la Pedagogía Lúdica.

Jean Piaget “estudió el comportamiento natural y lo relacionó con las formas espontáneas de construcción de estructuras de conocimiento, interpretando y explicando el origen del juego. La acción lúdica del niño supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar, significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse el intercambio y los procesos interactivos entre los jugadores .Los orígenes del intelecto según Piaget, p. 23, 1970, Ed. Fontanella

El proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas en la educación infantil debe dirigirse de manera que las diferentes etapas por las que transita la formación infantil, se manifiesta en como cambios cualitativamente superiores en la personalidad del niño. Sin embargo, a pesar de los propósitos de la asignatura analizados anteriormente, aún hoy en las clases,

se puede observar que no se ha logrado que los niños, erradiquen esquemas y estereotipos en la representación del espacio y de la figura humana. Esto se ha podido constatar en algunos trabajos investigativos anteriores en los que se ha estudiado este problema. (Véase Chacón, N. R 1973). La autora de esta tesis considera que esta problemática está ligada a la forma en que durante estos años se le ha venido dando tratamiento metodológico a la asignatura Educación Plástica, lo cual es un problema de su didáctica, porque la dirección del proceso ha respondido más al trabajo con las técnicas plásticas y los ejercicios específicos, que a concebirla en función de un resultado creativo. Partir de la práctica (que para el caso no es otra cosa que la vivencia lúdica, la acción promovida por los juegos y actividades).

Partiendo de la teoría del psicólogo Jean Piaget, que señala distintas etapas del desarrollo intelectual, postula que la capacidad intelectual es cualitativamente distinta en las diferentes edades, y que el niño necesita de la interacción con el medio para adquirir competencia intelectual. Esta teoría ha tenido una influencia esencial en la psicología de la educación y en la pedagogía, afectando al diseño de los ambientes y los planes educativos, y al desarrollo de programas adecuados para la enseñanza de las matemáticas y de las ciencias.

Si se analiza esta teoría desde el punto de vista viso-motora, toma cambios drásticos desde los 2 años de edad, en esta etapa los niños y niñas pasan

de los movimientos descoordinados a la coordinación motora del adulto a través de una serie de pautas de desarrollo complejas.

Después de adquirir las capacidades motoras básicas, el niño aprende a integrar sus movimientos con otras capacidades perceptivas, especialmente la espacial. Ello es crucial para lograr la coordinación ojo/mano y ojo-cuerpo, así como para lograr el alto nivel de destreza que muchas actividades requieren.

Las actividades lúdicas constituyen la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de normas de convivencia social, tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora.

Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida a nivel social, psicológico, emocional, físico, biológico, motor, cognitivo, logrando como meta ser un individuo bio-psicosocial equilibrado y feliz.

### **DEFINICIONES DE ALGUNOS AUTORES SOBRE LA LUDOPEDAGOGÍA**

Carlos Alberto Jiménez V. Describe: "las Actividades lúdicas como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso propio del desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica.

Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianeidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana."

Las actividades lúdicas son técnicas participativas de la enseñanza orientado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así el respeto y disciplina; es decir, no sólo proporciona conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye como motivador de las asignaturas, facilitando el trabajo del docente permitiendo que los estudiantes tomen las decisiones correctas para solucionar diversos problemas.

Ernesto Yturalde Tagle, investigador, conferencista y precursor como facilitador de procesos de Aprendizajes Significativos utilizando actividades lúdicas, comenta: "Es impresionante lo amplio del concepto de actividades lúdicas, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a las actividades lúdicas y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a las actividades lúdicas en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que las actividades lúdicas trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las

manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Las actividades lúdico crean ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer."

La actividad lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, ya que es parte del ser humano. Las actividades lúdicas trata de cubrir la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresar emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

"Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que las actividades lúdicas tienen en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido."

Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivas si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje,



conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

Las actividades lúdicas son acciones naturales que desarrollan integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado de carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos a través del juego.

Las actividades lúdicas fomentan el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, fomentando valores, puede orientarse a la adquisición de conocimientos, a través de las actividades lúdicas donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

### **ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario.

Se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social.

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

La actividad lúdica, es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

**Principios didácticos:** Si nos referimos a la lúdica, como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza de Stocker, K. (1984). Estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje.

**1. Carácter científico.** Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.

**2. Sistematización.** Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, los integre como parte de un todo.

**3. Relación entre la teoría y la práctica.** Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas.

**4. Relación entre lo concreto y lo abstracto.** Para este principio los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción o la retroalimentación.

**5. Independencia cognitiva.** El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los alumnos.

**6. Comprensión o asequibilidad.** La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno.

**7. De lo individual y lo grupal.** El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.

**8. De solidez de los conocimientos.** Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido. Es importante señalar que el docente debe tener preparación pedagógica para hacer una buena selección de los métodos y medios de enseñanza adecuados, que permitan la correcta dirección de la actividad cognitiva del alumno hasta la asimilación y consolidación de los conocimientos

**Metodologías Lúdicas.-** La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.

Además según otros autores se considera que el Juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque

libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo, que en la vida corriente.

Para evitar que las actividades sean tediosas es necesaria la implementación de estrategias lúdicas. La lúdica puede contribuir para desarrollar el potencial de los alumnos, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. La propuesta se basa en la lúdica como manifestación de energía por parte del alumno, a través de diversas actividades.

Sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede utilizar en todos los niveles o semestres, en enseñanza formal e informal. Esta metodología no debe confundirse con presentación de juegos o como intervalo entre una actividad y otra.

Es una estrategia de trabajo compleja, centrada en el alumno, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes.

Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite

experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno.

Definimos la clase lúdica como un espacio destinado para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse del conocimiento. El salón es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa.

Es fácil la comprensión de un contenido cuando el alumno está en contacto con el mundo que lo rodea de una manera atractiva y divertida.

En el juego representa lo esencial del crecimiento y desarrollo de las personas. Los ambientes lúdicos fueron concebidos originalmente como sitios con elementos físicos-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, que caracterizan el lugar o salón, diseñados de modo que el aprendizaje se desarrolle con un mínimo de tensión y un máximo de eficacia.

La clase lúdica se propone como ambiente de aprendizaje y cambio, se profundiza la teoría y se relaciona con la práctica, para llegar a una reflexión profunda, pues está cargada de significados. Se relaciona con la necesidad

que tiene el alumno de sorpresa, de contemplación, de incertidumbre, de distracción, etc., y se caracteriza por la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, los que afloran de manera espontánea en una clase lúdica. Se logra, que el alumno tenga diversas perspectivas del mundo y se integre a los espacios sociales que se le presentan.

La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano.

La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica.

La lúdica es inherente al ser humano en todas las etapas de su vida y ayuda a la adquisición de conocimientos, que se redefinen como la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio, por la interacción con el pensamiento colectivo.

El proceso educativo se individualiza, en el sentido de permitir a cada estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus compañeros, aprendiendo más y con motivación, lo que aumenta su



autoestima y contribuye en el logro de habilidades cognitivas y sociales más efectivas.

La preparación sistemática de los maestros de la escuela tomada como muestra, resulta un aspecto de importancia relevante para el empleo consecuente de la Metodología Lúdico-Creativa, la que se desarrolló a través de diferentes áreas de integración como son los talleres, que constituyen el punto inicial para comprender la necesidad de dicha metodología.

El trabajo de mesa desarrollado con los docentes dirigido a su comprensión y puesta en práctica, los cursos de superación y entrenamiento, y el estudio de indicaciones de orden metodológico, permitieron asegurar una correcta preparación que repercutiera en el desarrollo de la creatividad de los niños para la Educación

## **CARACTERÍSTICAS**

Es libre

Produce placer.

Implica actividad.

Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.

Es algo innato.

Organiza las acciones de un modo propio y específico.

Ayuda a conocer la realidad.

Permite al niño afirmarse.

Favorece el proceso socializador.

Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.

En el juego el material no es indispensable.

Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

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

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

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

## **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL NIÑO**

Las actividades lúdicas contribuyen a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de niños y adolescentes, fundamentalmente en sus

relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos. Promueven el desarrollo cultural, moral, ético y potencia los valores educativos y socio-culturales.

Se logra incrementar actividades lúdicas como estrategia pedagógica que incide en la formación académica y la relación enseñanza - aprendizaje de los niños. Impulsan el trabajo en equipo, el respeto a la opinión de los otros, la apertura al otro, la crítica la autocrítica, la autodeterminación y el crecimiento personal de los niños/as.

Por supuesto también son aplicables a otras áreas del conocimiento. La lúdica hace referencia a todos aquellos espacios en que se produce disfrute, goce y felicidad, a las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la danza, el sentido del humor, la escritura y el arte.

Como se puede apreciar, el juego es una actividad lúdica inherente a las características del niño pre-escolar, quien a muy temprana edad manifiesta en todas sus relaciones interpersonales; el juego se constituye en el instrumento fundamental para el fortalecimiento de las diferentes capacidades infantiles, porque hace feliz a los niños, los invita a desarrollar su curiosidad, a descubrir, a crear y recrear situaciones reales y de su cotidianidad, estableciendo relaciones con su entorno y con las personas con quienes interactúa.

Apreciado Estudiante: Debido a la importancia que tiene el juego en la vida del niño, se hace necesario que el docente organice su trabajo en el aula en torno a experiencias lúdicas.

A continuación lo invito a realizar la siguiente lectura que ampliará su conocimiento sobre el juego infantil y la didáctica

Antes de precisar las características del juego en el nivel inicial es importante mencionar algunos de sus rasgos sobresalientes, sintetizando lo que los diversos autores han puntualizado.

Lo esencial del juego, tal vez sobre lo que menos se ha reflexionado, es la intencionalidad: sólo hay juego cuando los sujetos deciden convertirse en jugadores creando la situación de juego. Sin esta decisión libre y voluntaria el juego no existe. Este supone siempre riesgo, desafío, desconocimiento del resultado y de los avatares de su desarrollo, de allí la idea de incertidumbre.

La intención de los jugadores es jugar, y ésta es la única certeza del juego. Sin embargo, esta aventura abierta y desafiante posee siempre reglas "explícitas o implícitas, preexistentes o construidas durante el juego" (Brougere, citado en Caride, 1997).

Estas reglas o normas que construyen los participantes o que respetan cuando ya preexisten a ellos, permiten que el juego se desarrolle. Aun el juego solitario del bebé o el juego en paralelo propio de los niños de dos y tres años, tiene reglas por supuesto inconscientes para los propios sujetos

del juego, pero son estas normas en acción, implícitas, las que delimitan lo que es pertinente para ese juego.

El juego para los partícipes transcurre en un tiempo siempre presente, en el aquí y ahora. Los jugadores crean un mundo paralelo cada vez que juegan, "utilizando los elementos de la realidad al mismo tiempo que saben que juegan, que lo que hacen no es verdad, que pueden entrar y salir de ese universo de juego en la medida de sus deseos" (Brougere, citado en Acierte, 1997), transformando una acción real en algo lúdico.

Por último, el juego se relaciona con el placer o, como diría Piaget, con una búsqueda de placer. El juego permite la exteriorización de deseos, afectos y pensamientos.

Toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad para atreverse

## **MARCO LEGAL DE LA EDUCACIÓN**

### **LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ECUADOR 2008 SECCIÓN PRIMERA EDUCACIÓN.**

#### **TÍTULO II**

Derechos

Capítulo segundo

Derecho del buen vivir

Sección quinta: Educación

**Art. 27.** “La educación se centrará en el ser humano y garantiza su desarrollo holístico, en el marco de respeto de los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatorio, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez.

Impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

**Art. 343.** “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, arte y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.”

### **CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA. CAPÍTULO III.**

#### **DERECHOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO.**

**Art. 1.-** Finalidad.- Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo

integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

Para este efecto, regula el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizarlos y protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral.

**Art. 8.-** Corresponsabilidad del Estado, la sociedad y la familia.- Es deber del Estado, la sociedad y la familia, dentro de sus respectivos ámbitos, adoptar las medidas políticas, administrativas, económicas, legislativas, sociales y jurídicas que sean necesarias para la plena vigencia, ejercicio efectivo, garantía, protección y exigibilidad de la totalidad de los derechos de niños; niñas y adolescentes.

Mediante Decreto Ejecutivo No. 195, promulgado en el Registro Oficial No. 65 de noviembre 14 de 1988 se crea el Frente Social.

Mediante Decreto Ejecutivo No 954 de octubre 3 de 1989, se aprueba el Presupuesto especial Fondo Nacional para la Nutrición y Protección de la población infantil ecuatoriana – FONNIN.

Mediante Decreto Ejecutivo 1040 del 31 de octubre de 1989, publicado en RO 311 del 9 de noviembre del mismo año, se aprueba el distributivo de gasto del presupuesto especial del FONNIN, especificándose que el

Programa Nacional del Educación Pre-escolar Alternativa sea financiado por su operatividad.

A partir del 2 de diciembre de 1996, el Programa se separa administrativamente del Programa Nuevo Rumbo Cultural y es integrado al Ministerio de Educación y Cultura, con su propia estructura orgánica, recursos y funciones, mediante Decreto Ejecutivo 354 publicado en el Registro Oficial 89, de diciembre 16 de 1996.

**Art. 37.** “Derecho a la Educación.- los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

- Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.
- Respete las culturas y especialidades de cada región y lugar.
- Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todo los niños y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requieran mayores oportunidades para aprender.
- Garantice que los niños, y niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de 0 a 5 años, y por lo tanto se desarrollaran programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales y de los educandos.



- Que respete las convicciones éticas morales, y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

El estado y los organismos pertinentes asegurar que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

## **PLAN DECENAL DE EDUCACIÓN. UNIVERSALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN INICIAL DE 0 A 5 AÑOS DE EDAD**

**Objetivo:** “Brindar una educación inicial para niños y niñas menores de 5 años, equitativa y de calidad que garantice y respete los derechos, y la diversidad cultural y lingüística, el ritmo natural de crecimiento y aprendizaje y fomente valores fundamentales, incorporando a la familia y comunidad, en el marco de una concepción inclusiva.”

La investigación tendrá su fundamento legal en la constitución del Estado vigente

**Art. 343**, que dice: “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, arte y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.”

## **CAPÍTULO II**

### **DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

#### **¿QUÉ ES LA PSICOMOTRICIDAD?**

El término de “psicomotricidad” integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentra su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivos, educativo, reeducativo y terapéutico. Estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación y al perfeccionamiento profesional y construir cada vez más el objeto de investigaciones científicas.

#### **LA PSICOMOTRICIDAD DESARROLLO NEUROMOTOR**

Dentro de los aprendizajes tempranos, la psicomotricidad ocupa un lugar prioritario. El niño hasta los cinco años, se encuentra en un periodo evolutivo básicamente perceptivo motor, que organiza su mundo a través de sus percepciones subjetivas, siendo su propio cuerpo el canal más fácil para la adquisición del conocimiento.

El objetivo de la psicomotricidad (mejor denominada “desarrollo neuromotor” para diferenciarla del concepto tradicional de “psicomotricidad”) es conseguir

una correcta organización neurológica: Un problema funcional deriva en un problema educativo. Con las actividades de psicomotricidad ayudamos al sistema nervioso a madurar correctamente, a formar y a consolidar circuitos neuronales.

G DOMAN, afirma que “Estamos totalmente convencidos de que todo niño, en el momento de nacer, posee una inteligencia potencial superior a la que jamás utilizó Leonardo Da Vinci. Esa inteligencia potencial presente en el nacimiento, incluye y de hecho empieza, con la función física.”

También según Glenn Doman, el tiempo que requiere un niño para aprender una nueva función, el grado de dificultad que encuentre, la determinación que tenga que demostrar y el nivel de destreza que logre, serán delineados por el nivel físico que haya alcanzado durante sus primeros seis años de vida : promedio, inferior al promedio o superior al promedio.

Un elevado número de fracasos escolares tienen como origen la falta de estimulación psicomotriz en los primeros años de vida.

M. GARCÍA VELA: “Cuanto más oportunidades damos a un niño para que se mueva, más favorecemos el desarrollo global de su inteligencia y más bases sólidas ponemos para futuros aprendizajes. Por otro lado, cuando el niño consigue habilidades en el movimiento, experimenta sensaciones de dominio, de autoestima, etc. Y favorece su equilibrio emocional. También tiene repercusiones positivas en su capacidad para concentrarse en los deberes y para relacionarse con los demás”.

Los primeros años son cruciales para conseguir el desarrollo motriz. El rendimiento va mejorando de forma progresiva, pero después de los 5 o 6 años no aparecen habilidades corporales nuevas.

En psicomotricidad existen muchos ejercicios que se pueden hacer que favorezcan el desarrollo de los pequeños. Pero están los llamados “patrones básicos”, que serían los más importantes en este sentido. La marcha (tanto andar como correr); los ejercicios vestibulares (que trabaja el sentido del equilibrio), como los saltos las volteretas y las croquetas; el arrastre y el gateo. La marcha pero sobre todo el arrastre y el gateo, tienen una importancia destacada por su realización en patrón de “esquema cruzado”, es decir, que mientras se efectúan dichos ejercicios, se están utilizando ambas partes del cuerpo contra lateralmente: cuando se mueve la pierna izquierda, se mueve el brazo derecho y viceversa. Esto supone el desarrollo de los dos hemisferios y de las conexiones que se establecen entre ambos. El gateo es un momento evolutivo muy importante, pues supone una adquisición de autonomía frente a los padres y una oportunidad de descubrir y experimentar el entorno que el niño no había tenido hasta entonces. Cuando comience andar estará mucho más preocupado por mantener el equilibrio y será más dependiente de los adultos, dejará a su vez durante algún tiempo de explorar el medio a favor del disfrute y perfeccionamiento de su nuevo logro. Mientras dura la fase del gateo, el niño aprenderá a calcular distancias en el espacio y se acostumbrará a observar

objetos a una distancia de unos 30 cm., que será casualmente la distancia de enfoque que utilizará más tarde para sus labores de lectoescritura.

G. DOMAN: “Existe una relación muy estrecha entre ser capaz de arrastrarse de gatear y de converger con la visión en un punto próximo”.

M. T. ALDRETE: “El 95% de niños que no gatean tienen problema de lectoescritura. El 5% restante lo suple trabajando la manualidad. El gateo es un ejercicio preventivo para la lectura”.

Debemos dejar a nuestros pequeños gatear, sin temor a que se ensucien. Debemos dejarles correr siempre que esto sea posible y no reñirles por ello. Debemos dejar que se encaramen y suban a todas partes, siempre que no corran peligro. Debemos dejar que lo toquen e investiguen todo, controlando que no puedan hacerse daño. Cada vez que decimos a un niño: “No toques” “No corras” “No te subas ahí” “No te tires por el suelo “ “Mira que te pones hecho un cochino” etc?. Si se lo decimos sin un verdadero motivo de evitar lo que consideramos un peligro o una acción totalmente inapropiada a las circunstancias, estaremos limitando al desarrollo del pequeño y por lo tanto, su inteligencia. Estaremos cortando el desarrollo de su autodomínio motriz, lo cual no solo afectara su destreza motora, sino también a su personalidad y autoestima. También estaremos cortando su curiosidad y ganas de saber, lo cual afectara a su actitud ante el aprendizaje futuro. Muchas veces los padres enseñamos a nuestros hijos a “no ser inteligentes”.

La psicomotricidad puede aplicarse a cualquier edad, aunque es más efectiva cuanto más pequeño es el niño. A los 6 años tendrá que recorrer una distancia mucho mayor gateando para que se produzca el beneficio buscado. Estos ejercicios ayudan a madurar neurológicamente a cualquier niño y no tienen efectos secundarios, por lo que todos podríamos apuntarnos a sesiones familiares de gateo. Los adultos probablemente precisen de rodilleras (se venden en las tiendas de deporte), y de ilusión y de ganas. Con un poco de imaginación se pueden realizar carreras, circuitos por los que habrá que pasar bajo sillas o sobre obstáculos. Es importante que nos involucremos con lo que proponemos a nuestros hijos, si les dejamos solos y se lo ordenamos, no obtendremos ningún éxito. Es preciso motivarles, y lo que más les motiva en el Mundo es nuestra compañía.

### **¿CUÁL ES LA PSICOMOTRICIDAD Y EL DESARROLLO DEL NIÑO?**

La psicomotricidad es parte del desarrollo de todo ser humano, relaciona dos aspectos:

Funciones neuromotrices, que dirigen nuestra actividad motoras, el poder desplazarnos y realizar movimientos con nuestro propio cuerpo, como gatear, caminar, correr, saltar, coger objetos, escribir etc.

Funciones psíquica, que engloban procesos de pensamientos, atención selectiva, memoria, pensamiento, lenguaje, organización espacial y temporal

## **¿CUÁL ES EL DESARROLLO MOTOR DEL NIÑO?**

El desarrollo motor, que se refleja a través de la capacidad de movimiento, depende esencialmente de dos factores básicos: la maduración del sistema nervioso y la evolución del tono

La evolución del tono muscular: el tono permite las contracciones musculares y los movimientos; por tanto, es responsable de toda acción corporal y además, es el factor que permite el equilibrio necesario para efectuar diferentes posiciones.

## **¿CÓMO INFLUYE EL MOVIMIENTO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO?**

El movimiento influye en el desarrollo del niño, en su personalidad y en su comportamiento, en los de edad temprana es uno de los principales medios de aprendizajes.

La actividad física y mental se conecta mediante el movimiento, estimulado su desarrollo intelectual, su capacidad para resolver problemas. Por ejemplo, si un bebe desea alcanzar un objeto que está lejos, realizara todo un plan para obtenerlo, gateara e ideara la forma de atravesarlos obstáculos que pueda encontrarlo irá en busca de la mama y señalara el juguete que desea para que se lo alcancen. Las destrezas motrices que adquiere el infante, como correr, saltar también favorecerán los sentimientos de confianza y seguridad en él, que se sentirá orgulloso de sus logros y de sus capacidades. Por estas razones, la psicomotricidad cumple un rol importante y básico en la educación y formación integral de todo niño.

Los elementos de la psicomotricidad se desarrollan paralelamente a las funciones afectivas e intelectuales (pensamiento, lenguaje, memoria, atención), están interrelacionadas y son indispensables para la adquisición de habilidades cada vez más complejas en todas las etapas del niño. Así por ejemplo, el equilibrio, la orientación son elementos de la psicomotricidad necesarios para que el niño aprenda a sentarse, gatear, caminar.

Las clases de estimulación son divididas por edades como forma de situar al niño según sus posibilidades y capacidades. Mediante los juegos de movimiento, los niños se desarrollan físicamente y aprenderán conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, que les ayudaran a situarse en el espacio y a ajustar sus movimientos. Los distintos y variados juegos de los cuales participaran los niños les darán una mejor coordinación, equilibrio, orientación y seguridad.

La psicomotricidad ayuda a la salud física y psíquica del niño, por tratarse de una técnica que les ayudará a dominar de una forma sana sus movimientos corporales, mejorando su relación y comunicación con el mundo que lo rodea. Está dirigida a todos los niños y niñas, normalmente hasta los 7 años, y en casos especiales está recomendado para aquellos que presentan hiperactividad, déficit de atención y concentración, y dificultades de integración en el colegio.

La psicomotricidad permite al niño a explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflictos, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse, con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar



sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar su iniciativa propia, asumir roles y disfrutar el juego en grupo, y a expresarse con libertad.

## **LAS ÁREAS DE LA PSICOMOTRICIDAD.**

Las áreas de la psicomotricidad son:

- Esquema corporal
- Lateralidad
- Equilibrio
- Espacio
- Tiempo- ritmo
- Motricidad: Motricidad gruesa
- Motricidad fina

### **ESQUEMA CORPORAL**

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

### **LATERALIDAD**

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará

desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortaleciendo su ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su literalidad de manera espontánea y nunca forzada.

**Equilibrio.-** Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realiza diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

## **ESTRUCTURA ESPACIAL**

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

## **TIEMPO Y RITMO**

Las nociones de tiempo y ritmo se elaboran a través de los movimientos que impidan cierto orden corporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes, después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos.

## **MOTRICIDAD**

Esta referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.

**Motricidad Gruesa:** está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc.

**Motricidad Fina:** implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en áreas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir etc.

## **OBJETIVOS DEL EQUIPO EDUCATIVO**

Utilizar los recursos que nos ofrecen la psicomotricidad, como forma de mejorar la relación interpersonal, la comunicación, y el respeto, en toda la comunidad escolar, convirtiéndolo en una característica de nuestra cultura como grupo.

Favorecer y desarrollar el trabajo en equipo y la superación de las diferencias y conflictos (aplicando técnicas psicomotrices).

Desarrollar una actitud de "escucha" emocional, verbal y corporal que, desde la empatía y la afectividad, responda a las necesidades ambientales (contexto, padres, y madres, niños/as, educadoras/es) y ofrezca respuesta (corporales, verbales, emocionales) ajustadas a las mismas; progresar, hacia un dialogo tónico emocional, satisfactorio y enriquecedor.

Llevar a cabo una metodología abierta, intencional y programada que, a partir de la psicomotricidad vivenciada, integre distintas perspectivas y nos permita observar y observar las potencialidades psicomotrices infantiles, estimular su expresividad (nivel de iniciativa, creatividad y simbolización, control, disfrute y autonomía), respetar sus formas de manifestación comunitaria y ayudarles a ajustar las posibles distorsiones (bloqueos, agresividad, exhibición, inestabilidad y desajustes), a superarlas y/o a canalizarlas simbólicamente a través de manifestaciones susceptibles de ser aceptadas en sus relaciones con los demás.

Investigar, analizar, reflexionar, ajustar, definir como grupo y ejercitar en la intervención un conjunto de actitudes de procedimientos de observación que lleven a potenciar las capacidades e iniciativas infantiles y que nos permitan caminar hacia esa pedagogía de la escucha global, el descubrimiento, el respeto, y la respuesta ajustada a las necesidades infantiles.

Seguir profundizando en el estudio teórico- práctico de la psicomotricidad, teniendo como referencia el actual marco de conocimiento y técnica para la etapa y para las especificidades del primer y segundo ciclo; el que refleja nuestras señas de identidad, a partir de nuestras propias aportaciones.

Partir del actual currículum psicomotor, como la guía que fundamenta y matice nuestra intervención educativa en todo lo referente a prácticas psicomotrices, incluida la actitud y relación de fondo que preside nuestra práctica global y cotidiana en el aula.

Cuidar y evaluar con carácter permanente, la calidad y organización de los espacios, tiempos, materiales e instrumentos de observación y registros psicomotriz al servicio de los anteriores objetivos. Desarrollar, mediante técnicas apropiadas (Observación) una evaluación formativa, sistemática y retroactiva del proceso al servicio de las necesidades psicomotrices infantiles, incluyendo todos sus componentes, y registrarla en instrumentos flexibles elaborados al efecto.

Elaborar programaciones sistemáticas con todos los contenidos psicomotrices de la etapa 0-6.

## **LA SALA DE PSICOMOTRICIDAD Y SUS BENEFICIOS DE LA EDUCACIÓN PRE-ESCOLAR**

La sala de psicomotricidad conforma un lugar especial para el niño, un lugar para el movimiento, para el placer.

En la clase de psicomotricidad el niño vive el placer del juego en todas sus expresiones, tiene la posibilidad de: balancearse, revolcarse por el suelo, deslizarse sobre los planos inclinados, lanzarse sobre el material de cojines; tiene la posibilidad de correr, gritar, saltar, pero el también puede construir con los cojines, las cuerdas, las planchas de madera, para a continuación destruirlo todo. Puede disfrazarse, maquillarse, atacar, jugar y descansar, esperar, observar, y descubrir.

## **CUÁLES SON LOS PROPÓSITOS DE LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ EN LA EDUCACIÓN PRE-ESCOLAR**

### **En relación al propio cuerpo**

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

### **En relación a los objetos**

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

### **En relación a la socialización**

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

### **En relación al espacio tiempo**

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

### **En relación al tiempo**

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

### **EJERCICIOS DE PSICOMOTRICIDAD PARA NIÑOS**

Un objetivo que jamás debemos descuidar en el aula con nuestros pequeños es la estimulación y el desarrollo de la psicomotricidad. La evolución del niño en los años siguientes dependerá en gran medida del grado de estimulación que haya tenido en su Jardín de Infancia, además de nuestra paciencia y cariño.

Muchos y muy variados son los juegos y ejercicios que se realizan para cubrir las diversas competencias involucradas; empecemos con más sencillos.

- Realizar actividades de plegado (cola de pavo real, abanico de imágenes, acordeón etc.)
- Descubrir el ritmo de nuestro cuerpo. Será representado con diversas manifestaciones (respiración, pulso, tensión y relajación). Nos ayudaremos con un instrumento musical para marcar el ritmo respiratorio. Al contar “uno” se les indica a los niños que aspiren por la



nariz y “dos” que expiren soplando despacio por la boca. Resaltar la importancia de cada órgano y su función específica.

- Hacer agujeros sobre puntos marcados en la cartulina: estrellas, cabeza, ojos, polo de una figura.
- Hacer puntadas utilizando cartulinas agujeradas, lana y aguja de ojo grande y punta roma. La figura a hilvanar debe ser muy atractiva y estimulante para los niños.
- Ensartar collares y doblarlos en forma de caracol.

Pasatiempos como estos harán las delicias de los pequeños. Al mismo tiempo, sus destrezas aflorarán definiendo, incluso desde tan temprana edad, su orientación cuando le llegue el momento de elegir a que se dedicará en la vida.

## **EJERCICIOS DE PSICOMOTRICIDAD FINA**

- Adivinar objetos con los ojos tapados, solo con el tacto.
- Apretar con fuerza una pelotita en la mano.
- Reproducir construcciones realizados con bloques.
- Abrir y cerrar tarros o botellas.
- Moldear con arcilla o con plastilinas.
- Meter cuentas en una cuerda o cinta.
- Recoger objetos pequeños (botones, fichas) con los dedos guardándolos en la mano.
- Pasar páginas de un libro, una a una.

- Trocear papeles: cada vez más pequeños.
- Hacer bolitas de papel o de plastilina.
- Aplastar bolitas de papel o de plastilina.
- Pulsar teclas con todos los dedos.
- Adivinar que dedos te toco: con los ojos tapados, pasamos un lápiz por un dedo y adivina cual es. Luego por dos dedos y así en aumento.
- Dibujar en una hoja una especie de carretera y corta con las tijeras por el centro.
- Recortar con tijeras
- Pasar un lápiz con una cinta atada por agujeros hechos en cartón, como si estuviera cocinando.
- Colorear con pintura de dedos, con ceras rotulares gruesos o con lápices si es capaz.
- Dibujar figuras uniendo puntos marcados.

## **GENERALIDADES DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

Si la motricidad se refiere a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos).

Entre tanto la psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida,

desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.

El término motricidad se emplea en los campos de entrenamiento que tienen como referencia movimientos de ser vivo o animal se generan sus mismos movimientos cuando tienen en sí su conocimiento. Su estudio sigue analizando la frecuencia entre los aspectos físicos de un ser vivo esto se ha analizado una estructura misteriosa ya que nadie encuentra como se proviene esta motricidad con el acto motor.

Aquí se planifica el futuro acto motor, en el momento en que se decide cuál es el más adecuado se ponen en marcha los mecanismos para ejecutarlo. Hay una región cortical encargada en iniciar esta cadena de acciones nerviosas, el área cortical prerrolándica o área motora, la cual corresponde a los músculos voluntarios que formarán parte en el futuro movimiento. Este orden viaja a través de la vía piramidal o tracto cortico-espinal, cruzando en el bulbo raquídeo hacia el hemicuerpo contrario al que corresponde el área cortical de inicio.

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

## **DEFINICIONES DE ALGUNOS AUTORES SOBRE LA MOTRICIDAD**

La motricidad, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. (Jiménez, Juan, 1982).

## **CONCEPTOS DE MOTRICIDAD**

“La Motricidad es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (Sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema musculo esquelético)”

Ayudan a obtener una coordinación progresivamente, la afectividad y la maduración personal del niño serán el punto de apoyo para alcanzar las diferentes etapas, va dirigido a todo el cuerpo en general.

Las actividades para desarrollar la motricidad fina siempre se lo realizará dentro del aula; mientras que las actividades que están orientadas para la motricidad gruesa se deben ejecutar en lugares amplios; los lugares mencionados pueden ser patios o salas de expresión corporal donde efectuaran juegos como: correr en distintas velocidades, saltar la soga,

rayuela. Para lo cual necesariamente se necesita del apoyo del docente ya sea a través de juegos dirigido o semi-dirigido, quien los animará de la mejor manera para obtener buenos resultados.

Al no trabajar en la Motricidad gruesa en los niños y niñas, se observará problemas de orientación y sobre todo en el aprendizaje de Lectoescritura con letras deformadas y temblorosas. Uno de los problemas más comunes por la falta de motricidad gruesa se ha notado en la orientación de las letras como por ejemplo se confunde las letras: b-d, p-q, d-p, n-u.

Teoría de Kephart.- Este autor plantea la importancia de los aprendizajes motores y sensoriales. Además de la capacidad adaptativa que tiene el niño(a), sin embargo es necesario comentar que existen algunas amenazas para el desarrollo de dicha capacidad. Generalmente ocurre cuando se restringen ciertas experimentaciones, se limita el nivel de adaptación satisfactorio del niño.

Cabe destacar que aunque el método de evaluación del niño propuesto por kephart le faltó rigor y espíritu crítico, no podemos negar que otorga importancia justificada al aprendizaje y a la realización de los factores psicomotores acondicionando los aprendizajes escolares.

Teoría de Brunner.-Según este autor la capacidad psicomotriz es el proceso donde el niño construye secuencias de movimientos adaptados a los intentos de acción, relacionándose estrechamente con la actividad viso motriz.

En su análisis señala la existencia de tres componentes denominados feed-back. Los cuales se desglosan en:

Feed-back interno: tiene relación con las sensaciones propias del sistema nervioso Feed-back propiamente dicho: se refiere a la atención y la motivación en el proceso de las actividades motrices.

Feed-back de la acción: es el proceso relacionado con la información. En conclusión estos componentes son para analizar y entender las acciones motrices del hombre y corregir el movimiento mediante una retroalimentación.

Para Wallon, sus estudios se basaron, en la unidad funcional y unidad biológica de la persona, partiendo de que la psiquis y la motricidad no pueden trabajar aisladamente, ya representa las expresiones de las relaciones reales del ser y del medio, consideró, también en su obra la importancia de los diferentes movimientos, fundamentales en el desarrollo psicobiológico del niño.

La motricidad para Wallon, se considera como aquella que se pone de manifiesto durante los primeros años de edad del niño a través de las funciones psicológicas, para luego acompañar y sostener los procesos mentales

## CONCEPTO DE EXPRESIÓN CORPORAL

### Definición de expresión corporal

Expresión corporal es una disciplina que utiliza el lenguaje del cuerpo como forma de comunicación y manifestación de lo consciente e inconsciente del ser humano. Se considera que entre el 60-70% del lenguaje no verbal se realiza a través de gestos, miradas, posturas o expresiones diversas, y solo el resto de la información se puede decodificar a través de las palabras.

La **expresión corporal**, como disciplina educativa, fue creada y formalizada por Patricia Stokoe en la década del sesenta. **El concepto básico es el de danza libre**, pero en una forma más general, se trata de toda manifestación del cuerpo, utilizando el movimiento como medio.

**El movimiento** no se limita a la ejecución estereotipada de un **ejercicio físico**, sino que es la expresión del cuerpo en todos los niveles de la conducta: psicomotriz, socio-afectivo y cognitivo.

### Definición de expresión corporal

La **expresión corporal como método y técnica de expresión**, integra y formaliza las **actividades corporales** que pueden tener distintos fines, pero que exceden el logro de un resultado deportivo, o inmediato como el mejoramiento de la **fuerza** o la **flexibilidad**.

La **expresión corporal** es una forma de **lenguaje no verbal**, que intenta demostrar estados, emociones, sentimientos, pensamientos, juicios previos,

valores y todo lo que forma parte de la **cultura** de la persona. La forma de mejorar ese lenguaje es a través de actividades que proponen el trabajo de **percepción, conciencia del cuerpo y habilidades comunicacionales** diversas. Por esa razón, fundamentalmente se trata de un acercamiento a la danza, pero como forma de **trabajo del cuerpo** y no como modo de adquirir diversas posturas, que son propias de la danza clásica.

Sin embargo, el concepto se ha ido ampliando hasta abarcar todas las disciplinas que utilizan el **cuerpo y el movimiento** como instrumento para conocerse, percibirse, manifestarse; permitiendo el desarrollo de **capacidades físicas**, emocionales, **creativas**, sociales, contribuyendo al desarrollo integral de la persona. [www.innatia.com](http://www.innatia.com)

## **CREATIVIDAD**

Hablar de creatividad es hablar de la vida misma, es un modo de pensar y un modo de ser y hacer. Escribir un artículo o hacer una coreografía en ambos casos me produce en un primer momento un caos total, me invaden numerosas imágenes, movimientos, palabras, ideas y sentimientos que me empujan pasionalmente a realizar el proyecto. Me permito un tiempo para percibir esto y voy anotando lo que se me va ofreciendo sin rechazar nada. Más adelante comienza la búsqueda de información de conceptos o de movimientos y con todos los datos me siento o me muevo ordenándolo todo, aunque sería más correcto decir encajándolo todo.



Me despierta verdadero entusiasmo el proceso creativo en sí mismo aunque no desvaloro el resultado ya que éste me da gran satisfacción y me sirve de experiencia y motivación para comenzar otra creación.

En nuestra sociedad comienza a valorarse la creatividad como un bien social y no solo como un potencial individual. Por lo que en la actualidad se plantea seriamente el desarrollo de la misma en el ámbito educativo, apareciendo en los objetivos, contenidos y en las orientaciones metodológicas.

Sabemos que la creatividad es un atributo universal de todas las personas, aunque los genios y artistas alcancen una manifestación más sublime. Relativo a esto parece ser que la herencia y la educación son las fuentes más relevantes en cuanto a las capacidades creativas personales por lo que tenemos cierta responsabilidad los educadores y educadoras.

La educación tiene como objetivo principal la formación humana integral por lo que la creatividad es de gran relevancia por su contribución al desarrollo personal y preparación para la vida. Por tanto el sistema educativo ha de potenciar, empezando por el profesorado la capacidad creativa.

La sociedad en todos sus ámbitos necesita para construir un futuro común mejor de la creatividad y todas las personas necesitan de la misma para enriquecer y facilitar su existencia personal y comunicativa.

De todas las expresiones artísticas y educativas es de gran interés el movimiento creativo expresivo, en todas sus manifestaciones. En el ámbito de la Educación Física éste habita principalmente en la Expresión Corporal

la cual seduce al cuerpo con proyectos de libertad, siendo un vehículo inmejorable para el desarrollo de la creatividad personal. (Mar Montávez Artículo editado en la revista Tandem nº3 2001 GRAÓ. Barcelona)

Los términos Expresión Corporal y Creatividad son difíciles de “sentar”, ambos son de gran dinamismo, pasean por múltiples ámbitos, y se expresan con identidades distintas según las personas y situaciones, por lo que no hay una única definición que satisfaga a todo el mundo. Dichos términos tienen muchos elementos que los componen y se interrelacionan de multitud de formas. Podríamos llamarles si me permitís mutantes (término prestado del diseño gráfico).

En apartados anteriores ya hemos ido en busca de la creatividad y ahora sería el momento de intentar sino definir la Expresión Corporal, ya que es tan amplia casi como el número de personas que le enseña, sí acotar ésta, en primer

## **EQUILIBRIO**

### **Equilibrio: concepto y actividades para su desarrollo**

En todas las actividades físico-deportivas, el equilibrio desempeña un papel muy importante en el control corporal. Un equilibrio correcto es la base fundamental de una buena coordinación dinámica general y de cualquier actividad autónoma de los miembros superiores e inferiores.

Concepto de equilibrio: En general, el equilibrio podría definirse como “el mantenimiento adecuado de la posición de las distintas partes del cuerpo y del cuerpo mismo en el espacio”. El concepto genérico de equilibrio engloba todos aquellos aspectos referidos al dominio postural, permitiendo actuar eficazmente y con el máximo ahorro de energía, al conjunto de sistemas orgánicos.

Diversos autores han definido el concepto de Equilibrio, entre ellos destacamos: Contreras (1998): mantenimiento de la postura mediante correcciones que anulen las variaciones de carácter exógeno o endógeno. García y Fernández (2002): el equilibrio corporal consiste en las modificaciones tónicas que los músculos y articulaciones elaboran a fin de garantizar la relación estable entre ejes.

### **Tipos de equilibrio. Clasificación**

García y Fernández (2002), Contreras (1998), Escobar (2004) y otros autores, afirman que existen dos tipos de equilibrio:

Equilibrio Estático: control de la postura sin desplazamiento.

Equilibrio Dinámico: reacción de un sujeto en desplazamiento contra la acción de la gravedad.

### **Factores que intervienen en el equilibrio**

El equilibrio corporal se construye y desarrolla en base a las informaciones viso-espacial y vestibular. Un trastorno en el control del equilibrio, no sólo va

a producir dificultades para la integración espacial, sino que va a condicionar en control postural. A continuación, vamos a distinguir tres grupos de factores:

**Factores Sensoriales:** Órganos sensorio motores, sistema laberíntico, sistema plantar y sensaciones cenestésicas.

**Factores Mecánicos:** Fuerza de la gravedad, centro de gravedad, base de sustentación, peso corporal.

**Otros Factores:** Motivación, capacidad de concentración, inteligencia motriz, autoconfianza.

### **Proceso evolutivo del equilibrio**

Infancia (0-3 años): A los 12 meses el niño/a se da el equilibrio estático con los dos pies, y el equilibrio dinámico cuando comienza a andar. Educación Infantil (3-6 años): Hay una buena mejora de esta capacidad, ya que el niño/a empieza a dominar determinadas habilidades básicas. Algunos autores afirman que esta es la etapa más óptima para su desarrollo. Sobre los 6 años, el equilibrio dinámico se da con elevación sobre el terreno.

La coordinación y el equilibrio son capacidades que definirán la acción, hasta el punto de que una deficiencia o anomalía en el desarrollo de cualquiera de ellas, limitará o incluso impedirá una ejecución eficaz. Por ello, es necesario el trabajo de estas capacidades en los primeros años de la Educación Primaria, ya que la mejora funcional del dominio corporal. (*EFDeportes.com*,

*Revista Digital*. Buenos Aires, Año 16, N° 163, Diciembre de 2011.  
<http://www.efdeportes.com/>)

## **EXPRESIÓN CORPORAL**

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

Expresión Corporal como disciplina educativa fue formulada y elaborada en la década del sesenta por Patricia Stokoe (1929-1996), bailarina y pedagoga argentina. Durante sus 45 años de docencia e investigación, amplió y reformuló objetivos, contenidos y conceptos que fueron difundidos a través de su trabajo y sus numerosas publicaciones. La disciplina se institucionalizó en la Argentina desde 1978 con la apertura del primer Profesorado Nacional de Expresión Corporal.

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

El lenguaje corporal adquiere así la función de “lenguaje”: la búsqueda de “un vocabulario” propio de movimientos que, organizados en una unidad significativa de forma-contenido permita transmitir, al igual que otros

lenguajes artísticos, ideas, emociones y sensaciones personales y subjetivas, posibles de ser objetivadas en una elaboración externa al individuo. En este caso, el producto es una danza.

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

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

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

Muy a menudo, el efecto de este lenguaje corporal tiene lugar a nivel inconsciente, de manera que, después de estar sólo un par de minutos conversando con alguien a quien acabamos de conocer, podemos llegar a la

conclusión de que esa persona no es de fiar o no nos gusta sin que podamos explicar el motivo exacto. Lo más que podemos decir es “tiene algo que no me gusta”. Ese “algo” procede, casi con toda seguridad, de lo que su lenguaje corporal nos ha transmitido. Y, a la inversa, cuando hablamos con alguien es posible que le estemos diciendo mucho más de lo que creemos.

De este modo, nuestras emociones se ven influidas por otras personas sin necesidad de decir una sola palabra, pues puede bastar una determinada postura, mirada y gesticulación para hacernos sentir incómodos, nerviosos o enfadados, o bien alegres, joviales y optimistas. Por supuesto, esto no quiere decir que nuestro interlocutor vaya a captar toda la información que estamos transmitiendo; el grado en que lo haga dependerá de lo bueno que sea a la hora de interpretar este lenguaje y de la atención que nos esté prestando.

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

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

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

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

La expresión Corporal.- Puede definirse como la disciplina cuyo objeto es la conducta motriz con finalidad expresiva, comunicativa y estética en la que el cuerpo, el movimiento y el sentimiento como instrumentos básicos.

### **Características de la Expresión Corporal:**

- Escasa o inexistente importancia asignada a la técnica, o en todo caso ésta, no concebida como modelo al que deben llegar los alumnos. A veces se utilizan determinadas técnicas pero como medio no como fin.
- Finalidad educativa es decir tiene principio y fin en el seno del grupo sin pretensiones escénicas.
- El proceso seguido y vivido por el alumno es lo importante, desapareciendo la “obsesión” por el resultado final que aquí adquiere un segundo plano.



- El eje que dirige las actividades gira en torno al concepto de habilidad y destreza básica y con objetivos referidos a la mejora del bagaje motor del alumno.
- Las respuestas toman carácter convergente ya que el alumno busca sus propias adaptaciones.

Profundizando algo más en la definición dada de Expresión Corporal diremos que se trata de la Actividad Corporal que estudia las formas organizadas de la expresividad corporal, entendiendo el cuerpo como un conjunto de lo psicomotor, afectivo-relacional y cognitivo, cuyo ámbito disciplinar está en periodo de delimitación; se caracteriza por la ausencia de modelos cerrados de respuesta y por el uso de métodos no directivos sino favorecedores de la creatividad e imaginación, cuyas tareas pretenden la manifestación o exteriorización de sentimientos, sensaciones e ideas, la comunicación de los mismos y del desarrollo del sentido estético del movimiento.

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

### **Finalidad de la Expresión Corporal:**

La Expresión Corporal tiene una doble finalidad: por un lado sirve como base de aprendizajes específicos y por otro, fundamentalmente tiene un valor en

sí misma ya que colabora en el desarrollo del bagaje experimental del niño.

**Objetivos Generales de la Expresión Corporal:**

- Desarrollo personal, búsqueda del bienestar psicocorporal con uno mismo.
- Aprendizaje de códigos y significados corporales.

**Objetivos Específicos de la Expresión Corporal:**

Las tareas deberán pretender alguno de estos tres objetivos:

- Manifestación y exteriorización de sentimientos, sensaciones, ideas, conceptos, etc.
- Comunicación de sentimientos, sensaciones, ideas, conceptos.
- Desarrollo del sentido o intención estética (artística, plástica) del movimiento.

## **LENGUAJE CORPORAL**

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

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

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

- Emblema; Gesto por el que nosotros interpretamos. Hay emblemas específicos de cada cultura, pero también hay emblemas universales.
- Reguladores; Gestos que representan un papel muy importante en la comunicación. Los empleamos para que el otro nos ceda la palabra, vaya más rápido etc.
- Ilustradores; Gestos que van unidos a la comunicación verbal y sirven para recalcar las palabras etc.

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

Todos estos gestos son utilizados, en la expresión corporal lo que busca es trascender la expresión cotidiana, lo que trata la expresión corporal es que cada uno a través del estudio en profundidad del cuerpo encuentre un lenguaje propio y establezca bases para la expresión y comunicación con los demás. Gonzalo Retamal Moya Recopilado por: C.L (2012)

## **MOTRICIDAD GRUESA**

Motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota.) El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé, el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura.

Y de tener un control motor grueso pasa a desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos. (Garza Fernández, Fco. 1978)

## **MOTRICIDAD FINA**

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

## **COORDINACIÓN VISO MOTRIZ**

### **Psicomotricidad:**

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

La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.

Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Así mismo la

psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc. (Berruelo, 1995).

¿Qué es la Psicomotricidad?

Formulando de otra manera el problema, si no fuera un término equivalente, cabría preguntarse qué es la Psicomotricidad. Para contestar a esta cuestión quizá convenga realizar un análisis más detenido de aquello que habitualmente se autodenomina Psicomotricidad y, generalizando en exceso, podríamos atribuir a este modelo dos rasgos identificadores básicos: la comprensión que propone del hombre desde el paradigma unitario y global y, en segundo lugar, una renovación de la metodología de intervención basada en principios experienciales, activos y vivenciales muy alejados de los esquemas analíticos de la educación física tradicional.

A partir de aquí, tras el concepto de Psicomotricidad, se esconde una clara polisemia que evidencia una amplia diversidad en el uso de los elementos descriptivos. Esta ambigüedad conceptual, de manera general, se manifiesta en aspectos tan heterogéneos como es la misma calificación sustancial del término Psicomotricidad que, en ocasiones, parece aludir a distintas realidades. Del resultado de su análisis, a menudo, se evidencia una confusión entre el concepto y las características propias del método

La definición de Psicomotricidad, frecuentemente, se realiza en función de aquellos elementos sobre los que el autor pretende hacer mayor énfasis o sobre aquellos que coinciden con su particular perspectiva e intereses prácticos: la metodología, el ámbito de aplicación, la edad de los sujetos para quienes está diseñada la estrategia de intervención, los recursos empleados, la función que desempeñan, los objetivos o su cualificación técnica, etc.(Muniain Ezcurra, J.L.: “Noción/definición de Psicomotricidad”, Psicomotricidad. Revista de Estudios y Experiencias, nº 55, (1997), pp. 55-88

No sé de extrañar, por tanto, la terquedad de ciertos autores en definir no sólo el concepto de lo que es la Psicomotricidad sino, también, de lo que no lo es. A este respecto, G. Lagrange, en 1976, ya recordaba que la educación psicomotora no es un nuevo método de educación física sino su base.

Una década después, André Lapierre aún se creía obligado a abordar cuestiones previas a la misma definición de Psicomotricidad que, en algunos casos, determinaban un campo excesivamente ambiguo cuyos indefinidos límites permitían el acceso a las más extravagantes propuestas.

Para evitarlo, éste psicomotricista relaciona interpretaba que “trabajar en psicomotricidad es trabajar con el cuerpo, el movimiento y la acción”

En consecuencia podemos comprobar que su ambigüedad conceptual y la polisemia del término utilizado admiten numerosos propuestas que a veces,

incluso, son contradictorias. Sistematizándolas resalta la densidad conceptual de que es susceptible:

Como rama del conocimiento.- Un amplio sector de autores, incluyendo a Le Boulch, cuando identifica la Psicocinética con una ciencia distinta de la educación física, ha pretendido delimitar la Psicomotricidad como una ciencia claramente diferenciada de otras áreas del conocimiento. Pertejo, en 1983, la considera como un estudio, de forma más explícita, M.H. Chokler la describía como una “disciplina”.

Las aportaciones que la investigación ha ofertado en los últimos años a su proceso de evolución han permitido concretar esta calificación completando los aspectos conceptuales con su ampliación metodológica y, así, De Lièure y Staes la considerarán como una “aproximación global a la persona” que se puede calificar, al mismo tiempo, como una función y como una técnica

En España, Pilar Cobos, coincide en esta evolución cuando, a la vez, la califica de “disciplina” y de “práctica”

Martínez, Eduardo: Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad, Almería, Universidad de Almería, 2000, p. 23.

#### Objetivos de la Psicomotricidad

Si se analizan las diversas propuestas que se han formulado podremos comprobar que estos se formulan con distintos grados de concreción según



cuales sean los ámbitos donde se lleve a cabo la práctica psicomotriz. De manera genérica, al menos dentro del ámbito educativo, se aprecia una discriminación de objetivos que podrían ser agrupados en dos orientaciones principales: la que persigue el desarrollo y educación de aquellas capacidades necesarias para construir el esquema conductual sensorio motriz y, aquella otra, que persigue organizar la relación adaptativa entre el sujeto y el mundo.

Quienes diseñan la intervención psicomotriz con la primera orientación persiguen tres grandes objetivos: educar la capacidad sensitiva con relaciona la información procedente del propio cuerpo y del mundo exterior, educar la capacidad perceptiva y educar la capacidad representativa y simbólica

La otra orientación identifica el complejo interactivo que componen el cuerpo y su mundo con la noción piagetiana de “adaptación”

Para éstos, como es el caso de J. Rota, la práctica psicomotriz tendría por objeto favorecer y potenciar la adaptación armónica de la persona a su mundo a partir de su “identidad”

Estos autores recurren, de nuevo, al cuerpo como referente principal desde el que seleccionar los objetivos característicos de la intervención psicomotriz, estableciendo, como meta principal, “el proceso hacia una realidad corporal integrada” mediante tres sub-objetivos que relacionan con las tres grandes etapas de la maduración psicomotriz y que, relacionados

con el desarrollo de la inteligencia, coinciden con los formulados por la otra orientación: la vivencia corporal, la percepción corporal y la representación (Sánchez, Pilar: “La práctica psicomotriz: una estrategia para ayudar y comunicar”, Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales, nº 0, (noviembre, 2000), p. 10)

La psicomotricidad es un aspecto muy importante en la Educación Infantil.

La técnica de intervención psicomotriz se basa:

- En la concepción del desarrollo psicológico del niño según la cual la causa del desarrollo se encuentra en la interacción activa con su medio ambiente.
- En la concepción del desarrollo según la cual se considera que existe una identidad entre las funciones neuromotrices del organismo y sus funciones psíquicas.
- En el principio general de que el desarrollo de las complejas capacidades mentales se logran a partir de la correcta construcción y asimilación del esquema corporal.
- En que el cuerpo es el elemento básico de contacto con la realidad exterior.
- Que el movimiento del cuerpo es inseparable del aspecto relacional del comportamiento; y esta relación e interacción del individuo con su medio ambiente, tanto físico como social, constituye la causa del desarrollo psíquico, la causa del desarrollo de todas las complejas capacidades mentales

## **CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

Arnold Gesell, (2000), quien detalla con precisión las características de esta evolución desde el nacimiento hasta los años escolares, en sus trabajos dejó registrado que, desde el momento de su nacimiento, el niño depende totalmente del adulto, durante sus primeras semanas su vida estará circunscrita al cuidado, atención y estímulo de la madre o persona encargada de su cuidado. Su vida transcurre en un estado de somnolencia y vigilia que progresivamente va haciéndose cada vez más diferenciada, sorprendiendo a quienes le rodean por la rapidez de su progreso. Cada uno de sus movimientos, de sus acciones y de las nuevas conductas que día a día exhibe, están regidas por los aspectos o leyes fundamentales: Leyes de progresión Cefalocaudal y Proximodistal, Ley de la Sucesión y orden en la aparición de conductas y el papel de la maduración. Cada uno de estos cuatro aspectos van ejerciendo su influencia en las distintas manifestaciones de su desarrollo. Control cefálico, se inicia con movimientos asimétricos, de un lado a otro, posteriormente logra enderezar la cabeza manteniéndola en la línea media y hacia el final del primer trimestre ya mantiene su cabeza erguida y estable por breves momentos tanto en posición de cubito ventral (boca abajo) como cuando se le sostiene, y después de varios intentos es capaz de voltearse hasta quedar boca arriba. El control Céfalocaudal se va extendiendo progresivamente pasando del dominio de la cabeza para seguir los objetos con la mirada y con sus manos, hasta alcanzar en posición cubito ventral (boca abajo) elevar la cabeza, el Tórax y la parte superior del

abdomen, sin ayuda de terceros, esto ocurre hacia los cuatro meses y hacia el sexto mes puede sentarse con ayuda. Con respecto a las extremidades, hacia el final de los tres meses, ya ha alcanzado mayor flexibilidad y en consecuencia, los movimientos de las manos y las piernas son más suaves y continuos.

## **EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ**

La educación psicomotriz es una técnica educativa, reeducativa y terapéutica que respeta la unidad psicosomática del individuo, basándose en la acción del cuerpo.

Se puede decir, **"favorece en el individuo un dominio corporal y una apertura a la comunicación"**

**La educación psicomotriz**, en síntesis, se conforma de todas las técnicas educativas, reeducativas y terapéuticas que tienden a favorecer en el individuo el dominio y conocimiento de su cuerpo y su relación con el mundo que lo rodea basada en la acción global del cuerpo.

### **Fundamentos de la Educación Psicomotriz**

La educación psicomotriz se fundamenta en una pedagogía activa, la cual fue la primera en formular la necesidad de construir la acción educativa no sobre programas o procesos previos, sino sobre la actividad infantil y aprendizajes particulares, postulando el desarrollo de todas las dimensiones del ser humano y los principios que deben conducir a la educación integral:

- Respeto a la personalidad de cada niño y sus particulares intereses;
- Acción educativa basada en la vida;
- Actividad del niño como punto de partida de todo conocimiento y relación,
- El grupo como célula de base de organización social y de conocimientos.
- Los métodos activos son una reacción a las concepciones tradicionales de la educación basada sólo aprendizajes intelectuales, impregnados del dualismo de la época y carentes del trabajo del cuerpo.

Desde esta perspectiva la **educación psicomotriz** se sitúa en lo que se denomina educación integral, que trata de conseguir una verdadera relación educativa que favorezca la disponibilidad corporal, la relación con el mundo de los objetos y con la sociedad. Una educación integral construida en términos de dinámica de la persona y de la acción. Se trata, pues, de abordar al niño en términos de globalidad y de unidad, privilegiando la experiencia vivida, por encima de cualquier otra.

Esta acción educativa global facilita **la organización social que va a permitir al niño y al grupo desear, acceder y participar en los valores y conocimientos de la cultura y hacerles evolucionar**. La relación educativa debe conducir a una autorregulación de los intercambios y de las comunicaciones niño-mundo.

La educación psicomotriz pone de relieve la unidad y la globalidad de la persona humana, la necesidad de actuar sobre el plano educativo al nivel del esquema corporal como base de la disponibilidad corporal y la noción de disponibilidad corporal como condición de las diversas relaciones de "ser" en el mundo. Educación motriz en preescolar y primaria ISBN; (2010)

### **PSICOMOTRICIDAD INFANTIL**

De acuerdo con Núñez y Berruezo (2004) la psicomotricidad no es solo algo que debe incluirse en el currículo de la educación infantil, sino que posiblemente sea el medio más acertado para promover el desarrollo, la evolución y la preparación para los aprendizajes de los niños y las niñas. Las ejercitaciones para el desarrollo de la motricidad a estas edades incluyen, las actividades que se citan a continuación: tono, control postural, control respiratorio, organización espacio temporal, lateralidad, coordinación dinámica (Gutiérrez, 2009; Pérez, 2011).

Para este desarrollo es vital trabajar mediante el juego ya que desarrolla el intelecto y la socialización además de las facultades psíquicas y físicas que permiten conocerse cada uno a sí mismo. Además conectan al niño con la sociedad ya que ésta se refleja al igual que la cultura en los juegos. Al mismo tiempo, el niño disfruta jugando. Y como es el medio natural de expresión infantil sirve además como única forma de expresar sentimientos, problemas, deseos y aliviar tensiones emocionales (Valdés, 2002). El juego es la forma en la que el niño se divierte y aprende a la vez, experimenta sensaciones y es en lo que quiere invertir la mayor parte de su tiempo, por lo

que es una herramienta básica para tratar con él. Además se conseguirá que el niño vea la actividad como algo divertido y en un futuro cuando piense en deporte lo relacionará también con placer y diversión, minimizando la probabilidad de sedentarismo en la adolescencia.

En la sociedad actual el niño es sometido a una reducción de posibilidades creativas y de movimientos. Además los deportes grupales incorporan hasta a niños de 4 años que no están preparados psicológicamente ni motrizmente para la práctica deportiva. Esto a parte de frustrar el proceso natural del niño en la sociedad infantil puede propiciar conductas autistas. Se deben respetar las etapas eligiendo qué tareas y cómo realizarlas (Zampa, 2007). Se cree que no es en absoluto recomendable que el niño se especifique en un deporte desde edades tempranas. Las ofertas deportivas extraescolares en edades infantiles deberían trabajar casi en su totalidad la psicomotricidad y no limitarse a ejercicios o juegos específicos de un deporte. Hasta cumplir los 8-9 años, no debería enfocarse la actividad del niño hacia el deporte, y en lugar de realizar un único deporte debería practicar varios en talleres o extraescolares de multideportivo. Para Arufe (2002), entre los 4 y 7 años se deben realizar juegos pre deportivos o psicomotores que serán la base del futuro deportista. Son juegos con una tarea motriz con gran riqueza que pueden aplicarse a cualquier deporte cuando el niño crezca. Se debe realizar una correcta progresión hacia el deporte. Estos juegos no enseñan gestos técnicos o buscan la automatización de movimientos sino que dan

rienda suelta al desarrollo de los movimientos del niño. Son patrones básicos que son aplicables a cualquier deporte.

## **TEORÍAS DEL JUEGO Y LA PSICOMOTRICIDAD**

La psicomotricidad en la educación preescolar está basada en movimiento son la base de la psicomotricidad. Es el motor del desarrollo del ser humano, la herramienta para poder captar con sus sentidos la información que le envía su cuerpo y la que recibe del entorno. Cada individuo se conoce a sí mismo a través del cuerpo y de la posibilidad de movimiento; aprende a adaptar sus movimientos al entorno, es decir, a los movimientos o ideas de los elementos y sujetos con quienes interactúa; aprende a convivir, a respetar reglas y a resolver sus problemas cotidianos.

El movimiento nos da la capacidad de realizar desplazamientos en segmentos corporales o en conjuntos utilizando varios segmentos, por ejemplo, cuando caminamos involucramos distintas partes del cuerpo. Hay dos tipos de movimiento: voluntario e involuntario. El movimiento voluntario implica una intención: se acompaña por procesos cognoscitivos, sensaciones y percepciones. En cambio, el movimiento involuntario está relacionado con las funciones orgánicas de nuestro cuerpo, como respirar, el ritmo cardíaco y los reflejos.

Existe también el movimiento automático, que inicia como movimiento voluntario centrado en la atención y mediante la repetición se automatiza, por ejemplo, caminar, andar en bicicleta y montar.



El niño de preescolar aprende y adquiere experiencias por medio del movimiento, la exploración, el juego y la interacción con su entorno esto le proporciona la base para conocimientos más complejos. Asimismo, desarrolla los elementos psicomotores básicos para la adquisición de la lectura, la escritura y las matemáticas. Al mismo tiempo, adquiere confianza, seguridad y valores, lo que implica un crecimiento en la relación que establece con niños de su edad y con su comunidad. Por todo lo anterior dicho se puede afirmar que la educación física es muy importante para propiciar mayor eficiencia en la adquisición de nuevos conocimientos.

## **AUTORES QUE COMPLEMENTAN LA PRÁCTICA PSICOMOTRIZ EDUCATIVA**

Vigotski, Psicólogo soviético, propuso una psicología evolutiva basada en la génesis de la cultura. En su teoría expuso que el aprendizaje debe ser congruente con el nivel de desarrollo del niño (Palacios, 1987) y en base a este planteamiento desarrolló conceptos que han sido básicos dentro de la pedagogía; uno de ellos es la zona de aprendizaje próximo, que se refiere a “la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz” (Vigotski, 1979, pp.133).

Este concepto ha sido de gran importancia para los educadores, pues les ha permitido trazar una guía sobre el futuro inmediato del niño, señalando todo lo que está en proceso de maduración. El docente en el momento de planificar actividades, debe conocer el nivel evolutivo real de su grupo de niños (otro concepto desarrollado por este autor), que se refiere “al nivel de desarrollo de las funciones mentales de un niño” (Vigotski, 1979, pp.131),

MARCO TEÓRICO VI. Autores que Complementan la Práctica Psicomotriz Educativa para poder conocer su zona de aprendizaje próximo y preparar actividades que permitan llegar a un proceso de maduración. Este autor asegura que un buen aprendizaje es aquel que precede el desarrollo” (Vigotski, 1979,pp.138).

Vigotski (1979) también expone que es fundamental conocer las necesidades e incentivos que llevan al niño a la acción. Este planteamiento llevó al autor a construir otro concepto muy importante, Impulso motivacional, el cual ha cambiado el panorama educativo, pues actualmente no se planifican actividades partiendo de los intereses del docente, sino más bien, se parte de los intereses y necesidades del niño; de esta forma el aprendizaje se vuelve significativo.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

**CIENTÍFICO.-** El método científico es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre, el método científico es todo aquel proceso que te lleva para determinar una tesis sobre algo cotidiano que pasa a tu alrededor, los pasos son primero la observación, segundo la toma de medidas, tercero la elaboración de una teoría que dé solución a ese fenómeno y por último la demostración de que las cosas pasan por los motivos que quieres demostrar, además el método científico es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre , por medio de éste método se permitió analizar el marco teórico para obtener con claridad los procesos y resultados en el desarrollo de la investigación.

**INDUCTIVO- DEDUCTIVO.-** Es el procesos lógicos de razonamiento son fundamentales para la construcción de una argumentación se definen como herramientas metodológicas este método se lo emplea luego del análisis de varios casos particulares, y la organización de los contenidos científicos de la fundamentación teórica. Parte en su teoría de lo general a lo particular como es la estimulación temprana y observar su repercusión en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de la Escuel “ Simón Bolívar”

**DEDUCTIVO.-** La deducción va de lo general a lo particular. El método deductivo es aquél que parte los datos generales aceptados como valederos, para deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, es decir; parte de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

**INDUCTIVO.-** La inducción va de lo particular a lo general. Empleamos el método inductivo cuando de la observación de los hechos particulares obtenemos proposiciones generales, o sea, es aquél que establece un principio general una vez realizado el estudio y análisis de hechos y fenómenos en particular. La inducción es un proceso mental que consiste en inferir de algunos casos particulares observados la ley general que los rige y que vale para todos los de la misma especie.

**DESCRIPTIVO.-**se ocupa de la descripción de datos y características de una población. El objetivo es la adquisición de datos objetivos, precisos y sistemáticos que pueden usarse en promedios, frecuencias y cálculos estadísticos similares. Los estudios descriptivos raramente involucran experimentación, ya que están más preocupados con los fenómenos que ocurren naturalmente que con la observación de situaciones controladas. Este método se lo utilizo en el momento de hacer la descripción de la teoría y las encuestas. Es necesario hacer notar que los estudios descriptivos *miden de manera más bien independiente los conceptos o variables con los que tienen que ver.* Aunque, desde luego, pueden integrar las mediciones de

cada una de dichas variables para decir cómo es y se manifiesta el fenómeno de interés,

**ANALÍTICO Y SINTÉTICO.-** Es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve, en resumen. En otras palabras debemos decir que la síntesis es un procedimiento mental que tiene como meta la comprensión cabal de la esencia de lo que ya conocemos en todas sus partes y particularidades, es construir, volver a integrar las partes del todo; pero esta operación implica una superación respecto de la operación analítica, ya que no representa sólo la reconstrucción mecánica del todo, pues esto no permitirá avanzar en el conocimiento; implica Llegar a comprender la esencia del mismo, conocer sus aspectos y relaciones básicas en una perspectiva de totalidad. No hay síntesis sin análisis sentencia Engels, ya que el análisis proporciona la materia prima para realizar la síntesis.

**MODELO ESTADÍSTICO.-** Es el principal en la estructuración del problema de investigación, se utilizara para procesar y descubrir la información de campo recolectada y luego para obtener los resultados y las conclusiones finales. Los modelos estadísticos pueden clasificarse en función de la información que utilizan y del objetivo que pretenden.

Cuando sólo se estudia un fenómeno en un instante en el tiempo, se dicen que los modelos son estáticos o transversales.

Cuando estudiamos la evolución de un fenómeno a lo largo del tiempo se dicen dinámicos o longitudinales.

Si sólo se dispone de la información de una variable se llaman modelos extrapolativos.

En general, los modelos estadísticos usan una descomposición de los valores de una o varias variables respuesta o dependientes en una parte sistemática o predecible y otra parte aleatoria o no predecible

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA DETERMINAR LAS ACTIVIDADES DE ESTIMULACIÓN**

**ENCUESTAS.-** Aplicada a las maestras de los niños y niñas de la Escuela “Simón Bolívar “con la finalidad de determinar las actividades de estimulación temprana que realizan en la jornada diaria de trabajo y la segunda encuesta que se aplicó a las autoridades de la escuela en la que se trabajará el proyecto, con la finalidad de extraer información si los docentes trabajan el desarrollo motriz.

**TEST DE HABILIDADES PSICOMOTRIZ.-** Aplicada a los niños y niñas del Nivel Inicial 2 de la Escuela Simón Bolívar del Cantón Céllica para evaluar el desarrollo Psicomotriz.

## POBLACIÓN

Niños, niñas y maestras de la Escuela “Simón Bolívar”

ESCUELA SIMÓN BOLÍVAR				
PARALELOS	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL	DOCENTES Y AUTORIDADES
A	15	13	28	1
B	16	13	29	1
Autoridad				1
<b>TOTAL</b>	31	26	57	3

Fuente: Maestras y niños de la Escuela Simón Bolívar

Investigadora: Verónica Ramírez

## f. RESULTADOS

RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS APLICADA A LAS MAESTRAS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 DE LA ESCUELA “SIMÓN BOLÍVAR” DEL CANTÓN CELICA PARA DETERMINAR LA UTILIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.

1.- ¿Considera usted necesario aplicar actividades ludopedagógicas como herramienta para el desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Nivel Inicial.

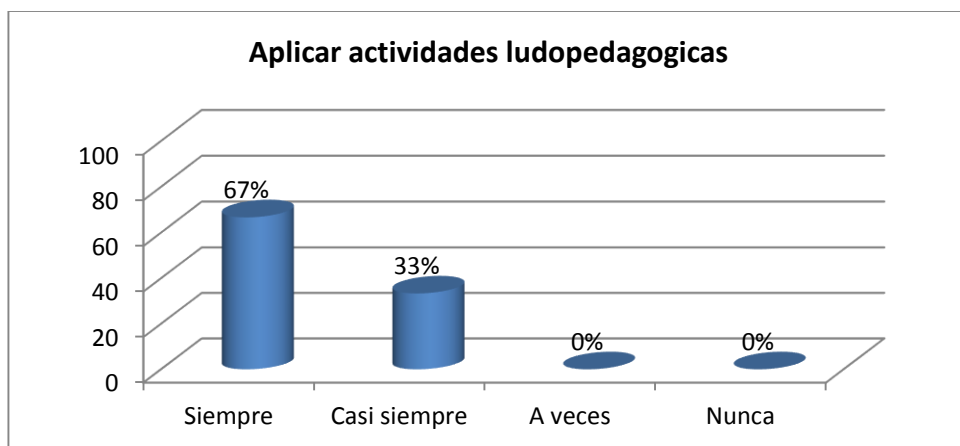
Siempre = (4) = S, Casi Siempre = (3) = CS, A veces = (2) = AV, Nunca =

CUADRO N° 1

Indicadores	f	%
Siempre	2	67%
Casi siempre	1	33%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Maestras de la escuela Simón Bolívar de Céllica  
Autora: Verónica Ramírez

GRÁFICO N° 1





## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 67% de las docentes encuestadas manifiestan que siempre, aplican actividades ludopedagógicas; y, el 33% casi siempre aplican actividades ludopedagógicas.

Toda actividades ludo pedagógicas que se plantean desde la práctica de las docentes son con la finalidad de hacer de la escuela un lugar donde se atiende la diversidad y se promuevan aprendizajes que respeten ritmos, estilos, intereses y desarrollen habilidades y capacidades para la resolución de problemas cotidianos, en todos los estudiantes. son formas de trabajo que tienen una intencionalidad clara de interactuar mediante recursos emocionales, sociales, afectivos y cognitivos de los niños para promover el desarrollo de las competencias bajo la orientación del docente, herramientas ludo-pedagógicas; el juego es una herramienta valiosa para crear el ambiente lúdico adecuado en el desarrollo del proceso de enseñanza, integración y dinamización de grupos. Es así como el juego contribuye a ciertos tipos de desarrollo: socio-afectivo, cognoscitivo y motor. El juego tiene sentido y es significativo en la medida que motive el entusiasmo del niño y lo convoque a la realización de una serie de actividades fundamentadas en sus capacidades vitales para encontrar a través de él gratificaciones.

Desarrollo motriz; se refiere a las capacidades de movimiento en las persona, el desarrollo motor es considerado como uno de los principales

indicadores de la maduración del sistema nervioso. A través de los cambios que se observan en la forma en que el ser humano se mueve, podemos ver cómo modifica y adquiere conductas motoras que requieren que día a día adquieran mayor habilidad y precisión.

**2.- ¿Usted como docente organiza su trabajo en el aula en torno a experiencias lúdicas?**

**CUADRO N° 2**

<b>Indicadores</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	2	67%
Casi siempre	1	33%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestras de la escuela Simón Bolívar de Célida  
**Autora:** Verónica Ramírez

**GRÁFICO N° 2**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 67%, de maestras encuestadas manifiestan que siempre organiza su trabajo en el aula en torno a experiencias lúdicas, y el 33% casi siempre.

La organización del trabajo en el aula es una función fundamental de la administración del trabajo, su objetivo es ayudar a las personas a trabajar juntas y con eficiencia. El trabajo son las funciones que se deben cumplir de acuerdo con los planes establecidos, son la base de la organización.

Las funciones se dividen luego en tareas claramente definidas y dan origen a que el trabajo sea dividido ya sea por su cantidad o por su grado de especialización

**EL PERSONAL.-** Cada persona tiene asignada una parte específica del trabajo total, es importante que las tareas asignadas puedan ser realizadas por el trabajador, es decir, que se adapten a su interés, a sus habilidades y experiencias

**EL LUGAR DE TRABAJO.-** trabajo está el lugar en donde este trabajo debe cumplirse, incluye los medios físicos, y el ambiente en general, el local, los materiales, los implementos, muebles, etc.

El ambiente o clima de trabajo lo constituyen las actitudes, el espíritu general de afectividad y de respeto, estos aspectos influyen decididamente en los resultados del trabajo

Experiencias Lúdicas; **Actitud lúdica del docente:** es una cualidad humana de sentir gusto por lo que hace y poder hacer sentir bien a sus estudiantes, a través de la humanidad del docente buscando estrategias didácticas o creativas para facilitar el aprendizaje y brindar confianza al estudiante.

### 3.- ¿Aplica diariamente actividades ludopedagógicas para el desarrollo psicomotriz?

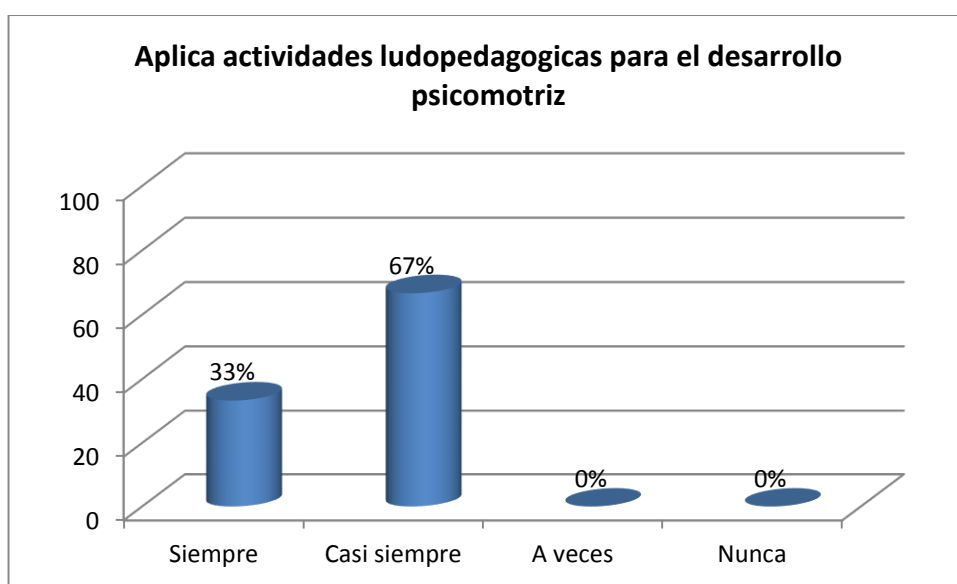
**CUADRO N° 3**

<b>Indicadores</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Siempre	1	33%
Casi siempre	2	67%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestras de la escuela Simón Bolívar de Célida

**Autora:** Verónica Ramírez

**GRÁFICO N° 3**



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67% casi siempre el 33%, manifestó siempre; Actividades ludopedagógicas; permiten a los estudiantes buscar la forma de realizar movimientos e imitar sonidos que escuchan a través de las canciones, promoviendo de esta forma la expresión corporal de cada uno de ellos. Los momentos para el desarrollo de la agilidad mental, son muy importantes para despertar la originalidad de los estudiantes, gracias a estas clases se observa como cada uno de ellos trata de pensar en el menor tiempo posible lo suficiente, para que sus respuestas sean únicas, irrepetibles y diferentes a los demás.

En el Desarrollo Motriz; El canto y el baile, son alternativas o estrategias de recreación donde los niños demuestran todas sus capacidades innatas que poseen, además son momentos que promueven la pérdida de la timidez frente al público, gracias a la emoción que produce participar de ellas.

### 4.- ¿Qué actividades ludopedagógicas aplica a los niños y niñas de Nivel Inicial 2 para el desarrollo psicomotriz?

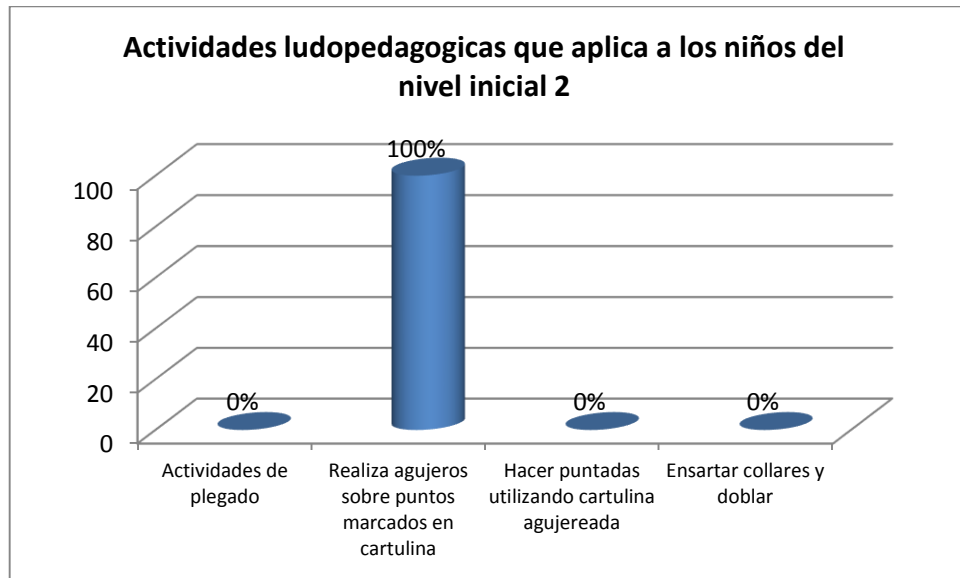
CUADRO N° 4

Indicadores	f	%
Actividades de plegado	0	0%
Realiza agujeros sobre puntos marcados en cartulina	3	100%
Hacer puntadas utilizando cartulina agujereada	0	0%
Ensartar collares y doblar	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Maestras de la escuela Simón Bolívar de Celica

Autora: Verónica Ramírez

**GRÁFICO N° 4**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100 % de las maestras encuestadas, realiza agujeros sobre puntos marcados en cartulina

Las Actividades Ludopedagógicas en el nivel 2 están presente en los momentos para el desarrollo de la agilidad mental, son muy importantes para despertar la originalidad de los estudiantes, gracias a estas actividades se observa como cada uno de ellos trata de pensar en el menor tiempo posible lo suficiente, para que sus respuestas sean únicas, irrepetibles y diferentes a los demás.

Para el desarrollo motriz.- En las primeras etapas de desarrollo el aprendizaje se realiza principalmente a través del juego. La gran importancia

del juego radica en el carácter formativo y en las posibilidades que brinda a los niños (as) al ejercitar sus diferentes capacidades físicas, sensoriales, y afectivas. El juego contribuye notablemente en las adaptaciones sociales y personales que los niños(as) deben hacer en distintas fases de su desarrollo.

Además favorece el aprendizaje del niño (a) y le ayuda a alcanzar los objetivos propios de la etapa en la que se encuentra.

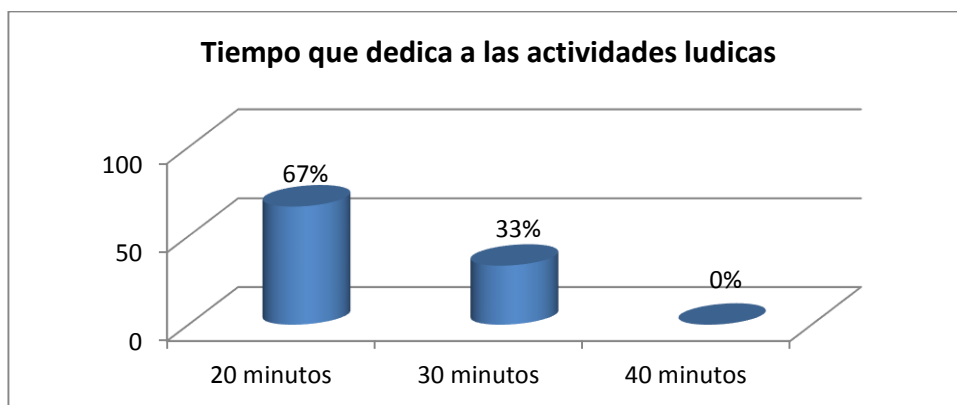
**5.- ¿En su jornada diaria de trabajo qué tiempo dedica para la aplicación de las actividades ludopedagógicas?**

**CUADRO N° 5**

<b>Indicadores</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
20 minutos	2	67%
30 minutos	1	33%
40 minutos	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Maestras de la escuela Simón Bolívar de Celica  
 Autora: Verónica Ramírez

**GRÁFICO N° 5**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 67% dedica 20 minutos, 33% dedica 30 minutos Jornada de trabajo.- es la importancia que se da al orden, organización y buenas maneras de la realización de la tarea, esto más una buena pedagogía es lo que se debe hacer para tener procesos de motricidad.

Actividades ludopedagógicas Para la Pedagogía Lúdica el juego, actividad creadora- se convierte en una función educativa plena de sentido y significación. Dota de una singular ductilidad al educando/jugador que "se juega", se implica, en una experiencia libre y creadora. Le permite apelar, imaginariamente a su entorno y responder con nuevas acciones entorno y responder con nuevas acciones.

Esto lo forma capacita para asumir nuevos roles, cambios, complejidad y desafíos. Al poner en práctica la espontaneidad, le permite ser lo que es capaz de ser y hacer y proyectarlo. Jugar -"entrar en juego"- nos compromete globalmente, generando una tensión relacional / lúdica que nos posibilita recrear ámbitos de encuentro y ejercitar la libertad. El abordaje pedagógico del juego es complejo. Desde una perspectiva antropológica, el juego se fenomeniza (se muestra) como una actividad creativa esencialmente humana. Actividad que relaciona al hombre con los otros y con su entorno "relación primigenia" o "urdimbre constitutiva", al decir de Rof Carballo (1977)



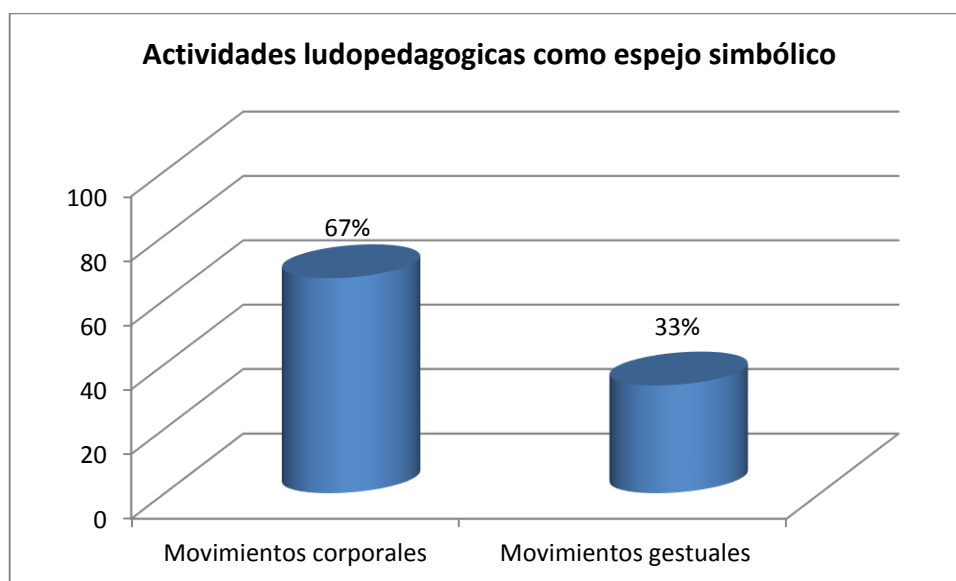
6.- ¿Utiliza usted las actividades ludopedagógicas como un espejo simbólico?

CUADRO N° 6

Indicadores	f	%
Movimientos corporales	2	67
Movimientos gestuales	1	33
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Maestras de la escuela Simón Bolívar de Celica  
Autora: Verónica Ramírez

GRÁFICO N° 6



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67 % manifiesta movimientos corporales y el 33% movimientos gestuales.

Actividades Lúdicas es una actividad creativa donde existe el placer el goce y el conocimiento. La lúdica no tiene límite de edad es recreativo se adapta a las necesidades e intereses de los niños.

Según JIMÉNEZ (2002) dice que: La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.(p55).

Espejo Simbólico; El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que”.

El espejo simbólico refleja desde nuestra condición de seres sociales. Espejar significa mirarnos como personas en perspectiva colectiva. Los oráculos hacen espejos de la vida de cada consultante. Los símbolos nos reflejan de muchas maneras y ángulos. Espejar la apariencia deja ver el fondo, y en el espejo- símbolo es difícil sostener la máscara.”

El simbolismo del espejo es muy complejo y variado, y veremos tan sólo algunos aspectos a lo largo de este estudio.

Se ha dicho del espejo que es símbolo de la imaginación o de la conciencia, ya que tiene la capacidad de reproducir los reflejos del mundo visible en su realidad formal. Scheler y otros filósofos lo han relacionado con el

pensamiento, pues es en el vehículo mental donde se produce la auto contemplación y reflejo del Universo. Es en este sentido en el que el espejo se relaciona con el simbolismo del agua reflejante y el mito de Narciso.

También aparece con frecuencia en leyendas y cuentos infantiles convertido en mágico, ya que es capaz de proyectar imágenes que ocurrieron en el pasado o que ocurrirán en el futuro, o simplemente ver en el presente lo que está sucediendo a mucha distancia. Pero sobre todo el espejo mágico dice la verdad, pues él tan sólo refleja lo que ve, sin las máscaras o escudos que los seres humanos nos ponemos para protegernos; ellos tienen la cualidad de ver el alma tal como es.

**7.- ¿Considera usted que en el juego el material no es indispensable?**

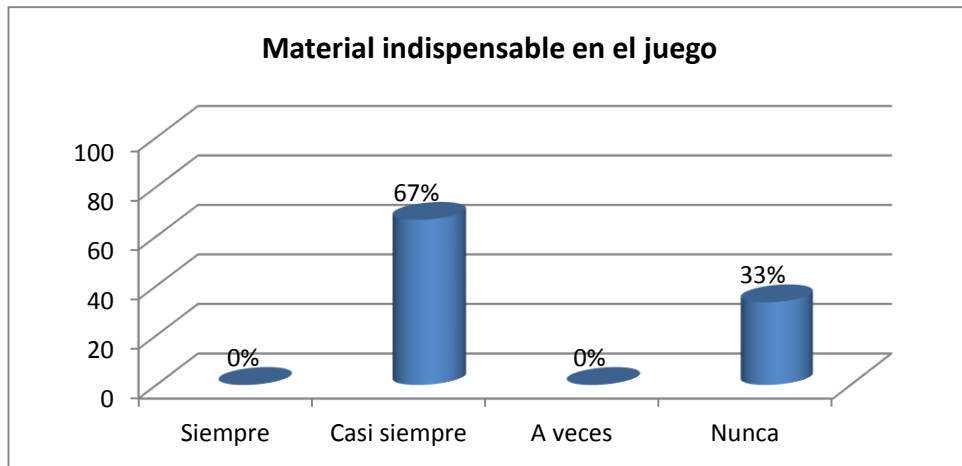
**CUADRO N° 7**

<b>Indicadores</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	67%
A veces	0	0%
Nunca	1	33%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestras de la escuela Simón Bolívar de Celica

**Autora:** Verónica Ramírez

**GRÁFICO N° 7**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 67% manifiesta que casi siempre no se utiliza material para el juego, y 33% no utiliza nunca.

Materiales en el Juego; Los recursos materiales utilizados en el juego simbólico son mediadores a través de los cuales los niños pueden expresar sus experiencias y sentimientos y también pueden desarrollar diferentes roles y representaciones llenas de imaginación y creatividad. En este sentido, los recursos materiales deben ser simples e isomorfos, relacionados con la realidad de los niños y conectados con las nuevas tecnologías porque ello requiere una interrelación entre los usos de los sistemas simbólicos y los de los recursos

El juego es un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz) y de autorrealización personal. Desde un punto de vista psicopedagógico, es un elemento favorecedor de todo tipo de aprendizajes ya que puede

proporcionar al niño una gran variedad de experiencias y estímulos y un bagaje de vivencias útiles y necesarias para su adecuado desarrollo. A través del juego el niño pone de manifiesto su dimensión corporal, cognitiva y afectivo-social, siendo el aprendizaje globalizado el recurso que se ajusta a las sugerencias metodológicas de la Educación Infantil. En esta etapa, el niño, por medio del juego, puede aprender a controlar su cuerpo, explorar el mundo que le rodea, resolver sus problemas emocionales, ser un ser social y ocupar un lugar en la comunidad, los materiales son indispensables

**8.- ¿Cree usted que el juego es útil y necesario para el desarrollo psicomotriz?**

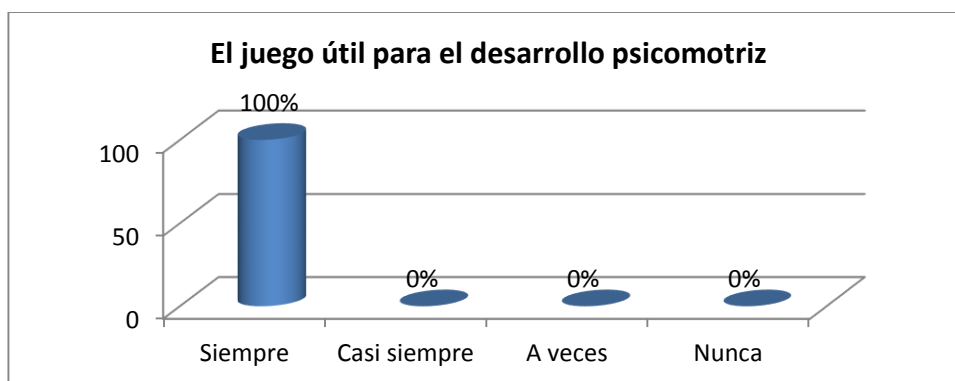
**CUADRO N° 8**

<b>Indicadores</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Siempre	3	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestras de la escuela Simón Bolívar de Celica

**Autora:** Verónica Ramírez

**GRÁFICO N° 8**



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% afirma que el juego es útil y necesario en el desarrollo psicomotriz.

Juego en el desarrollo motriz; Desarrollo Motor Proceso secuencial y continuo, relacionado con la edad, por la cual el comportamiento motor se modifica, el juego motriz despierta la habilidad de un niño para organizar, planear y ejecutar habilidades motrices nuevas o no practicadas, como dibujar o montar una bicicleta. El planeamiento motriz incluye desarrollar la coordinación de la mano y el ojo y las habilidades de motricidad gruesa, movimientos de los músculos grandes del cuerpo, como mantener el equilibrio al cambiar de posición.

### 9.- ¿Considera usted que la Ludopedagogía es una metodología educativa?

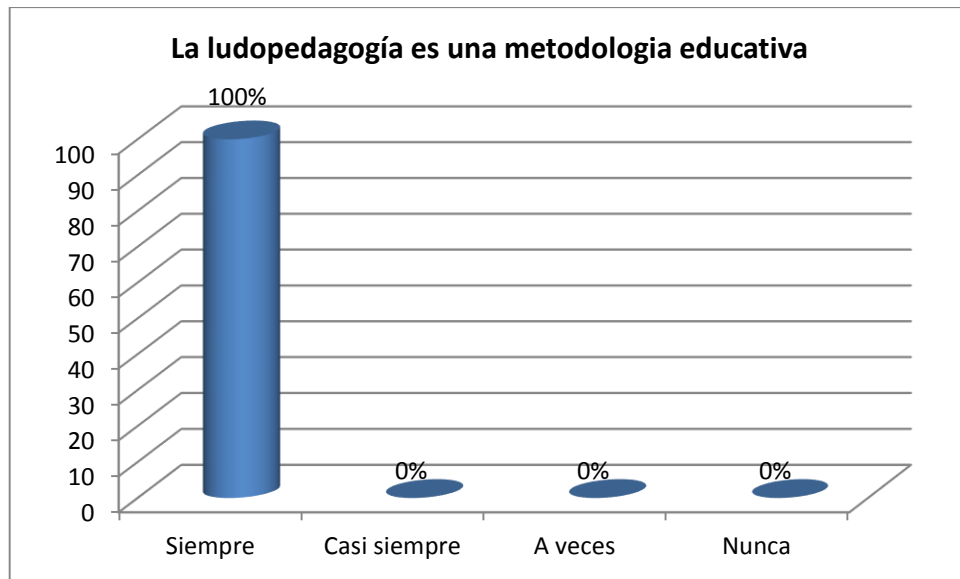
CUADRO N° 9

Indicadores	%	%
Siempre	3	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestras de la escuela Simón Bolívar de Cécica

**Autora:** Verónica Ramírez

**GRÁFICO N° 9**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100 % manifiesta que siempre la Ludopedagogía es una metodología educativa

**La Metodología Educativa** Para conseguir las metas siempre aplicara una metodología activa fundamentada en la alternancia JUEGO-TRABAJO; de esta forma, en un primer momento se consigue que la función motivadora del juego sirva para introducir a los niños en un ambiente divertido, estimulante y motivador que fomentará su creatividad: aprenderán mientras juegan. Una vez hemos conseguido crear una dinámica lúdica, el paso siguiente es implicar a nuestros/as alumnos/as en el proceso de enseñanza-aprendizaje, proceso que será percibido en sí mismo como divertido, estimulante y motivador: jugarán mientras aprenden.

Sobra decir la importancia que otorgamos al juego como herramienta didáctica; consideramos básica la motivación para un adecuado aprendizaje. Y qué mejor forma de motivar a los niños y las niñas que empleando el juego (eso sí, apoyado en un objetivo educativo concreto).

Los objetivos trabajados en los distintos bloques temáticos serán potenciados y cohesionados con los juegos propuestos. Así, fomentamos el sentido integrador de la evolución del niño, permitiéndoles que, a partir de unas pautas básicas que les daremos, ellas y ellos puedan expresarse libremente.

Los juegos y talleres van aumentando en complejidad, ya que nos deben servir como evaluación de los contenidos que están trabajando. Sin embargo, debemos contar con la posibilidad de adaptar los juegos a nuestros alumnos y alumnas en algunas ocasiones, ya que la dificultad planteada en ellos es media, y podemos encontrar casos en los que les resulte muy difícil o muy sencillo hacer determinados juegos o talleres.

La Ludopedagogía; Es la manifestación de la energía de los individuos a través del juego; infantes, adolescentes, jóvenes, adultos o ancianos, al ser partícipes de las diferentes modalidades del juego, experimentan en el propio cuerpo el placer de sentir estimulada alguna parte o en conjunto su estructura corporal. El juego es uno de los mejores medios que utiliza el docente como parte de la recreación, ya que es una importante vía de comunicación social, brinda además la oportunidad de conocer nuestras limitaciones y posibilidades



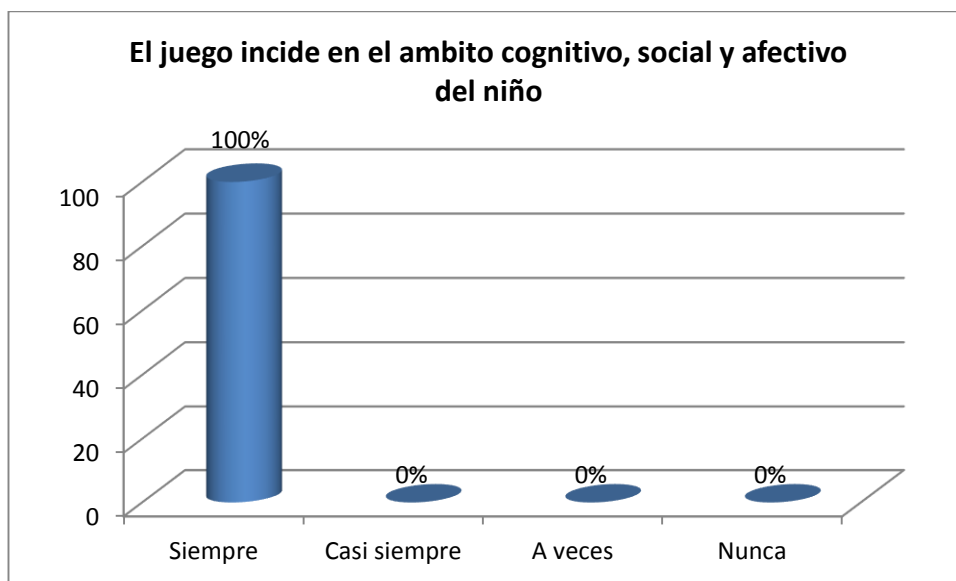
**10.- ¿Considera usted que el juego incide en el ámbito cognitivo, social y afectivo de los niños y niñas?**

**CUADRO N° 10**

<b>Indicadores</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Siempre	3	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestras de la escuela Simón Bolívar de Celica  
**Autora:** Verónica Ramírez

**GRÁFICO N° 10**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% afirma que siempre el juego incide en lo cognitivo, social y afectivo.

Dentro del ámbito cognitivo, el desarrollo cognitivo o cognoscitivo se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos.

Es la base de una de las cinco perspectivas del desarrollo humano aceptadas mayoritariamente (las otras 4 son la perspectiva psicoanalítica, la perspectiva del aprendizaje, la perspectiva evolutiva/sociobiológica y la perspectiva contextual). El proceso cognoscitivo es la relación que existe entre el sujeto que conoce y el objeto que será conocido y que generalmente se inicia cuando este logra realizar una representación interna del fenómeno convertido en objeto del conocimiento. 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. Este desarrollo gradual sucede por medio de tres principios interrelacionados: la organización, la adaptación y el equilibrio.

Ámbito social se considera como igualdad al contexto o situación donde las personas tienen los mismos derechos y las mismas oportunidades en un determinado aspecto.

La igualdad social es una situación social según el cual las personas tienen las mismas oportunidades o derechos en algún aspecto así para que todos tengan las mismas oportunidades en una sociedad y vivir equitativamente y en paz.

Ámbito afectivo de los niños y niñas La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad y los valores. Adquiriendo nuevos conocimientos donde interviene el placer, el gozo, la creatividad y el

conocimiento. El ámbito afectivo está relacionado con: las emociones, los sentimientos, los deseos, la socialización, la relación con los otros (pares, adultos), los miedos, y este ámbito es determinante en nuestra tarea, ya que, las condiciones de vida de los niños, influyen en lo afectivo, y esto repercute en el ámbito cognitivo o intelectual.

Educación Afectiva o Emocional La educación emocional es un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo integral de la persona, con objeto de capacitarle para la vida Todo ello tiene como finalidad el bienestar personal y social Es un proceso continuo: comienza desde que se es un bebé. Una persona emocionalmente sana afronta con mayores garantías de equilibrio emocionales el sentirse amado, la acogida, etc

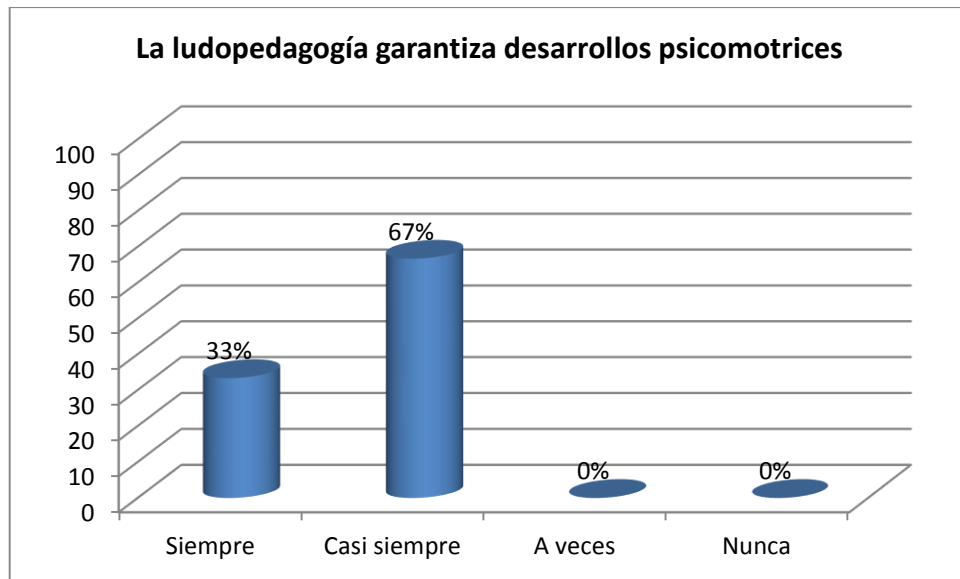
### 11.- ¿Estima usted que la Ludopedagogía garantiza desarrollos psicomotrices?

**CUADRO N° 11**

<b>Indicadores</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	1	33%
Casi siempre	2	67%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestras de la escuela Simón Bolívar de Celica  
**Autora:** Verónica Ramírez

**GRÁFICO N° 11**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 67% manifiesta que casi siempre la Ludopedagogía garantiza el desarrollo y el 33% afirma que siempre afirma.

El desarrollo psicomotriz ocupa un lugar importante en la educación infantil, ya que está totalmente demostrado que sobre todo en la primera infancia hay una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales.

En las escuelas infantiles y en el ciclo inicial, el juego y el desarrollo infantil tienen un claro papel dominante. La actividad lúdica es utilizada como un recurso psicopedagógico, sirviendo de base para posteriores desarrollos. Este aspecto nos hace recalcar la importancia del juego en esta etapa.

Es divertido y hace aparecer signos de alegría y hasta carcajadas.

Experiencia que proporciona libertad y arbitrariedad el juego es elegido sin presión de nadie.

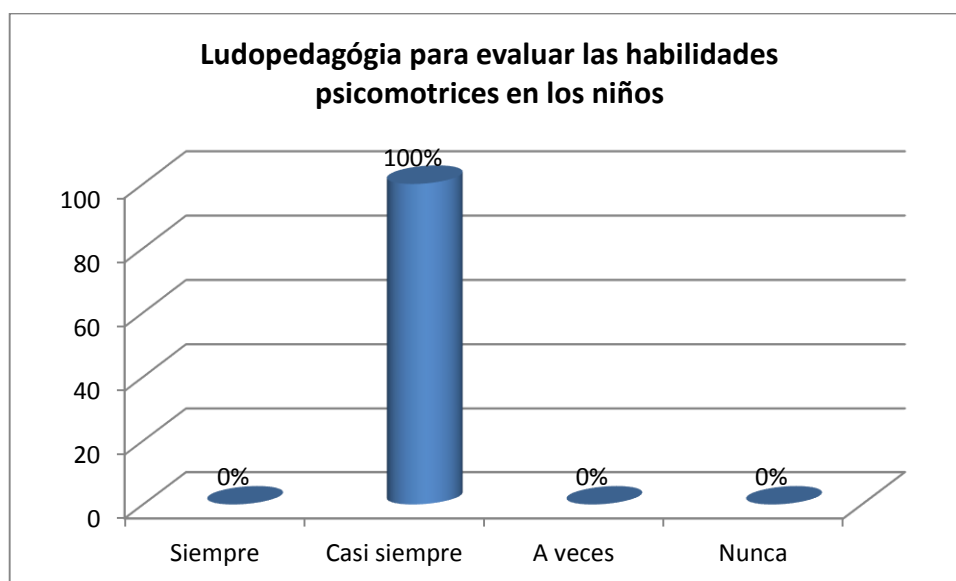
**12.- ¿Utiliza actividades ludopedagógicas para evaluar las habilidades psicomotrices en los niños y niñas?**

**CUADRO N° 12**

<b>Indicadores</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	0	0%
Casi siempre	3	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestras de la escuela Simón Bolívar de Celica  
**Autora:** Verónica Ramírez

**GRÁFICO N° 12**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100%, evaluó las habilidades psicomotrices con actividades ludopedagógicas

Evaluar es un ; Proceso sistemático, diseñado intencional y técnicamente, de recogida de información, que ha de ser valorada mediante la aplicación de

criterios y referencias como base para la posterior toma de decisiones de mejora, tanto del personal como del propio programa

Otra definición del concepto de evaluación que, además de incidir en su carácter procesual, de mejora de la situación actual y de toma en consideración de todos los elementos intervinientes en el proceso, subraya su carácter técnico es la de (Pérez Juste, 1995):

Las habilidades psicomotrices son; La Educación Infantil ofrece una oportunidad única para potenciar el desarrollo de todos los niños y niñas.

Habilidades psicomotoras son parte del desarrollo de la condición física: el trabajo de equilibrio, coordinación, percepción. Estas capacidades están presentes en cualquier práctica de actividad física que realicemos y por lo tanto son objeto de desarrollo. Se puede llevar a cabo mediante juegos deportivos, deportes recreativos, deporte en la naturaleza, juegos motores, etc

El desarrollo motor, concepto que hemos estado citando desde el comienzo de la exposición, son los cambios producidos con el tiempo en la conducta motora que reflejan la interacción del organismo humano con el medio. Éste forma parte del proceso total del desarrollo humano., que no ha acabado aún al llegar a la madurez. Y es que desde la infancia el niño va experimentando y descubriendo, progresivamente, habilidades sencillas e individuales. Con el paso de las diferentes etapas por la que atraviesa un niño, éste tiende a mecanizarlas, a combinarlas y a modificarlas hasta llegar a un punto en el

que ya no deberíamos hablar de habilidades motrices básicas sino de unas habilidades deportivas. La mayoría de las habilidades que se dan en el deporte, por no decir todas, tienen su origen y fundamento en las habilidades físicas básicas, como son: andar, correr, saltar, equilibrio, volteos, balanceos, lanzar, patear, etc.

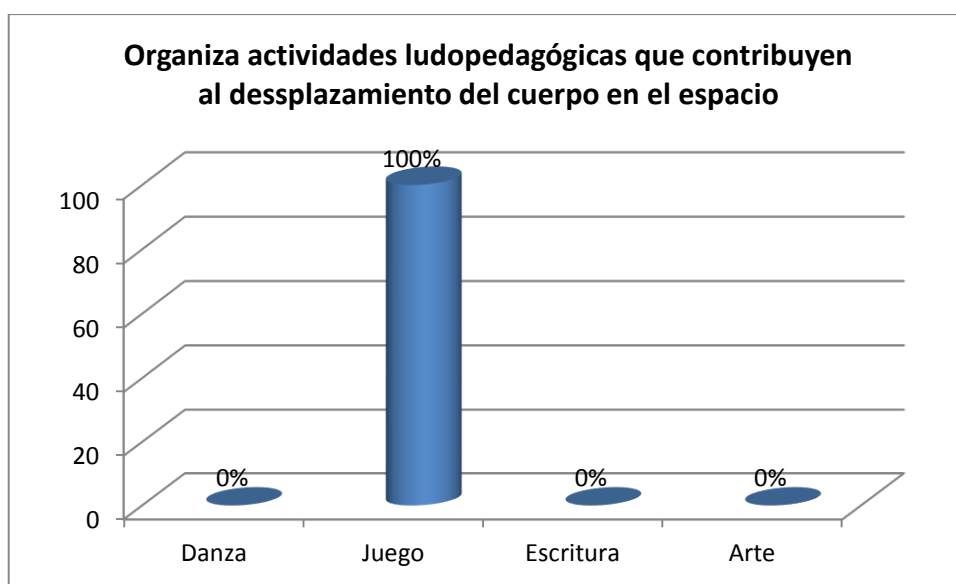
**13.- ¿Organiza actividades ludopedagógicas que contribuyan con el desplazamiento del cuerpo en el espacio como son: ?**

**CUADRO N° 13**

<b>Indicadores</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Danza	0	0%
Juego	3	100%
Escritura	0	0%
Arte	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestras de la escuela Simón Bolívar de Céllica  
**Autora:** Verónica Ramírez

**GRÁFICO N° 13**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de las maestras afirma que organizan actividades que contribuyen al desplazamiento del cuerpo.

Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles. Guillermo Zúñiga (1998)

Desplazamiento del cuerpo en el espacio; El niño y la niña, desde los primeros años de vida experimentan con la forma de los objetos y las personas (juguetes, utensilios, rostros, otros), y van construyendo progresivamente las relaciones espaciales entre estos, a través de sus acciones. A partir de las primeras construcciones, logran estructurar paulatinamente el mundo que los rodea en una organización mental o representada.

No sólo las experiencias que los niños y niñas viven en forma espontánea les permiten adquirir conocimientos acerca de su entorno y su organización espacial, es necesario que los adultos les planteen problemas , En general lo hace mediante experiencias relacionadas con las exploraciones del medio en el que vive y en el que se relaciona. El niño se sitúa en el espacio y lo



reconoce, este proceso es lento y se apoya inicialmente en ejercicios psicomotrices.

Para que el niño pueda tomar conciencia de sí mismo y del mundo que lo rodea, es necesario ayudarlo a percibir las estructuras básicas fundamentales del espacio en que se mueve. Este proceso que es importante para el aprendizaje de las nociones y reconocimiento del espacio en los primeros años del niño, constituye una etapa previa de conocimiento

Los conceptos de espacio nacen de la conciencia del propio cuerpo, y el niño obtiene su primera noción espacial de un objeto acercándolo a la boca, asociando la experiencia táctil y va diferenciando el espacio que rodea su cuerpo del cuerpo mismo y va empezando a conocer los objetos alcanzándolos y tocándolos. Pero su espacio se va reduciendo solamente a lo que puede tocar

**14.- ¿Son capaces los niños y niñas de 4 años de imitar movimientos coordinados con diferentes partes del cuerpo, mediante los juegos musicales?**

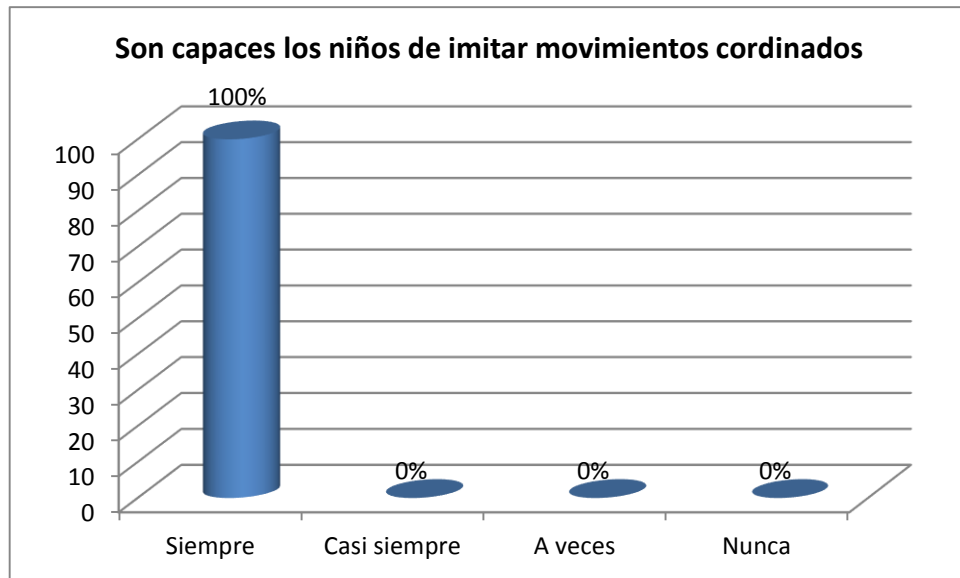
**CUADRO N° 14**

<b>Indicadores</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Siempre	3	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestras de la escuela Simón Bolívar de Celic

**Autora:** Verónica Ramírez

**GRÁFICO N° 14**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de las maestras manifiestan que son capaces los niños de manifestarse con movimientos rítmicos de acuerdo a la música.

Imitar movimientos coordinados con diferentes partes del cuerpo; Cuando hablamos de Relaciones espaciales, estamos hablando del espacio que existe entre el esquema corporal y lo que nos rodea, particularmente nos referimos a la clara distinción entre el espacio como percepción y el espacio como representación, esto quiere decir que el espacio no es sólo un lugar de desplazamiento, sino que es algo que está constituido en nuestros pensamientos, en el que se puede ir desarrollando experiencias y se van convirtiendo en representaciones simbólicas que de una u otra forma hace que el niño o niña vaya razonando.

**Piaget** demostró que llega un momento en que un niño dará la vuelta para buscar detrás de un televisor, por ejemplo una pelota que se haya perdido detrás de él. Esta conducta del niño indica que puede representarse mentalmente la relación espacial entre la pelota y el televisor, así como los movimientos de su propio cuerpo en relación con ambos objetos

los juegos musicales; La combinación de la música con actividades de movimiento ayuda a niños en edad preescolar a trabajar con varias lecciones al mismo tiempo. Aprenderán acerca de la expresión musical y el ritmo, al mismo tiempo que hacen ejercicio y eliminan el exceso de energía. Dado que los niños en edad preescolar podrían tener problemas para controlar sus movimientos corporales, evita líos en el aula haciendo los ejercicios de movimiento afuera, si es posible.

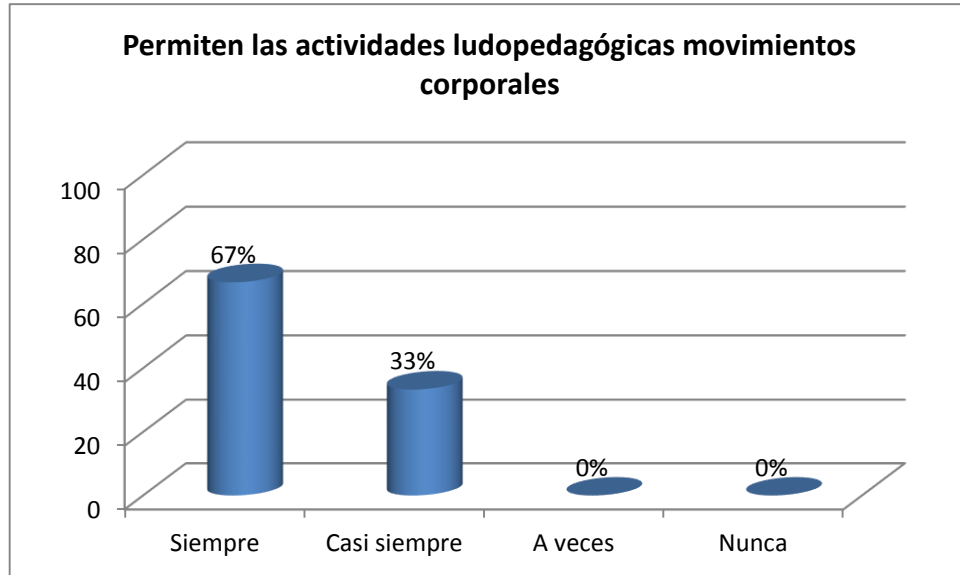
**15.- ¿Permiten las actividades ludopedagógicas expresar movimientos corporales coordinados?**

**CUADRO N° 15**

<b>Indicadores</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	2	67%
Casi siempre	1	33%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestras de la escuela Simón Bolívar de Céllica  
**Autora:** Verónica Ramírez

**GRÁFICO N° 15**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 67% siempre las actividades generaran movimientos corporales coordinados

Los movimientos corporales coordinados; Habilidad: cumplir o aprender una tarea propuesta, con eficiencia y con el mínimo gasto de energía. Y crear movimientos habituales y necesarios para la vida cotidiana fomentando las capacidades para moverse.

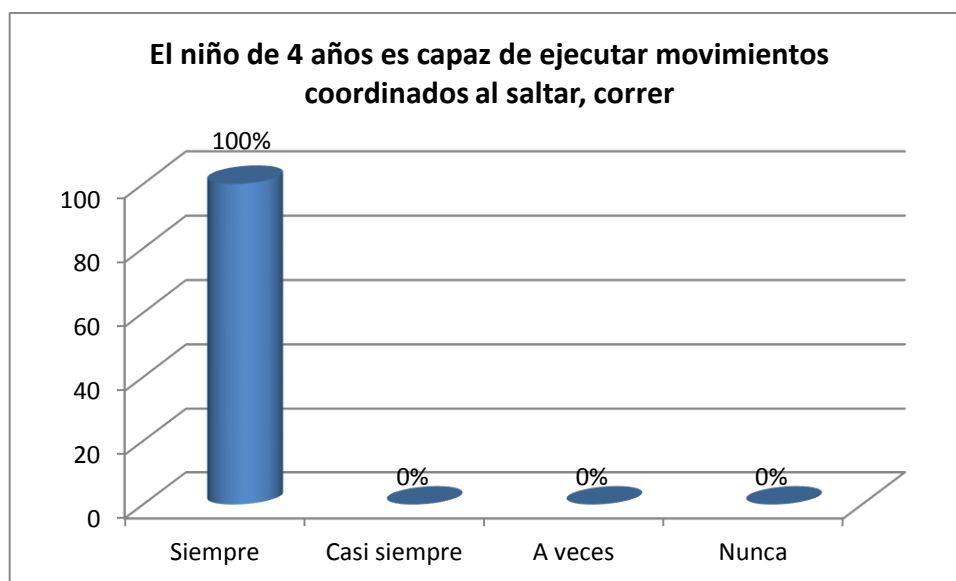
**16.- ¿Es capaz el niño de 4 años de ejecutar movimientos coordinados al saltar, correr, al marchar, al raptar, etc. de manera autónoma?**

**CUADRO N° 16**

<b>Indicadores</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Siempre	3	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestras de la escuela Simón Bolívar de Céllica  
**Autora:** Verónica Ramírez

**GRÁFICO N° 16**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100 %, manifiesta que ha ese edad todos sus movimientos son coordinados y variados

Este desarrollo motor sigue una secuencia, es decir que el dominio de una habilidad ayuda a que surja otra. Observamos así como primero aprende a levantar su cabeza, luego a girar, sentarse, gatear, para luego pararse, caminar, correr, saltar, haciendo cada vez más complejo el ejercicio de sus movimiento

La psicomotricidad es parte del desarrollo de todo ser humano, relaciona dos aspectos: Funciones neuromotrices, que dirigen nuestra actividad motora, el poder para desplazarnos y realizar movimientos con nuestro cuerpo como gatear, caminar, correr, saltar, coger objetos, escribir, etc. y las funciones psíquicas, que engloba procesos de pensamiento, atención selectiva, memoria, pensamiento, lenguaje, organización espacial y temporal.

Movimientos coordinados al saltar,

Movimientos coordinados al correr,

Movimientos coordinados al marchar,

Movimientos coordinados al raptar,

Manera autónoma

Permite los desplazamientos del propio cuerpo en el espacio y la manipulación de los objetos.

La adquisición de movimientos autónomos, establece una nueva relación del niño con el mundo que lo rodea.

Comprueba, por ejemplo, que puede tomar objetos por sí mismo y desplazarse hasta lugares a los que antes sólo llegaba con la colaboración del adulto. Esto modifica sustancialmente la relación asimétrica inicial caracterizada por la dependencia.

El descubrimiento de la *capacidad de* actuar y transformar el mundo humano y físico modificará su vivencia de “sí mismo” e iniciará el camino hacia la autonomía. Por eso, durante la adquisición de los movimientos autónomos resulta fundamental la manera como los adultos toleran o aceptan la autonomía del niño. En consecuencia, la resolución de los conflictos que ello conlleva será determinante del comportamiento futuro del pequeño.

Por ello, nuestra ayuda debe ir encaminada a dotar al niño o niña de mayor número de actividades que permitan vivencias tanto en un plano motriz global (caminar, correr, saltar, desplazarse libremente) como en un plano de coordinación manual (coger objetos pequeños, punzar, pintar, escribir). Es importante que estas actividades se brinden en un marco afectivo donde los niños puedan sentirse seguros y los ayuden a encontrar nuevas formas de descubrir el mundo.

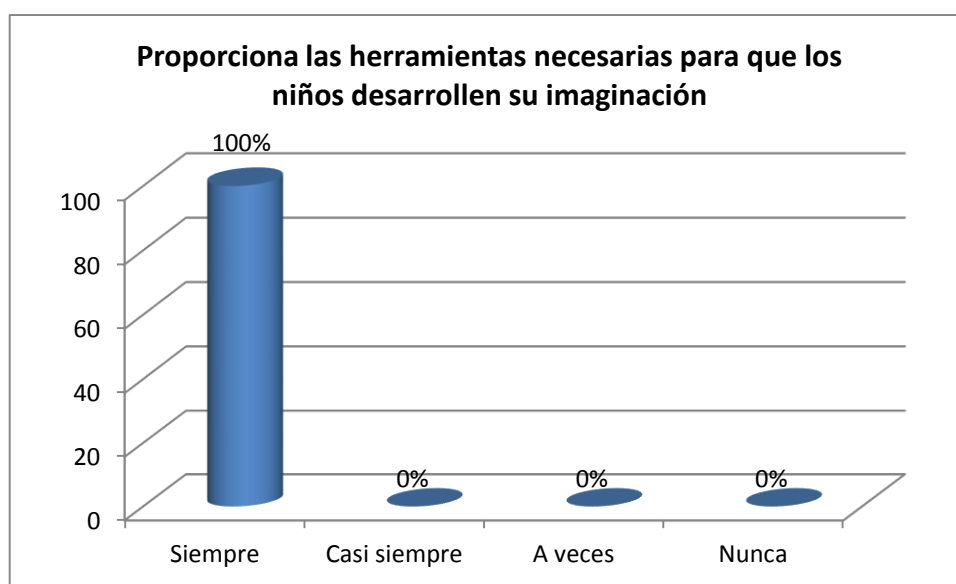
**17.- ¿Proporciona usted como docente las herramientas necesarias para que los niños desarrollen su imaginación?**

**CUADRO N° 17**

Indicadores	f	%
Siempre	3	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Maestras de la escuela Simón Bolívar de Celica  
 Autora: Verónica Ramírez

**GRÁFICO N° 17**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100 % de las encuestadas manifiestan que dan las herramientas necesarias para fomentar la creatividad en los niños.



Herramientas necesarias para que los niños desarrollen su imaginación. El juego infantil es necesario para el desarrollo de la inteligencia del niño/a y, una herramienta útil para adquirir también capacidades motoras y/o afectivas.

El juego infantil siempre debe hacer referencia a las relaciones entre infancia, diversión y educación. El juego es muy necesario en el proceso de desarrollo del niño/a siempre y cuando sea el protagonista.

El juego es una actividad muy importante para los seres humanos, puesto que ayuda a la socialización, además es una útil herramienta para adquirir y perfeccionar capacidades motoras, afectivas y de desarrollo de la inteligencia

**RESULTADOS DEL TEST DE HABILIDAD PSICOMOTRIZ APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL 2 DE LA ESCUELA “SIMÓN BOLÍVAR” DEL CANTÓN CELICA, PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ.**

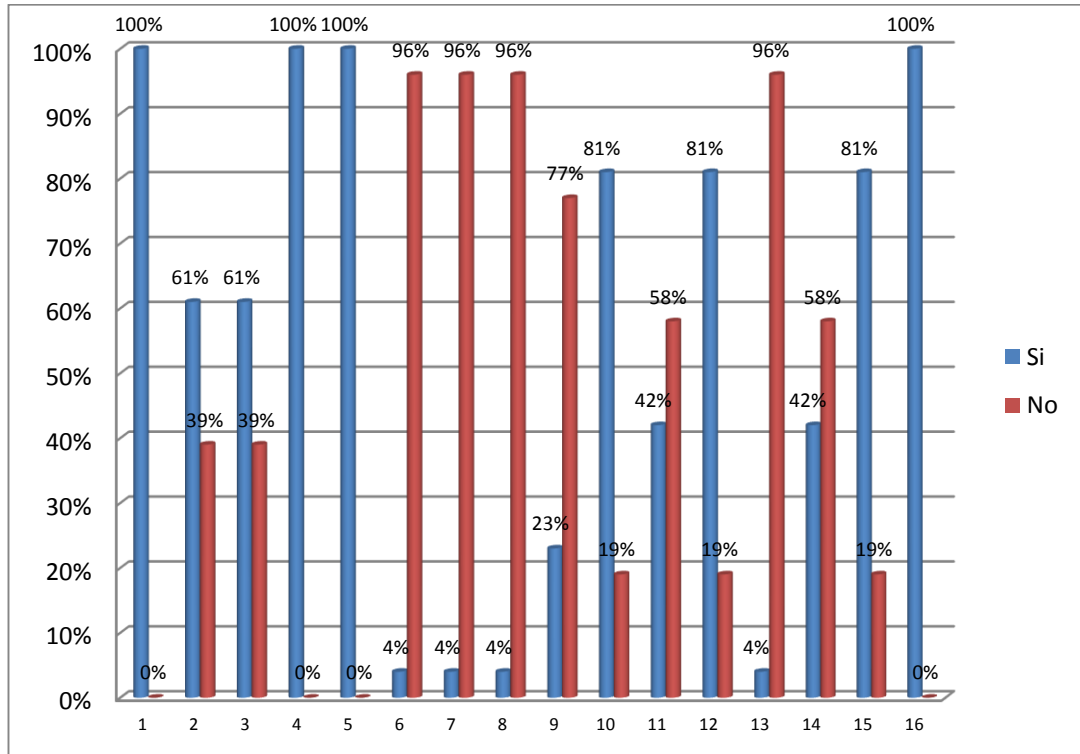
**1. Sub-test coordinación**

**CUADRO N° 18**

Indicadores	SI	NO
1 Traslada agua de un vaso a otro sin derramarla	100%	0%
2 Construye un puente con tres cubos con modelo presente	61%	39%
3.Construye una torre de 8 o más cubos	61%	39%
4.Desabotona	100%	0%
5.Abotona	100%	0%
6.Enhebra una aguja	4%	96%
7.Desata cordones	4%	96%
8.Copia una línea recta	4%	96%
9.Copia un círculo	23%	77%
10.Copia una cruz	81%	19%
11.Copia un triángulo	42%	58%
12.Copia un cuadrado	81%	19%
13.Dibuja 9 o más partes de una figura humana	4%	96%
14.Dibuja 6 o más partes de una figura humana	42%	58%
15.Dibuja 3 o más partes de una figura humana	81%	19%
16.Ordena por tamaño	100%	0%
Total de Subtemas coordinación		

Fuente: Niños y Niñas de la escuela Simón Bolívar de Céllica  
 Autora: Verónica Ramírez

**GRÁFICO N° 18**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de los niños en la pregunta 1, 4, 5 y 16, cumplen las actividades sin ningún obstáculo y en el tiempo establecido, el 96% de los niños cumplen en las preguntas 6, 7, 8, y 13, de igual forma el 81% cumple bien en las preguntas 10, 12 y 15, el 77% de los niños trabajan en la pregunta 9, 61% de los niños hacen bien y en su respectivo tiempo la pregunta 2, 3; el 58% trabaja sin dificultades las preguntas 11 y 14, las demás preguntas que son las que están con un Porcentage de menos de 50 han tenido su dificultada para ciertos niños.

El aprendizaje activo para los niños preescolares consiste en participar de tareas sencillas y solución de problemas; aprender aptitudes de autocuidado como vestirse y comer; desarrollo de aptitudes sociales necesarias para relacionarse con los adultos y otros niños; y desarrollo de aptitudes cognitivas como relato de cuentos, asociación del lenguaje escrito con el lenguaje oral, dibujar por cuenta propia acerca de su juego, escuchar y moverse al compás de la música.

Los niños pequeños en edad escolar están interesados en tareas y actividades de la vida real, imaginación, fantasía, reglas y rituales. El aprendizaje activo alienta al niño a hacer todas estas cosas y a explorar sus intereses con amigos. Por medio de estas actividades comprenden el sentido del trabajo en equipo y aprenden la importancia de seguir las reglas. El aprendizaje activo también estimula a los niños a adquirir un sentido del logro, por medio de actividades como cocinar, hacer artesanías y trabajar con materiales como madera y arcilla.

Las habilidades motoras se refieren a los patrones de movimiento y habilidades físicas del cuerpo. Por lo general, estos se dividen en tres categorías: motricidad fina, motricidad gruesa y el equilibrio/coordiación. Muchos factores influyen en el desarrollo de habilidades motoras incluyendo el peso al nacer, la constitución corporal, el estilo de crianza de los niños, la etnia, la nutrición, la personalidad, clase social y el orden de nacimiento. Las habilidades motoras finas involucran a los músculos más pequeños del

cuerpo, mientras que las motoras gruesas implican los músculos más grandes.

De las habilidades motoras más complejas para desarrollar, el equilibrio y la coordinación son obligatorias. Este tipo de habilidades no son locomotoras, lo que significa que no implican pasar de un lugar a otro. Estos movimientos incluyen cosas como torcer, empujar, tirar, girar, sentarse y levantarse. Sin equilibrio y coordinación, un niño no puede aplaudir, comer o jugar. Las manos y los ojos son importantes para desarrollar el equilibrio y la coordinación lo cual se puede ver cuando un niño ve y alcanza un objeto. Se exhibirá una mayor precisión con la práctica. El equilibrio y la coordinación exige que las manos y los ojos trabajen junto con los músculos grandes. Copiar datos en papel, construir con bloques, pintar y clasificar objetos pequeños, requieren de habilidades coordinadas

La habilidad motriz básica, son los movimientos normales, los básicos, como mover los brazos, tener el control del tronco y de la cabeza. Ser capaces de mantener el equilibrio, es decir la motricidad gruesa y la destreza se asocia más a la motricidad fina, como coser, dibujar sin salirse de los bordes, recortar, caminar por una línea sin salirse, etc.

Integración de las diferentes partes del cuerpo en un movimiento ordenado y con el menor gasto de energía posible. Los patrones motores se van encadenando formando otros que posteriormente serán automatizados, por lo que la atención prestada a la tarea será menor y ante un estímulo se desencadenarán todos los movimientos. Coordinación es la relación

armoniosa entre el sistema nervioso y muscular que permite a partir de estímulos recibidos por los sentidos la realización de movimientos con un alto grado de eficiencia motriz. Se clasifica desde el punto de vista del manejo corporal en

Óculo Segmentaria y Dinámica General.

Se clasifica según las masas musculares que intervienen en gruesa y fina y según la relación entre percepción y movimiento en coordinación visomotora y auditivo motora.

Esta función, básicamente cerebelos, se explora observando al niño en actividades como el vestirse, correr, sortear obstáculos... Pruebas más específicas son: talón-rodilla, dedo-nariz, entre otras.

La coordinación es la cualidad que ordena, sincroniza y armoniza todas las fuerzas internas de la persona y las pone de acuerdo con las fuerzas externas para lograr una solución oportuna a un problema motriz determinado, en forma precisa equilibrada y económica.

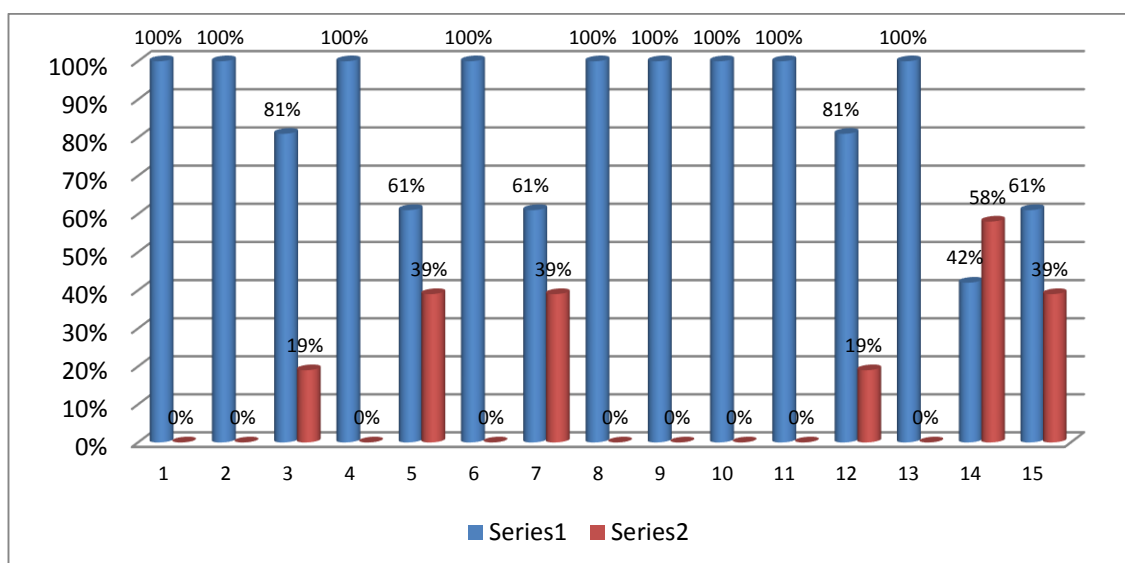
## 2. Sub-test lenguaje

**CUADRO N° 19**

Indicadores	%	%
1.Reconoce grande chico	100%	0%
2.Reconoce más y menos	100%	0%
3.Nombra animales	81%	19%
4.Nombra objetos	100%	0%
5.Reconoce largo y corto	61%	39%
6.Verbaliza acciones	100%	0%
7.Conoce la utilidad de objetos	61%	39%
8.Discrimina pesado y liviano	100%	0%
9.Verbaliza su nombre y apellido	100%	0%
10.Identifica su sexo	100%	0%
11.Conoce el nombre de sus padres	100%	0%
12.Señala Colores	81%	19%
13.Nombra figuras geométricas	100%	0%
14.Razona por analogías compuestas	42%	58%
15.Señala figuras geométricas	61%	39%

Fuente: Niños y Niñas de la escuela Simón Bolívar de Celica  
 Autora: Verónica Ramírez

**GRÁFICO N° 19**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de los niños no tienen dificultades de lenguaje en las preguntas 1, 2, 4, 6, 8, 9, 10, y 11 supieron reconocer, señalar diferenciar muy bien sin dificultades, el 81% de los niños respondieron muy bien en las preguntas 3 y 12 tal vez el nombrar y señalar les demore más si conocen; el 61% respondieron bien en cuanto a las preguntas 5, 7 y 15; el 58% ya contesta con dificultad, con demora o ayuda pero no está mal, los demás porcentajes están debajo del 50 pero en un nivel aceptable bueno.

El lenguaje es una función superior de nuestro cerebro. Es, por tanto, una adquisición específica de la especie humana, siendo su expresión más habitual el lenguaje oral, aunque éste no es la única forma de manifestarse. Según la teoría de Noam Chomsky, existe una gramática universal que forma parte del patrimonio genético de los seres humanos. Es decir, los seres humanos venimos al mundo dotados con una capacidad innata, codificada en nuestros genes y que constituyen un patrón lingüístico básico y universal. Se trata de la base sobre la que se construye y amolda cualquier lengua.

Esta capacidad singular es propia de la especie humana y el uso corriente del lenguaje evidencia las enormes posibilidades del potencial creativo de la humanidad.

Algunos experimentos efectuados durante la gestación señalan que el inicio del aprendizaje de la lengua por el ser humano se produce ya durante el tercer trimestre de la gestación. Los primeros sonidos del lenguaje exterior



llegarían al feto a través del líquido amniótico que lo envuelve. Para entonces, el oído ya está suficientemente desarrollado para percibir los primeros sonidos y el proceso de aprendizaje puede darse por iniciado en condiciones normales.

Cuando el espectacular desarrollo del lenguaje no sigue el patrón habitual que la naturaleza ha diseñado para el ser humano es cuando podemos estar delante de un Trastorno del lenguaje. En esta página intentaremos explicar algunas de sus formas, características, evaluación y tratamiento

La lingüística es, por supuesto, un tema en sí mismo, pero se entrecruza un tanto con la psicología, especialmente con respecto al desarrollo del lenguaje en niños. La habilidad que tienen los niños de aprender un lenguaje – e incluso 2 ó 3 lenguajes simultáneamente es uno de los indicadores que existe algo especial en nuestros cerebros a esa edad.

Todo comienza en la infancia. Desde el nacimiento hasta alrededor de los 6 meses, los bebés emiten muchos ruidos; chillan, gruñen, gritan, y emiten arrullos. Arrullar es básicamente la producción que más tarde se convertirá en vocales.

Desde los 6 meses hasta aproximadamente los 10 meses, producen sonidos más complicados llamados balbuceos. Primero, practican sus vocales con mayor precisión, comenzando los bebés que hablarán Inglés - con las vocales abiertas, posteriores, mientras trabajan las vocales frontales cerradas. Las primeras consonantes son la h, m y b, las cuales pueden ser

combinadas con las vocales para producir silabas. Pronto agregan la p, t, d, n, w, f y v. Un poco más tarde, agregan la k, g y ng.

Luego comienzan a agregar la s y la z. Les toma un poco más de tiempo reproducir la sh, ch, j y la th. Los últimos sonidos son la l y r. Por esto es que los escuchas pronunciando las palabras del extraño modo en que lo hacen. Pero ten en mente que ellos pueden percibir mucho más de lo que pueden pronunciar. Puede que no sean capaces de decir ciertas palabras, ¡pero no tolerarán que tú las pronuncies mal! Una de mis hijas, por ejemplo, usaba la silaba ya (con una a nasal) para decir “shoe” (zapato), “sock” (calcetín) e incluso “chair” (silla) pero entendía bastante bien la diferencia. Las madres (y padres) juegan un rol importante en la formación del lenguaje de los niños. Aunque estemos de alguna forma “programados” para hablar un lenguaje, necesitamos aprender un lenguaje específico de la gente que nos rodea. Las madres generalmente adaptan su lenguaje al nivel del lenguaje de los niños. Esto es llamado habla materna; se ha encontrado prácticamente en todas las culturas del planeta, y tiene ciertas características comunes: las oraciones son muy cortas, hay un montón de repetición y redundancia, hay una cualidad de “cantito”, y contiene muchas palabras especiales de bebé; también va de acuerdo al contexto de las cosas inmediatas que están alrededor, con referencia constante a cosas cercanas y actividades que están sucediendo en el aquí y ahora

Por naturaleza humana se miden las habilidades orales de su hijo pequeño contra las de otros niños de la misma edad, pero evite hacerlo. En este

momento, hay más variación en el desarrollo del lenguaje que en cualquier otra área. Aunque algunos niños en edad preescolar desarrollan destrezas del lenguaje a un ritmo constante, otros parecen dominar las palabras de manera irregular. Y otros niños son naturalmente más comunicativos que otros. Esto no significa que los niños más verbales sean necesariamente más inteligentes o estén más avanzados que los más callados, ni que tengan un vocabulario más rico. De hecho, el niño callado puede saber igual número de palabras pero es más exigente para decirlas. Como regla general, los niños comienzan a hablar después que las niñas, pero esta variación, como otras mencionadas anteriormente, tiende a igualarse al llegar a la edad escolar.

Por naturaleza humana se miden las habilidades orales de su hijo pequeño contra las de otros niños de la misma edad, pero evite hacerlo. En este momento, hay más variación en el desarrollo del lenguaje que en cualquier otra área. Aunque algunos niños en edad preescolar desarrollan destrezas del lenguaje a un ritmo constante, otros parecen dominar las palabras de manera irregular. Y otros niños son naturalmente más comunicativos que otros. Esto no significa que los niños más verbales sean necesariamente más inteligentes o estén más avanzados que los más callados, ni que tengan un vocabulario más rico. De hecho, el niño callado puede saber igual número de palabras pero es más exigente para decirlas. Como regla general, los niños comienzan a hablar después que las niñas, pero esta variación, como otras mencionadas anteriormente, tiende a igualarse al llegar a la edad escolar

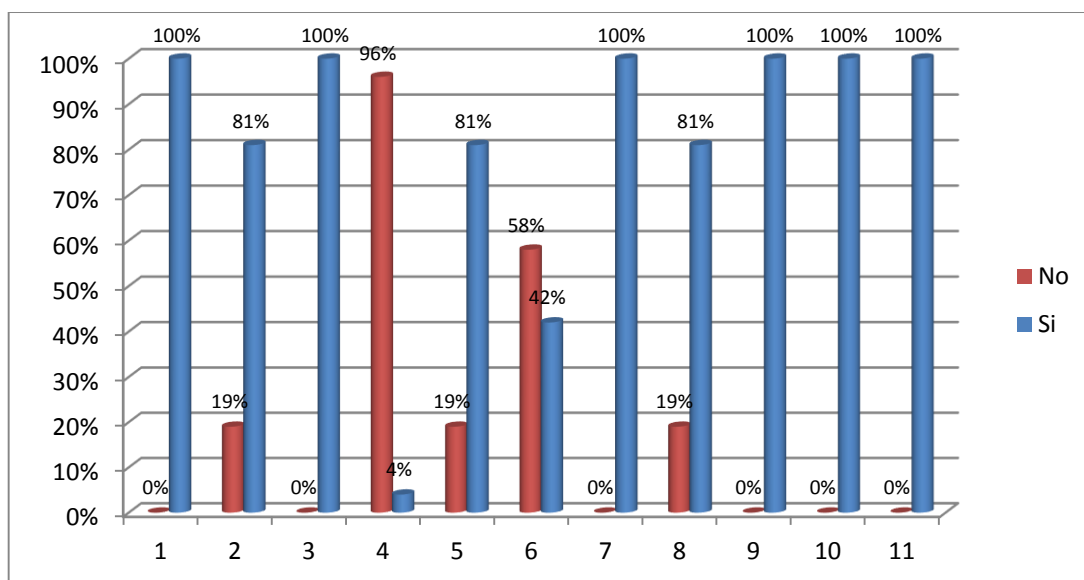
### 3. Sub-test motricidad

CUADRO N° 20

Indicadores	SI	NO
1.Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar	100%	0%
2.Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua	81%	19%
3.Lanza una pelota en una dirección determinada	100%	0%
4.Se para en un pie sin apoyo	4%	96%
5.Se para en un pie sin apoyo	81%	19%
6.Se para en un pie	42%	58%
7.Camina en punta de pies	100%	0%
8.Salta 20 cm.	81%	19%
9.Salta en un pie	100%	0%
10.Coge una pelota	100%	0%
11.Camina hacia atrás topando punta y talón	100%	0%

Fuente: Niños y Niñas de la escuela Simón Bolívar de Celica  
 Autora: Verónica Ramírez

GRÁFICO N° 20



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las y los niños no tienen problemas con la motricidad y respondieron excelente a las preguntas 1, 3, 7, 9, 10, y 11; el 96% responde

muy bien a la pregunta 4; el 81% responden muy bien a las preguntas 2, 5, y 8; y el 58% responde con satisfacción a la pregunta 6, los porcentajes en este test son específicos de los movimientos y los niños todo lo hacen con juegos.

En el desarrollo del niño es de vital importancia la motricidad porque este va pasando por distintas etapas desde los movimientos espontáneos y descontrolados hasta la representación mental. La motricidad refleja todos los movimiento del ser humanos. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturaleza del hombre.

El desarrollo motor podemos definirlo como el Área que estudia los cambios en las competencias motrices humanas desde el nacimiento a la vejez, los factores que intervienen en estos cambios a si como la relación con otros ámbitos de la conducta”(Quiroz, 2003:09)

El período ideal para el aprendizaje motor está situado entre los 4- 12. El desarrollo de la coordinación y el equilibrio en el niño es fundamental para la adquisición de habilidades perceptivas y motoras posteriores. La coordinación sería la actividad armónica de diversas partes que participan en una función especialmente entre grupos musculares bajo la dirección cerebral

Diversos autores ha asumido un enfoque en torno al desarrollo motor del niño y niña. Cada cual asumiendo teoría que explican cómo es el proceso de maduración mental asociado al desarrollo de la motricidad. El conocimiento

de estas posturas nos ayudara a establecer la importancia del desarrollo motor en los niños.

En los años 60 se desarrolló los fundamentos teóricos y las técnicas de la psicomotricidad aplicadas a la educación. Las aportaciones de grandes autores como Wallon, Piaget y en ciertos aspectos Freud profundizaron en el conocimiento de la maduración psicológica infantil. Así se puso de manifiesto que la coordinación entre los sentidos y el aparato motor (músculo) mediante la actividad neurológica, constituía el aspecto esencial del crecimiento del niño. De la misma forma se formaban las categorías básicas del espacio y del tiempo.

## **g. DISCUSIÓN**

Con la finalidad de comprobar el primer Objetivo específico. Determinar la utilización de las Actividades Ludopedagógicas para el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas, del Nivel Inicial 2 de la escuela “Simón Bolívar” del cantón Céllica, provincia de Loja, durante el periodo lectivo 2013-2014 planteado para la presente investigación, se recolectó información a través de una encuesta a las maestras para determinar la utilización y conocer la importancia de las Actividades Ludopedagógicas en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas, las mismas que manifestaron, en un 100% realizan actividades pedagógicas relacionadas con los juegos, que dan a los niños las herramientas necesarias para que jugando aprendan, que toda actividad que realizan está basada en juegos y que se evalúa con juegos el proceso, y el 67% manifiesta que siempre y casi siempre valora al juego como su aliado para llevar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

Para comprobar el segundo Objetivo Específico Evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Nivel Inicial 2 de la escuela “Simón Bolívar” del cantón Céllica, provincia de Loja durante el periodo lectivo 2013-2014, se aplicó un test de Habilidad Psicomotriz que contiene tres temas; coordinación, lenguaje y motricidad, los mismos que al analizarlos se pudo ver qué; en el tema de la coordinación el 100% de los niños en la pregunta 1, 4, 5 y 16, cumplen las actividades sin ningún obstáculo y en el tiempo establecido, el 96% de los niños cumplen en las preguntas 6, 7, 8, y 13, de

igual forma el 81% cumple bien en las preguntas 10, 12 y 15, el 77% de los niños trabajan en la pregunta 9, 61% de los niños hacen bien y en su respectivo tiempo la pregunta 2, 3; el 58% trabaja sin dificultades las preguntas 11 y 14, las demás preguntas que son las que están con un porcentaje de menos de 50 han tenido su dificultad para ciertos niños. Y en el tema de lenguaje; el 100% de los niños no tienen dificultades de lenguaje en las preguntas 1, 2, 4, 6, 8, 9, 10, y 11 supieron reconocer, señalar diferenciar muy bien sin dificultades, el 81% de los niños respondieron muy bien en las preguntas 3 y 12 tal vez el nombrar y señalar les demore más si conocen; el 61% respondieron bien en cuanto a las preguntas 5, 7 y 15; el 58% ya contesta con dificultad, con demora o ayuda pero no está mal, los demás porcentajes están debajo del 50 pero en un nivel aceptable bueno. En el tema de la motricidad de igual forma el 100% de las y los niños no tienen problemas con la motricidad y respondieron excelente a las preguntas 1, 3, 7, 9, 10, y 11; el 96% responde muy bien a la pregunta 4; el 81% responden muy bien a las preguntas 2, 5, y 8; y el 58% responde con satisfacción a la pregunta 6, los porcentajes en este test son específicos de los movimientos y los niños todo lo hacen con juegos.

Analizando los resultados se puede concluir que las actividades ludopedagógicas inciden en el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas del nivel inicial 2 de la escuela "Simón Bolívar" del cantón célica, provincia de Loja, durante el periodo lectivo 2013-2014.



## **h. CONCLUSIONES**

- ✓ El 100% de maestras realizan actividades ludopedagógicas relacionadas con los juegos, que dan a los niños las herramientas necesarias para que jugando aprendan, que toda actividad que realizan está basada en juegos y que se evaluó con juegos el proceso, y el 67% manifiesta que siempre y casi siempre valora al juego como su aliado para llevar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, con ello demuestran que conocen de la teoría y de la didáctica de los juegos.
  
- ✓ El 100% de los niños en las pregunta de coordinación de menor cumplen las actividades sin ningún obstáculo y en el tiempo establecido, el 96% de los niños cumplen en las preguntas que tiene mayor dificultad de igual forma el 81% cumple bien en las preguntas; y en cuanto a lenguaje; el 100% de los niños no tienen dificultades de lenguaje en las preguntas supieron reconocer, señalar diferenciar muy bien sin dificultades, el 81% de los niños respondieron muy bien en las preguntas de nombrar y señalar; el 61% respondieron bien en cuanto a las preguntas de separar el 58% ya contesta con dificultad de tiempo a ciertas preguntas sabe pero es lento ; en la motricidad el 100% de las y los niños no tienen problemas con la motricidad y respondieron excelente a las preguntas de los juegos el 96% responde muy bien a las actividades señaladas y el 81% responden muy bien a las tares de juego.

## **i. RECOMENDACIONES**

En relación a las conclusiones establecidas, me permito hacer las siguientes recomendaciones:

- A las maestra que sigan aplicando las metodologías utilizadas por ellas pero reforzando más con la finalidad de alcanzar el 100%, porque de acuerdo a lo investigado y manifestado por ellas mismas que la Ludopedagogía a través de las actividades lúdicas incrementa el desarrollo psicomotriz y que los estimula el desempeño motor a los niños
  
- A las maestras, que apliquen el conocimiento de la teorías ludopedagógicas en sus actividades en todos los ámbitos de la formación del niño sin dedicar más actividades al lenguaje y descuidando las actividades que ayudan al desarrollo Psicomotriz y a la coordinación.

## **LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**

### **PROPUESTA**

GUÍA DE TÉCNICAS LUDOPEDAGÓGICAS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DEL NIVEL 2 DE LA ESCUELA “SIMÓN BOLÍVAR” DEL CANTÓN CELICA DE LA PROVINCIA DE LOJA.



### **PRESENTACIÓN**

El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega ha perdido al niño que habita en él y que le hara mucha falta.

**PABLO NERUDA**

Las ideas plasmadas en el marco conceptual de la tesis, sobre todo los concepto de ludopedagogia ayudarán a entender la relación entre el juego y la creatividad, el juego es un espacio de incertidumbre, dificultad y por lo tanto de reto y creatividad, que invita a la participación en la construcción colectiva de alternativas, quienes ingresan o participan del juego encuentran

un mundo de autonomía, decisión y riesgo, para sobrevivir en el juego es necesario hacer uso de sus experiencias de vida y su saber; acudir al olfato y a la perspicacia en el momento de la indagación y la búsqueda.

La mayoría de los pedagogos y especialistas coinciden en la importancia que tiene la ludopedagogía o psicopedagogía del juego en la infancia, por lo estudiado y la experiencia vivida dedusco que el juego posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad, analizando los espacios o fasetas se puede decir que el juego; es un medio de socialización, expresión y comunicación, con el que el niño supera su egocentrismo, establece relaciones con niños de su misma edad y aprende aceptar los puntos de vista u opiniones de sus compañeros;

Permite al niño conocerse así mismos a los demás y establecer vínculos afectivos; permite al niño desarrollar las funciones psíquicas necesarias para aprendizajes de percepción sensorial, el lenguaje, la memoria entre otras, así también le ayuda en las funciones físicas como correr, saltar, equilibrio, y coordinación; estimula la superación personal a partir de las experiencias, que es sin lugar a duda la base de la autoconfianza que debe ir adquiriendo en la infancia; el juego ayuda mucho a que el niño asimile las normas de comportamiento social, porque si no respetan las normas de juego que ellos mismos se establecen y se dan las sanciones; el juego es la base de toda actividad creativa, ya que promueve la imaginación, en el desarrollo infantil hay una necesidad de crecer y dominar el entorno y es tan fuerte que el niño pone en esta función todo su empeño, energía y vitalidad, la infancia es la

etapa de la vida donde se aprende más y a mayor velocidad y que queda grabado o aprendido para toda la vida.

## **CARACTERISTICAS DE LA LUDOPEDAGOGIA**

Las características que definen al juego han motivado algunas teorías e ideas, claves a la hora de comprender el papel que nuestra sociedad le otorga.

Estas características son:

### **Libertad:**

*El juego es voluntario; si lo convertimos en rutina u obligación, deja de ser un juego.*

**Placer:** *es una actividad que divierte y alegra, por lo que resulta deseable para el niño; no hay juego sin diversión.*

**Gratuidad:** *ausente de finalidad; el niño juega porque quiere jugar, sin esperar ningún resultado.*

## **REQUISITOS QUE DEBE TENER LA ESCUELA PARA QUE EL JUEGO CUMPLA UN PAPEL PLACENTERO Y FORMÁTIVO**

Espacios acondicionados, estimulantes en fondo y forma. Este espacio incluye dos vertientes: un escenario psicológico donde el niño se sienta cómodo, seguro y libre para actuar; y un escenario real, con ambientes y objetos que estimulen el juego.

Tiempo para jugar.

Una selección de juguetes y materiales que respondan a las necesidades, intereses, niveles de conocimientos y destrezas, y ritmos de desarrollo de los niños y niñas.

El papel del educador es el de garantizar estas condiciones para que el juego se realice, como por ejemplo el juego el Viaje de los Marcianos, que se trata de involucrar al Grupo en un ambiente espacial. Pueden usarse fotos de la Nasa como ambientación, contarles historias de marcianos y extraterrestres, usar conocimientos previos de los niños y niñas sobre películas que hayan visto, narraciones que hayan escuchado, hacerles preguntas disparadoras como: si existieran los extraterrestres, cómo creen que serían?, de dónde vendrán? Qué objetivo tendrán?

También pueden imprimirse las imágenes de los extraterrestres del juego para que los “lean”, adivinando su carácter, su tono de voz, sus costumbres, etc. de acuerdo a lo que deje traslucir su apariencia.

En los juegos motores o simbólicos, el educador debe proporcionar a los niños/as imágenes y experiencias positivas y ricas que les ayuden a crecer como personas.

En los juegos de construcción, ayuda para superar las dificultades motrices y de orientación e imaginación.

En los juegos de reglas, el educador debe explicar las normas o instrucciones de juego.

En los juegos al aire libre, debe fomentar la recuperación de la transmisión oral, forma en la que tradicionalmente se han aprendido estos juegos

## **CONTENIDO DE LA GUIA PARA EL TRABAJO DEL DOCENTE**

Cada juego aporta al niño la posibilidad de desarrollar distintos aspectos de su personalidad e inteligencia, pero sobre todo, la posibilidad de sentirse feliz en la relación con otros niños y adultos.



### **JUEGO ANTÓN PIRULERO**

Orientaciones: Para jugar con niños de 4 años o más.

Material: Objetos personales.

Canción:

Antón, Antón,

Antón Pirulero

cada cual, cada cual

que atiende a su juego

y el que no lo atiende

pagará una prenda.

Cantamos hasta el final del juego

Reglas del juego:

Hay que formar un corito con los niños que quieran jugar. Cada uno se pondrá a imitar los movimientos de cualquier instrumento que desee, mientras cantan la canción. La persona que dirige el juego tocará las palmas.

Cuando esta persona lo desee, imitará el instrumento de alguno de los niños. quien deberá tocar las palmas.

Si este niño se equivoca deberá pagar con una de sus prendas.

Una vez terminado el juego podemos pedir a cada niño que haga algo.

## **JUEGO DE LAS ESQUINITAS**





**Orientaciones:** Para jugar en una habitación, con niños de 4 años en adelante.

**Reglas:**

Juegan 5 personas. Cuatro de ellas están colocadas una en cada esquina de la habitación, y la otra en el centro.

Los niños de las esquinas deben estar siempre moviéndose de un sitio a otro, mientras el del centro procurará ocupar una de las esquinas, mandando al centro al niño que se queda sin ella.

**JUEGO DE LA CORRIENTE**



**Edad:** A partir de 5 años.

**Participantes:** Un mínimo de 10 jugadores.

**Organización:** Todos los niños se cogen de la mano y forman un círculo, menos uno que se coloca en el centro.

### **Desarrollo y Reglas:**

El jugador que comienza el juego dice: "paso un mensaje a... (nombre de uno de sus compañeros de juego)". El mensaje consiste en apretar ligeramente la mano del jugador a su derecha o izquierda de la forma más disimulada posible, y los demás jugadores hacen lo mismo hasta que el mensaje llega a destino. El receptor dice entonces: "¡Mensaje recibido!". Si el jugador colocado en el centro del círculo descubre a otro pasando el mensaje, le cambia el lugar y el que ha sido descubierto pasa a ocupar el centro.

### **EL JUEGO DE LAS SILLITAS**



**Orientaciones:** A partir de 3 años, siempre que el animador motive bien al grupo.

**Material:** Sillas y música infantil.

Colocamos las sillas en círculo (una menos que el número de niños que vayan a jugar). Los niños se colocarán alrededor de ellas.

Al ponerles la música los niños bailarán al compás, dando vueltas alrededor de las sillas.

Al parar la música los niños, tendrán que sentarse. Queda eliminado el que queda sin silla.

El juego continúa, quitando una silla cada vez, hasta que quede un sólo niño o niña.

### **EL ZAPATITO DE CRISTAL**



**Orientaciones:** A partir de 3 años.

**Material:** Un zapato.

**Canción:**

Al zapatito de cristal,

tris, tras ni lo ves ni lo verás,

mirar para arriba

que caen judías,

mirar para abajo

que caen garbanzos.

A dormir, a dormir

que los reyes que van a venir.

¿A que hora?

El niño que tenga el zapato, dice la hora, y los demás cuentan con los ojos cerrados.

Se forma un círculo de niños y niñas sentados en el suelo. Uno de ellos, que tendrá un zapato en sus manos, lo colocará detrás del niño-a que quiera.

El grupo va cantando la canción y cuando abran los ojos, el niño que tenga el zapato tendrá que perseguir al que se lo puso. Si no logra alcanzarlo se queda él.

## JUEGO DE EL ANILLITO



**Orientaciones:** A partir de 3 años.

**Material:** Un anillo.

El juego consiste en que todos los niños-as cierran las manos y también el animador, que tendrá un anillo dentro. Irá metiendo sus manos en las de los niños hasta dejar el anillo en las manos de uno de ellos o ellas.

Luego se tiene que adivinar qué niño o niña tiene el anillo. El que lo tienen debe procurar que no se den cuenta.

El que logre adivinarlo será el que pase ahora el anillo.

## JUEGO DE LOS HERMANOS



**Desarrollo:**

El grupo se coloca en parejas. Cada pareja representa a dos hermanos que hace mucho tiempo no se ven. Se les pide que se separen, y cuando para la música, se vuelven a encontrar, yendo uno en brazos del otro: gritan y se dan un gran abrazo de reencuentro la mayor carga en brazos al menor a caballito huir de la hermanita/o menor cantar una canción de cuna. Variantes: la historia que guíe el desarrollo del juego podrá adecuarse al contexto específico del grupo

**JUEGO DE LAS FAMILIAS****Desarrollo:**

Se juntan tres parejas de hermanos; grupos de 6, más o menos. Es una familia. Va a pasear, bailando, y cuando para la música, se vuelven a juntar y resuelven los “roles de la familia” Salen a pasear en tren; toda la familia ocupa la misma silla; llevan al hospital a la persona de la familia que quedó abajo en la silla; todas las familias se encuentran en el hospital y se forma la Comunidad

## JUEGO DE LA COMUNIDAD DE FIESTA



### Desarrollo:

Se juntan todos los niños y las niñas participantes para conformar una única “comunidad” y festejar con una danza: TA - CHIN Ahí viene mama pata ta – chín Ahí viene papa patota – chín Ahí vienen los patitos - chin, ta - chín, ta – chín CINTAS Individual con su cinta de color cada uno/a “pintar” en el aire por todo el salón; el pincel se transforma en espada y se “pelea” por el espacio; intercambios de cintas con otros colores y luego cumpliendo pequeñas tareas (susurrar y gritar nombre, masajes de espaldas, cosquillas, etc); luego se ubicaban en parejas y se entrega la cinta al otro/a “decorándola” según su creatividad; desfile de los modelitos; posteriormente se juntan los grupos por color, y se ponen de acuerdo que sonido es el más adecuado para su color; ensayo de los sonidos y luego se separan bailando; a la señal se cierran los ojos y el juego es el de encontrarse a través de la clave sonora; caminan por el salón con los ojos cerrados, produciendo el sonido elegido hasta encontrar a todos los integrantes del grup

## PROGRAMA

GUÍA DE CONTENIDOS PARA EL TRABAJO DEL DOCENTE		
Hora	Actividad	Recursos
8:00 a 8:10	Apertura	Diapositivas, infocus
8:10 a 8:20	Juego Antón Pirulero	Niños y Maestra
8:20 a 8:40	Juego de las esquinas	Niños y Maestra
8:40 a 9:00	Juego de la Corriente	Niños y Maestra
9:00 a 10:00	Técnicas Ludopedagógicas	Diapositivas, Infocus
10:00 a 10:20	Receso	Refrigerio
10:20 a 10:30	Juego de las Sillitas	
10:30 a 11:30	Desarrollo Psicomotriz	Diapositivas, Infocus
11:30 a 11:40	Juego de las Familias	Niños y Maestras
11:40 a 12:10	<b>Evaluación</b>	Lluvia de ideas: Concepto
12:10 a 12: 40	<b>Evaluación</b>	Mesa redonda y Técnicas y métodos



## **j. BIBLIOGRAFÍA**

- Piaget.; Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente. Ed. Revolucionaria. La Habana, 1968
- Moreno, M.; La pedagogía operatoria. Ed. LAIA, Barcelona, 1983.
- Rojo, M. Educación y desarrollo: El Constructivismo, Piaget y Vigotsky. Univ. De la Habana. Cuba. Internet: <http://www.pddpupr.org/>
- Sanz, T; Corral, R: Jean Piaget y la Pedagogía Operatoria. Ed. Ariel, Barcelona, 1990.
- Trilla, J.; La teoría de Piaget en la Educación. Medio siglo de debates y aplicaciones. En: Pedagogía del siglo XX para el siglo XXI. 2001(Resumen). Internet. <http://www.mariocarretero.net>
- BORGES; Salmer (2007) “Guía Metodológica y Práctica de la Sociomotricidad.
- CANAL; María Fernanda (2008) “El Gran Libro de los Juegos”. Editorial Paramón S.A. 6ta. Edición.
- CASTRO; Luis - kikuchi (2007) “Diccionario de Ciencias de la Educación”. Edición el Educador. Ecuador.
- CDN – MEC; (2009) “Guía didáctica I”, Juegos Rondas y Canciones. Quito Ecuador.
- ENCARTA; (2005.) “Enciclopedia Microsoft”.
- ESPINOSA; Manuel (2008) “Actividades de Educación Física y Recreación”. Publicaciones TOA.

- GELLES; Richard J (2006) “Introducción a la Sociología”. Quinta edición. Interamericana Ediciones. México.
- IZQUIERDO; Enrique (2005) “Didáctica y Aprendizaje Grupal”. 5ta. Edición. Editorial Gráficas Liaste. Loja Ecuador.
- LEXUS; (2007) “Enciclopedia De Pedagogía y Psicología”. Editorial Trébol S.A. Barcelona España
- LOPEZ; Carlos (2009) “Ayúdame a Crecer”. Tomo 2, Edición Educar Cultural recreativas S.A. Colombia.
- MANTILLA A; Oswaldo (2008) “Juegos Populares de Antaño”. Impresiones Lugo y L. Guevara. 1998 Quito.
- MANTILLA A; Oswaldo (2006) “Juegos Populares de Antaño”. Impresiones Lugo y L. Guevara. 2003 Quito.

## **k. ANEXOS**



### **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

**“LAS ACTIVIDADES LUDOPEDAGÓGICAS Y SU INCIDENCIA EN  
EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL  
NIVEL INICIAL 2 DE LA ESCUELA “SIMÓN BOLÍVAR” DEL  
CANTÓN CELICA, PROVINCIA DE LOJA, DURANTE EL PERIODO  
LECTIVO 2013-2014”, LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.**

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

**AUTORA:**

**VERÓNICA DEL ROCÍO RAMÍREZ SEPA**

**LOJA – ECUADOR**

**2014**

**a. TEMA**

**LAS ACTIVIDADES LUDOPEDAGÓGICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL 2 DE LA ESCUELA “SIMÓN BOLÍVAR” DEL CANTÓN CELICA, PROVINCIA DE LOJA, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.**

## **b. PROBLEMÁTICA**

En nuestro país se han presentado a lo largo de la vida múltiples problemas en lo que tienen que ver con la educación de estudiantes parvularios de educación inicial, los primeros resultados de las evaluaciones hechas por el Ministerio, muestran que el nivel de asimilación y concreción de los estudiantes en general es bajo. Los resultados de los estudiantes en el desempeño muestran, muchos problemas importantes en calidad, equidad y sobre todo el logro de conocimientos básicos y destrezas en todos los niveles, esto nos hace pensar que en sus primeros años, cuando se trabajan los movimientos y destrezas se lleva un aprendizaje con falencias, que le afecta toda la vida.

A través del tiempo se ha observado que la Actividad Lúdica en el niño es una herramienta muy importante por lo cual tanto los docentes como los padres de familia deben concienciar que el juego no solo es una herramienta para entretener al niño, sino que, por el contrario, el juego es una de las estrategias más importantes dentro del complejo proceso de desarrollo del niño. La ludopedagogía es el conjunto de actividades que aplicada en forma sistémica y secuencial en niños desde su nacimiento hasta los seis años, con el objetivo de desarrollar al máximo sus capacidades motrices, cognitivas, físicas y psíquicas, permite también, evitar estados no deseados en el desarrollo y ayudar a los padres y maestras con eficacia y autonomía, en el cuidado y desarrollo del infante.

Uno de los problemas también es que los maestros parvularios tienen una escasa formación manifestada en la poca práctica en el campo de la ludopedagogía, buscan el aprendizaje pero no logran buscar esto a través de los juegos, Por lo tanto la metodología que implementamos es la de poner en práctica un amplio repertorio de actividades lúdicas; reflexionando conjuntamente sobre ellas, sus efectos y proyecciones.

Sucede que cierto tipo de acciones y actividades normalmente llamadas juegos, son valoradas como inofensivos, pacíficos e intrascendentes a la hora de pensar y hacer el trabajo serio, sin embargo radica justamente en ese prejuicio social y cultural el enorme poder estratégico del dispositivo lúdico para transformar la realidad cotidiana, para ello debemos buscar la conexión del juego con el desarrollo motor con especial incidencia en los demás ámbitos de la persona: cognitivo, social, afectivo, buscando satisfacer todas las necesidades de movimiento del individuo atendiendo a la motricidad propia de cada estadio evolutivo, mediante la práctica de los movimientos y juegos, dotar al alumno de procedimientos, conocimientos, hábitos, actitudes y normas que le ayuden a mejorar su capacidad de vida.

Formar una amplia base motriz que contribuyan a la vez al desarrollo de las capacidades motrices y al aprendizaje de todo tipo de habilidades, llevar a la práctica una variedad de juegos, de relación y de expresión que incidan en el desarrollo de ámbitos concretos de la personalidad.

Los problemas de la escuela “Simón Bolívar” que he podido observar, es que los niños y las niñas demuestran debilidad y evitan realizar tareas complejas

de movimientos, tienen miedo a hacer mal los ejercicios, se los observa lentos para la motricidad gruesa y fina, tienen lesiones repetitivas, autoestima baja, se aíslan con rapidez debido a la burla de los demás, por ello lo que se busca es encontrar una ayuda a estos problemas que a medida que el niño crece van afectando su desarrollo.

Lo que se busca con esta investigación es como los trastornos psicomotrices aumentan el desinterés por los aprendizajes, que tienen que ver las Actividades Ludopedagógicas con el desarrollo del niño, si el niño no tiene una atención temprana de forma integral que áreas se comprometen para los aprendizajes haciendo una breve observación cabe preguntar ¿qué son las actividades lúdicas y cuál es su importancia en el desarrollo de los niños y las niñas, por ello me planteo la siguiente interrogante **¿Cómo las Actividades Ludopedagógicas inciden en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Nivel Inicial 2 de la Escuela “Simón Bolívar” del cantón Celica, provincia de Loja, durante el periodo lectivo 2013-2014?.**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación se justifica toda vez que la Misión de la Universidad Nacional de Loja prepara profesionales capaces de llevar con solvencia el proceso de formación de los niños y niñas, en edad temprana, como docentes parvularios nos comprometemos a identificar e investigar el problema planteado y de esa forma brindar un aporte significativo en lo relacionado a las Actividades Ludopedagógicas y como inciden en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas, siendo de vital importancia para estudiantes, padres de familia y educadores; es importante porque existe un interés, mío y de la institución, cuento con la total apertura de parte de las autoridades del centro para realizar el trabajo, toda vez que ello será beneficioso a la institución , será gratificante la investigación porque radica en proponer una serie de Actividades Ludopedagógicas que ayudarán a la psicomotricidad.

Esta investigación es factible porque está referida a problemas específicos y poder presentar una guía didáctica como una propuesta viable y operativa para dar una solución práctica aplicando teorías y conocimientos científicos satisfaciendo las necesidades de todos los involucrados. (Maestras y niños), además cuenta con el aporte de la institución..

El juego es muy importante para el niño, pues a través de las actividades lúdicas, el niño desarrolla sus propias estructuras mentales. Los niños y niñas a través de diversas actividades lúdicas va a adquiriendo el



conocimiento de su entorno, mediante las cuales el niño va conociendo el mundo, aceptándolo y modificándolo.

Es necesario hacer esta investigación por que se orienta a responder a las nuevas expectativas de la formación inicial, buscando conjugar la teoría con la práctica, para traducir el complejo ámbito de la fundamentación conceptual en la que se desenvuelve el mundo de los niños, los juegos les ayudan a desarrollar los conocimientos que necesitarán cuando sean mayores, el juego es **un método**, al parecer interiorizado en la conciencia del niño, **para aprender a ser responsable y dominar una amplia gama de actividades, los adultos maestros y padres** que limitan los juegos **corren el grave riesgo de entorpecer el desarrollo del niño.**

El planteamiento del presente tema de investigación se justifica porque creo que se puede contribuir a un mejor manejo de los comportamientos que pueden generar emociones y reacciones negativas o inadecuadas en los niños. El niño debe ser atendido en un contexto, con la finalidad de ir plasmando al futuro ciudadano desde la más temprana edad, con las corrientes modernas se le prepara para que desarrolle todas sus potencialidades y pueda convertirse en una persona adaptada, útil y equilibrada. La investigación propuesta representa una contribución a la escuela "Simón Bolívar", ya que es necesario que el centro educativo ofrezca y garantice un clima de seguridad y confianza ya que como centro educativo esta destinadas a responder con servicio eficiente frente a las necesidades y expectativas de los niños y niñas del entorno.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **OBJETIVO GENERAL**

➤ Dar a conocer la importancia de las Actividades Ludopedagógicas en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Nivel Inicial 2 de la escuela “Simón Bolívar” del cantón Celica, provincia de Loja, durante el periodo lectivo 2013-2014.

##### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

➤ Determinar la utilización de las Actividades Ludopedagógicas para el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas, del Nivel Inicial 2 de la escuela “Simón Bolívar” del cantón Celica, provincia de Loja, durante el periodo lectivo 2013-2014.

➤ Evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Nivel Inicial 2 de la escuela “Simón Bolívar” del cantón Celica, provincia de Loja durante el periodo lectivo 2013-2014.

➤ Proponer estrategias metodológicas, “dinámicas” en las actividades ludopedagógicas que ayuden al Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Nivel Inicial 2 de la escuela “ Simón Bolívar “ del cantón Celica, provincia de Loja durante el periodo lectivo 2013- 2014

## **ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO**

### **CAPÍTULO I**

#### **LAS ACTIVIDADES LUDOPEDAGÓGICAS**

Generalidades

Pedagogía de la creatividad y de la lúdica

Concepto de ludo

Concepto de pedagogía

Concepto de Ludopedagógicas

Fundamentación científica y pedagógica de las actividades lúdicas

Definiciones de algunos autores sobre la Ludopedagogía

Actividades lúdicas como estrategia didáctica

Metodologías lúdicas

Características

Las actividades lúdicas en el niño

Derecho del Buen Vivir

Código de la niñez y adolescencia

Plan decenal de la Educación

## **CAPÍTULO II**

### **GENERALIDADES DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

¿Qué es la psicomotricidad?

La psicomotricidad desarrollo neuromotor

¿Cuál es la psicomotricidad y el desarrollo del niño?

¿Cuál es el desarrollo motor del niño?

¿Cómo influye el movimiento en el desarrollo del niño?

Las áreas de la psicomotricidad.

Esquema corporal

Lateralidad

Estructura espacial

Tiempo y ritmo

Motricidad

Objetivos del equipo educativo

La sala de psicomotricidad y sus beneficios de la educación pre-escolar

¿Cuáles son los propósitos de la educación psicomotriz en la educación pre-escolar?

En relación al propio cuerpo

En relación a los objetos

En relación a la socialización

En relación al espacio tiempo

En relación al tiempo

Ejercicios de psicomotricidad para niños

Ejercicios de psicomotricidad fina

Generalidades del desarrollo psicomotriz

Definición de algunos autores sobre la motricidad

Conceptos de motricidad

Conceptos de expresión corporal

Creatividad

Equilibrio

Expresión Corporal

Lenguaje Corporal

Motricidad gruesa

Motricidad fina

Coordinación viso motriz

Características del desarrollo psicomotriz

Educación psicomotriz

Psicomotricidad infantil

Teorías del juego y la psicomotricidad

Autores que complementan la práctica psicomotriz educativa

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **CAPÍTULO I**

#### **LAS ACTIVIDADES LUDOPEDAGÓGICAS**

##### **GENERALIDADES**

Las actividades lúdicas forman parte del juego propiamente dicho, y en épocas remotas, el juego estuvo en relación directa con el transcurso de la historia, ya que en la comunidad primitiva eran utilizadas de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños, niñas y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. El juego se inició como una expresión natural del ser humano, es decir, es una necesidad vital mediante el cual se puede expresar alegría, soñar, ocupar su tiempo en algo diferente. De esta forma los niños y niñas lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

La coordinación viso-motriz nace de la psicomotricidad la cual es un área que debe tratarse desde edades tempranas para corregir problemas motrices y mentales; de allí nace la importancia del estudio de la psicomotricidad dentro del sistema educativo, siendo ésta un área indispensable para el desarrollo de habilidades motrices generando enseñanzas y experiencias esenciales para la vida. Partiendo del eje de desarrollo de expresión y comunicación creativa, y a su vez desprendiéndose del bloque de la expresión corporal. La coordinación viso

motriz estudia la evolución del movimiento del niño (a), son las maneras naturales de desplazamiento, tomando como eje al cuerpo en relación al mundo, es decir, son movimientos línea y ontogenéticos, que lleva a cumplir movimientos automáticos como sentarse, gatear, raptar, ponerse de pie, caminar, saltar. La coordinación viso motriz permite el desarrollo motor del niño, partiendo de la evolución del movimiento y con el tiempo, trabajo y proceso, llegar a un dominio de la misma para una autonomía motriz corporal.

## **PEDAGOGÍA DE LA CREATIVIDAD Y DE LA LÚDICA**

Para comprender cómo funciona el juego ligado al desarrollo y al aprendizaje, conviene entender la génesis del juego como experiencia cultural, para esto se toman los aportes de Carlos Alberto Jiménez, quien plantea en lo cual el concepto de objeto transicional de Winnicott resulta fundamental. Winnicott, Donald Woods (1982 (2ª edición)). *Realidad y juego*. Barcelona: Editorial Gedisa

Es necesario recordar que el bebé utiliza este tipo de objetos (frazadas, objetos blandos, juguetes) para liberarse de todas las tensiones y conflictos originados por las ausencias breves del contacto de unidad (bebé-madre) antes del período del destete. El juego del niño con objetos para suplir demandas y conocerlos es una actividad ligada a la vida cotidiana, en la que el juego actúa como mediador del proceso psíquico (interioridad) y del proceso de socialización externa (demandas institucionales, instintivas y culturales). En cuanto al primero, el niño liga su acción lúdica a situaciones

imaginarias para poder suplir todas aquellas demandas (biológicas, psíquicas, sociales) producto de su dependencia. En consecuencia, podríamos afirmar, retomando a Vigotsky, que: “Para resolver esta tensión, el niño en edad pre-escolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego.

La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño; éste no está presente en la conciencia de los niños pequeños y es totalmente ajeno a los animales. En los niños, a partir de los dos años, se producen, en los juegos cotidianos o protagonizados, los mayores logros en un sentido básico de la acción lúdica y del aprendizaje de las reglas de la cultura (la moralidad, entre otras). Estas situaciones imaginarias que construye el niño desde pequeño no son necesariamente, como se ha creído, acciones simbólicas, pues, según Vigotsky, existe el peligro de asociar al juego con una actividad semejante al álgebra; podríamos preguntarnos: ¿Qué significado tiene el juego del niño en una situación imaginaria?, para lo cual podríamos argumentar que el juego que comporta una situación imaginaria es, de hecho, un juego provisto de reglas, en el que los niños, al final del período pre-escolar y a lo largo de algunos años, construye y se apropia de las reglas de la cultura, es decir, el niño imagina ser maestro y, en consecuencia, está obligado a observar e imitar las reglas de la conducta de un maestro. En los juegos cotidianos, los niños, por primera vez, descubren el mundo de los conflictos y de las relaciones que existen entre los adultos,



sus derechos, sus deberes; de esta forma, el niño al imitar a los adultos, después de haber adquirido su autoconciencia, pueden situarse en la realidad del otro para poder hacer predicciones de sus comportamientos sociales y poder obrar en tal sentido. Además de los anteriores logros, los juegos de rol o protagonizados son básicos para el desarrollo de la fantasía, de la imaginación y, en consecuencia, de la creatividad humana.

Valeria Mujina (102) señala al respecto: “El niño aprende a sustituir unos objetos por otros, a interpretar distintos papeles, lo que servirá de soporte al desarrollo de la imaginación. A esta edad (pre-escolar), crean con su imaginación los objetos, sus actuaciones con ellos y las nuevas situaciones. Surge entonces el juego interiorizado. Con respecto a los ambientes facilitadores de estos juegos, es oportuno explicitar que cuanto más experiencias de este tipo y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus juegos. Mujina (103) considera que: Con el aumento de la variedad de los argumentos, se incrementa también la duración de los juegos. Los juegos de los niños de tres a cuatro años duran diez o quince minutos; los juegos de los niños de cuatro a cinco duran cuarenta-cincuenta minutos y los de seis a siete, horas y hasta días.

## **CONCEPTO DE LUDO**

Lúdica.- Proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano.

La lúdica no es equivalente a aprendizaje experiencial, es una herramienta de esta extraordinaria metodología para el aprendizaje.

Definición.-La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La Lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros. La lúdica como proceso ligado al desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos, una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión

que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la danza, el sentido del humor, la escritura y el arte. También otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto. Lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, dichas prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos. La mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego.

Para entender la Lúdica y el juego, es necesario, apartarnos de la teorías conductistas - positivistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico sólo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable. Por otra parte, también debemos comprender las teorías del psicoanálisis, que estudian al juego desde los problemas de la interioridad, del deseo, del inconsciente o desde su simbolismo.

Alrededor del concepto del juego existen muchas teorías. De su estudio se han ocupado Sicólogos, Pedagogos, Filósofos, Antropólogos, Sociólogos, Recreólogos, Historiadores, etc. Cada teórico ha abordado dicho concepto desde el dominio experiencial de las disciplinas. De igual forma, dicha problemática, ha sido analizada desde un interés reduccionista, que hace que la comprensión de este concepto sea incorrecta.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales. L. S. Vigotsky (1896 - 1934)

## **CONCEPTO DE PEDAGOGÍA.**

Para Francisco Larroyo, es un proceso por obra del cual las nuevas generaciones se apropian y transmiten a otras en forma de normas, códigos y hábitos, para los bienes culturales de una comunidad. Esta transmisión puede o no ser intencional, por lo que adopta diversas modalidades, que para el campo pedagógico son necesarias distinguir: La educación formal, no formal e informal.

Definición.- Pedagogía es el arte de transmitir experiencias, conocimientos, valores, con los recursos que tenemos a nuestro alcance, como son: experiencia, materiales, la misma naturaleza, los laboratorios, los avances tecnológicos, la escuela, el arte, el lenguaje hablado, escrito y corporal. (Jaime Rodríguez Mendoza).

Pedagogía.- Campo del saber que tiene como objeto principal el conocimiento; para esta propuesta en el sentido de conocer las condiciones de la realidad subjetiva y objetiva, considerando como actor clave al sujeto (individual y colectivo) que conoce, en el inter-juego de aprender para transformar.

Proponemos conocer desde la integralidad del ser humano: razón, emoción, afectividad, cuerpo, espiritualidad. Sostenemos que la acción de jugar, es maravillosamente eficaz, en la tarea de poner en funcionamiento las capacidades para que muchas de estas dimensiones interactúen y se potencien. Escuela de Ludopedagogía Zaragoza España (2013)

## **CONCEPTO DE LUDOPEDAGOGICAS.-**

Ángel Martorell, en su artículo de la revista Educa Educadora manifiesta que la ludopedagogía o pedagogía lúdica (del juego) es uno de los factores y elementos importantes en el desarrollo del niño, esta práctica le permite incrementar su creatividad e imaginación, capacidad de decisión y resolución de conflictos, al igual que el trabajo colectivo, por un bien común.

La pedagogía lúdica tiene distintas formas de ser utilizada y orientada hacia la construcción del ser humano, entre otras están el desarrollo de actividades físicas, tales como juegos tradicionales y el desarrollo cognitivo por medio de actividades intelectuales, cuya herramienta es el juego (rompecabezas, juegos de estrategia y juegos de rol).

La pedagogía de la expresión implica aprender con alegría y espontaneidad para crear en sucesivos ensayos, en una tónica de juego, donde cada uno se afirma como sujeto y como protagonista de sus aprendizajes. A partir de la satisfacción de descubrir, experimentar y elaborar conclusiones, conceptos o nuevas vías de comprensión, se constituye la propedéutica del sujeto. Es importante la tonalidad lúdica, porque asocia intensamente al imaginario, y éste es vía de aprendizaje de nuevos conocimientos. En ésta pedagogía los factores esenciales son el impulso lúdico, expresión, creatividad y articulación conceptual.

El juego es una herramienta poderosa y sumamente enriquecedora para el desarrollo del niño, en el proceso se estimulan muchas dimensiones del ser

humano con la finalidad de que cada niño aprenda conocimientos, valores, que aumente su creatividad e imaginación, entre otros.

La Ludopedagogía es una **metodología** educativa, de intervención e incidencia socio-política y comunitaria, innovadora. Transcurre en su implementación práctica por tres momentos esenciales, inspirados en la Concepción Metodológica Dialéctica de la Educación Popular, que se intercalan durante el proceso:

**Partir de la práctica:** Desde la vivencia lúdica, la acción promovida por los juegos y actividades.

**Teorizar sobre la realidad:** Vale decir, construir colectivamente conocimiento a partir de la reflexión de lo vivido individual y grupalmente en la práctica y trascender conceptualmente lo meramente anecdótico.

**Regresar a la práctica transformadoramente:** Equivale a decir que ponemos en práctica el conocimiento adquirido sobre la realidad para operar sobre ella y transformarla con nuestras acciones y actitudes.

Por lo tanto la metodología que implementamos es la de poner en práctica un amplio repertorio de actividades lúdicas; reflexionando conjuntamente sobre ellas, sus efectos y proyecciones.

Sucede que cierto tipo de acciones y actividades normalmente llamadas juegos, son valoradas como inocuos, inofensivos e intrascendentes a la hora de pensar y hacer el trabajo serio, sin embargo radica justamente en ese

prejuicio social y cultural el enorme poder estratégico del dispositivo lúdico para transformar la realidad cotidiana. En tanto se presenta como simple e inofensivo, al punto que nos remite siempre a nuestra infancia y nos aleja y distrae de las preocupaciones y los compromisos, genera actitudes de baja resistencia, apertura emocional y predisposición a la comunicación abierta y franca.

Al mismo tiempo se desencadenan procesos personales y grupales de interacción, en los que se logra articular, desde la aceptación y respeto a la diversidad, capacidades y recursos en acciones concretas de modificación de las condiciones objetivas y subjetivas de la realidad.

Nos proponemos integrar esta metodología distinta, a las más usualmente utilizadas, en la promoción de la participación en los distintos ámbitos y temáticas del trabajo social, educativo, cultural y político, esto es, la Ludopedagogía.

**Lúdica.-** Una zona, un territorio, una parte del fenómeno humano de ser, sentir y hacer, donde es posible construir entre la realidad y la no realidad otro tiempo-espacio donde hay lugar para que lo imposible se haga posible; ciertamente una zona de transición desde la que poder mirar y re-inventar la realidad, dándole otros sentidos y significados; un terreno de juego.

**Actividad Lúdica.-** Es cuando el niño realiza una acción y presupone otra, es decir una acción que tiene un carácter simbólico, que implica actitud y aprendizaje.

**Aptitud.-** Capacidad natural y/o adquirida para desarrollar determinadas tareas intelectuales y manuales.

**Aprendizaje.-** Proceso de adquisición cognoscitiva que explica en parte el enriquecimiento y transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos.

El juego es un factor importante para el desarrollo infantil que suele surgir en los niños de manera espontánea, natural, sin aprendizaje previo. Existe una fuerte conexión entre el juego y la comprensión que tienen sobre su mundo. Pero a pesar de todo, muy pocos educadores conceden al juego el verdadero lugar que le corresponde como uno de los medios más eficaces para el aprendizaje. Con el juego, el niño transforma, gracias a su imaginación, la realidad pero no para evadirse de ella, sino para acercarse y penetrar en el mundo que le rodea enfoque ludopedagógicas el concepto del desarrollo a escala humana “tal desarrollo se concentra y sustenta en la satisfacción de las necesidades humanas fundamentales, en la generación de niveles crecientes de auto-dependencia y en la articulación orgánica de los seres humanos con la naturaleza y la tecnología, de los procesos globales con los comportamientos locales, de lo personal con lo social, de la planificación con la autonomía y de la sociedad civil con el Estado. Max Neff M. Desarrollo a escala humana, Ed. Nordan, Uruguay (1993)

La Ludopedagogía es una metodología educativa, de intervención e incidencia socio-política y comunitaria, innovadora.



Transcurre en su implementación práctica por tres momentos esenciales, inspirados en la Concepción Metodológica Dialéctica de la Educación Popular, que se intercalan e inspirarán durante el proceso:

Partir de la práctica que para el caso no es otra cosa que la vivencia lúdica, la acción promovida por los juegos y actividades.

Teorizar sobre la realidad (vale decir, construir colectivamente conocimiento a partir de reflexionar lo vivido individual y grupalmente en la práctica y trascender conceptualmente lo meramente anecdótico).

Regresar a la práctica transformadoramente (equivale a decir que ponemos en práctica el conocimiento adquirido sobre la realidad para operar sobre ella y transformarla con nuestras acciones y actitudes).

Por lo tanto la metodología que implementamos es la de poner en práctica un amplio repertorio de actividades lúdicas; reflexionando conjuntamente sobre ellas, sus efectos y proyecciones.

Sucede que cierto tipo de acciones y actividades normalmente llamadas juegos, son valoradas como inocuos, inofensivos e intrascendentes a la hora de pensar y hacer el trabajo serio, sin embargo radica justamente en ese prejuicio social y cultural el enorme poder estratégico del dispositivo lúdico para transformar la realidad cotidiana.

En tanto se presenta como simple e inofensivo, al punto que nos remite siempre a nuestra infancia y nos aleja y distrae de las preocupaciones y los

compromisos, genera actitudes de baja resistencia, apertura emocional y predisposición a la comunicación abierta y franca.

Al mismo tiempo se desencadenan procesos personales y grupales de interacción, en los que se logra articular, desde la aceptación y respeto a la diversidad, capacidades y recursos en acciones concretas de modificación de las condiciones objetivas y subjetivas de la realidad.

Nos propone integrar esta metodología distinta, a las más usualmente utilizadas, en la promoción de la participación en los distintos ámbitos y temáticas del trabajo social, cultural y político, esto es, la Ludopedagogía. Wilmer Rickly Olga Ara del Amo 2011.

## **FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA Y PEDAGÓGICA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.**

**Pedagogía Lúdica.-** Valora la acción pedagógica ejercida sobre la promoción de relaciones dinámicas entre los sujetos que integran la situación de enseñanza-aprendizaje y que dan sentido y significado a todas las variables que intervienen en el acto educativo: contenidos, metodologías, recursos, espacio y tiempo son, en suma, mediadores en el proceso de aprendizaje. En el cual, los sujetos -educadores y educandos- crecen en la interacción comunicativa y en las experiencias realizadas.

El permanente juego de apelación respuesta, implicación, libertad, individualidad, sociabilidad, entusiasmo, dificultad, constituyen situación que permite aprendizajes significativos. Las importantes contribuciones de la

psicología contemporánea a las teorías cognitivas del juego nutren, también, el marco teórico de la Pedagogía Lúdica.

Jean Piaget estudió el comportamiento natural y lo relacionó con las formas espontáneas de construcción de estructuras de conocimiento, interpretando y explicando el origen del juego. La acción lúdica del niño supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar, significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse el intercambio y los procesos interactivos entre los jugadores. Los orígenes del intelecto según Piaget, p. 23, 1970, Ed. Fontanella

El proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas en la educación infantil debe dirigirse de manera que las diferentes etapas por las que transita la formación infantil, se manifiesta en como cambios cualitativamente superiores en la personalidad del niño. Sin embargo, a pesar de los propósitos de la asignatura analizados anteriormente, aún hoy en las clases, se puede observar que no se ha logrado que los niños, erradiquen esquemas y estereotipos en la representación del espacio y de la figura humana. Esto se ha podido constatar en algunos trabajos investigativos anteriores en los que se ha estudiado este problema. (Véase Chacón, N. R 1973). La autora de esta tesis considera que esta problemática está ligada a la forma en que durante estos años se le ha venido dando tratamiento metodológico a la asignatura Educación Plástica, lo cual es un problema de su didáctica, porque la dirección del proceso ha respondido más al trabajo

con las técnicas plásticas y los ejercicios específicos, que a concebirla en función de un resultado creativo. Partir de la práctica (que para el caso no es otra cosa que la vivencia lúdica, la acción promovida por los juegos y actividades).

Partiendo de la teoría del psicólogo Jean Piaget, que señala distintas etapas del desarrollo intelectual, postula que la capacidad intelectual es cualitativamente distinta en las diferentes edades, y que el niño necesita de la interacción con el medio para adquirir competencia intelectual. Esta teoría ha tenido una influencia esencial en la psicología de la educación y en la pedagogía, afectando al diseño de los ambientes y los planes educativos, y al desarrollo de programas adecuados para la enseñanza de las matemáticas y de las ciencias.

Si se analiza esta teoría desde el punto de vista viso-motora, toma cambios drásticos desde los 2 años de edad, en esta etapa los niños y niñas pasan de los movimientos descoordinados a la coordinación motora del adulto a través de una serie de pautas de desarrollo complejas.

Después de adquirir las capacidades motoras básicas, el niño aprende a integrar sus movimientos con otras capacidades perceptivas, especialmente la espacial. Ello es crucial para lograr la coordinación ojo/mano y ojo-cuerpo, así como para lograr el alto nivel de destreza que muchas actividades requieren.

Las actividades lúdicas constituyen la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de normas de convivencia social, tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora.

Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida a nivel social, psicológico, emocional, físico, biológico, motor, cognitivo, logrando como meta ser un individuo bio-psicosocial equilibrado y feliz.

### **DEFINICIONES DE ALGUNOS AUTORES SOBRE LA LUDOPEDAGOGÍA**

Carlos Alberto Jiménez V. Describe: "las Actividades lúdicas como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso propio del desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica.

Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianeidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana."

Las actividades lúdicas son técnicas participativas de la enseñanza orientado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así el respeto y disciplina; es decir, no sólo proporciona conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye como motivador de las asignaturas, facilitando el trabajo del

docente permitiendo que los estudiantes tomen las decisiones correctas para solucionar diversos problemas.

Ernesto Yturralde Tagle, investigador, conferencista y precursor como facilitador de procesos de Aprendizajes Significativos utilizando actividades lúdicas, comenta: "Es impresionante lo amplio del concepto de actividades lúdicas, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a las actividades lúdicas y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a las actividades lúdicas en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que las actividades lúdicas trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Las actividades lúdico crean

ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer."

La actividad lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, ya que es parte del ser humano. Las actividades lúdicas trata de cubrir la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresar emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

"Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que las actividades lúdicas tienen en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido."

Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivas si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

Las actividades lúdicas son acciones naturales que desarrollan integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad

creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado de carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos a través del juego.

Las actividades lúdicas fomentan el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, fomentando valores, puede orientarse a la adquisición de conocimientos, a través de las actividades lúdicas donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

### **ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario.

Se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y



social.

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

La actividad lúdica, es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

**Principios didácticos:** Si nos referimos a la lúdica, como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza de Stocker, K. (1984). Estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje.

**1. Carácter científico.** Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.

**2. Sistematización.** Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, los integre como parte de un todo.

**3. Relación entre la teoría y la práctica.** Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas.

**4. Relación entre lo concreto y lo abstracto.** Para este principio los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción o la retroalimentación.

**5. Independencia cognitiva.** El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los alumnos.

**6. Comprensión o asequibilidad.** La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno.

**7. De lo individual y lo grupal.** El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.

**8. De solidez de los conocimientos.** Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido. Es importante señalar que el docente debe tener preparación pedagógica para hacer una buena selección de los métodos y medios de enseñanza adecuados, que permitan la correcta dirección de la actividad cognitiva del alumno hasta la asimilación y consolidación de los conocimientos

**Metodologías Lúdicas.-** La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.

Además según otros autores se considera que el Juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo, que en la vida corriente.

Para evitar que las actividades sean tediosas es necesaria la implementación de estrategias lúdicas. La lúdica puede contribuir para

desarrollar el potencial de los alumnos, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. La propuesta se basa en la lúdica como manifestación de energía por parte del alumno, a través de diversas actividades.

Sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede utilizar en todos los niveles o semestres, en enseñanza formal e informal. Esta metodología no debe confundirse con presentación de juegos o como intervalo entre una actividad y otra.

Es una estrategia de trabajo compleja, centrada en el alumno, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes.

Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno.

Definimos la clase lúdica como un espacio destinado para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse del conocimiento. El salón es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa.

Es fácil la comprensión de un contenido cuando el alumno está en contacto con el mundo que lo rodea de una manera atractiva y divertida. En el juego representa lo esencial del crecimiento y desarrollo de las personas. Los ambientes lúdicos fueron concebidos originalmente como sitios con elementos físicos-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, que caracterizan el lugar o salón, diseñados de modo que el aprendizaje se desarrolle con un mínimo de tensión y un máximo de eficacia.

La clase lúdica se propone como ambiente de aprendizaje y cambio, se profundiza la teoría y se relaciona con la práctica, para llegar a una reflexión profunda, pues está cargada de significados. Se relaciona con la necesidad que tiene el alumno de sorpresa, de contemplación, de incertidumbre, de distracción, etc., y se caracteriza por la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, los que afloran de manera espontánea en una clase lúdica. Se logra, que el alumno tenga diversas perspectivas del mundo y se integre a los espacios sociales que se le presentan.

La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano.

La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica.

La lúdica es inherente al ser humano en todas las etapas de su vida y ayuda a la adquisición de conocimientos, que se redefinen como la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio, por la interacción con el pensamiento colectivo.

El proceso educativo se individualiza, en el sentido de permitir a cada estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus compañeros, aprendiendo más y con motivación, lo que aumenta su autoestima y contribuye en el logro de habilidades cognitivas y sociales más efectivas.

La preparación sistemática de los maestros de la escuela tomada como muestra, resulta un aspecto de importancia relevante para el empleo consecuente de la Metodología Lúdico-Creativa, la que se desarrolló a través de diferentes áreas de integración como son los talleres, que

constituyen el punto inicial para comprender la necesidad de dicha metodología.

El trabajo de mesa desarrollado con los docentes dirigido a su comprensión y puesta en práctica, los cursos de superación y entrenamiento, y el estudio de indicaciones de orden metodológico, permitieron asegurar una correcta preparación que repercutiera en el desarrollo de la creatividad de los niños para la Educación

## **CARACTERÍSTICAS**

Es libre

Produce placer.

Implica actividad.

Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.

Cumple una función de desiguales, integradora y rehabilitadora.

En el juego el material no es indispensable.

Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

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



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

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

## **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL NIÑO**

Las actividades lúdicas contribuyen a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de niños y adolescentes, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos. Promueven el desarrollo cultural, moral, ético y potencia los valores educativos y socio-culturales.

Se logra incrementar actividades lúdicas como estrategia pedagógica que incide en la formación académica y la relación enseñanza - aprendizaje de los niños. Impulsan el trabajo en equipo, el respeto a la opinión de los otros, la apertura al otro, la crítica la autocrítica, la autodeterminación y el crecimiento personal de los niños/as.

Por supuesto también son aplicables a otras áreas del conocimiento. La lúdica hace referencia a todos aquellos espacios en que se produce disfrute, goce y felicidad, a las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la danza, el sentido del humor, la escritura y el arte.

Como se puede apreciar, el juego es una actividad lúdica inherente a las características del niño pre-escolar, quien a muy temprana edad manifiesta en todas sus relaciones interpersonales; el juego se constituye en el instrumento fundamental para el fortalecimiento de las diferentes capacidades infantiles, porque hace feliz a los niños, los invita a desarrollar su curiosidad, a descubrir, a crear y recrear situaciones reales y de su cotidianidad, estableciendo relaciones con su entorno y con las personas con quienes interactúa.

Apreciado Estudiante: Debido a la importancia que tiene el juego en la vida del niño, se hace necesario que el docente organice su trabajo en el aula en torno a experiencias lúdicas.

A continuación lo invito a realizar la siguiente lectura que ampliará su conocimiento sobre el juego infantil y la didáctica

Antes de precisar las características del juego en el nivel inicial es importante mencionar algunos de sus rasgos sobresalientes, sintetizando lo que los diversos autores han puntualizado.

Lo esencial del juego, tal vez sobre lo que menos se ha reflexionado, es la intencionalidad: sólo hay juego cuando los sujetos deciden convertirse en jugadores creando la situación de juego. Sin esta decisión libre y voluntaria el juego no existe. Este supone siempre riesgo, desafío, desconocimiento del resultado y de los avatares de su desarrollo, de allí la idea de incertidumbre.

La intención de los jugadores es jugar, y ésta es la única certeza del juego. Sin embargo, esta aventura abierta y desafiante posee siempre reglas "explícitas o implícitas, preexistentes o construidas durante el juego" (Brougere, citado en Caride, 1997).

Estas reglas o normas que construyen los participantes o que respetan cuando ya preexisten a ellos, permiten que el juego se desarrolle. Aun el juego solitario del bebé o el juego en paralelo propio de los niños de dos y tres años, tiene reglas por supuesto inconscientes para los propios sujetos del juego, pero son estas normas en acción, implícitas, las que delimitan lo que es pertinente para ese juego.

El juego para los partícipes transcurre en un tiempo siempre presente, en el aquí y ahora. Los jugadores crean un mundo paralelo cada vez que juegan, "utilizando los elementos de la realidad al mismo tiempo que saben que juegan, que lo que hacen no es verdad, que pueden entrar y salir de ese universo de juego en la medida de sus deseos" (Brougere, citado en Acierte, 1997), transformando una acción real en algo lúdico.

Por último, el juego se relaciona con el placer o, como diría Piaget, con una búsqueda de placer. El juego permite la exteriorización de deseos, afectos y pensamientos.

Toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad para atreverse

## MARCO LEGAL DE LA EDUCACIÓN

### LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ECUADOR 2008 SECCIÓN PRIMERA EDUCACIÓN.

#### TITULO II

Derechos

Capitulo segundo

Derecho del buen vivir

Sección quinta: Educación

**Art. 27.** “La educación se centrará en el ser humano y garantiza su desarrollo holístico, en el marco de respeto de los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatorio, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez.

Impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

**Art. 343.** “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, arte y cultura. El sistema tendrá como

centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.”

### **CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA. CAPÍTULO III.**

#### **DERECHOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO.**

**Art. 1.-** Finalidad.- Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

Para este efecto, regula el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizarlos y protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral.

**Art. 8.-** Corresponsabilidad del Estado, la sociedad y la familia.- Es deber del Estado, la sociedad y la familia, dentro de sus respectivos ámbitos, adoptar las medidas políticas, administrativas, económicas, legislativas, sociales y jurídicas que sean necesarias para la plena vigencia, ejercicio efectivo, garantía, protección y exigibilidad de la totalidad de los derechos de niños; niñas y adolescentes.

Mediante Decreto Ejecutivo No. 195, promulgado en el Registro Oficial No. 65 de noviembre 14 de 1988 se crea el Frente Social.

Mediante Decreto Ejecutivo No 954 de octubre 3 de 1989, se aprueba el Presupuesto especial Fondo Nacional para la Nutrición y Protección de la población infantil ecuatoriana – FONNIN.

Mediante Decreto Ejecutivo 1040 del 31 de octubre de 1989, publicado en RO 311 del 9 de noviembre del mismo año, se aprueba el distributivo de gasto del presupuesto especial del FONNIN, especificándose que el Programa Nacional de Educación Pre-escolar Alternativa sea financiado por su operatividad.

A partir del 2 de diciembre de 1996, el Programa se separa administrativamente del Programa Nuevo Rumbo Cultural y es integrado al Ministerio de Educación y Cultura, con su propia estructura orgánica, recursos y funciones, mediante Decreto Ejecutivo 354 publicado en el Registro Oficial 89, de diciembre 16 de 1996.

**Art. 37.** “Derecho a la Educación.- los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

- Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.
- Respete las culturas y especialidades de cada región y lugar.

- Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todo los niños y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requieran mayores oportunidades para aprender.
- Garantice que los niños, y niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de 0 a 5 años, y por lo tanto se desarrollaran programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales y de los educandos.
- Que respete las convicciones éticas morales, y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

El estado y los organismos pertinentes asegurar que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

## **PLAN DECENAL DE EDUCACIÓN. UNIVERSALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN INICIAL DE 0 A 5 AÑOS DE EDAD**

**Objetivo:** “Brindar una educación inicial para niños y niñas menores de 5 años, equitativa y de calidad que garantice y respete los derechos, y la diversidad cultural y lingüística, el ritmo natural de crecimiento y aprendizaje y fomente valores fundamentales, incorporando a la familia y comunidad, en el marco de una concepción inclusiva.”

## **CAPITULO II**

### **DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

#### **¿QUE ES LA PSICOMOTRICIDAD?**

El término de “psicomotricidad” integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentra su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivos, educativo, reeducativo y terapéutico. Estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación y al perfeccionamiento profesional y construir cada vez más el objeto de investigaciones científicas.

#### **LA PSICOMOTRICIDAD DESARROLLO NEUROMOTOR**

Dentro de los aprendizajes tempranos, la psicomotricidad ocupa un lugar prioritario. El niño hasta los cinco años, se encuentra en un periodo evolutivo básicamente perceptivo motor, que organiza su mundo a través de sus percepciones subjetivas, siendo su propio cuerpo el canal más fácil para la adquisición del conocimiento.

El objetivo de la psicomotricidad (mejor denominada “desarrollo neuromotor” para diferenciarla del concepto tradicional de “psicomotricidad”) es conseguir



una correcta organización neurológica: Un problema funcional deriva en un problema educativo. Con las actividades de psicomotricidad ayudamos al sistema nervioso a madurar correctamente, a formar y a consolidar circuitos neuronales.

G DOMAN: “Estamos totalmente convencidos de que todo niño, en el momento de nacer, posee una inteligencia potencial superior a la que jamás utilizo Leonardo Da Vinci. Esa inteligencia potencial presente en el nacimiento, incluye y de hecho empieza, con la función física.”

También según Glenn Doman, el tiempo que requiere un niño para aprender una nueva función, el grado de dificultad que encuentre, la determinación que tenga que demostrar y el nivel de destreza que logre, serán delineados por el nivel físico que haya alcanzado durante sus primeros seis años de vida : promedio, inferior al promedio o superior al promedio.

Un elevado número de fracasos escolares tienen como origen la falta de estimulación psicomotriz en los primeros años de vida.

M.GARCIA VELA: “Cuantas más oportunidades damos a un niño para que se mueva, mas favorecemos el desarrollo global de su inteligencia y más bases sólidas ponemos para futuros aprendizajes. Por otro lado, cuando el niño consigue habilidades en el movimiento, experimenta sensaciones de dominio, de autoestima, etc. Y favorece su equilibrio emocional. También tiene repercusiones positivas en su capacidad para concentrarse en los deberes y para relacionarse con los demás”.

Los primeros años son cruciales para conseguir el desarrollo motriz. El rendimiento va mejorando de forma progresiva, pero después de los 5 o 6 años no aparecen habilidades corporales nuevas.

En psicomotricidad existen muchos ejercicios que se pueden hacer que favorezcan el desarrollo de los pequeños. Pero están los llamados “patrones básicos”, que serían los más importantes en este sentido. La marcha (tanto andar como correr); los ejercicios vestibulares (que trabaja el sentido del equilibrio), como los saltos las volteretas y las croquetas; el arrastre y el gateo. La marcha pero sobre todo el arrastre y el gateo, tienen una importancia destacada por su realización en patrón de “esquema cruzado”, es decir, que mientras se efectúan dichos ejercicios, se están utilizando ambas partes del cuerpo contra lateralmente: cuando se mueve la pierna izquierda, se mueve el brazo derecho y viceversa. Esto supone el desarrollo de los dos hemisferios y de las conexiones que se establecen entre ambos. El gateo es un momento evolutivo muy importante, pues supone una adquisición de autonomía frente a los padres y una oportunidad de descubrir y experimentar el entorno que el niño no había tenido hasta entonces. Cuando comience andar estará mucho más preocupado por mantener el equilibrio y será más dependiente de los adultos, dejará a su vez durante algún tiempo de explorar el medio a favor del disfrute y perfeccionamiento de su nuevo logro. Mientras dura la fase del gateo, el niño aprenderá a calcular distancias en el espacio y se acostumbrará a observar

objetos a una distancia de unos 30cm., que será casualmente la distancia de enfoque que utilizará más tarde para sus labores de lectoescritura.

G.DOMAN: “Existe una relación muy estrecha entre ser capaz de arrastrarse de gatear y de converger con la visión en un punto próximo”.

M.T. ALDRETE: “El 95% de niños que no gatean tienen problema de lectoescritura. El 5% restante lo suple trabajando la manualidad. El gateo es un ejercicio preventivo para la lectura”.

Debemos dejar a nuestros pequeños gatear, sin temor a que se ensucien. Debemos dejarles correr siempre que esto sea posible y no reñirles por ello. Debemos dejar que se encaramen y suban a todas partes, siempre que no corran peligro. Debemos dejar que lo toquen e investiguen todo, controlando que no puedan hacerse daño. Cada vez que decimos a un niño: “No toques” “No corras” “No te subas ahí” “No te tires por el suelo “ “Mira que te pones hecho un cochino” etc?. Si se lo decimos sin un verdadero motivo de evitar lo que consideramos un peligro o una acción totalmente inapropiada a las circunstancias, estaremos limitando al desarrollo del pequeño y por lo tanto, su inteligencia. Estaremos cortando el desarrollo de su autodomínio motriz, lo cual no solo afectará su destreza motora, sino también a su personalidad y autoestima. También estaremos cortando su curiosidad y ganas de saber, lo cual afectará a su actitud ante el aprendizaje futuro. Muchas veces los padres enseñamos a nuestros hijos a “no ser inteligentes”.

La psicomotricidad puede aplicarse a cualquier edad, aunque es más efectiva cuanto más pequeño es el niño. A los 6 años tendrá que recorrer una distancia mucho mayor gateando para que se produzca el beneficio buscado. Estos ejercicios ayudan a madurar neurológicamente a cualquier niño y no tienen efectos secundarios, por lo que todos podríamos apuntarnos a sesiones familiares de gateo. Los adultos probablemente precisen de rodilleras (se venden en las tiendas de deporte), y de ilusión y de ganas. Con un poco de imaginación se pueden realizar carreras, circuitos por los que habrá que pasar bajo sillas o sobre obstáculos. Es importante que nos involucremos con lo que proponemos a nuestros hijos, si les dejamos solos y se lo ordenamos, no obtendremos ningún éxito. Es preciso motivarles, y lo que más les motiva en el Mundo es nuestra compañía.

### **¿CUÁL ES LA PSICOMOTRICIDAD Y EL DESARROLLO DEL NIÑO?**

La psicomotricidad es parte del desarrollo de todo ser humano, relaciona dos aspectos:

Funciones neuromotrices, que dirigen nuestra actividad motoras, el poder desplazarnos y realizar movimientos con nuestro propio cuerpo, como gatear, caminar, correr, saltar, coger objetos, escribir etc.

Funciones psíquica, que engloban procesos de pensamientos, atención selectiva, memoria, pensamiento, lenguaje, organización espacial y temporal

## **¿CUÁL ES EL DESARROLLO MOTOR DEL NIÑO?**

El desarrollo motor, que se refleja a través de la capacidad de movimiento, depende esencialmente de dos factores básicos: la maduración del sistema nervioso y la evolución del tono

La evolución del tono muscular: el tono permite las contracciones musculares y los movimientos; por tanto, es responsable de toda acción corporal y además, es el factor que permite el equilibrio necesario para efectuar diferentes posiciones.

## **¿COMO INFLUYE EL MOVIMIENTO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO?**

El movimiento influye en el desarrollo del niño, en su personalidad y en su comportamiento, en los de edad temprana es uno de los principales medios de aprendizajes.

La actividad física y mental se conecta mediante el movimiento, estimulado su desarrollo intelectual, su capacidad para resolver problemas. Por ejemplo, si un bebe desea alcanzar un objeto que está lejos, realizara todo un plan para obtenerlo, gateara e ideara la forma de atravesarlos obstáculos que pueda encontrarlo irá en busca de la mama y señalara el juguete que desea para que se lo alcancen. Las destrezas motrices que adquiere el infante, como correr, saltar también favorecerán los sentimientos de confianza y seguridad en él, que se sentirá orgulloso de sus logros y de sus capacidades. Por estas razones, la psicomotricidad cumple un rol importante y básico en la educación y formación integral de todo niño.

Los elementos de la psicomotricidad se desarrollan paralelamente a las funciones afectivas e intelectuales (pensamiento, lenguaje, memoria, atención), están interrelacionadas y son indispensables para la adquisición de habilidades cada vez más complejas en todas las etapas del niño. Así por ejemplo, el equilibrio, la orientación son elementos de la psicomotricidad necesarios para que el niño aprenda a sentarse, gatear, caminar.

Las clases de estimulación son divididas por edades como forma de situar al niño según sus posibilidades y capacidades. Mediante los juegos de movimiento, los niños se desarrollan físicamente y aprenderán conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, que les ayudaran a situarse en el espacio y a ajustar sus movimientos. Los distintos y variados juegos de los cuales participaran los niños les darán una mejor coordinación, equilibrio, orientación y seguridad.

La psicomotricidad ayuda a la salud física y psíquica del niño, por tratarse de una técnica que les ayudará a dominar de una forma sana sus movimientos corporales, mejorando su relación y comunicación con el mundo que lo rodea. Está dirigida a todos los niños y niñas, normalmente hasta los 7 años, y en casos especiales está recomendado para aquellos que presentan hiperactividad, déficit de atención y concentración, y dificultades de integración en el colegio.

La psicomotricidad permite al niño a explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflictos, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse, con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar

sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar su iniciativa propia, asumir roles y disfrutar el juego en grupo, y a expresarse con libertad.

## **LAS ÁREAS DE LA PSICOMOTRICIDAD.**

Las áreas de la psicomotricidad son:

- Esquema corporal
- Lateralidad
- Equilibrio
- Espacio
- Tiempo- ritmo
- Motricidad: Motricidad gruesa
- Motricidad fina

### **ESQUEMA CORPORAL**

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

### **LATERALIDAD**

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará

desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortaleciendo su ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su literalidad de manera espontánea y nunca forzada.

**Equilibrio.-** Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realiza diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

## **ESTRUCTURA ESPACIAL**

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

## **TIEMPO Y RITMO**

Las nociones de tiempo y ritmo se elaboran a través de los movimientos que impidan cierto orden corporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes, después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos.



## **MOTRICIDAD**

Esta referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.

**Motricidad Gruesa:** está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc.

**Motricidad Fina:** implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en áreas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasga, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir etc.

## **OBJETIVOS DEL EQUIPO EDUCATIVO**

Utilizar los recursos que nos ofrecen la psicomotricidad, como forma de mejorar la relación interpersonal, la comunicación, y el respeto, en toda la comunidad escolar, convirtiéndolo en una característica de nuestra cultura como grupo.

Favorecer y desarrollar el trabajo en equipo y la superación de las diferencias y conflictos (aplicando técnicas psicomotrices).

Desarrollar una actitud de "escucha" emocional, verbal y corporal que, desde la empatía y la afectividad, responda a las necesidades ambientales (contexto, padres, y madres, niños/as, educadoras/es) y ofrezca respuesta (corporales, verbales, emocionales) ajustadas a las misma; progresar, hacia un dialogo tónico emocional, satisfactorio y enriquecedor.

Llevar a cabo una metodología abierta, intencional y programada que, a partir de la psicomotricidad vivenciada, integre distintas perspectivas y nos permita observar y observar las potencialidades psicomotrices infantiles, estimular su expresividad (nivel de iniciativa, creatividad y simbolización, control, disfrute y autonomía), respetar sus formas de manifestación comunitaria y ayudarles a ajustar las posibles distorsiones (bloqueos, agresividad, exhibición, inestabilidad y desajustes), a superarlas y/o a canalizarlas simbólicamente a través de manifestaciones susceptibles de ser aceptadas en sus relaciones con los demás.

Investigar, analizar, reflexionar, ajustar, definir como grupo y ejercitar en la intervención un conjunto de actitudes de procedimientos de observación que lleven a potenciar las capacidades e iniciativas infantiles y que nos permitan caminar hacia esa pedagogía de la escucha global, el descubrimiento, el respeto, y la respuesta ajustada a las necesidades infantiles.

Seguir profundizando en el estudio teórico- práctico de la psicomotricidad, teniendo como referencia el actual marco de conocimiento y técnica para la etapa y para las especificidades del primer y segundo ciclo; el que refleja nuestras señas de identidad, a partir de nuestras propias aportaciones.

Partir del actual curriculum psicomotor, como la guía que fundamenta y matice nuestra intervención educativa en todo lo referente a prácticas psicomotrices, incluida la actitud y relación de fondo que preside nuestra práctica global y cotidiana en el aula.

Cuidar y evaluar con carácter permanente, la calidad y organización de los espacios, tiempos, materiales e instrumentos de observación y registros psicomotriz al servicio de los anteriores objetivos. Desarrollar, mediante técnicas apropiadas (Observación) una evaluación formativa, sistemática y retroactiva del proceso al servicio de las necesidades psicomotrices infantiles, incluyendo todos sus componentes, y registrarla en instrumentos flexibles elaborados al efecto.

Elaborar programaciones sistemáticas con todos los contenidos psicomotrices de la etapa 0-6.

## **LA SALA DE PSICOMOTRICIDAD Y SUS BENEFICIOS DE LA EDUCACIÓN PRE-ESCOLAR**

La sala de psicomotricidad conforma un lugar especial para el niño, un lugar para el movimiento, para el placer.

En la clase de psicomotricidad el niño vive el placer del juego en todas sus expresiones, tiene la posibilidad de: balancearse, revolcarse por el suelo, deslizarse sobre los planos inclinados, lanzarse sobre el material de cojines; tiene la posibilidad de correr, gritar, saltar, pero el también puede construir con los cojines, las cuerdas, las planchas de madera, para a continuación destruirlo todo. Puede disfrazarse, maquillarse, atacar, jugar y descansar, esperar, observar, y descubrir.

## **CUÁLES SON LOS PROPÓSITOS DE LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ EN LA EDUCACIÓN PRE-ESCOLAR**

### **En relación al propio cuerpo**

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

### **En relación a los objetos**

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

### **En relación a la socialización**

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

### **En relación al espacio tiempo**

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

### **En relación al tiempo**

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

### **EJERCICIOS DE PSICOMOTRICIDAD PARA NIÑOS**

Un objetivo que jamás debemos descuidar en el aula con nuestros pequeños es la estimulación y el desarrollo de la psicomotricidad. La evolución del niño en los años siguientes dependerá en gran medida del grado de estimulación que haya tenido en su Jardín de Infancia, además de nuestra paciencia y cariño.

Muchos y muy variados son los juegos y ejercicios que se realizan para cubrir las diversas competencias involucradas; empecemos con más sencillos.

- Realizar actividades de plegado (cola de pavo real, abanico de imágenes, acordeón etc.)
- Descubrir el ritmo de nuestro cuerpo. Será representado con diversas manifestaciones (respiración, pulso, tensión y relajación). Nos ayudaremos con un instrumento musical para marcar el ritmo respiratorio. Al contar "uno" se les indica a los niños que aspiren por la

nariz y “dos” que expiren soplando despacio por la boca. Resaltar la importancia de cada órgano y su función específica.

- Hacer agujeros sobre puntos marcados en la cartulina: estrellas, cabeza, ojos, polo de una figura.
- Hacer puntadas utilizando cartulinas agujeradas, lana y aguja de ojo grande y punta roma. La figura a hilvanar debe ser muy atractiva y estimulante para los niños.
- Ensartar collares y doblarlos en forma de caracol.

Pasatiempos como estos harán las delicias de los pequeños. Al mismo tiempo, sus destrezas aflorarán definiendo, incluso desde tan temprana edad, su orientación cuando le llegue el momento de elegir a que se dedicará en la vida.

## **EJERCICIOS DE PSICOMOTRICIDAD FINA**

- Adivinar objetos con los ojos tapados, solo con el tacto.
- Apretar con fuerza una pelotita en la mano.
- Reproducir construcciones realizados con bloques.
- Abrir y cerrar tarros o botellas.
- Moldear con arcilla o con plastilinas.
- Meter cuentas en una cuerda o cinta.
- Recoger objetos pequeños (botones, fichas) con los dedos guardándolos en la mano.
- Pasar páginas de un libro, una a una.

- Trocear papeles: cada vez más pequeños.
- Hacer bolitas de papel o de plastilina.
- Aplastar bolitas de papel o de plastilina.
- Pulsar teclas con todos los dedos.
- Adivinar que dedos te toco: con los ojos tapados, pasamos un lápiz por un dedo y adivina cual es. Luego por dos dedos y así en aumento.
- Dibujar en una hoja una especie de carretera y corta con las tijeras por el centro.
- Recortar con tijeras
- Pasar un lápiz con una cinta atada por agujeros hechos en cartón, como si estuviera cocinando.
- Colorear con pintura de dedos, con ceras rotulares gruesos o con lápices si es capaz.
- Dibujar figuras uniendo puntos marcados.

## **GENERALIDADES DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

Si la motricidad se refiere a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos).

Entre tanto la psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida,



desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.

El término motricidad se emplea en los campos de entrenamiento que tienen como referencia movimientos de ser vivo o animal se generan sus mismos movimientos cuando tienen en sí su conocimiento. Su estudio sigue analizando la frecuencia entre los aspectos físicos de un ser vivo esto se ha analizado una estructura misteriosa ya que nadie encuentra como se proviene esta motricidad con el acto motor.

Aquí se planifica el futuro acto motor, en el momento en que se decide cuál es el más adecuado se ponen en marcha los mecanismos para ejecutarlo. Hay una región cortical encargada en iniciar esta cadena de acciones nerviosas, el área cortical prerrolándica o área motora, la cual corresponde a los músculos voluntarios que formarán parte en el futuro movimiento. Este orden viaja a través de la vía piramidal o tracto cortico-espinal, cruzando en el bulbo raquídeo hacia el hemicuerpo contrario al que corresponde el área cortical de inicio.

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

## **DEFINICIONES DE ALGUNOS AUTORES SOBRE LA MOTRICIDAD**

La motricidad, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. (Jiménez, Juan, 1982).

## **CONCEPTOS DE MOTRICIDAD**

“La Motricidad es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (Sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema musculo esquelético)”

Ayudan a obtener una coordinación progresivamente, la afectividad y la maduración personal del niño serán el punto de apoyo para alcanzar las diferentes etapas, va dirigido a todo el cuerpo en general.

Las actividades para desarrollar la motricidad fina siempre se lo realizará dentro del aula; mientras que las actividades que están orientadas para la motricidad gruesa se deben ejecutar en lugares amplios; los lugares mencionados pueden ser patios o salas de expresión corporal donde efectuaran juegos como: correr en distintas velocidades, saltar la soga,

rayuela. Para lo cual necesariamente se necesita del apoyo del docente ya sea a través de juegos dirigido o semi-dirigido, quien los animará de la mejor manera para obtener buenos resultados.

Al no trabajar en la Motricidad gruesa en los niños y niñas, se observará problemas de orientación y sobre todo en el aprendizaje de Lectoescritura con letras deformadas y temblorosas. Uno de los problemas más comunes por la falta de motricidad gruesa se ha notado en la orientación de las letras como por ejemplo se confunde las letras: b-d, p-q, d-p, n-u.

Teoría de Kephart.- Este autor plantea la importancia de los aprendizajes motores y sensoriales. Además de la capacidad adaptativa que tiene el niño(a), sin embargo es necesario comentar que existen algunas amenazas para el desarrollo de dicha capacidad. Generalmente ocurre cuando se restringen ciertas experimentaciones, se limita el nivel de adaptación satisfactorio del niño.

Cabe destacar que aunque el método de evaluación del niño propuesto por kephart le faltó rigor y espíritu crítico, no podemos negar que otorga importancia justificada al aprendizaje y a la realización de los factores psicomotores acondicionando los aprendizajes escolares.

Teoría de Brunner.-Según este autor la capacidad psicomotriz es el proceso donde el niño construye secuencias de movimientos adaptados a los intentos de acción, relacionándose estrechamente con la actividad viso motriz.

En su análisis señala la existencia de tres componentes denominados feed-back. Los cuales se desglosan en:

Feed-back interno: tiene relación con las sensaciones propias del sistema nervioso Feed-back propiamente dicho: se refiere a la atención y la motivación en el proceso de las actividades motrices.

Feed-back de la acción: es el proceso relacionado con la información. En conclusión estos componentes son para analizar y entender las acciones motrices del hombre y corregir el movimiento mediante una retroalimentación.

Para Wallon, sus estudios se basaron, en la unidad funcional y unidad biológica de la persona, partiendo de que la psiquis y la motricidad no pueden trabajar aisladamente, ya representa las expresiones de las relaciones reales del ser y del medio, consideró, también en su obra la importancia de los diferentes movimientos, fundamentales en el desarrollo psicobiológico del niño.

La motricidad para Wallon, se considera como aquella que se pone de manifiesto durante los primeros años de edad del niño a través de las funciones psicológicas, para luego acompañar y sostener los procesos mentales

## CONCEPTO DE EXPRESIÓN CORPORAL

### Definición de expresión corporal

Expresión corporal es una disciplina que utiliza el lenguaje del cuerpo como forma de comunicación y manifestación de lo consciente e inconsciente del ser humano. Se considera que entre el 60-70% del lenguaje no verbal se realiza a través de gestos, miradas, posturas o expresiones diversas, y solo el resto de la información se puede decodificar a través de las palabras.

La **expresión corporal**, como disciplina educativa, fue creada y formalizada por Patricia Stokoe en la década del sesenta. **El concepto básico es el de danza libre**, pero en una forma más general, se trata de toda manifestación del cuerpo, utilizando el movimiento como medio.

**El movimiento** no se limita a la ejecución estereotipada de un **ejercicio físico**, sino que es la expresión del cuerpo en todos los niveles de la conducta: psicomotriz, socio-afectivo y cognitivo.

### Definición de expresión corporal

La **expresión corporal como método y técnica de expresión**, integra y formaliza las **actividades corporales** que pueden tener distintos fines, pero que exceden el logro de un resultado deportivo, o inmediato como el mejoramiento de la **fuerza** o la **flexibilidad**.

La **expresión corporal** es una forma de **lenguaje no verbal**, que intenta demostrar estados, emociones, sentimientos, pensamientos, juicios previos,

valores y todo lo que forma parte de la **cultura** de la persona. La forma de mejorar ese lenguaje es a través de actividades que proponen el trabajo de **percepción, conciencia del cuerpo y habilidades comunicacionales** diversas. Por esa razón, fundamentalmente se trata de un acercamiento a la danza, pero como forma de **trabajo del cuerpo** y no como modo de adquirir diversas posturas, que son propias de la danza clásica.

Sin embargo, el concepto se ha ido ampliando hasta abarcar todas las disciplinas que utilizan el **cuerpo y el movimiento** como instrumento para conocerse, percibirse, manifestarse; permitiendo el desarrollo de **capacidades físicas**, emocionales, **creativas**, sociales, contribuyendo al desarrollo integral de la persona. [www.innatia.com](http://www.innatia.com)

## **CREATIVIDAD**

Hablar de creatividad es hablar de la vida misma, es un modo de pensar y un modo de ser y hacer. Escribir un artículo o hacer una coreografía en ambos casos me produce en un primer momento un caos total, me invaden numerosas imágenes, movimientos, palabras, ideas y sentimientos que me empujan pasionalmente a realizar el proyecto. Me permito un tiempo para percibir esto y voy anotando lo que se me va ofreciendo sin rechazar nada. Más adelante comienza la búsqueda de información de conceptos o de movimientos y con todos los datos me siento o me muevo ordenándolo todo, aunque sería más correcto decir encajándolo todo.

Me despierta verdadero entusiasmo el proceso creativo en sí mismo aunque no desvaloro el resultado ya que éste me da gran satisfacción y me sirve de experiencia y motivación para comenzar otra creación.

En nuestra sociedad comienza a valorarse la creatividad como un bien social y no solo como un potencial individual. Por lo que en la actualidad se plantea seriamente el desarrollo de la misma en el ámbito educativo, apareciendo en los objetivos, contenidos y en las orientaciones metodológicas.

Sabemos que la creatividad es un atributo universal de todas las personas, aunque los genios y artistas alcancen una manifestación más sublime. Relativo a esto parece ser que la herencia y la educación son las fuentes más relevantes en cuanto a las capacidades creativas personales por lo que tenemos cierta responsabilidad los educadores y educadoras.

La educación tiene como objetivo principal la formación humana integral por lo que la creatividad es de gran relevancia por su contribución al desarrollo personal y preparación para la vida. Por tanto el sistema educativo ha de potenciar, empezando por el profesorado la capacidad creativa.

La sociedad en todos sus ámbitos necesita para construir un futuro común mejor de la creatividad y todas las personas necesitan de la misma para enriquecer y facilitar su existencia personal y comunicativa.

De todas las expresiones artísticas y educativas es de gran interés el movimiento creativo expresivo, en todas sus manifestaciones. En el ámbito de la Educación Física éste habita principalmente en la Expresión Corporal

la cual seduce al cuerpo con proyectos de libertad, siendo un vehículo inmejorable para el desarrollo de la creatividad personal. (Mar Montávez Artículo editado en la revista Tandem nº3 2001 GRAÓ. Barcelona)

Los términos Expresión Corporal y Creatividad son difíciles de “sentar”, ambos son de gran dinamismo, pasean por múltiples ámbitos, y se expresan con identidades distintas según las personas y situaciones, por lo que no hay una única definición que satisfaga a todo el mundo. Dichos términos tienen muchos elementos que los componen y se interrelacionan de multitud de formas. Podríamos llamarles si me permitís mutantes (término prestado del diseño gráfico).

En apartados anteriores ya hemos ido en busca de la creatividad y ahora sería el momento de intentar sino definir la Expresión Corporal, ya que es tan amplia casi como el número de personas que le enseña, sí acotar ésta, en primer

## **EQUILIBRIO**

### **Equilibrio: concepto y actividades para su desarrollo**

En todas las actividades físico-deportivas, el equilibrio desempeña un papel muy importante en el control corporal. Un equilibrio correcto es la base fundamental de una buena coordinación dinámica general y de cualquier actividad autónoma de los miembros superiores e inferiores.



Concepto de equilibrio: En general, el equilibrio podría definirse como “el mantenimiento adecuado de la posición de las distintas partes del cuerpo y del cuerpo mismo en el espacio”. El concepto genérico de equilibrio engloba todos aquellos aspectos referidos al dominio postural, permitiendo actuar eficazmente y con el máximo ahorro de energía, al conjunto de sistemas orgánicos.

Diversos autores han definido el concepto de Equilibrio, entre ellos destacamos: Contreras (1998): mantenimiento de la postura mediante correcciones que anulen las variaciones de carácter exógeno o endógeno. García y Fernández (2002): el equilibrio corporal consiste en las modificaciones tónicas que los músculos y articulaciones elaboran a fin de garantizar la relación estable entre ejes.

### **Tipos de equilibrio. Clasificación**

García y Fernández (2002), Contreras (1998), Escobar (2004) y otros autores, afirman que existen dos tipos de equilibrio:

Equilibrio Estático: control de la postura sin desplazamiento.

Equilibrio Dinámico: reacción de un sujeto en desplazamiento contra la acción de la gravedad.

### **Factores que intervienen en el equilibrio**

El equilibrio corporal se construye y desarrolla en base a las informaciones viso-espacial y vestibular. Un trastorno en el control del equilibrio, no sólo va

a producir dificultades para la integración espacial, sino que va a condicionar en control postural. A continuación, vamos a distinguir tres grupos de factores:

**Factores Sensoriales:** Órganos sensorio motores, sistema laberíntico, sistema plantar y sensaciones cenestésicas.

**Factores Mecánicos:** Fuerza de la gravedad, centro de gravedad, base de sustentación, peso corporal.

**Otros Factores:** Motivación, capacidad de concentración, inteligencia motriz, autoconfianza.

### **Proceso evolutivo del equilibrio**

Infancia (0-3 años): A los 12 meses el niño/a se da el equilibrio estático con los dos pies, y el equilibrio dinámico cuando comienza a andar. Educación Infantil (3-6 años): Hay una buena mejora de esta capacidad, ya que el niño/a empieza a dominar determinadas habilidades básicas. Algunos autores afirman que esta es la etapa más óptima para su desarrollo. Sobre los 6 años, el equilibrio dinámico se da con elevación sobre el terreno.

La coordinación y el equilibrio son capacidades que definirán la acción, hasta el punto de que una deficiencia o anomalía en el desarrollo de cualquiera de ellas, limitará o incluso impedirá una ejecución eficaz. (*EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, Año 16, N° 163, Diciembre de 2011. <http://www.efdeportes.com/>)

## **EXPRESIÓN CORPORAL**

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

Expresión Corporal como disciplina educativa fue formulada y elaborada en la década del sesenta por Patricia Stokoe (1929-1996), bailarina y pedagoga argentina. Durante sus 45 años de docencia e investigación, amplió y reformuló objetivos, contenidos y conceptos que fueron difundidos a través de su trabajo y sus numerosas publicaciones. La disciplina se institucionalizó en la Argentina desde 1978 con la apertura del primer Profesorado Nacional de Expresión Corporal.

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

El lenguaje corporal adquiere así la función de “lenguaje”: la búsqueda de “un vocabulario” propio de movimientos que, organizados en una unidad significativa de forma-contenido permita transmitir, al igual que otros lenguajes artísticos, ideas, emociones y sensaciones personales y

subjetivas, posibles de ser objetivadas en una elaboración externa al individuo. En este caso, el producto es una danza.

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

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

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

Muy a menudo, el efecto de este lenguaje corporal tiene lugar a nivel inconsciente, de manera que, después de estar sólo un par de minutos conversando con alguien a quien acabamos de conocer, podemos llegar a la conclusión de que esa persona no es de fiar o no nos gusta sin que

podamos explicar el motivo exacto. Lo más que podemos decir es “tiene algo que no me gusta”. Ese “algo” procede, casi con toda seguridad, de lo que su lenguaje corporal nos ha transmitido. Y, a la inversa, cuando hablamos con alguien es posible que le estemos diciendo mucho más de lo que creemos.

De este modo, nuestras emociones se ven influidas por otras personas sin necesidad de decir una sola palabra, pues puede bastar una determinada postura, mirada y gesticulación para hacernos sentir incómodos, nerviosos o enfadados, o bien alegres, joviales y optimistas. Por supuesto, esto no quiere decir que nuestro interlocutor vaya a captar toda la información que estamos transmitiendo; el grado en que lo haga dependerá de lo bueno que sea a la hora de interpretar este lenguaje y de la atención que nos esté prestando.

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

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

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

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

La expresión Corporal.- Puede definirse como la disciplina cuyo objeto es la conducta motriz con finalidad expresiva, comunicativa y estética en la que el cuerpo, el movimiento y el sentimiento como instrumentos básicos.

### **Características de la Expresión Corporal:**

- Escasa o inexistente importancia asignada a la técnica, o en todo caso ésta, no concebida como modelo al que deben llegar los alumnos. A veces se utilizan determinadas técnicas pero como medio no como fin.
- Finalidad educativa es decir tiene principio y fin en el seno del grupo sin pretensiones escénicas.
- El proceso seguido y vivido por el alumno es lo importante, desapareciendo la “obsesión” por el resultado final que aquí adquiere un segundo plano.

- El eje que dirige las actividades gira en torno al concepto de habilidad y destreza básica y con objetivos referidos a la mejora del bagaje motor del alumno.
- Las respuestas toman carácter convergente ya que el alumno busca sus propias adaptaciones.

Profundizando algo más en la definición dada de Expresión Corporal diremos que se trata de la Actividad Corporal que estudia las formas organizadas de la expresividad corporal, entendiendo el cuerpo como un conjunto de lo psicomotor, afectivo-relacional y cognitivo, cuyo ámbito disciplinar está en periodo de delimitación; se caracteriza por la ausencia de modelos cerrados de respuesta y por el uso de métodos no directivos sino favorecedores de la creatividad e imaginación, cuyas tareas pretenden la manifestación o exteriorización de sentimientos, sensaciones e ideas, la comunicación de los mismos y del desarrollo del sentido estético del movimiento.

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

### **Finalidad de la Expresión Corporal:**

La Expresión Corporal tiene una doble finalidad: por un lado sirve como base de aprendizajes específicos y por otro, fundamentalmente tiene un valor en

sí misma ya que colabora en el desarrollo del bagaje experimental del niño.

**Objetivos Generales de la Expresión Corporal:**

- Desarrollo personal, búsqueda del bienestar psicocorporal con uno mismo.
- Aprendizaje de códigos y significados corporales.

**Objetivos Específicos de la Expresión Corporal:**

Las tareas deberán pretender alguno de estos tres objetivos:

- Manifestación y exteriorización de sentimientos, sensaciones, ideas, conceptos, etc.
- Comunicación de sentimientos, sensaciones, ideas, conceptos.
- Desarrollo del sentido o intención estética (artística, plástica) del movimiento.

## **LENGUAJE CORPORAL**

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



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

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

- Emblema; Gesto por el que nosotros interpretamos. Hay emblemas específicos de cada cultura, pero también hay emblemas universales.
- Reguladores; Gestos que representan un papel muy importante en la comunicación. Los empleamos para que el otro nos ceda la palabra, vaya más rápido etc.
- Ilustradores; Gestos que van unidos a la comunicación verbal y sirven para recalcar las palabras etc.

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

Todos estos gestos son utilizados, en la expresión corporal lo que busca es trascender la expresión cotidiana, lo que trata la expresión corporal es que cada uno a través del estudio en profundidad del cuerpo encuentre un lenguaje propio y establezca bases para la expresión y comunicación con los demás. Gonzalo Retamal Moya Recopilado por: C.L (2012)

## **MOTRICIDAD GRUESA**

Motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota.) El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé, el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura.

## **MOTRICIDAD FINA**

Motricidad fina, este término se refiere al control fino, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de ésta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para

evaluar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento y requieren inteligencia normal (de manera tal que se pueda planear y ejecutar una tarea), fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal. (Berruelo, 1990).

## **COORDINACIÓN VISO MOTRIZ**

### **Psicomotricidad:**

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

La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.

Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Así mismo la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc. (Berruelo, 1995).

¿Qué es la Psicomotricidad?

Formulando de otra manera el problema, si no fuera un término equivalente, cabría preguntarse qué es la Psicomotricidad. Para contestar a esta cuestión quizá convenga realizar un análisis más detenido de aquello que habitualmente se autodenomina Psicomotricidad y, generalizando en exceso, podríamos atribuir a este modelo dos rasgos identificadores básicos: la comprensión que propone del hombre desde el paradigma unitario y global y, en segundo lugar, una renovación de la metodología de intervención basada en principios experienciales, activos y vivenciales muy alejados de los esquemas analíticos de la educación física tradicional.

A partir de aquí, tras el concepto de Psicomotricidad, se esconde una clara polisemia que evidencia una amplia diversidad en el uso de los elementos descriptivos. Esta ambigüedad conceptual, de manera general, se manifiesta en aspectos tan heterogéneos como es la misma calificación sustancial del término Psicomotricidad que, en ocasiones, parece aludir a distintas realidades. Del resultado de su análisis, a menudo, se evidencia una confusión entre el concepto y las características propias del método

La definición de Psicomotricidad, frecuentemente, se realiza en función de aquellos elementos sobre los que el autor pretende hacer mayor énfasis o sobre aquellos que coinciden con su particular perspectiva e intereses prácticos: la metodología, el ámbito de aplicación, la edad de los sujetos para quienes está diseñada la estrategia de intervención, los recursos empleados, la función que desempeñan, los objetivos o su cualificación técnica,

etc.(Muniain Ezcurra, J.L.: “Noción/definición de Psicomotricidad”, Psicomotricidad. Revista de Estudios y Experiencias, nº 55, (1997), pp. 55-88

No sé de extrañar, por tanto, la terquedad de ciertos autores en definir no sólo el concepto de lo que es la Psicomotricidad sino, también, de lo que no lo es. A este respecto, G. Lagrange, en 1976, ya recordaba que la educación psicomotora no es un nuevo método de educación física sino su base.

Una década después, André Lapiere aún se creía obligado a abordar cuestiones previas a la misma definición de Psicomotricidad que, en algunos casos, determinaban un campo excesivamente ambiguo cuyos indefinidos límites permitían el acceso a las más extravagantes propuestas.

Para evitarlo, éste psicomotricista relaciona interpretaba que “trabajar en psicomotricidad es trabajar con el cuerpo, el movimiento y la acción”

En consecuencia podemos comprobar que su ambigüedad conceptual y la polisemia del término utilizado admiten numerosos propuestas que a veces, incluso, son contradictorias. Sistematizándolas resalta la densidad conceptual de que es susceptible:

Como rama del conocimiento.- Un amplio sector de autores, incluyendo a Le Boulch, cuando identifica la Psicocinética con una ciencia distinta de la educación física, ha pretendido delimitar la Psicomotricidad como una ciencia claramente diferenciada de otras áreas del conocimiento. Pertejo, en

1983, la considera como un estudio, de forma más explícita, M.H. Chokler la describía como una “disciplina”.

Las aportaciones que la investigación ha ofertado en los últimos años a su proceso de evolución han permitido concretar esta calificación completando los aspectos conceptuales con su ampliación metodológica y, así, De Lièure y Staes la considerarán como una “aproximación global a la persona” que se puede calificar, al mismo tiempo, como una función y como una técnica

En España, Pilar Cobos, coincide en esta evolución cuando, a la vez, la califica de “disciplina” y de “práctica”

Martínez, Eduardo: Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad, Almería, Universidad de Almería, 2000, p. 23.

#### Objetivos de la Psicomotricidad

Si se analizan las diversas propuestas que se han formulado podremos comprobar que estos se formulan con distintos grados de concreción según cuales sean los ámbitos donde se lleve a cabo la práctica psicomotriz. De manera genérica, al menos dentro del ámbito educativo, se aprecia una discriminación de objetivos que podrían ser agrupados en dos orientaciones principales: la que persigue el desarrollo y educación de aquellas capacidades necesarias para construir el esquema conductual sensorio motriz y, aquella otra, que persigue organizar la relación adaptativa entre el sujeto y el mundo.

Quienes diseñan la intervención psicomotriz con la primera orientación persiguen tres grandes objetivos: educar la capacidad sensitiva con relación a la información procedente del propio cuerpo y del mundo exterior, educar la capacidad perceptiva y educar la capacidad representativa y simbólica

La otra orientación identifica el complejo interactivo que componen el cuerpo y su mundo con la noción piagetiana de “adaptación”

Para éstos, como es el caso de J. Rota, la práctica psicomotriz tendría por objeto favorecer y potenciar la adaptación armónica de la persona a su mundo a partir de su “identidad”

Estos autores recurren, de nuevo, al cuerpo como referente principal desde el que seleccionar los objetivos característicos de la intervención psicomotriz, estableciendo, como meta principal, “el proceso hacia una realidad corporal integrada” mediante tres sub-objetivos que relacionan con las tres grandes etapas de la maduración psicomotriz y que, relacionados con el desarrollo de la inteligencia, coinciden con los formulados por la otra orientación: la vivencia corporal, la percepción corporal y la representación (Sánchez, Pilar: “La práctica psicomotriz: una estrategia para ayudar y comunicar”, Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales, nº 0, (noviembre, 2000), p. 10)

La psicomotricidad es un aspecto muy importante en la Educación Infantil.  
La técnica de intervención psicomotriz se basa:

- En la concepción del desarrollo psicológico del niño según la cual la causa del desarrollo se encuentra en la interacción activa con su medio ambiente.
- En la concepción del desarrollo según la cual se considera que existe una identidad entre las funciones neuromotrices del organismo y sus funciones psíquicas.
- En el principio general de que el desarrollo de las complejas capacidades mentales se logran a partir de la correcta construcción y asimilación del esquema corporal.
- En que el cuerpo es el elemento básico de contacto con la realidad exterior.
- Que el movimiento del cuerpo es inseparable del aspecto relacional del comportamiento; y esta relación e interacción del individuo con su medio ambiente, tanto físico como social, constituye la causa del desarrollo psíquico, la causa del desarrollo de todas las complejas capacidades mentales

### **CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

Arnold Gesell, (2000), quien detalla con precisión las características de esta evolución desde el nacimiento hasta los años escolares, en sus trabajos dejó registrado que, desde el momento de su nacimiento, el niño depende totalmente del adulto, durante sus primeras semanas su vida estará circunscrita al cuidado, atención y estímulo de la madre o persona encargada de su cuidado. Su vida transcurre en un estado de somnolencia y



vigilia que progresivamente va haciéndose cada vez más diferenciada, sorprendiendo a quienes le rodean por la rapidez de su progreso. Cada uno de sus movimientos, de sus acciones y de las nuevas conductas que día a día exhibe, están regidas por los aspectos o leyes fundamentales: Leyes de progresión Cefalocaudal y Proximodistal, Ley de la Sucesión y orden en la aparición de conductas y el papel de la maduración. Cada uno de estos cuatro aspectos van ejerciendo su influencia en las distintas manifestaciones de su desarrollo. Control cefálico, se inicia con movimientos asimétricos, de un lado a otro, posteriormente logra enderezar la cabeza manteniéndola en la línea media y hacia el final del primer trimestre ya mantiene su cabeza erguida y estable por breves momentos tanto en posición de cubito ventral (boca abajo) como cuando se le sostiene, y después de varios intentos es capaz de voltearse hasta quedar boca arriba. El control Céfalo-caudal se va extendiendo progresivamente pasando del dominio de la cabeza para seguir los objetos con la mirada y con sus manos, hasta alcanzar en posición cubito ventral (boca abajo) elevar la cabeza, el Tórax y la parte superior del abdomen, sin ayuda de terceros, esto ocurre hacia los cuatro meses y hacia el sexto mes puede sentarse con ayuda.

## **EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ**

La educación psicomotriz es una técnica educativa, reeducativa y terapéutica que respeta la unidad psicosomática del individuo, basándose en la acción del cuerpo.

Se puede decir, "**favorece en el individuo un dominio corporal y una apertura a la comunicación**"

**La educación psicomotriz**, en síntesis, se conforma de todas las técnicas educativas, reeducativas y terapéuticas que tienden a favorecer en el individuo el dominio y conocimiento de su cuerpo y su relación con el mundo que lo rodea basada en la acción global del cuerpo.

### **Fundamentos de la Educación Psicomotriz**

La educación psicomotriz se fundamenta en una pedagogía activa, la cual fue la primera en formular la necesidad de construir la acción educativa no sobre programas o procesos previos, sino sobre la actividad infantil y aprendizajes particulares, postulando el desarrollo de todas las dimensiones del ser humano y los principios que deben conducir a la educación integral:

- Respeto a la personalidad de cada niño y sus particulares intereses;
- Acción educativa basada en la vida;
- Actividad del niño como punto de partida de todo conocimiento y relación,
- El grupo como célula de base de organización social y de conocimientos.

➤ Los métodos activos son una reacción a las concepciones tradicionales de la educación basada sólo aprendizajes intelectuales, impregnados del dualismo de la época y carentes del trabajo del cuerpo.

Desde esta perspectiva la **educación psicomotriz** se sitúa en lo que se denomina educación integral, que trata de conseguir una verdadera relación educativa que favorezca la disponibilidad corporal, la relación con el mundo de los objetos y con la sociedad. Una educación integral construida en términos de dinámica de la persona y de la acción. Se trata, pues, de abordar al niño en términos de globalidad y de unidad, privilegiando la experiencia vivida, por encima de cualquier otra.

Esta acción educativa global facilita **la organización social que va a permitir al niño y al grupo desear, acceder y participar en los valores y conocimientos de la cultura y hacerles evolucionar**. La relación educativa debe conducir a una autorregulación de los intercambios y de las comunicaciones niño-mundo.

La educación psicomotriz pone de relieve la unidad y la globalidad de la persona humana, la necesidad de actuar sobre el plano educativo al nivel del esquema corporal como base de la disponibilidad corporal y la noción de disponibilidad corporal como condición de las diversas relaciones de **"ser"** en el mundo. Educación motriz en preescolar y primaria ISBN; (2010)

## **PSICOMOTRICIDAD INFANTIL**

De acuerdo con Núñez y Berruezo (2004) la psicomotricidad no es solo algo que debe incluirse en el currículo de la educación infantil, sino que posiblemente sea el medio más acertado para promover el desarrollo, la evolución y la preparación para los aprendizajes de los niños y las niñas. Las ejercitaciones para el desarrollo de la motricidad a estas edades incluyen, las actividades que se citan a continuación: tono, control postural, control respiratorio, organización espacio temporal, lateralidad, coordinación dinámica (Gutiérrez, 2009; Pérez, 2011).

Para este desarrollo es vital trabajar mediante el juego ya que desarrolla el intelecto y la socialización además de las facultades psíquicas y físicas que permiten conocerse cada uno a sí mismo. Además conectan al niño con la sociedad ya que ésta se refleja al igual que la cultura en los juegos. Al mismo tiempo, el niño disfruta jugando. Y como es el medio natural de expresión infantil sirve además como única forma de expresar sentimientos, problemas, deseos y aliviar tensiones emocionales (Valdés, 2002). El juego es la forma en la que el niño se divierte y aprende a la vez, experimenta sensaciones y es en lo que quiere invertir la mayor parte de su tiempo, por lo que es una herramienta básica para tratar con él. Además se conseguirá que el niño vea la actividad como algo divertido y en un futuro cuando piense en deporte lo relacionará también con placer y diversión, minimizando la probabilidad de sedentarismo en la adolescencia.

En la sociedad actual el niño es sometido a una reducción de posibilidades creativas y de movimientos. Además los deportes grupales incorporan hasta a niños de 4 años que no están preparados psicológicamente ni motrizmente para la práctica deportiva. Esto a parte de frustrar el proceso natural del niño en la sociedad infantil puede propiciar conductas autistas. Se deben respetar las etapas eligiendo qué tareas y cómo realizarlas (Zampa, 2007). Se cree que no es en absoluto recomendable que el niño se especifique en un deporte desde edades tempranas. Las ofertas deportivas extraescolares en edades infantiles deberían trabajar casi en su totalidad la psicomotricidad y no limitarse a ejercicios o juegos específicos de un deporte. Hasta cumplir los 8-9 años, no debería enfocarse la actividad del niño hacia el deporte, y en lugar de realizar un único deporte debería practicar varios en talleres o extraescolares de multi deporte. Para Arufe (2002), entre los 4 y 7 años se deben realizar juegos predeportivos o psicomotores que serán la base del futuro deportista. Son juegos con una tarea motriz con gran riqueza que pueden aplicarse a cualquier deporte cuando el niño crezca. Se debe realizar una correcta progresión hacia el deporte. Estos juegos no enseñan gestos técnicos o buscan la automatización de movimientos sino que dan rienda suelta al desarrollo de los movimientos del niño. Son patrones básicos que son aplicables a cualquier deporte.

## **TEORÍAS DEL JUEGO Y LA PSICOMOTRICIDAD**

La psicomotricidad en la educación preescolar está basada en movimiento son la base de la psicomotricidad. Es el motor del desarrollo del ser humano,

la herramienta para poder captar con sus sentidos la información que le envía su cuerpo y la que recibe del entorno. Cada individuo se conoce a sí mismo a través del cuerpo y de la posibilidad de movimiento; aprende a adaptar sus movimientos al entorno, es decir, a los movimientos o ideas de los elementos y sujetos con quienes interactúa; aprende a convivir, a respetar reglas y a resolver sus problemas cotidianos.

El movimiento nos da la capacidad de realizar desplazamientos en segmentos corporales o en conjuntos utilizando varios segmentos, por ejemplo, cuando caminamos involucramos distintas partes del cuerpo. Hay dos tipos de movimiento: voluntario e involuntario. El movimiento voluntario implica una intención: se acompaña por procesos cognoscitivos, sensaciones y percepciones. En cambio, el movimiento involuntario está relacionado con las funciones orgánicas de nuestro cuerpo, como respirar, el ritmo cardíaco y los reflejos.

Existe también el movimiento automático, que inicia como movimiento voluntario centrado en la atención y mediante la repetición se automatiza, por ejemplo, caminar, andar en bicicleta y montar.

El niño de preescolar aprende y adquiere experiencias por medio del movimiento, la exploración, el juego y la interacción con su entorno esto le proporciona la base para conocimientos más complejos. Asimismo, desarrolla los elementos psicomotores básicos para la adquisición de la lectura, la escritura y las matemáticas. Al mismo tiempo, adquiere confianza, seguridad y valores, lo que implica un crecimiento en la relación que

establece con niños de su edad y con su comunidad. Por todo lo anterior dicho se puede afirmar que la educación física es muy importante para propiciar mayor eficiencia en la adquisición de nuevos conocimientos.

## **AUTORES QUE COMPLEMENTAN LA PRÁCTICA PSICOMOTRIZ EDUCATIVA**

Vigotski, Psicólogo soviético, propuso una psicología evolutiva basada en la génesis de la cultura. En su teoría expuso que el aprendizaje debe ser congruente con el nivel de desarrollo del niño (Palacios, 1987) y en base a este planteamiento desarrolló conceptos que han sido básicos dentro de la pedagogía; uno de ellos es la zona de aprendizaje próximo, que se refiere a “la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz” (Vigotski, 1979, pp.133).

Este concepto ha sido de gran importancia para los educadores, pues les ha permitido trazar una guía sobre el futuro inmediato del niño, señalando todo lo que está en proceso de maduración. El docente en el momento de planificar actividades, debe conocer el nivel evolutivo real de su grupo de niños (otro concepto desarrollado por este autor), que se refiere “al nivel de desarrollo de las funciones mentales de un niño” (Vigotski, 1979, pp.131),

MARCO TEÓRICO VI. Autores que Complementan la Práctica Psicomotriz Educativa para poder conocer su zona de aprendizaje próximo y preparar actividades que permitan llegar a un proceso de maduración. Este autor asegura que un “buen aprendizaje es aquel que precede el desarrollo” (Vigotski, 1979,pp.138).

Vigotski (1979) también expone que es fundamental conocer las necesidades e incentivos que llevan al niño a la acción. Este planteamiento llevó al autor a construir otro concepto muy importante, Impulso motivacional, el cual ha cambiado el panorama educativo, pues actualmente no se planifican actividades partiendo de los intereses del docente, sino más bien, se parte de los intereses y necesidades del niño; de esta forma el aprendizaje se vuelve significativo.

**Carl** Rogers, Psicólogo y padre de la escuela humanista, ha tenido gran influencia en la educación pues ofrece una visión completamente diferente a la corriente conductista, la cual había sido base de la escuela tradicional por años. Entre muchas ideas desarrolladas por Rogers, en esta investigación se quiere destacar esencialmente las cualidades y actitudes que según el autor son fundamentales para facilitar el aprendizaje.

Una de las cualidades que debe tener un docente es la Autenticidad, es decir, debe ser real en la relación con los alumnos y expresar lo que.



## **f. METODOLOGÍA**

### **MÉTODOS:**

**MÉTODO CIENTÍFICO.-** El método científico es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre, el método científico es todo aquel proceso que te lleva para determinar una tesis sobre algo cotidiano que pasa a tu alrededor, los pasos son primero la observación, segundo la toma de medidas, tercero la elaboración de una teoría que dé solución a ese fenómeno y por último la demostración de que las cosas pasan por los motivos que quieres demostrar, además el método científico es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre, por medio de éste método se permitió analizar el marco teórico para obtener con claridad los procesos y resultados en el desarrollo de la investigación.

**MÉTODO DEDUCTIVO.-** La deducción va de lo general a lo particular. El método deductivo es aquél que parte los datos generales aceptados como valederos, para deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, es decir; parte de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

**MÉTODO INDUCTIVO.-** La inducción va de lo particular a lo general. Empleamos el método inductivo cuando de la observación de los hechos particulares obtenemos proposiciones generales, o sea, es aquél que establece un principio general una vez realizado el estudio y análisis de hechos y fenómenos en particular. La inducción es un proceso mental que consiste en inferir de algunos casos particulares observados la ley general que los rige y que vale para todos los de la misma especie.

**MÉTODO DESCRIPTIVO.-**Se ocupa de la descripción de datos y características de una población. El objetivo es la adquisición de datos objetivos, precisos y sistemáticos que pueden usarse en promedios, frecuencias y cálculos estadísticos similares. Los estudios descriptivos raramente involucran experimentación, ya que están más preocupados con los fenómenos que ocurren naturalmente que con la observación de situaciones controladas. Este método se lo utilizo en el momento de hacer la descripción de la teoría y las encuestas. Es necesario hacer notar que los estudios descriptivos miden de manera más bien independiente los conceptos o variables con los que tienen que ver. Aunque, desde luego, pueden integrar las mediciones de cada una de dichas variables para decir cómo es y se manifiesta el fenómeno de interés.

**MÉTODO ANALÍTICO Y SINTÉTICO.-** Es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve, en resumen. En otras palabras debemos decir que la síntesis es un

procedimiento mental que tiene como meta la comprensión cabal de la esencia de lo que ya conocemos en todas sus partes y particularidades, es construir, volver a integrar las partes del todo; pero esta operación implica una superación respecto de la operación analítica, ya que no representa sólo la reconstrucción mecánica del todo, pues esto no permitirá avanzar en el conocimiento; implica llegar a comprender la esencia del mismo, conocer sus aspectos y relaciones básicas en una perspectiva de totalidad. No hay síntesis sin análisis sentencia Engels, ya que el análisis proporciona la materia prima para realizar la síntesis.

**MODELO ESTADÍSTICO.-** Es el principal en la estructuración del problema de investigación, se utilizara para procesar y descubrir la información de campo recolectada y luego para obtener los resultados y las conclusiones finales. Los modelos estadísticos pueden clasificarse en función de la información que utilizan y del objetivo que pretenden.

Cuando sólo se estudia un fenómeno en un instante en el tiempo, se dicen que los modelos son estáticos o transversales.

Cuando estudiamos la evolución de un fenómeno a lo largo del tiempo se dicen dinámicos o longitudinales.

Si sólo se dispone de la información de una variable se llaman modelos extrapolativos.

En general, los modelos estadísticos usan una descomposición de los valores de una o varias variables respuesta o dependientes en una parte sistemática o predecible y otra parte aleatoria o no predecible

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA DETERMINAR LAS ACTIVIDADES DE MOTRICES**

Como técnicas de investigación para la recolección de la información aplicaré la encuesta y test.

**ENCUESTA.-** Será aplicada a las maestras del establecimiento con la finalidad de determinar la utilización de las Actividades Ludopedagógicas, en la jornada diaria de trabajo.

**TEST.-De Habilidad Psicomotriz que será aplicada a los niños y niñas del Nivel Inicial 2 de la Escuela Simón Bolívar del cantón Celica, provincia de Loja para evaluar el desarrollo psicomotriz.**

## **POBLACIÓN**

Niños, niñas y maestras de la Escuela “Simón Bolívar”

<b>ESCUELA SIMÓN BOLÍVAR</b>				
<b>PARALELOS</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>TOTAL</b>	<b>DOCENTES Y AUTORIDADES</b>
<b>A</b>	15	13	28	1
<b>B</b>	16	13	29	1
<b>Autoridad</b>				1
<b>TOTAL</b>	31	26	57	3

Fuente: maestras y niños de la Escuela Simón Bolívar.

Investigadora: Verónica Ramírez

**g. CRONOGRAMA**

ACTIVIDADES	CRONOGRAMA DE SEPTIEMBRE DEL 2013 A MARZO DEL 2014																																							
	enero				febrero				marzo				abril				mayo				junio				julio				agosto				septiembre				octubre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración del proyecto	■																																							
Presentación del proyecto					■																																			
Incorporación de observaciones									■																															
Aprobación del proyecto													■																											
Trabajo de campo																	■																							
Análisis de resultados																					■																			
Elaboración del informe final de tesis																									■															
Presentación del borrador de tesis, estudio privado y calificación																													■											
Presentación del informe de tesis, empastado con las respectivas copias																																	■							
Sustentación pública e incorporación																																					■			

## **h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO**

### **RECURSOS HUMANOS**

- ❖ Niños y niñas de Escuela Simón Bolívar del Cantón Céllica
- ❖ La investigadora:
- ❖ Docentes de la Escuela Simón Bolívar del Cantón Céllica

### **RECURSOS INSTITUCIONALES.**

- ❖ Universidad Nacional de Loja.
- ❖ Escuela Simón Bolívar del Cantón Céllica

### **RECURSOS MATERIALES.**

- ❖ Copias
- ❖ Impresiones
- ❖ Carpetas
- ❖ Esferos
- ❖ Hojas
- ❖ Libros

## **PRESUPUESTO**

<b>GASTOS</b>	<b>VALOR</b>
Material de escritorio	<b>\$ 150</b>
Material bibliográfico	<b>\$ 350</b>
Transporte	<b>\$ 500</b>
Investigación de campo	<b>\$ 200</b>
Impresiones, anillados, empastados.	<b>\$ 400</b>
Imprevistos	<b>\$ 100</b>
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 1.700</b>

**i. ANEXOS**



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

**ENCUESTA PARA MAESTRAS PARVULARIAS DEL NIVEL INICIAL 2 DE  
LA ESCUELA SIMÓN BOLÍVAR DEL CANTÓN CELICA.**

**INSTRUCCIONES:**

Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y marque con una (x) la casilla de respuesta que tenga mayor relación con su criterio.

Sírvase contestar todo el cuestionario con veracidad. Sus criterios serán utilizados únicamente en los propósitos de esta investigación.

Para responder cada una de las cuestiones, aplique la siguiente escala:

**Siempre = (4) = S, Casi Siempre = (3) = CS, A veces = (2) = AV, Nunca = (1) = N**



ÍTEM	ASPECTOS	RESPUESTAS			
		S (4)	CS (3)	AV (2)	N (1)
1	¿Considera usted necesario aplicar actividades ludopedagógicas como herramienta para el desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Nivel Inicial 2?				
2	¿Usted como docente organiza su trabajo en el aula en torno a experiencias lúdicas?				
3	¿Aplica diariamente actividades ludopedagógicas para el desarrollo psicomotriz? a. Todos los días b. Tres veces a la semana c. Una vez a la semana				
4	¿Qué actividades ludopedagógicas aplica a los niños y niñas de Nivel Inicial 2 para el desarrollo psicomotriz? a. Actividades de plegado b. Realiza agujeros sobre puntos marcados en la cartulina. c. Hacer puntadas utilizando cartulina agujereada. d. Ensartar collares y doblar				
5	¿En su jornada diaria de trabajo qué tiempo dedica para la aplicación de las actividades ludopedagógicas? a. 20 minutos b. 30 minutos c. 40 minutos				
6	¿Utiliza usted las actividades ludopedagógicas como un espejo simbólico? a. Movimientos corporales b. Movimiento gestuales				
7	¿Considera usted que en el juego el material no es indispensable?				
8	¿Cree usted que el juego es útil y necesario para el desarrollo psicomotriz?				
9	¿Considera usted que la ludopedagogía es una metodología educativa?				
10	¿Considera usted que el juego incide en el ámbito cognitivo, social y afectivo de los niños y niñas?				
11	¿Estima usted que la Ludopedagogía garantiza				

	desarrollos psicomotrices?				
12	¿Utiliza actividades ludopedagógicas para evaluar las habilidades psicomotrices en los niños y niñas?				
13	¿Organiza actividades ludopedagógicas que contribuyan con el desplazamiento del cuerpo en el espacio? a. Danza b. Juego c. Escritura d. Arte				
14	¿Son capaces los niños y niñas de 4 años de imitar movimientos coordinados con diferentes partes del cuerpo, mediante los juegos musicales?				
15	¿Permiten las actividades ludopedagógicas expresar movimientos corporales coordinados?				
16	¿Es capaz el niño de 4 años de ejecutar movimientos coordinados al saltar, correr, al marchar, al raptar, etc. de manera autónoma?				
17	¿Proporciona usted como docente las herramientas necesarias para que los niños desarrollen su imaginación?				



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

TEST DE HABILIDAD PSICOMOTRIZ

(Haeussler y Marchant 1985)

DATOS INFORMATIVOS DEL NIÑO O NIÑA

Nombres:.....

Paralelo.....

Fecha.....

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

La aplicación de las pruebas requiere solo materiales sencillos y fáciles de obtener

## TEST DE DESARROLLO PSICOMOTRIZ

<b>Puntaje bruto</b> (    )	<b>Puntaje T</b> (    )	<b>Categoría</b>
Normal (    )	Riesgo (    )	Retraso (    )
<b>Test total Retraso</b>	<b>Riesgo</b>	<b>Normalidad</b>
20 - 30      40 - 50	60 - 70	80 Puntaje T

### 1. Sub-test coordinación

### Materiales necesarios

Traslada agua de un vaso a otro sin derramarla	2 vasos
Construye un puente con tres cubos con modelo presente	6 cubos
Construye una torre de 8 o más cubos	12 cubos
Desabotona	Estuche
Abotona	Estuche
Enhebra una aguja	Aguja de lana, hilo
Desata cordones	Tablero con cordón
Copia una línea recta	Lámina 1, lápiz, reverso hoja
Copia un círculo	Lámina 2, lápiz, reverso hoja
Copia una cruz	Lámina 3, lápiz, reverso hoja
Copia un triángulo	Lámina 4, lápiz, reverso hoja
Copia un cuadrado	Lámina 5, lápiz, reverso hoja
Dibuja 9 o más partes de una figura humana	Lápiz, reverso hoja
Dibuja 6 o más partes de una figura humana	Lápiz, reverso hoja
Dibuja 3 o más partes de una figura humana	Lápiz, reverso hoja
Ordena por tamaño	Tablero, barritas
<b>Total de Subtemas coordinación</b>	<b>(    )</b>

## 2. Sub-test lenguaje

## Materiales necesarios

1. Reconoce grande y chico  
Grande ( ) chico ( ) Lámina 6
2. Reconoce más y menos  
Más ( ) menos ( ) Lámina 7
3. Nombra animales Lámina 8  
Gato ( ) perro ( ) chancho ( ) pato ( )  
Paloma ( ) oveja ( ) tortuga ( ) gallina ( )
4. Nombra objetos Lámina 5  
Paraguas ( ) vela ( ) escoba ( ) tetera ( )  
Zapatos ( ) reloj ( ) serrucho ( ) taza ( )
5. Reconoce largo y corto Lámina 1  
Largo ( ) corto ( )
6. Verbaliza acciones Lamina 11  
Cortando ( ) saltando ( ) planchando ( ) comiendo ( )
7. Conoce la utilidad de objetos  
cuchara ( ) lápiz ( ) jabón ( ) escoba ( )  
Cama ( ) tijera ( )
8. Discrimina pesado y liviano Bolsas con arena y esponja  
Pesado ( ) liviano ( )
9. Verbaliza su nombre y apellido  
Nombre ( ) apellido ( )
10. Identifica su sexo ( )
11. Conoce el nombre de sus padres  
Papá mamá ( )
- 12 Señala colores  
Azul ( ) amarillo ( ) rojo ( )
13. Nombra figuras geométricas

Círculo ( ) cuadrado ( ) triángulo ( )

14. Razona por analogías compuestas

Hielo ( ) ratón ( ) mamá ( )

15. Señala figuras geométricas

Círculo ( ) cuadrado ( ) triángulo ( )

### **3. Sub-test motricidad**

Materiales necesarios

1. Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar
2. Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua      vaso con agua
3. Lanza una pelota en una dirección determinada      pelota
4. Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más
5. Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más
6. Se para en un pie 1 segundos o más
7. Camina en punta de pies seis o más pasos
8. Salta 20 cm. con los pies juntos
9. Salta en un pie tres o más veces sin apoyo
10. Coge una pelota      pelota
11. Camina hacia atrás topando punta y talón

## ÍNDICE

CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DEDICATORIA.....	vi
ESQUEMA DE CONTENIDOS.....	vii
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN .....	2
SUMARY .....	3
c. INTRODUCCIÓN .....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
e. MATERIALES Y MÉTODOS .....	92
f. RESULTADOS.....	97
g. DISCUSIÓN .....	144
h. CONCLUSIONES.....	146
i. RECOMENDACIONES .....	147
LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS .....	148
j. BIBLIOGRAFÍA .....	162
k. ANEXOS .....	164
ÍNDICE .....	272