



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACION PARVULARIA  
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO  
PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “LAURO DAMERVAL  
AYORA N-2” DE LA CIUDAD DE LOJA. PERÍODO ESCOLAR 2014-  
2015

Tesis previa a la obtención del grado de  
licenciada en Ciencias de la Educación,  
Especialidad Psicología Infantil y Educación  
Parvularia.

**AUTORA:** SONIA YADIRA VARGAS VEINTIMILLA.

**DIRECTORA DE TESIS:** DRA.MG. ALICIA AGUIRRE VILLACÍS

**LOJA - ECUADOR**

2015

## CERTIFICACIÓN.

Dra. Mg.  
Carmen Alicia Aguirre Villacís

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACION PARVULARIA DE LA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

### CERTIFICA:

Haber revisado y dirigido el trabajo de investigación de tesis titulada EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "LAURO DAMERVAL AYORA N-2" DE LA CIUDAD DE LOJA. PERÍODO ESCOLAR 2014-2015 Por la postulante, Sonia Yadira Vargas Veintimilla, mismo que cumple con todos los requisitos de fondo y forma, ajustándose de esta manera a las normas estatutarias y reglamentarias de la Universidad Nacional de Loja. Por lo tanto, autorizo su presentación, disertación y defensa.

Loja, Marzo del 2015



Dra. Mg. Carmen Alicia Aguirre Villacís  
DIRECTORA DE TESIS.

## AUTORIA

YO, Sonia Yadira Vargas Veintimilla, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

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

Firma



Cédula: 1103374516

Fecha: Loja, Marzo de 2015

AUTORA: SONIA YADIRA VARGAS VEINTIMILLA.

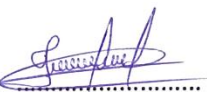
CARTA DE AUTORIZACION DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

YO, Sonia Yadira Vargas Veintimilla, declaro ser la autora de la tesis titulada. EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "LAURO DAMERVAL AYORA N-2" DE LA CIUDAD DE LOJA. PERÍODO ESCOLAR 2014-2015. Como requisito para optar por el grado de, LICENCIADA EN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA autorizo al sistema bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja, para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo 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, a los 2 días del mes de Marzo de Dos mil Quince, firma la autora

Firma 

AUTORA: Sonia Yadira Vargas Veintimilla

CEDULA. 1103374516

DIRECCIÓN: Calles: Brasil y Argentina - Loja.

CORREO ELECTRÓNICO: soniyadira80@hotmail.es

TELEFONO: 0985029590

DATOS COMPLEMENTARIOS:

DIRECTORA DE TESIS: Dra. Mg. Carmen Alicia Aguirre Villacís

TRIBUNAL DE GRADO: Mg. Sc. Luis Valverde Jumbo PRESIDENTE

Dr. Mg. Vicente Ruiz Ordoñez VOCAL

Dra. Mg. María Lorena Muñoz VOCAL

## **DEDICATORIA**

El actual trabajo de tesis producto de mi esfuerzo y sacrificio lo ofrezco en especial a mi DIOS PADRE y a mi familia por ser mi apoyo incondicional en los momentos donde pensé en rendirme, a mi esposo y a mis hijos por ser siempre mi fuerza en las metas que me he propuesto, a mis Docentes quienes compartieron sus sabias enseñanzas, a todos ellos mi agradecimiento profundo.

LA AUTORA

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer primeramente a Dios por haberme dado la oportunidad de realizar este trabajo, ya que sin la ayuda de él no habría podido avanzar de esta forma.

También al Directora de mi Tesis, Dra. Mg. Alicia Aguirre Villacís que con su ayuda a contribuido de manera importante para la culminación de la misma, a los profesional por su valiosa aporte; para contestar las encuestas y entrevistas, a mis compañeros, familiares, y demás personas que participaron de forma directa e indirecta mil gracias.

LA AUTORA

## **ESQUEMA DE CONTENIDOS**

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

**a. TITULO**

**EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA  
ESCUELA “LAURO DAMERVAL AYORA N-2” DE LA CIUDAD DE LOJA.  
PERÍODO ESCOLAR 2014-2015.**



## **b. RESUMEN**

El trabajo de investigación titulado **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “LAURO DAMERVAL AYORA N-2” DE LA CIUDAD DE LOJA. PERÍODO ESCOLAR 2014-2015”**, se planteó como objetivo general: Concienciar a los padres de familia y maestras la importancia del juego y cómo influye en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas.

Los métodos utilizados fueron: el método científico que permitió plantear el problema, estructurar el tema, y elaborar el informe definitivo; el método inductivo deductivo permitieron conocer sus efectos y las causas de los hechos investigados, así como distinguir de manera específica los elementos teórico- conceptual; el método descriptivo para procesar la información recolectada y luego obtener los resultados y por consiguiente la elaboración de conclusiones y recomendaciones finales. La técnica utilizada fue la entrevista y como instrumento el test de psicomotricidad de Otzerosky.

En el primer objetivo se verifico que el juego incide en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica, con la aplicación del test se relacionaron el juego con el aprendizaje. Como conclusiones la maestra en el proceso de enseñanza utiliza juegos que considera necesarios como los tradicionales, de roles, motores sensoriales, de imitación; Los niños de la escuela Lauro Damerval, en la habilidad para lanzar, correr y atrapar se encuentran en un nivel regular lo que denota una

deficiencia en las habilidades motoras. Las recomendaciones hacen referencia A los maestros trabajar coordinadamente con los padres de familia para de una u otra manera estimular las actividades como son: correr, atrapar y lanzar o cualquier otra actividad, que es la única manera de obtener resultados positivos. De la discusión de resultados se pudo comprobar los objetivos.

## **SUMMARY**

The research paper entitled "THE GAME AND ITS IMPACT ON DEVELOPMENT PSYCHOMOTOR CHILDREN FIRST YEAR OF BASIC EDUCATION SCHOOL" Lauro Damerval AYORA N-2 "CITY OF LOJA. SCHOOL PERIOD 2014-2015 ", was raised as a general goal: Raise awareness among parents and teachers the importance of play and how they influence the Psychomotor Development of children.

The methods used were: the scientific method that allowed posing the problem, structuring the topic, and prepare the final report; deductive inductive method allowed to know the effects and causes of the events under investigation, and specifically distinguish the theoretical and conceptual elements; the descriptive method to process the collected information and then get the results and therefore making final conclusions and recommendations. The technique used was the interview and an instrument psychomotor test Otzerosky.

The first objective was verified that the game affects the Psychomotor Development of Children First Year Basic Education, applying the test the game were associated with learning. In conclusion the teacher in the teaching process used games considered necessary as the traditional role, sensory motor, imitation; The school children Lauro Damerval, ability to throw, run and catch are in a regular level which denotes a deficiency in motor skills. The recommendations refer Teachers work in coordination with

parents for one or another way to stimulate activities such as: running, catching and throwing or any other activity, which is the only way to get positive results. Discussion of results was proved targets.

### **c. INTRODUCCIÓN**

Al ser el juego una actividad del ser humano, espontánea, libre, desinhibida y gratuita en la cual el niño se manifiesta plena y placenteramente tal como es.

Se puede afirmar que el juego es la actividad propia del niño, su función es proporcionar estímulos de diverso orden como el placer, no solo por los éxitos que obtenga, sino por el simple hecho de jugar; el desarrollo psicomotriz, emocional, intelectual y social, satisfaciendo algunas de sus necesidades básicas en el campo bio-psico-social. El hecho mismo de encontrarse en la fase de crecimiento hace que el niño se sientan impulsados al movimiento.

A fin de desarrollar el trabajo se plantearon los siguientes objetivos, de manera general concienciar a los padres de familia y maestras la importancia del juego y cómo influye en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela "Lauro Damerval Ayora N-2" de la Ciudad de Loja. Periodo 2014-2015; específicamente verificar si el juego incide en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica y establecer una relación entre el juego-trabajo y en su incidencia en el aprendizaje en los niños y niñas.

Como referentes teóricos se estudió en primer lugar lo relacionado con el juego las desde la parte conceptual, características, tipos, importancia en

los niños, beneficios; luego la psicomotricidad desde antecedentes, elementos, desarrollo, la psicomotricidad en el desarrollo escolar.

En la tesis consta la metodología utilizada, como métodos se consideraron el método científico para plantear el problema, estructurar el tema, y elaborar el informe final; el método inductivo-deductivo para distinguir de manera específica los elementos teórico- conceptual; el método descriptivo para procesar y descubrir la información de campo recolectada y obtener los resultados, las conclusiones y recomendaciones finales. Dentro de la técnica utilizada la entrevista aplicada a la maestra y el test de psicomotricidad de Otzerosky aplicado a los niños y niñas.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **1. EL JUEGO**

#### **1.1 Definición del juego**

Es una actividad del ser humano, espontánea, libre, desinhibida y gratuita en la cual el niño se manifiesta plena y placenteramente tal como es.

Se puede afirmar que el juego es la actividad propia del niño, su función es proporcionar estímulos de diverso orden como el placer, no solo por los éxitos que obtenga, sino por el simple hecho de jugar; el desarrollo psicomotriz, emocional, intelectual y social, satisfaciendo algunas de sus necesidades básicas en el campo bio-psico-social. El hecho mismo de encontrarse en la fase de crecimiento hace que el niño se sientan impulsados al movimiento.

Mediante el juego se puede crear todas las situaciones del proceso de socialización y ayudar al niño en la convivencia con su grupo de compañeros. En el juego se aprende a colaborar, compartir, observar reglas a ceder al individualismo para que el grupo venza, se aprende a ganar y a perder, viven el mundo idealizado por ellos, olvidándose de todo y de todos, los indiferentes poco a poco se acercan, los agresivos aprenden a controlarse, los mandones se transforman en lideres, los egoístas comparten, en la convivencia cae el grupo que se juega, se va afirmando una personalidad equilibrada y sana.

Este tema ha sido motivo de discusión y estudio en los últimos años, desde el punto de vista pedagógico y psicológico; quienes han dedicado su tiempo

a la investigación en este campo coinciden en afirmar que el juego es una necesidad vital para el niño sobre todo en sus primeros años de vida.

NUNES de Almeida al reseñar la historia de la educación lúdica, identifica que pensadores sobre la relación entre el juego y la educación pueden rastrearse desde la Grecia antigua. Resalta entre ellos los pensamientos de: PESTALOZZI (1746 – 1827) Según él, la escuela es una verdadera sociedad en la cual el sentido de responsabilidad y las normas de cooperación son suficientes para educar a los niños y el juego es un factor decisivo que enriquece el sentido de responsabilidad y fortalece las normas de cooperación. DEWEY, John “El juego crea el ambiente natural del niño en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses”. No es por tanto nada absurdo pensar que el juego pueda ser una etapa indispensable para adquirir el sentido del trabajo. (NUNES de Almeida, 2002)

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



VIGOTSKY, Lev: El juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. Es en el juego cuando el niño inicia el proceso de construcción de signos que le permitirán acceder al pensamiento conceptual”.

## **1.2 Características del juego**

El juego es sin duda una actividad que surge de forma natural en los niños y que constituye un modo peculiar de relacionarse con el entorno. (CALERO, 1998) Por lo tanto podemos destacar que el juego según Calero tiene en sí sus propias características:

- a. El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- b. El juego no es la vida corriente, es escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.
- c. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- d. El juego y transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- e. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- f. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio, su característica es la limitación.

g. El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, la hace perder su carácter y le anula.

h. El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

i. El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.

j. Otra de las características del juego es la facilidad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.

k. El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

### **1.3 Tipos de Juegos**

Existen diferentes tipologías de los juegos, los cuales se dan de acuerdo al proceso educativo o el éxito entre los niños y niñas, según Romero y Gómez (2003)

El juego heurístico

El juego psicomotor

El juego educativo

El juego y las nuevas tecnologías

El juego tradicional

El juego multicultural

El juego competitivo y cooperativo

Estos juegos pueden ser propuestos en la educación formal en espacios cerrados o abiertos, pero también se pueden realizar en espacios abiertos y de forma colectiva. (ROMERO V, 2003)

#### **1.4 Importancia del juego en los niños**

La primera fase en la vida de cualquier persona es la infancia. La infancia se caracteriza por la formación global e integral del niño/a. A través del juego nos construimos como personas, aprendemos de nosotros mismos y de los demás.

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

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

#### **1.5 Beneficios del juego**

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos

- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional
- Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto
- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.
- Es muy importante participar en el juego con ellos

## **2. DESARROLLO PSICOMOTOR**

### **PSICOMOTRICIDAD**

#### **2.1 Antecedentes y Concepto**

La psicomotricidad como concepto nace a principios del siglo XX fruto del trabajo y las investigaciones de Vayer, Le Boulch o Dupré. Luego, diversas investigaciones de distintos autores de la psicología evolutiva, entre los que destaca Wallon y Piaget, ponen de manifiesto la relación entre los aspectos motrices del desarrollo y la adquisición de la madurez psicofísica. Las posteriores aportaciones del psicoanálisis y la pedagogía ayudaron a completar las bases.

La obra de Wallon, citada por Da Fonseca (2000), señala la importancia de la motricidad en la emergencia de la consciencia, subrayando la reciprocidad constante de los aspectos cinéticos y tónicos de la motricidad, así como las interacciones de las actitudes, los movimientos, la sensibilidad y la acomodación perceptiva y mental en el transcurso del desarrollo del niño.(DA FONSECA, 2000)

Las investigaciones de Piaget repercuten en los estudios de psicomotricidad desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso del acceso al conocimiento. Piaget realza la importancia de la motricidad en la formación de la imagen mental, la representación de lo imaginario y considera la cadena evolutiva movimiento-lenguaje-inteligencia

como punto de partida de la respetabilidad de la unidad del desarrollo de la inteligencia del ser humano.

Basados en estas concepciones sobre el desarrollo psicomotor de los investigadores antes mencionados, también existen aportaciones de otros autores los cuales conceptualizan a la psicomotricidad a continuación:

Díaz (2006) cita al autor Berruezo, el cual sostiene que la psicomotricidad se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no es el movimiento por el movimiento, para desarrollar únicamente aspectos físicos del mismo (agilidad, potencia, velocidad, etc.), sino algo más, o algo distinto: el movimiento para el desarrollo global del individuo. (DÍAZ, 2006)

## **2.2 Elementos de base de la Psicomotricidad**

La psicomotricidad, como área del desarrollo está compuesta por elementos de base que son parte del desarrollo evolutivo global de los niños e igualmente han de ser tenidos en cuenta ante cualquier planteamiento educativo. Los elementos de base, además, constituyen en cierta medida un proceso escalonado de adquisiciones que se van construyendo uno sobre la base del anterior.

A continuación cada uno de los elementos:

- Control Tónico
- Sistema postural
- Lateralidad
- Esquema Corporal
- Organización espacio temporal
- Coordinación motriz

### **2.2.1 Control tónico**

Para realizar cualquier movimiento o acción corporal es precisa la participación de los músculos del cuerpo, es necesario que unos se activen o aumenten su tensión y otros se inhiban o relajen su tensión.

Autores como Le Boulch menciona que la actividad fundamental primitiva y permanente del músculo es la contracción tónica que forma la tela de fondo de las actividades motrices y posturales, que fijan la actitud, preparan el movimiento, sustentan el gesto, mantienen la estática y el equilibrio.(LE BOULCH, 1995)

El tono muscular es considerado como el telón de fondo de cualquier acción motriz, así como también, el mediador en la comunicación entre el adulto y el niño. Esto es lo que Ajuriaguerra llama diálogo tónico emocional, el cual es un intercambio, una relación con el otro que se expresa a través de estados de tensión y distensión muscular que son transmisores de sensaciones de placer, displacer, aceptación o rechazo.

Por eso, la función tónica es la mediadora del desarrollo psicomotriz, puesto que organiza el todo corporal, el equilibrio, la posición y la postura que son

las bases de la actuación y el movimiento dirigido e intencional. El tono depende de un proceso de regulación neuromotora y sensorial.(DIAZ, 2006)

### **2.2.2 Control postural**

Las bases de la actividad psicomotriz son la postura y el equilibrio, sin las cuales no serían posibles la mayor parte de los movimientos que realizan las personas a lo largo de la vida.

La evolución de la postura depende de la maduración nerviosa, de los procesos tónicos, del equilibrio corporal y emocional favorable y de las características psicomotrices del individuo. Díaz (2006)<sup>18</sup> se refiere con postura a la posibilidad de adaptar distintas posiciones y a la forma en la cual se relacionan los distintos segmentos del cuerpo para lograr un cambio, realizar una acción o mantener un mismo estado. Ajuriaguerra, sostiene que la postura es una posición del cuerpo entero, o de una parte del cuerpo, que sirve, para la preparación de un acto y puede, por otra parte, desencadenar una secuencia de movimientos cuyo final es un estado.

El equilibrio es la habilidad para asumir y mantener cualquier posición corporal contra la fuerza de gravedad y es una de las adquisiciones más importantes, puesto que es la base de la postura a través de la cual se actúa. El equilibrio se encuentra relacionado con el tono a través de los músculos, que son los agentes realizadores del equilibrio. Una persona alcanza el equilibrio cuando puede mantener y controlar su postura.(GARCIA J. F., 2009)



El control de la postura, y el equilibrio como forma habitual de mantenerse en control son uno de los elementos que configuran el esquema corporal. Ambos se fundamentan en las experiencias sensorio motrices del niño o la niña y constituyen lo que se denomina el Sistema postural.

### **2.2.3 Lateralidad**

La lateralidad puede definirse como la predominancia de uno de los dos lados, el derecho o el izquierdo para la ejecución de acciones. Se emplea el término lateralidad para el predominio o la dominancia de un hemisferio cerebral sobre otro, lo que provoca que cada persona use con mayor destreza uno de los dos miembros simétricos en la realización o ejecución de acciones y funciones.

Según Tasset (1996)<sup>20</sup>, la adquisición de la lateralidad consiste en conocer los conceptos de derecha e izquierda y su implicación con las relaciones personales del individuo consigo mismo, sus iguales y con el entorno que le rodea. Según este autor, este conocimiento debe ser automatizado en el jardín de infantes, ya que conforma la base de la orientación espacial. (TASSET, 2006)

Según DÍAZ, La lateralidad se desarrolla tras un largo período de desarrollo que se dividen en las siguientes etapas:

**a) Fase indiferenciada (0-2 años):** en esta etapa del desarrollo es importante trabajar la motricidad global, sin hacer distinciones de un lado y el otro del cuerpo.

**b)** Fase alternante (2-4 años): El niño comienza a descubrir que hay un lado del cuerpo que es distinto al otro y se deben realizar actividades que le permitan ejercitar y experimentar ambos lados del cuerpo sin imponer ninguno.

**c)** Fase definitiva o establecimiento de la dominancia (4-7 años): Ahora el niño descubre que un lado del cuerpo es más eficiente que el otro, principalmente en relación a las actividades manuales. Los ejercicios deberán orientarse hacia la organización del movimiento en derecha e izquierda y a la elección definitiva de la lateralidad manual.

#### **2.2.4 Esquema corporal**

El primer objeto que percibe el niño es su propio cuerpo. Primero debe conocer y tomar conciencia de todas partes del cuerpo, de sus posibilidades y características para integrarlas en el Esquema corporal.

Lapierre, citado por Pérez (2005)<sup>23</sup>, afirma que el esquema corporal es la representación mental que cada individuo hace de su propio cuerpo. Es la conciencia que cada uno tiene de sus partes y de la unidad en su conjunto. Es la conciencia de identificación de su yo corporal.

Vayer (1985)<sup>24</sup>, recalca reiterativamente, que la primera educación debe proponerse el dar al niño, el conocimiento de su YO corporal, la organización dinámica del uso de sí mismo. Debe ser una educación del ser entero a través de su cuerpo. Además recalca que la construcción del esquema corporal, es decir, la organización de las sensaciones relativas a su propio cuerpo en relación con los datos del mundo exterior, juega un papel

fundamental en el desarrollo del niño ya que dicha organización es el punto de partida de sus diversas posibilidades de acción.

La elaboración del esquema corporal sigue las leyes de la maduración nerviosa:

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

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

El esquema corporal es una estructura cuya evolución sigue los mismos principios de jerarquización que las del desarrollo de la actividad mental, la misma que se da por etapas, y son las siguientes según Vayer:

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

Empiezan a enderezar y mover la cabeza.

Enderezan a continuación el tronco.

Llegan a la posición sentados con el apoyo primero y luego sin apoyo.

La individualización y el uso de los miembros los llevan progresivamente a la reptación y luego el gateo.

El uso de los miembros le permite la fuerza muscular y el control del equilibrio.

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

A través de la acción, la prensión se hace cada vez más precisa, asociándose una locomoción cada vez más coordinada.

La motricidad y la cinestesia (sensación por el cual se percibe el movimiento muscular, posición de nuestros miembros) permiten al niño el conocimiento y la utilización cada vez más precisa de su cuerpo entero.

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

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

El desarrollo de las posibilidades del control muscular y el control respiratorio.

La afirmación definitiva de la lateralidad (predominio de uno de los lados de nuestro cuerpo).

El conocimiento de la derecha y la izquierda.

La independencia de los brazos con relación al cuerpo.

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

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

La posibilidad de relajamiento global o segmentario (de su totalidad o de ciertas partes del cuerpo).

La independencia de los brazos y tronco con relación al tronco.

La independencia de la derecha con relación a la izquierda.

La independencia funcional de diversos segmentos y elementos corporales.

La transposición del conocimiento

A medida que el niño toma conciencia de las partes de su cuerpo y de su totalidad, será capaz de imaginarse o de hacer una imagen mental de los movimientos que realiza con su cuerpo, esto permitirá planear sus acciones antes de realizarlas.

### **2.2.5 Organización espacio temporal**

Todo acto se desarrolla en el tiempo y en el espacio. La espacialidad y la temporalidad son inseparables en la acción. La organización y estructuración espacio-temporal es un proceso que, integrado en el desarrollo psicomotor, resulta fundamental en la construcción del conocimiento. El espacio y el tiempo constituyen la trama fundamental de la lógica del mundo sensible.(TASSET, 2006)

La organización y estructuración espacio-temporal es un proceso que, integrado en el desarrollo psicomotor, resulta fundamental en la construcción del conocimiento. El espacio y el tiempo constituyen la trama fundamental de la lógica del mundo sensible.

Las relaciones que se establecen entre los objetos, las personas y las acciones o sucesos configuran el mundo en su acontecer y en su esencia. El tiempo constituye un todo indisoluble con el espacio; es la coordinación de los movimientos, así como el espacio es la coordinación de las posiciones.

Por ello, el tiempo es el espacio en movimiento. Para su estudio se hace una división de las relaciones:

### **a) Espacio**

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

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

### **b) Tiempo**

Los desplazamientos ocasionan estados espaciales distintos y sucesivos cuya coordinación o relación no es más que el tiempo mismo. El tiempo es, pues, lo que acontece entre dos estados espaciales sucesivos en los que se puede encontrar una persona, animal u objeto, es el movimiento del espacio, y se interioriza como duración del gesto y rapidez de ejecución de los

movimientos. La estructuración es compleja ya que no existen receptores sensoriales que capten el paso del tiempo, es un concepto abstracto que se integra hasta los ocho años aproximadamente. Debido a esto el niño de edad preescolar, confunde las nociones espaciales y temporales.

Los autores Picq y Vayer, distinguen tres etapas sucesivas en la organización de las relaciones en el tiempo:

- ❖ Adquisición de los elementos básicos: velocidad, duración, continuidad e irreversibilidad.
- ❖ Toma de conciencia de las relaciones en el tiempo: la espera, los momentos (el instante, el momento justo, antes durante, después, ahora, luego, pronto, tarde, ayer, hoy, mañana), la simultaneidad y la sucesión.
- ❖ Alcance del nivel simbólico: desvinculación del espacio, aplicación a los aprendizajes, asociación a la coordinación.

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

### **2.2.6 Coordinación motriz**

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

La coordinación motriz se clasifica de la siguiente forma:

- ❖ Coordinación dinámica general o gruesa
- ❖ Coordinación visomotriz
- ❖ Coordinación óculo manual
- ❖ Coordinación óculo pedal

### **2.3 Desarrollo de la psicomotricidad a los 5 años de edad**

Según Zapata (2002) a los 5 años de edad los niños y niñas deben ya realizar lo siguiente:

#### **Coordinación motriz general**

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

#### **Coordinación motriz fina**

- ▶ Adquirirá destrezas en su coordinación ojo mano en movimientos de precisión.



- ▶ Logrará destrezas en su coordinación ojo pie para realizar movimientos con precisión.
- ▶ Incrementará su habilidad en la ejecución de diferentes actividades que requieren precisión.

### **Estructuración del esquema corporal**

- ▶ Reconocerá las partes de su cuerpo
- ▶ Reconocerá los movimientos propios de cada segmento
- ▶ Movilizará hábilmente sus segmentos en las diferentes posiciones, a la vez coordinará su respiración en relación con el movimiento.
- ▶ Afirmará el conocimiento de los segmentos corporales y vivenciará los estados de tensión en cada uno de ellos.

### **Organización espacio temporal**

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

### **Lateralidad y eje corporal**

- ▶ Aumentará el dominio de su lateralidad en relación con sus miembros superiores y sus miembros inferiores

- ▶ Incrementará su habilidad y destreza por medio del movimiento, al ejercitar individualmente sus miembros superiores e inferiores
- ▶ Identificará los movimientos propios de sus extremidades superiores e inferiores en relación con su eje corporal
- ▶ Identificará los movimientos propios de su tronco en relación con su eje corporal
- ▶ Mejorará su coordinación al movilizarse o desplazarse en relación con su eje corporal.

#### **2.4 La psicomotricidad en el desarrollo escolar**

Un desarrollo adecuado o no de la psicomotricidad influye notablemente en el desarrollo escolar. Para Pérez (2005) los niños que no conocen adecuadamente su esquema corporal y que presentan deficiencias de orientación espacial, tienen dificultades para adquirir determinadas estrategias, imprescindibles para el aprendizaje. Por ejemplo: Los conceptos temporales son necesarios para la conjugación verbal, para realizar correctamente los pasos de una operación matemática compuesta y para la realización de tareas motrices finas ordenadas en los cuadernos, y las actividades de coordinación motriz global por estaciones o en forma de circuito. Los conceptos relacionados con la lateralidad y la relación espacial: son imprescindibles en los aprendizajes de la lectoescritura, por ejemplo para distinguir entre letras b y d, o entre los distintos tipos de acentuación gráfica en algunas lenguas.

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

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

Si se favorece las actividades que le son agradables y se induce a los infantes a que realicen tareas completamente nuevas para su experiencia, en las que el objetivo esté próximo a sus capacidades, el niño adquirirá experiencias nuevas que permitirán que vaya adquiriendo soltura y mayor rapidez en sus movimientos gradualmente, lo que incrementará su

confianza en sus propias actitudes y en su valía personal. Todo ello se reflejará en sus actitudes y en su relación con el entorno; el niño se identificará más con sus iguales y mejorará su comportamiento social. (TASSET, 2006)

#### **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

En la realización del trabajo de investigación cuyo tema es: **EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “LAURO DAMERVAL AYORA N-2” DE LA CIUDAD DE LOJA. PERÍODO ESCOLAR 2014-2015** que para su desarrollo se utilice un conjunto de métodos y técnicas tales como el test y la entrevista que apoyaron al proceso investigativo.

**Método científico:** Estuvo presente en el desarrollo de toda la Investigación, ya que permitió plantear el problema, estructurar el tema, y elaborar el informe definitivo, toda vez que es más pertinente para alcanzar un nivel satisfactorio de explicación de todas sus leyes y principios.

**Método inductivo-deductivo:** Son considerados de gran importancia ya que permitieron conocer sus efectos y las causas de los hechos investigados; de igual manera permitieron distinguir de manera específica los elementos teórico- conceptual así como empíricos que coadyuvarán a la estructura y amplificación del trabajo propuesto.

**Método descriptivo:** Este método permitió procesar y descubrir la información de campo recolectada y luego poder obtener los resultados y las conclusiones finales.

## TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

**a. Entrevista:** Dirigida a las Maestras Parvularias con la finalidad de conocer sobre el Juego y el desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica.

**b. Test de psicomotricidad de Otzerosky:** Fue aplicado a los niños y niñas de 5 años para determinar la edad motora. (E.Mo).

## POBLACIÓN

Para el desarrollo de la investigación la población estuvo conformada por un total de 60 niños y niñas, y 3 maestras del Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Lauro Damerval Ayora N-2”.

ESCUELA “LAURO DAMERVAL AYORA”	NIÑOS	NIÑAS	MAESTRAS DE AULA	MAESTRAS ESPECIALES
PARALELO A	20	10	1	1
PARALELO B	16	14	1	
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>24</b>	<b>2</b>	<b>1</b>

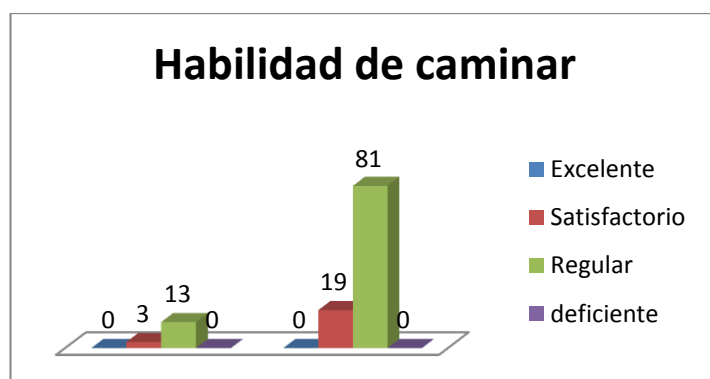
Fuente: Escuela “Lauro Damerval Ayora”.  
Elaboración: Sonia Vargas

**f. RESULTADOS:**

**Test aplicado a los niños**

HABILIDAD DE CAMINAR Descripción	Escala de estimación			
	Excelente	Satisfactorio	Regular	Deficiente
Vista al frente		1	4	
Levantar la cabeza y tronco erguido			3	
Realizar oscilaciones al frente y atrás		1	3	
Apoyar el pie talón punta			1	
Coordinar el movimiento de brazos y piernas		1	2	
<b>Total</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>13</b>	<b>0</b>

Escala de estimación	F	%
Excelente	0	0
Satisfactorio	3	19
Regular	13	81
deficiente	0	0
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

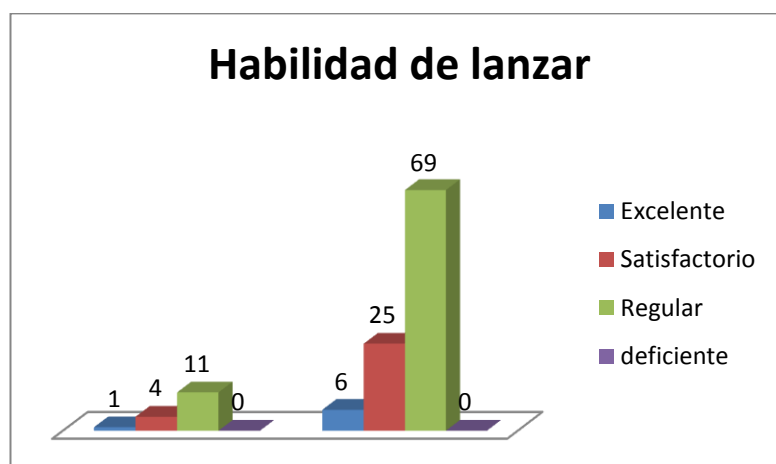


**Interpretación:**

De acuerdo al test aplicado a los niños de primer año de educación básica se puede mencionar que 13 niños que equivalen al 81% están en una escala de estimación regular y 3 que equivale al 19% satisfactorio.

HABILIDAD DE LANZAR	Escala de estimación			
	Excelente	Satisfactorio	Regular	Deficiente
Realizarlo colocando los pies paralelos en el momento del lanzamiento	1	2	5	0
Extender la extremidad superior y llevarlo atrás para lanzar	0	1	3	0
Mantener el tronco en equilibrio	0	1	1	0
Desplazar el pie contrario a la mano que lanza	0		2	0
<b>Total</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>11</b>	<b>0</b>

Escala de estimación	f	%
Excelente	1	6
Satisfactorio	4	25
Regular	11	69
deficiente	0	0
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

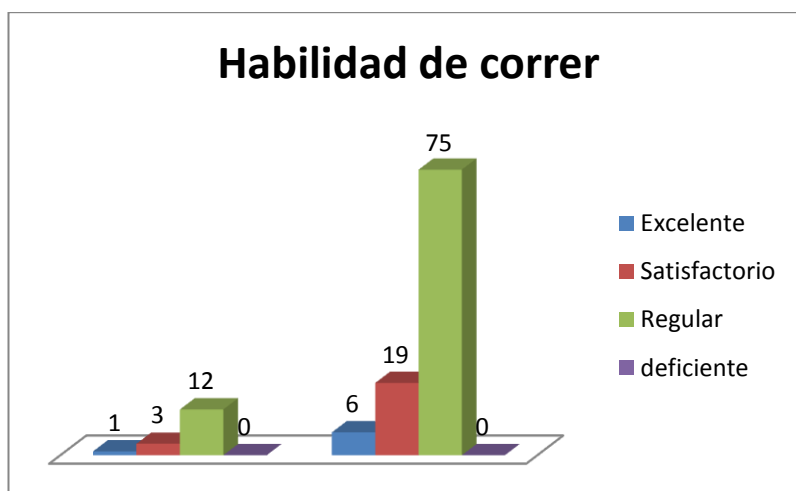


### Interpretación:

En lo que respecta la habilidad para lanzarlos niños se encuentran en una escala de estimación regular 11 que es el 69%; 4 que significa el 25% satisfactorio y 1 que es el 6% en excelente.

HABILIDAD DE CORRER	Escala de estimación			
	Descripción	Excelente	Satisfactorio	Regular
Llevar la vista al frente, el tronco ligeramente inclinado al frente	0	0	3	0
Oscilar los brazos al frente y atrás	1	1	4	0
Llevar las rodillas al frente y arriba, el cuádriceps en posición paralela al piso	0	1	2	0
Apoyarse en el metatarso durante la carrera	1	1	1	0
Coordinar el movimiento entre brazos y piernas	0	0	2	0
<b>Total</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>12</b>	<b>0</b>

Escala de estimación	f	%
Excelente	1	6
Satisfactorio	3	19
Regular	12	75
deficiente	0	0
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100</b>



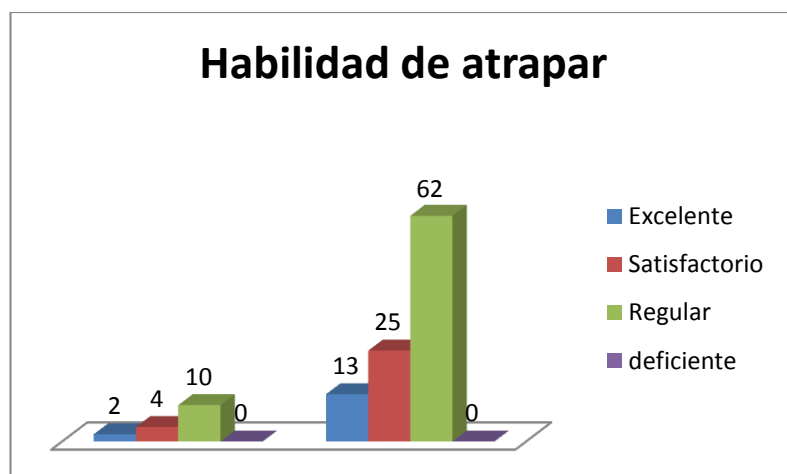
### Interpretación:

En el test sobre la habilidad de correr 12 niños que representa el 75 % se encuentran en una escala regular, 3 que representa el 19% en una escala satisfactoria y 1 que representa el 6% excelente.



HABILIDAD DE ATRAPAR	Escala de estimación			
	Descripción	Excelente	Satisfactorio	Regular
Atrapar la pelota arriba con las dos manos y debe ser conducida por el docente hacia el alumno	1	1	3	0
Desde la posición de pie, colocarse debajo de la pelota	0	1	2	0
Con los ojos abiertos, la cabeza fija y el cuello erguido	1	2	3	0
Tocar la pelota cuando haga contacto con las manos	0	0	1	0
Separar los dedos en el momento de atrapar la pelota	0	0	1	0
Acercar las manos en el momento de atrapar la pelota	0	0	0	
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	

Escala de estimación	f	%
Excelente	2	13
Satisfactorio	4	25
Regular	10	62
deficiente	0	0
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100</b>



### Interpretación:

En lo que se refiere a la habilidad de atrapar 10 que representa el 62% en una escala regular; 4 que es el 25% están en la satisfactoria y 2 que es el 13% en la escala excelente.

## **INTERPRETACION DE LA ENTREVISTA APLICADA A LA MAESTRA.**

Luego de realizar la entrevista a la maestra de primer año de educación básica de la Escuela Lauro Damerval Ayora No 2, se puede determinar que el juego influye en el desarrollo psicomotriz de los niños, porque el juego es parte primordial en el desarrollo psicomotriz, ya que el niño aprende mejor jugando.

La maestra utiliza algunos juegos que considera necesarios y más que todo despiertan la curiosidad y el interés en el niño, estos juegos tradicionales, populares, de mesa, de roles, motores sensoriales, de imitación y video juegos para lograr en los niños y niñas un buen manejo de su cuerpo en el espacio, para la ejecución de la actividad lúdica utiliza la planificación, la ejecución, la evaluación y el orden; así mismo mediante el juego para ejercitar las habilidades motrices de los niños les hace rodar, correr, trepar, caminar, ejercicios de equilibrio, habilidades manuales, las actividades lúdicas las realiza todos los días ya que el juego influye en todas las áreas.

Esta práctica está demostrada como una de las mejores formas de enseñanza dentro de las Escuelas de educación básica, es por ello que en este centro de educativo, los resultados son muy satisfactorios.

## **g. DISCUSIÓN**

### **OBJETIVO GENERAL:**

El Objetivo general busca concienciar a los padres de familia y maestras sobre la importancia del juego y cómo este influye en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

Si bien es cierto la educación de los niños es una tarea que comienza en el hogar y donde los padres de familia son los primeros maestros de los niños e todo sentido, y que la escuela se encarga de la educación complementaria, pero esto en la práctica o se da refiriéndome a la parte que le corresponde al padre de familia, ya que ellos deslindan su responsabilidad dejando el 100% de la educación de sus hijos a la escuela, limitándose ellos únicamente a proporcionara alimentación vivienda y cariño que por naturaleza debe ser así. Esto es en muchas de las veces por desconocimiento de los roles principales que como padres les compete, en donde mucha de las veces no existe comunicación, tiempo suficiente para departir en familia, salir, jugar con sus hijos, y en otros casos los padres se encuentran fuera del país dejado al cuidado de los niños a terceras personas que si bien es cierto cumple con el cuidado de los niños pero no van más allá de eso.

En el caso de los maestros si bien es cierto que conocen de la importancia del juego en los niños pero su desconocimiento de nuevas tendencias y métodos que existen sobre el juego los mantiene manejado viejas prácticas y cancinas rutinas de juego con los niños, en mi investigación pude también observar que el juego de los niños se limita simplemente a la hora que

corresponde al recreo, y sabemos que ahí se juega por naturaleza y de una manera desordenada, y ven innecesario volver a jugar de una manera provechosa pero ya con juegos que verdaderamente sean direccionados y dirigidos a estimular el desarrollo de aprendizaje de los niños, asumiendo que el juego que realizan los niños en el recreo es suficiente.

### **PRIMER OBJETIVO ESPECÍFICO.**

En el primer objetivo se buscó verificar si el Juego incide en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

Se vio que los niños de la escuela se sintieron muy motivados cuando se les realizó la prueba del test ya que implicó el desarrollo de muchos juegos y actividades propias del test y al término de ello fue muy bueno ver los resultados de como el Juego motivó el desarrollo de su capacidad psicomotriz.

El test de psicomotricidad de Otzerosky que aplique en mi investigación me permitió verificar si se cumple este objetivo, me ayudó a tener una idea clara del desarrollo psicomotriz de los niños ante el juego. El test presentó las siguientes actividades: Habilidad para caminar, habilidad para lanzar, habilidad para correr, habilidad para atrapar, donde pude darme cuenta que en todos los casos los resultados dieron la calificación de regular, y muy pocos tuvieron la calificación de excelente.

### **SEGUNDO OBJETIVO ESPECÍFICO.**

Este objetivo se centró en establecer una relación entre el juego-trabajo y en su incidencia en el aprendizaje en los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica.

Esta actividad se la viene realizando de una manera descoordinada, y si poner el énfasis que esta actividad amerita, debido a la falta de creatividad y de preparación por parte del docente en realizar una esquema actualizado en su plan de estudio. El juego – trabajo considero muy personalmente que es una de las mejores actividades en las que el docente puede apoyarse para lograr de una forma eficiente el aprendizaje en los niños.

## **h. CONCLUSIONES.**

- ▶ Los niños de la escuela Lauro Damerval, en la habilidad para caminar se encuentran en un nivel regular a esta edad es muy importante inculcar en ellos los hábitos de caminar y hacerlo en una forma correcta, estimular esta práctica para que en lo posible sea satisfactoria en la mayoría de los alumnos.
- ▶ Los niños de la escuela Lauro Damerval, en la habilidad para lanzar, correr y atrapar se encuentran en un nivel regular lo que denota una deficiencia en las habilidades motoras.
- ▶ El juego influye en el desarrollo psicomotriz de los niños, por lo que es parte primordial ya que el niño aprende mejor jugando.
- ▶ La maestra en el proceso de enseñanza utiliza juegos que considera necesarios como los tradicionales, de roles, motores sensoriales, de imitación.

## **i. RECOMENDACIONES.**

En presente trabajo de investigación encontramos algunas cosas que denotan la falta de coordinación, organización y ejecución de los planes curriculares a seguir.

- ▶ A los padres de familia estimular la actividad para caminar todos los días con pequeños juegos que impliquen la mencionada actividad, solo así se obtendrá resultados satisfactorios.
  
- ▶ A los maestros trabajar coordinadamente con los padres de familia para de una u otra manera estimular las actividades como son: correr, atrapar y lanzar o cualquier otra actividad, que es la única manera de obtener resultados positivos.
  
- ▶ A los padres de familia proporcionar una buena alimentación ya que esta juega un papel fundamental, y con una buena alimentación lograremos que los niños tengan más físico que les permita ejecutar estas actividad con más eficiencia.
  
- ▶ La maestra implementar con mayor frecuencia juegos motores sensoriales y de esta manera mejoras el nivel en los niños.

## **j. BIBLIOGRAFIA**

ZAPATA, O., La Psicomotricidad y el Niño, México, Editorial Trillas., 2002

NUNES de Almeida, Paulo, Educación Lúdica, técnicas y juegos

pedagógicos, Bogotá, Editorial San Pablo, 2002.

CALERO, Mavilo, Educar jugando, Perú, Editorial San Marcos, 1998

ROMERO V. , GÓMEZ, M., Metodología del juego, Barcelona, Ed. Altamar, 2003.

DA FONSECA, Víctor, Estudio y Génesis de la Psicomotricidad, España, INDE Publicaciones, 2000.

DÍAZ, Nayeli, Fantasía en Movimiento, México, Editorial Limusa, 2006.

LE BOULCH, Jean, El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años, España, Ediciones Paidós, 1995.

GARCÍA, J., BERRUEZO, P., Psicomotricidad y Educación Infantil, España, Editorial CEPE, 1994

GARCÍA, J., FERNÁNDEZ, F., Juego y Psicomotricidad, España, Editorial CEPE, 2009

TASSET, J., Teoría y Práctica de la Psicomotricidad, España, Ediciones Paidós, 1996

Alfar. Sevilla. El juego inicial y construcción social de conocimiento 1992

BIRD, LINDA, La importancia del juego en el hogar. Internet, 2009

Bower. "El mundo perceptivo del niño". Ed. Morata. Madrid

COBOS, Pilar. El desarrollo psico motor y sus alteraciones, manual práctico para evaluarlo y favorecerlo. Ediciones pirámide. España. 1995

CRATTY, B.J.: "Desarrollo perceptual y motor en los niños". Madrid: Santillana, 1989



Decroly., y Monchampo, Mlle. La iniciación a la actividad intelectual y psicomotriz por los juegos Educativos. Francisco Beltrán, Madrid, 1932.

Diccionario Enciclopédico de Educación, Ediciones CEAC

Durivage, J. (1999): "Educación y psicomotricidad", en Educación y Psicomotricidad. México, Trillas

Educación Física en Preescolar. Editorial INDE, Barcelona, 2001

FORERO, Martha, Desarrollo psicomotriz ed. Rezza, Colombia, 2003. Pág. 58

María Clotilde Sardou, Pablo Carlos Empezando a Jugar. Ziperoich. 2000

Ibáñez Sandín, Carmen "El proyecto de la E.I. y su práctica en el aula". Editorial La Muralla, 2008.

#### **SITIOS EN INTERNET**

<http://www.psicologoinfantil.com/trasdesapsicom.htm>

[www.archivo.elnuevodiario.com](http://www.archivo.elnuevodiario.com). Relaciones Familiares

[www.craaltaribagorza.net](http://www.craaltaribagorza.net): Las Rabetas durante el juego

## K. ANEXOS.



### UNIVERSIIDAD NACIONAL DE LOJA

**Modalidad Estudios a Distancia Carrera Educativas**

**Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia**

**EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO  
PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO  
DE DUCACION BASICA DE LA ESCUELA “LAURO DAMERVAL  
AYORA N-2” DE LA CIUDAD DE LOJA. PERIODO 2014-2015**

Proyecto de tesis a la obtención del Grado de  
Licenciadas en Ciencias de la Educación.  
Mención: Psicología Infantil y Educación  
Parvularia

**AUTORA:**

**SONIA YADIRA VARGAS VEINTIMILLA**

**Loja-Ecuador**

**2014**

**a) TEMA**

EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA  
ESCUALA "LAURO DAMERVAL AYORA N° 2" DE LA CIUDAD DE LOJA  
PERIODO 214-2015

## **b) PROBLEMÁTICA**

El recién nacido desde sus primeros días de vida es capaz de dar y recibir afecto y de relacionarse con otras personas. Esta interacción y el hecho de sentirse amado construirán un sentimiento de seguridad y de confianza en sí mismo.

Los lazos de afecto que se establecen en las primeras etapas de su vida, contribuyen a sentar las bases de las relaciones que tendrán en la vida adulta.

Los niños aprenden a través de la acción; por lo tanto, a medida que van creciendo, necesitan gozar de la libertad para explorar y jugar.

El juego es uno de los aspectos esenciales en el crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños, y fantasías de un modo espontáneo y placentero.

Durante la edad escolar, el niño requiere de ejercicio físico y de la recreación colectiva para fortalecer sus músculos y sus huesos, adquirir actitudes que favorezcan su convivencia, competencia e interrelación con los demás.

El juego con otros niños favorece también el desarrollo de sus rasgos de carácter y personalidad. Por ello, la práctica constante de la actividad física y el deporte se hace indispensable para su pleno.

Al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias y es el juego el que le ofrece la posibilidad de elaborar, por ejemplo, los celos hacia un hermanito en el juego con un osito, al que a veces besa y a veces pega. El juego le aporta una larga serie de experiencias que responden a las necesidades específicas de las etapas de desarrollo.

Mediante el juego psicomotriz se puede estimular el pensamiento, así cuando se le pide al niño que salte como un conejo debe realizar una representación mental del conejo y de la manera como este se desplaza.

Toda acción que realizan los infantes, bien sea una simple actividad con objeto, un juego o una actividad motora, implica siempre un movimiento, una traslación, un desplazamiento.

Desde este punto de vista es importante considerar al juego y su incidencia en el desarrollo psicomotriz.

Consideremos que en algunos países no existen los medios necesarios y la variabilidad de juegos, factor de gran importancia para una buena participación de los niños en las actividades recreativas y que puedan exteriorizar lo antes expuesto, en estos países se considera el nuestro.

Este análisis se fundamenta en un breve sondeo que puede realizar en el Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Lauro Damerval Ayora N° 2” de la ciudad de Loja, que alberga a niños y niñas, el mismo que si bien es cierto tiene instalaciones y áreas dedicadas al desarrollo de actividades recreacionales de los educandos, pero una área específica para ayudar al niño a desarrollar una psicomotricidad no existe, razón por la cual las docentes que se encuentran a cargo de la Educación Inicial ven limitadas las posibilidades de conducir a los niños y niñas a un auténtico Desarrollo Integral.

En aras de un mayor nivel de participación de los niños en las actividades lúdicas y ante la necesidad de tomar en cuenta la falta de medios y variedad de juegos, en dependencia de sus intereses personales, se impone valorizar la potenciación del uso de alternativas de juegos, como contribución viable para estimular su psicomotricidad.

He visto la necesidad de estudiar el juego y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica de la

Escuela “Lauro Damerval Ayora N° 2”, ya que día a día encuentro situaciones diversas en este campo. Bien claro está que la teoría es muy diferente a la práctica, que la realidad es otro, el objetivo es lograr que la felicidad de los niños no sea imitada ni forzada, su comportamiento tiene que ser natural.

Razón por lo tanto he planteado el siguiente tema a investigar.

**¿Cómo influye el juego en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela “Lauro Damerval Ayora N° 2” de la ciudad de Loja. Periodo 2012-2013?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

El juego es indispensable para un óptimo desarrollo del niño, ya sea este físico, social, emocional e intelectual, el mismo que le ayudara al niño a tener confianza y seguridad en sí mismo. Por esto podemos decir que el juego influye en el desarrollo integral del niño permitiéndole un buen desenvolvimiento cuando este interactuando con sus compañeros o dentro de las actividades escolares.

Desde este punto de vista académico, es necesario motivar a las maestras sobre la necesidad de apoyar el desarrollo Psicomotriz como como complemento para el desarrollo integral de la niña y el niño.

La presente investigación, pretende coadyuvar al desarrollo de la psicomotricidad del niño y la niña de cinco años a seis años de edad, de tal manera que permita optimizar el rendimiento de las habilidades y destrezas psicomotoras mediante la utilización del juego que se utiliza en el nivel inicial.

Tomando en consideración todos estos factores, se justifica la necesidad de realizar un proyecto con la finalidad de buscar, seleccionar, planificar, ejecutar, y evaluar las actividades lúdicas como lo son las estrategias metodológicas didácticas, que son propias para mejorar el desarrollo psicomotriz en los educandos de la Escuela “Lauro Damerval Ayora N° 2” de la ciudad de Loja.

Por lo tanto para la ejecución de la propuesta se cuenta con la fundamentación teórica y necesaria como también con los instrumentos de campo y los recursos necesarios. Por ende la ejecución del proyecto tendrá un impacto positivo en los escolares ya que así se elevaran los niveles de asimilación y comprensión de conceptos por parte de los involucrados y su factibilidad se verá reflejada en la evaluación todos los procesos planificados.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **OBJETIVO GENERAL**

- Concienciar a través del trabajo de investigación a los padres de familia y maestras de la importancia del juego y cómo influye en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

##### **OBJETIVO ESPECIFICO**

- Determinar si el juego incide en el desarrollo Psicomotriz de los niños y las niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Lauro Damerval Ayora N° 2” de la ciudad de Loja. Periodo 2012-2013.

#### **ESQUEMA DEL MARCO TEORICO**

EL JUEGO Definición

Elementos del Juego.

Generalidades del Juego.

Importancia del Juego.

Principales Teorías del Juego.

Clases de Juego.

Metodología del Juego Trabajo.

El juego en el Primer Año de Educación Básica.



## **EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

Definición de Psicomotriz.

Importancia.

Áreas de la Psicomotricidad.

Esquema corporal.

Lateralidad.

Equilibrio.

Espacio.

Tiempo-Ritmo.

Motricidad; Motricidad Fina y Motricidad Gruesa.

Etapas del Desarrollo de Habilidades Motoras en el Niño.

La Psicomotricidad en el Desarrollo Integral del Niño.

El Desarrollo Psicomotriz del niño en el Primer Año de Educación Básica.

## e. MARCO TEORICO

### CAPITULO I

#### EL JUEGO. Definición



El juego es la actividad fundamental de la niñez, a la vez espontanea, placentera, creativa y elaborada de situaciones. Es un lenguaje, una de las principales formas de la relación del niño consigo mismo, con los demás y con los objetos del mundo que lo rodea. El “jugar”, es la puesta en marcha del juego; encierra como único objeto el placer.

Dentro de la pedagogía el juego es el que contribuye al desarrollo físico o mental del niño a la vez que constituye un entretenimiento. Pueden ser introducidos en un programa educativo para contribuir a la consecuencia de los objetos de este.

“El juego es un papel muy importante en el desarrollo cognitivo del niño y, a menudo, un valor educativo para este. El trabajo escolar que se realiza en grupo puede resultar muy entretenido para el menor.”

El niño se siente liberado de sus obligaciones cuando practica un juego. Sin embargo frecuentemente tiene que seguir unas reglas o establecerlas él mismo, con lo que sin darse cuenta, se está preparando para las actividades cívicas que deberá realizar en la edad adulta.

**Innerarity:** es un gran filósofo actual que defiende que “la gracia” del juego radica en que no es una afectividad fácilmente previsible. La sensación de inseguridad es lo que explica la pasión por los juegos de azar y las apuestas típicas del homo ludens. “Es por lo que manifiesta que para la vida no sea ni agotadora (por el riesgo) ni aburrida (por la seguridad), el ser humano debe encontrar un equilibrio entre las zonas de seguridad y de riesgo (el juego)”

**Garvey y a Linaza:** cualquier persona dedicada a la psicología infantil aceptaría el siguiente inventario:

- **El juego supone una actividad y un estado que sólo se puede definir desde el propio sujeto implicado en éste. Probablemente esta característica es de las más importantes a la hora de definir el juego.** Esta afirmación implica que el juego es una manera de interactuar con la realidad (física y social) que viene determinado por los factores internos de la persona que juega, y no por los de la realidad externa. Por tanto, la motivación intrínseca del niño, adolescente o adulto en cuestión supone una de las características fundamentales del juego.
- El juego es placentero, divertido. Desde los planteamientos freudianos se defiende que los símbolos que se expresan en el juego poseen una función similar a la que tienen los sueños de los adultos en relación con los deseos inconscientes. Este carácter gratificador, placentero y de satisfacción de deseos inmediatos en el juego también es admitido por Piaget y Vygotsky. De hecho, Vygotsky considera que el deseo de saber y de dominar los objetos de la realidad circundante es lo que impulsa al juego de representación.
- En el juego existe un predominio de los medios sobre los fines. Con otras palabras podríamos decir que en la vida diaria la mayor parte de actividades que se llevan a cabo constituyen un medio para lograr una

meta determinada, mientras que el juego supone un fin en sí mismo: la acción lúdica produce satisfacción al ejecutarla.

- El juego es una actividad espontánea y libre que no puede ser impuesta en ningún momento. Supone una acción voluntaria, elegida libremente por el que la práctica.
- El juego es de carácter simbólico; es decir, siempre implica la representación de algo. La relación del símbolo con lo que representa no se debe considerar de manera estricta; en términos lacanianos podríamos decir que se rechaza atribuir a un significante una relación fija con un significado.
- El juego posee ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego. Esta es la característica más enigmática que hace que los psicólogos evolutivos centren parte de su interés en analizar las situaciones y la evolución del juego. El hecho de que el juego se vincule con el aprendizaje del lenguaje, la creatividad, la solución de problemas, la interacción entre iguales y otros muchos más procesos cognitivos, sociales y emocionales hace que la investigación psicológica haga hincapié en analizar dichos vínculos.
- El juego puede ser utilizado como instrumento de la terapia infantil analítica. Así, Melanie Klein es la creadora de la técnica del juego en la que el niño puede usar libremente los juguetes que hay en la sala de terapia. En esta situación, el analista puede acceder a las fantasías inconscientes del niño a través de sus acciones con los juguetes. Desde este punto de vista, se puede considerar que el juego sustituye a la asociación libre; método que caracteriza el análisis del adulto.
- Finalmente, y siguiendo muy de cerca la teoría sociocultural de Vygotsky y Elkonin, podemos considerar el juego como una actividad

básicamente social y emocional que tiene su origen en la acción espontánea del niño, pero que está orientada y dirigida culturalmente.

## **ELEMENTOS DEL JUEGO.**

El juego del niño es una ocupación seria.

Gran parte del trabajo de la infancia se hace por medio del juego. Ésta es una actividad que realiza el niño porque la necesita, porque es suficiente y remuneradora en sí misma. No la emprende con el fin de un beneficio ulterior ni para obtener el elogio o la aprobación. El juego es uno de los medios más importantes con el cual el niño ejercita su impulso a desarrollarse. Es un medio con el cual el niño pone a prueba a sí mismo, no solo con la imaginación valiéndose de fantasías, sino activamente en persona

Cuando un niño puede jugar libremente, puede ejercitar sus aptitudes crecientes, espontáneamente, a su modo y en el grado de complicación y dificultad elegido por él mismo, poner a prueba sus facultades en desarrollo, arriesgarse en nuevas experiencias y aventuras. El juego es un medio con el cual pasa de lo conocido a lo no probado y desconocido. Como tal, tiene una importancia muy grande en el progreso del desarrollo y en la economía de la vida diaria.

El juego tiene muchos aspectos. El comienzo de toda experiencia nueva contiene habitualmente un elemento de peligro. Existe algún riesgo cuando el niño trata una y otra vez de quedarse solo, de caminar sin ayuda, o de trepar, andar en bicicleta o nadar. Hay un elemento de riesgo cuando los niños pequeños corren, se esquivan, se persiguen, saltan y chocan unos contra otros. En este sentido, el juego es una aventura. Hasta en algunas de

las formas más sencillas de juego existe, al menos potencialmente, una pequeña posibilidad de peligro.

En muchos de sus juegos, los niños se crean deliberadamente condiciones algo más peligrosas que lo necesario. Esto puede verse en el acto de deslizarse cuesta abajo, trepar y también en los juegos corrientes. Por ejemplo, el de la pelota no solo lo hacen más complicado, sino que cambian una pelota blanda por una dura que arrojan con violencia, y que puede causar daño y heridas si golpea a alguien o si es manejada con torpeza. Otro elemento importante del juego es la repetición. Ésta da al niño la oportunidad de consolidar las habilidades que exige el juego, y a medida que se va haciendo más experto va adquiriendo facilidad para improvisar, para intentar pequeñas sutilezas y para crear innovaciones propias. Un resultado de esto es que, aun cuando los niños en su juego algunas veces parecen hacer lo mismo una y otra vez, la repetición puede estar muy lejos de ser estática. Si el niño, por ejemplo, ha aprendido las habilidades motrices elementales que le permiten correr y escabullirse, puede crearse una estrategia, tratar de anticiparse a los movimientos de sus compañeros de juego y hacerles frente. Además con frecuencia los niños, tras alguna repetición que los ha capacitado para dominar la aptitud fundamental, se sienten estimulados a desarrollarla convirtiéndola en un movimiento más complicado. Esto se ha observado por ejemplo, en relación con sus actividades rítmicas (Christiansen, 1938). Una vez aprendidos más a fondo, los diversos elementos del juego se convierten en medios para otras actividades.

El hecho de que un juego relativamente sencillo puede convertirse en un medio para un propósito más complicado, se observa a veces en el juego de niños y niñas cuando llegan a la adolescencia. En la adolescencia, los niños y niñas recurren muchas veces a juegos muy “pueriles”, como correr, perseguirse y golpearse, pero este juego es un medio con el cual se hacen

requerimientos amorosos. Hasta un hombre juguetón de cuarenta años y

una mujer retozona de la misma edad se hacen a veces sus primeros requerimientos por medio de juegos pueriles en las reuniones sociales y excursiones. Estos ejemplos ponen de manifiesto que el juego puede implicar mucho más que lo que se advierte superficialmente. Un observador puede considerar un tanto pueril que un niño de catorce años o un hombre de cuarenta traten como un niño de cuatro años a miembros del sexo opuesto, a menos que comprenda que esas actitudes pueriles implican un drama serio.

Dada la importancia de esta actividad se sugiere organizarlo con una frecuencia de aproximadamente tres veces por semana.

Por lo general los niños eligen libremente los rincones o sectores donde van a concurrir, puede ser acordado por el grupo antes de la actividad.

La planificación se va modificando y enriqueciendo a medida que los niños tiene oportunidad de desarrolla.

Se comienza este proceso eligiendo, individualmente o en pequeños grupos, para ver a qué se va a jugar y con quien luego como lo va hacer, con qué materiales. En cada sector se desarrollan distintas actividades para los distintos aprendizajes.

En construcciones, se presentan problemas referidos al espacio, a la representación tridimensional, a la coordinación de las acciones entre los niños.

En plástica tiene la oportunidad de descubrir nuevas maneras de componer las imágenes, explorar los distintos materiales y herramientas.

En el sector de biblioteca, puede mirar, “leer” distintos tipos de libros, revistas, diarios, folletos, enciclopedias, diccionarios etc. Puede producir cuentos, poesías, inventar etc.

En dramatizaciones aprenden hablar y actuar desde el personaje, a tener en cuenta su interlocutor, coordinar los diferentes roles.

En carpintería, pueden explorar formas, tamaños, medidas y la relación entre ellas, el uso de materiales y herramientas, esto hará desarrollar la mayor habilidad para la motricidad fina.

En ciencia, indagar sobre los diferentes materiales, objetos, parte de plantas y animales, hacer observaciones relacionar, explorar etc.

En los juegos tranquilos, de mesa o de madurez intelectual, los niños se enfrentan a diferentes tipos de problemas relacionados a la matemática y a otros campos del conocimiento, muchos de los juegos deben ser compartidos por lo menos con un compañero esto hará que se expresen diferentes puntos de vista, se respete las reglas, los distintos turnos etc.

Dentro del juego-trabajo en el último momento, los niños logran el orden de los materiales como parte de la actividad en grupo y guardar los trabajos efectuado. La duración del juego es variable aproximadamente es de 30 a 45 minutos.

La docente podrá actuar como un observador del juego de los niños, interviniendo de ser necesarios para la explicación de algo en particular, darles materiales, colaborar en el manejo un conflicto, hacer preguntas, movilizar y juego, etc.

Al plantear el juego como principio didáctico acudimos al juego con una finalidad educativa.

El docente es el autor del encuadre del juego:



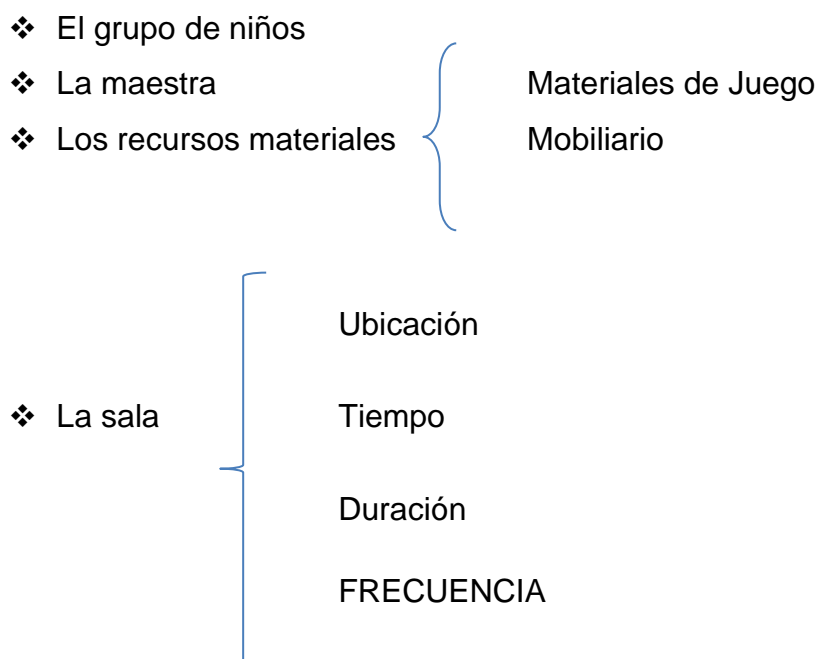
- Tiempo
- Espacio
- Características del espacio
- Elementos
- Posibles combinaciones

Desde el punto de vista de los niños el juego es una actividad placentera y creativa que implica desafíos esfuerzo.

“El niño juega para expresar sentimientos, controlar sus ansiedades, adquirir experiencias, establecer contactos sociales, integrar su personalidad, comunicarse con la gente.

Entonces el niño juega para conocer y para aprender, en este sentido sus propósitos coinciden con la intención educativa.

En el siguiente cuadro se enumera todos aquellos momentos que resultan imprescindibles para la concreción de la metodología del periodo del juego:



## **GENERALIDADES**

En los juegos se aprenden facetas particulares de ese proceso tan complejo que es el de irse convirtiendo en persona, o sea, el ir adquiriendo una identidad social desde la cual pueda interpretarse a sí mismo y al sentido de las cosas. Así podremos decir que el juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación ; por tanto es de esperar que se halle íntimamente relacionado con estas áreas de desarrollo. El juego del niño tiende, en todo momento, a la representación, a la simbolización, a la abstracción "del acto al pensamiento", según la idea clave de la teoría de Wallón. La explicación de esta teoría nos indica cómo el proceso del primer movimiento del niño en juegos y más tarde en simbolismos y abstracciones.

La actividad lúdica es muy importante en el niño pequeño, que posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y desarrollo. Tiene, por tanto, un valor educativo esencial como factor de desarrollo, como gimnasia física y mental, como estímulo del espíritu,... El juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. No podemos considerarlo sólo como un pasatiempo o diversión: es también un aprendizaje para la vida adulta. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo. Desde el punto de vista del desarrollo de la persona el juego es una necesidad porque inicia una buena relación con la realidad y también es una forma placentera que nos introduce en el mundo de las relaciones sociales.

## **IMPORTANCIA DEL JUEGO**

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

En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños y las niñas participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia,

entendida como tal, no existía. Aun cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños y niñas también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiados para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con destrezas motoras, no constituían un juguete, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la maza golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

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

instrumento, en el que está impresa su función más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo.

Esto va a plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en la cual los niños y las niñas se encuentren y ejerciten para su vida futura, surge la infancia como período para dicha preparación.

A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados por ellos, van a reflejar en su entrenamiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquicas, una reproducción de la vida real. De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños y niñas han de tener cuando alcancen la edad adulta.

## **PRINCIPALES TEORÍAS DEL JUEGO**

Examinaremos cinco de ellas que desde nuestro punto de vista siguen incidiendo de manera importante en la investigación actual.

### **La teoría del pre-ejercicio de Gross**

**Gross** considera que el juego no es únicamente ejercicio sino pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. Supone una manera de practicar los instintos antes de que éstos estén totalmente desarrollados. En definitiva, **Gross** defiende que los seres humanos y el resto de los seres del reino animal juegan porque es adaptativo. Esta teoría puede ser considerada como precursora de los principios funcionalistas de la etología actual.

## **Las teorías psicoanalíticas**

Las teorías psicoanalíticas suponen, en líneas muy generales, teorías de las emociones profundas por lo que sus hipótesis y explicaciones resultan muy complejas. Podríamos decir que a lo largo de la infancia ciertos deseos son reprimidos durante el proceso socializador y los psicoanalistas consideran el

juego como una de las maneras de dar salida a los citados deseos reprimidos.

### **Freud**

Freud, en Mas allá del principio del placer, vincula el comportamiento lúdico con la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental: el principio del placer –que representa la exigencia de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva hacia el gozo; y el principio de muerte –pulsión de muerte- que se contrapone a las pulsiones de vida y que tienden a la reducción completa de las tensiones. Las pulsiones de muerte se caracterizan porque, por un aparte, se dirigen hacia el interior y tienden a la autodestrucción y por otra, se manifiestan hacia el exterior de forma agresiva.

El padre del psicoanálisis al observar a un niño de año y medio en una situación de juego se dio cuenta de que el niño manifestaba experiencias repetitivas que habían sido desagradables o traumáticas para él.

En el juego, el niño logra dominar los acontecimientos por los que pasa de ser un espectador pasivo a un actor que intenta controlar la realidad. Cuando un profesor pregunta en clase a un alumno y este no sabe contestar, produciéndole esto una sensación de ansiedad, es muy probable que dicho niño convierta el contenido de la situación en un juego. La explicación es bien sencilla: el niño disfruta viendo sufrir un amigo por la misma experiencia que él vivió en la realidad. De esta manera consigue dominar “la violenta impresión experimentada más completamente de lo que le fue posible al recibirla”.

Estas características del juego suponen un excelente instrumento a la hora de diagnosticar y de llevar a cabo una terapia de los conflictos infantiles. Al igual que sucede en el sueño (función de la vida psíquica normal), el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: uno, la realización de deseos inconscientes reprimidos cuyo origen está en la propia sexualidad infantil; y dos, la angustia que produce las experiencias de la vida misma. Por tanto, mediante el juego el niño logra revivir experiencias angustiosas que hacen que se adapte mejor a la realidad porque consigue dominar aquellos acontecimientos que en su día le dominaron a él.

En definitiva, podríamos considerar al juego como catarsis, ya que trata de resolver o dominar las situaciones dificultosas con las que el niño se va encontrando en el día a día. Esta manera de enfocar el juego despierta un gran interés entre los psiquiatras y los psicólogos clínicos.

### **Winnicott**

En los escritos y estudios psicoanalíticos se ha vinculado tradicionalmente el tema del juego con la masturbación y con distintas experiencias sensoriales. Pero Winnicott defiende que el juego se debe abordar como un tema por sí mismo, complementario del concepto de sublimación del instinto.

El juego no es una cuestión de realidad psíquica interna ni de realidad exterior. Entonces ¿dónde está el juego? Existe un rasgo especial que se distingue de las otras dos realidades y al que Winnicott llama experiencia cultural o juego. Esta “tercera área o zona mental” permite al niño entender las situaciones “como si” (mamá hace como si se fuera, pero no se va) y supone una zona que se encuentra fuera del niño, pero que no es el mundo real y exterior en el que vive. En este lugar se originan los fenómenos transicionales que más tarde darán lugar al juego, de éste al juego compartido y de él a las experiencias culturales. En este contexto surge el concepto de objeto transaccional, que describe una tercera área de experiencia intermedia entre la pura subjetividad y la experiencia de relación

con el otro. Por tanto, es algo interno y externo a la vez y puesto que supone un proceso fundamental de encuentro con la realidad en la infancia, jugará un papel importante en la vida adulta.

Por tanto, para Winnicott, la experiencia cultural supone un espacio potencial que existe entre el niño y el ambiente; lo mismo se puede decir en relación al juego que siempre está en el límite entre lo subjetivo y lo objetivo. Este espacio potencial es un factor muy variable que varía de individuo en individuo y que depende fundamentalmente de la confianza que establezca el niño con la madre. Sin embargo, las otras dos realidades (la psíquica o la personal y el mundo real) son más o menos constantes, ya que la primera está relativamente determinada por lo biológico y la segunda es de propiedad común. El reconocimiento de la existencia de esta zona es de gran utilidad para el analista ya que es el único lugar donde se puede originar el juego; la terapia debe ofrecer oportunidades para los impulsos creadores, motores y sensoriales que constituyen la malaria del juego.

De entre todas las teorías psicoanalíticas de interpretación del juego infantil, la teoría de Winnicott es la más interesante porque aporta un modelo que intenta dar respuesta a los fenómenos interactivos que se producen en el juego teniendo en cuenta tanto los aspectos emocionales como cognitivos del desarrollo del juego infantil.

### **Piaget y su teoría cognitiva**

Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. En este sentido, una de las funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo. A la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este

sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño. Desde este punto de vista, podríamos considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica. Una de las críticas que se le ha hecho a Piaget es “su olvido” de la comunicación y, en concreto, de las relaciones entre iguales y el exceso de importancia que concede al egocentrismo

### **La teoría socio histórica de Vygotsky y Elkonin**

Vygotsky defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo.

Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. En definitiva, una guía del desarrollo del niño.

De acuerdo con Vygotsky, el origen del juego es la acción. Ahora bien, mientras que para Piaget la complejidad organizativa de las acciones que dan lugar al símbolo, para Vygotsky, el sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica.

El juego nace de las necesidades y frustraciones del niño. Si el chaval lograra todos sus deseos de forma inmediata no tendría la “necesidad” de introducirse en actividades lúdicas.

Hace falta que el niño tenga un cierto grado de conciencia de lo que no tiene para que sea capaz de entrar en una representación imaginaria que deforme la realidad para su bienestar psicológico.

Sin embargo, no debemos confundir esta situación de deseo con el modelo psicoanalítico de la represión, ya que lo que resalta Vygotsky es que el deseo de saber es lo que impulsa al juego de representación. Esta teoría de la escuela soviética nos permite comprender el papel de la cultura en la



elaboración espontánea de conocimientos infantiles, abriéndonos de esta forma la posibilidad de hacer un uso educativo y adecuado del juego.

**La teoría de Sutton-Smith** La teoría de la enculturación de Sutton-Smith y Robert defiende que cada cultura fomenta un tipo de juego para inculcar los valores predominantes de la comunidad en cuestión.

Es una manera muy eficaz de asegurarse la transmisión de la ideología dominante de la sociedad.

## **CLASES DE JUEGO.**

### **Juegos populares**

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

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

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego.

Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

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

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas.

Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

### **Juegos tradicionales**

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

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

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

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

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

Entre éstos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido verdaderos deportes, ligados a una región, y que sólo se

practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos. Algunos ejemplos son: la Lucha canaria, el silbo, el palo canario, la soga tira, la pelota mano, el lanzamiento de barra, etc.

### **Juegos de mesa**

Los juegos con tablero, que utilizan como herramienta central un tablero en donde se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos. Muchos también implican dados o naipes. La mayoría de los juegos que simulan batallas son de tablero, y éste puede representar un mapa en el cual se mueven de forma simbólica los contendientes.

Algunos juegos, como el ajedrez y el go son enteramente deterministas, basados solamente en la estrategia. Los juegos infantiles se basan en gran parte en la suerte, como la Oca, en el que apenas se toman decisiones, mientras que el parchís (parqués en Colombia), es una mezcla de suerte y estrategia. El Trivial es aleatorio en tanto que depende de las preguntas que cada jugador consiga.

### **Juegos de naipes**

Los juegos de naipes utilizan como herramienta central una baraja. Esta puede ser española, de 40 ó 48 naipes o francesa de 52 cartas, y depende del juego el uso de una u otra. También hay algunos juegos de magia que utilizan naipes.

### **Videojuegos**

Los videojuegos son aquellos que controlan un ordenador o computadora, que pueden crear las herramientas virtuales que se utilizarán en un juego, como naipes o dados o elaborados mundos que se pueden manipular. Un videojuego utiliza unos o más dispositivos de entrada, bien una combinación

de teclas y joystick, teclado, ratón, trackball o cualquier otro controlador. En los juegos de ordenador el desarrollo del juego depende de la evolución de las interfaces utilizadas. A veces, hay una carencia de metas o de oposición, que ha provocado una discusión sobre si éstos se deben considerar "juegos" o "juguetes". Con la conexión a Internet han aparecido nuevos juegos; algunos necesitan un cliente mientras que otros requieren solamente un navegador. El juego de ordenador se ha distribuido por todos los sectores sociales, transformando la forma tradicional de jugar.

### **Videojuegos flash**

Con el avance del Internet los videojuegos en línea se han hecho cada vez más populares siendo una referencia los juegos desarrollados en Adobe Flash. Flash permite el desarrollo de videojuegos multiplataforma, siempre que esté soportado Flash, incluso son muchos los dispositivos móviles que lo han incorporado o lo harán en breve el soporte para esta tecnología.

### **Juegos sensoriales**

Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Una de las grandes aportaciones que María Montessori hizo a la Educación Infantil fue el diseño de materiales pensados específicamente para el desarrollo de cada uno de los sentidos; de la misma forma también Decroly recopiló y creó juegos con esta finalidad. Ejemplos de estos juegos son: el cucú-tras, juego en que hay que identificar y diferenciar tamaños o formas, los sonajeros, los carillones, o las cajas de música, canciones, sonidos de animales, gallinita ciega (se potencia el conocimiento del otro a través del tacto), botes de olor (olfato), plantas aromáticas de las granjas de escuela.

### **Los juegos motores**

Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas. Gran parte de los juegos tradicionales son juegos motores: los juegos de corro, la comba, el escondite, los de persecución.

### **El juego manipulativo**

En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar.

Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y

se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

### **Los juegos de imitación**

En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de – palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

### **El juego simbólico**

El juego simbólico es el juego de ficción, el de –hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos –transforma un palo en caballo- a las personas –convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos –pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

### **Los juegos verbales**

Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

### **Los juegos de razonamiento lógico**

Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático.

Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio

### **Juegos de relaciones espaciales**

Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas – rompecabezas o puzles.

Exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

### **Juegos de relaciones temporales**

También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales – como las viñetas de los tebeos- para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

### **Juegos de memoria**

Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

### **Juegos de fantasía**

Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo. Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

### **Juegos según el momento en que se encuentra el grupo**

Los juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en Educación Infantil aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños del segundo ciclo de la etapa.

La utilización del juego para –animar- la vida de un grupo y facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos que aparecen en cualquier grupo humano es un recurso relativamente nuevo pero que tiene la ventaja de ser muy divertido y sencillo de plantear.

Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión.

### **METODOLOGÍA DEL JUEGO TRABAJO.**

El Juego – Trabajo es una actividad propia y exclusiva del Jardín de Infantes.

Para analizar y comprender su esencia, su metodología, sus objetivos, la duración, la periodicidad y el lugar donde el mismo se va a desarrollar, es que intentamos dar las características que consideramos más relevantes de los términos juego y trabajo.

Así entendemos como TRABAJAR a la actividad que tiene objetivos a cumplir, meta o producto a lograr y dificultades para vencer.

El “trabajo” es la puesta en marcha de esta actividad.

Los objetivos, las metas o productos pueden o no cumplirse, dependiendo de la resolución satisfactoria o no, de las dificultades que se tenga.

El placer provocado por el cumplimiento de los objetivos fijados en el trabajo, están en estrecha relación con la propia valoración (con el vencimiento de obstáculos y la concreción de metas), es ahí donde radica el placer por el trabajo. En el caso del juego, el placer está depositado en la descarga de energías. El juego es el placer por el placer; pero también el trabajo en sí mismo, como actividad, puede generar placer

La metodología juego-trabajo, tiene cuatro momentos:



1. Planificación.
2. Ejecución.
3. Evaluación y
4. Orden.

## PLANIFICAR



### Y AHORA ¿A QUÉ JUGAMOS?

La planificación es el momento en el cual cada uno de los niños y niñas eligen la actividad y el lugar donde van a trabajar. Es decir, el niño elige un sector y decide lo que va hacer. La elección es personal. No existe una formula o receta para planifica, los niños utilizan diariamente diversas estrategias de planificación, las que pueden ser individuales o grupales.

La planificación obliga al niño a pensar anticipadamente ¿qué?, ¿cómo?, ¿con quién?, ¿con que? y ¿dónde va a realizar la actividad?. En el momento de la planificación el docente o promotor se encarga de resolver interrogantes y con una actitud abierta, escucha, interroga, alienta, absuelve inquietudes y coordina la tarea de juego-trabajo, motivando a los que no se deciden o tienen dificultad para realizar su planificación.

## EJECUCION



¡VAMOS A JUGAR!

Este es el momento de la ejecución, donde los niños y niñas desarrollan la actividad lúdica en los sectores. Los pequeños interactúan con sus compañeros, compartiendo el material y los objetos. Los niños de cuatro y cinco años asumen el juego-trabajo con una verdadera organización grupal, son capaces de dividirse las tareas, mostrando independencia y responsabilidad.

La presencia del maestro no es tan necesaria, como ocurre con los más pequeños; prefieren hacer las cosas ellos mismo y solo requieren la ayuda del profesor cuando ya han agotado sus posibilidades.

## EVALUACION



## ¿QUÉ HICISTE TÚ? ¿CÓMO TE SALIÓ?

Este es el momento de la evaluación. Es recomendable que se haga, en cada sector, para que los niños puedan evocar y referir su juego; también puede hacerse en forma grupal. Es recomendable que sea ágil para que los niños no pierdan interés.

Las niñas y niños muestran su trabajo y expresan al grupo lo realizado, puntualizando los hechos, sin olvidar los detalles importantes. Manifiestan respeto por el trabajo de los demás, señalan las dificultades encontradas y también comparan lo planificado con lo ejecutado, estableciendo comparaciones entre su planificación y los resultados obtenidos, valorando el producto obtenido y aceptando sugerencias. Este momento los ayuda a asumir sus acciones y a valorar el aporte de trabajo individual y grupal.

## ORDEN



## CADA COSA EN SU LUGAR

Es el momento en que cada grupo regresa al sector donde trabajó y ordena sus materiales. La maestra apoyara este momento mediante preguntas y comentarios. ¿Están las muñecas ordenadas?, ¿los rompecabezas están ordenados? ¡El sector de ciencias quedo muy bien!. Los niños y las niñas ordenan y clasifican los materiales, cuidando que todos los materiales

correspondan al sector. Se debe alejar el sector como lo encontraron, “ordenando”, tomando consecuencia de su participación en este proceso.

Es importante tener en cuenta que estos momentos no se presentan en un orden rígido sino con “una estructura dinámica”.

También es importante señalar que no hay una regla fija para el tiempo que se le asigne al juego-trabajo.

En la práctica los docentes utilizan aproximadamente una hora para la aplicación de la metodología juego-trabajo en las aulas de cinco años, 45 minutos a las secciones de cuatro años y 30 minutos aproximadamente en grupos de tres años.

## **EL JUEGO EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACION BASICA.**

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos. El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y

para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer

problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño.

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan. Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy

importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc. La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia.

El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo

cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo. Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión.

Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable. Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una

norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.

## CAPITULO II

### EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ

#### Definición:



**Núñez y Fernández Vidal )1994):** La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno.

**Berruezo )1995):** La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que 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.

**Muniáin )1997):** La psicomotricidad es una disciplina educativa/reeducativa/terapéutica, concebida como dialogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y



Descentrada, mediante métodos activos de medicación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral.

**De Lièvre y Staes (1992):** La psicomotricidad es un planteamiento global de la persona. Puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea. Puede ser entendida como una mirada globalizadora que percibe las interacciones tanto entre la motricidad y el psiquismo como entre el individuo global y el mundo exterior. Puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada.

La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se puede aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateridad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante –atrás. En síntesis, podemos decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que en el niño solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.

## IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD

En los primeros años de vida, la Psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas.

- **A nivel motor**, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.
- **A nivel cognitivo**, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.
- **A nivel social y afectivo**, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

En las últimas décadas, la Educación Infantil ha adquirido una importancia y consideración social relevantes, configurándose como una etapa educativa con entidad propia, dotada de unas características que la definen y, a su vez, diferencian de niveles posteriores.

En las últimas décadas, la Educación Infantil ha adquirido una importancia y consideración social relevantes, configurándose como una etapa educativa con entidad propia, dotada de unas características que la definen y, a su vez, diferencian de niveles posteriores.

La Educación Infantil adquiere importancia por sí misma si se respetan las peculiaridades y características propias de este ciclo educativo en cuanto a su funcionamiento, metodología y diferencias que existen en relación con otros tramos de la educación.

Se trata de dotar al alumno de la competencia, destrezas, hábitos y actitudes que puedan facilitar su posterior adaptación a la Educación Primaria. A través del movimiento se va organizando mentalmente el mundo

exterior por lo que las actividades de psicomotricidad en la Educación Infantil van encaminadas a conseguir, con el movimiento físico, la activación de lo mental. P. Picp y P. Vayer opinan que hay un estrecho paralelismo entre el desarrollo de las funciones psíquicas.

El niño/a con las actividades de psicomotricidad, adquiere nociones espaciales, temporales, de lateralidad, relativas a su cuerpo, a los objetos, a situaciones que le facilitan la adquisición de nuevos aprendizajes, desarrolla sus capacidades.

El Dr. Le Boulch, en la "Educación por el movimiento" demuestra cómo el dominio corporal es el primer elemento del dominio del comportamiento. El niño/a a través de las conductas motrices y perceptivas motrices, adquiere las destrezas necesarias para conseguir aprendizajes:

#### **A través de las conductas motrices**

- a. Organización del esquema corporal: percepción y control del cuerpo, relajación, equilibrio, respiración, etc.
- b. Organización dinámica general: saltos, marchas, etc.
- c. Coordinación viso-manual

#### **A través de las conductas perceptivas motrices**

- a. Organización espacial del esquema corporal y su orientación, representación y expresión gráfica.
- b. Ritmo y actividad motriz.
- c. Organización y estructuración del tiempo.
- d. La percepción por los sentidos: color y sonido.

La intervención educativa en materia psicomotriz, irá encaminada hacia el siguiente tipo de actividades:

- Situaciones de contacto físico con otros niños/as y con adultos, juegos colectivos en los que hay que seguir normas, trabajo de postura, el tono, el movimiento, que le permitirán un mayor autocontrol y conocimiento de sí mismo.
- Observación y exploración sensorial como medio de conocimiento del propio cuerpo y el de los demás, en un contexto de respeto a la individualidad de cada uno, favoreciendo actitudes contrarias a la discriminación y a los estereotipos de cualquier género.
- Juegos de construcción, de montaje y desmontaje, puzzles y rompecabezas, que, además de los contenidos específicos, trabajan la precisión de movimientos, lo que repercutirá en la motricidad fina y por tanto en todas las actividades de representación gráfica.

Entre los criterios metodológicos y orientaciones didácticas que puedan contribuir a una mejor realización de las sesiones de psicomotricidad en Educación Infantil podemos destacar:

- Las actividades de psicomotricidad han de ser diarias.
- Se pueden realizar en un espacio cerrado o al aire libre.
- Los espacios deben ser amplios y no presentar peligros.
- Los niños/as deben llevar calzado y ropa adecuada.
- Debemos respetar tres fases fundamentales en las sesiones: Fase inicial o calentamiento, fase principal, fase final o vuelta a la calma.
- Las actividades se realizarán en forma de juego, con carácter lúdico (aprendizajes significativos).
- En los juegos colectivos se irán introduciendo normas y pautas nuevas (mayor capacidad de coordinación y control dinámico).

- En los primeros años de la etapa de Educación Infantil, es de gran importancia la relación afectiva y corporal entre educador/a y niño/a.
- De cara al descubrimiento del propio cuerpo, las actividades de observación y exploración sensorial son de gran utilidad.

Con respecto a la evaluación decir que la principal técnica de evaluación será la observación, la recogida sistemática de datos cobrará vital importancia y por último hay que destacar la importancia de observación para la detección precoz de aquellos desajustes que pudiera presentarse en torno a las capacidades motrices, con el fin de adoptar las medidas adecuadas y evitar que los problemas se agraven o instalen de forma más definitivas.

Un buen trabajo psicomotriz en la Etapa de Educación Infantil nos va a asegurar una evolución adecuada para realizar determinadas acciones y movimientos, así como la representación mental y conciencia de los mismos, preparando con éxito al niño/a para siguiente etapa educativa.

## **ÁREAS DE LA PSICOMOTRICIDAD**

Las áreas de la psicomotricidad son:

1. Esquema Corporal
2. Lateralidad
3. Equilibrio
4. Espacio
5. Tiempo-ritmo
6. Motricidad: -Motricidad gruesa.  
-Motricidad fina.

**Esquema Corporal:** Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo.

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

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

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

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

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

**MOTRICIDAD:** Está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. La motricidad se divide en gruesa y fina así tenemos:

**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 tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc).

### ETAPAS DE DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DEL NIÑO

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 movimientos.

#### **DESARROLLO DE HABILIDADES MOTORAS POR ETAPAS:**

**Levantar la cabeza:** Es la primera destreza que debe dominar el bebé es el control cefálico, en posición boca abajo, el bebé debe levantar la cabeza y mantenerse en esa posición, para ello necesitará fortalecer los músculos del cuello, la espalda y ayudarse con sus manitas.

**Rodar.-** Cuando el bebé ya es capaz de tener control de los movimientos de su cabeza y sostenerse sobre sus brazos, debe aprender a darse vueltas, esto generalmente se consigue entre los 4 y 6 meses, es una preparación para las siguientes fases: sentarse, gatear y caminar, pues se requiere rotar el cuerpo y tener movimientos coordinados.

**Sentarse.-** Para aprender a sentarse, el bebé debe dominar las siguientes actividades: controlar su cabeza, cuello, los movimientos de sus brazos y manos y a girar hacia ambos lados, Ahora le tocará controlar su tronco, ser

capaz de mantenerse sentado, mantener el equilibrio para finalmente fortalecer los músculos de sus piernas y poder caminar. En esta etapa, el bebé será capaz de mantenerse sentado por algunos segundos si alguien o algo lo sostiene, existirá todavía una curvatura en la espalda por lo que será necesario que adquiera una adecuada postura, sin arquear la columna. Si se sujeta al niño fuertemente por las caderas, su espalda se reforzará para mantener un buen equilibrio y aprenderá gradualmente a controlar los músculos del cuello y de la parte superior de la espalda, para finalmente conseguir estar sentado con poca o ninguna ayuda.

**Gatear.-** El gateo es un proceso que constituye un gran avance para el bebé, a nivel neurológico y de coordinación.

Una vez que el niño se sienta sin apoyo, está listo para ponerse en posición de gateo, primero aprenderá a arrastrarse, el objetivo de esta fase es lograr que el bebé aprenda a coordinar los movimientos de sus piernas y brazos (brazo derecho-pierna izquierda, brazo izquierdo-pierna derecha), tenga dominio y control de su propio cuerpo y aprenda a ubicarse y desplazarse sobre su espacio, todo ello es un preámbulo y una preparación para empezar a caminar. Cabe resaltar que cada niño tiene sus propias particularidades, es decir no todos gatean a los 7 u 8 meses, algunos lo hacen antes y otros después.

**Caminar.-** Las fases previas son preparatorias para la caminata, además de ello, debe mantener el equilibrio de rodillas y de pie para lograr pararse solo y vencer la fuerza de gravedad para dar sus primeros pasos, podemos estimularlo con apoyo en un principio y luego por sí solo cuando logre el equilibrio para aprender a caminar, el niño debe tener el control de su cuerpo, una adecuada postura, coordinación motora adecuada y el equilibrio necesario para estar de pie y desplazarse.



## **SECUENCIA DE DESARROLLO DE HABILIDADES MOTORAS**

### **Habilidad motora.- Control de la cabeza (0-3 meses)**

Como estimular.-Con el niño recostado boca abajo, mostrar juguetes, sonajeros, figuras en colores contraste para focalizar su visión y hacer que mantenga la cabeza levantada por breves minutos. Posteriormente se realizan ejercicios de control cefálico: Movimiento de la cabeza en 90° y 180°.

Materiales.- Sonajeros, juguetes de preferencia color blanco, negro y rojo, cuñas, tarjetas de estimulación visual.

### **Habilidad motora.- Rodar (4-6 meses)**

Como estimular.- Colocar al niño de espaldas en una superficie firme y estimúlelo a que voltee su cabeza hacia un lado, luego ayúdelo a levantar el brazo y a doblar la pierna contraria ayudándolo del hombro para completar el movimiento de rotación.

### **Habilidad motora.- Rodar (5-7 meses)**

Como estimular.- Siente al niño en una superficie firme, dele apoyo en las caderas, ayúdelo a que se apoye hacia el frente sobre sus manos. Colóquelo sobre el asiento para bebés, por breves minutos y bríndele algunos juguetes un tablero de actividades para que poco a poco adopte esta posición.

### **Habilidad motora.- Gatear (7-10 meses)**

Como estimular.- Con el niño sentado, ayúdelo a que apoye las manos hacia adelante, doble las rodillas y dirija los pies hacia atrás, quedará apoyado en posición de gateo. También puede hacer esto sobre una pelota o un rodillo para gateo y balancear al niño suavemente.

Materiales.- Rodillos de gateo, pelota de terapia, para trabajar gateo, coordinación.

## **Habilidad motora.- Caminar (11-15 meses)**

Como estimular.- Párelo sobre un piso con textura que favorezca la caminata, cuide que la espalda esté recta. El niño caminará fácilmente con los brazos extendidos al frente y apoyándose en los brazos de la madre o sobre un material resistente.

Materiales.- Módulos de coordinación para trabajar fuerza muscular en brazos y piernas, lateralidad, pisos micro poroso para favorecer la estimulación táctil y la caminata.

Paralelo a este desarrollo motor grueso, se presenta el desarrollo motor fino, y a partir del primer año, podemos observar como el bebé agarra los objetos con mayor facilidad, existe mayor dominio de la presión tipo pinza, lo que le permitirá realizar ejercicios de pasado, ensarte, garabateo y el proceso de escritura.

El desarrollo de esta secuencia es muy importante para el niño, debe los cuidados, la atención y la estimulación necesaria puesto que será la base que permitirá el desarrollo de otras habilidades, tanto intelectuales como afectivas.

También nos permite detectar alguna alteración en el desarrollo, a nivel de tono muscular, postura o retraso psicomotor.

## **LA PSICOMOTRICIDAD EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO.**

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

Para aplicar la psicomotricidad hacemos uso del juego, a través de éste, podemos utilizar estrategias que permitan adquirir nociones de organización

espacio-temporal, una adecuada lateralización y coordinación, además de ello sabemos que para el aprendizaje de la escritura es necesario la independización segmentaria de partes del cuerpo como los hombros, brazos, codos, muñecas y dedos; pues todos ellos intervienen en el acto de escribir.

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

La psicomotricidad permite al niño desarrollar destrezas motoras gruesas y finas, además de lograr un adecuado control postural, de lograr la orientación espacial, esquema e imagen corporal. Todo ello es la base de la educación integral del niño, comprende el área académica, los prerrequisitos para los conocimientos matemáticos, la lectura, escritura así como el área emocional, ya que todo aprendizaje es óptimo si se encuentra en un marco afectivo favorable o si el niño cuenta con un adecuado estado psicológico. La psicomotricidad apunta a favorecer el desarrollo integral del niño, teniendo en cuenta sus características psicoafectivas y motrices. Favorece también el desarrollo sociemocional-afectivo del niño ya que adquirir destrezas y habilidades hará que el niño tome conciencia de sus logros y avances, esto ayudará a formar su autoestima, como también mejorará las

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

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

## **EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACION BASICA**

### **1. PREESCOLAR**

**Desarrollo Motor.** Dos van a ser las características de las distintas adquisiciones que un niño va madurando a medida que avanza su edad.

- Motricidad que progresa de forma estructural y funcional. Es decir, que los movimientos van a ir de simples hasta convertirse lentamente en actos motores cada vez más complejos. Todo ello influido por unos factores endógenos y exógenos.
- Aquellas que se desarrollan secuencialmente. Es decir, es necesario que aparezcan primero los simples para que se realicen otras más complejas. Por ejemplo, el niño primero aprende a permanecer sentado, después se queda de pie, y finalmente aprende a andar.

## Las características de la EVOLUCIÓN MOTRIZ

- **Del dominio corporal.** El control corporal se organiza y va a responder siempre en sentido céfalo-caudal (cabeza-pies), de forma simultánea próximo-distal. Se estructuran primero los movimientos dependientes de las grandes masas musculares. En el recién nacido el control de la cabeza va a ser muy escaso. Al mes de vida las partes del cuerpo y la cabeza se van a disponer de forma simétrica en relación con un eje imaginario. A los 2 meses es capaz de levantar la cabeza en posición prona. A los 4 meses al intentar sentar al niño la cabeza no va a quedar péndula. A los 6 meses permanece sentado sin apoyo ninguno y es capaz de agarrarse una mano con otra. A los 9 meses en posición supina es capaz de darse la vuelta por sí sólo. A los 10 meses es capaz de sentarse y ponerse de pie por sí sólo.

- **De pie y locomoción.** Cierta locomoción comienza a los 7-8 meses, y se va a realizar mediante el "gateo". A los 9 meses se mantiene erecto y va a sostener el peso de su cuerpo, pero buscando algún punto de apoyo. A los 11 meses es capaz de trasladarse apoyándose en sitios, y a los 12 meses inicia la marcha. Esto es lo normal, pero también es normal que la marcha pueda comenzar a los 10 o 17 meses. A los 21-24 meses inicia la carrera, y es capaz de subir la escalera, y a partir de los 2 y medio o 3 años también será capaz de saltar

- **Habilidades manuales.** La prensión o toma de un objeto se realiza de forma adaptativa y consciente, siempre precedida del manejo óculo-manual. Esto ocurre a partir del primer mes de vida. A los 4 meses ya trata de aproximarse el objeto con ambas manos. Y a los 5 meses lo hace de forma unilateral. A los 6 meses comienza la prensión de un cubo, y aproximadamente a los 10 meses activa la pinza manual. A los 12 meses es capaz de meter un objeto menor en otro mayor. A los 15 meses es capaz de poner un cubo encima de otro, y a los 18 meses pone hasta tres cubos uno encima del otro. A los 2 años es capaz de pasar la hoja de un libro, y con un lápiz hace trazos verticales e incluso circulares. A partir de los 3-4 años pinta triángulos, círculos y cuadrados.

**Área adaptativa.** Al mes mira a su alrededor de forma mecánica. A los 4 meses es capaz de seguir más ampliamente con movimientos de la cabeza y los ojos hacia las personas y objetos. A los 7 meses va a tener un comportamiento más activo, mira los objetos que tiene en la mano, hace movimiento de defensa intentando quitarse los objetos q le molestan. A los 10 meses inician los movimientos de masticación y es capaz también de asociar objetos. A los 12 meses surge la valoración rudimentaria de la forma y del número, y hay una tendencia a la imitación. A los 18 meses sabe donde encontrar los objetos y a quién pertenecen, también es capaz de señalar con el dedo las partes de su cuerpo. Hay una mayor concepción de la forma y el espacio. A los 2 años va mejorando la memoria, maneja algunos juguetes y es capaz de distinguir dos colores, el blanco y el negro. A los 3 años inicia el sentido del orden, y van haciendo insistentemente preguntas (el por qué de todo). A los 5 años es capaz de resolver problemas sencillos, e incluso tienen cierta capacidad de autocrítica.

**Área del lenguaje.** Hay dos grandes grupos:

1. *Fase preverbal o fase pasiva.* Corresponde al periodo entre los 6-10 meses. Y la forma de comunicarse es mediante ciertos recursos (llanto, risa, balbuceo, movimiento de la cabeza sí/no,...). Al final del primer año es cuando empieza a funcionar el lenguaje comprendido. Entiende órdenes fáciles y ya con 15 meses esté muy cercano a la fase verbal.
2. *Fase verbal o vocabulario activo.* Comienza con la emisión de las primeras palabras con significado entre los 10-17 meses. Cuando un niño dice “agua”, en realidad se interpreta “quiero agua”, porque no sabe hacer una frase. Entre los 3-4 años aparece el por qué y el para qué.

## **Área personal o social**

La sonrisa surge entre 1-1'5 meses.

La sonrisa social aparece hacia el 1'5-2 meses.

Demostraciones faciales de placer o disgusto aparecen hacia los 5 meses.

Expresa su satisfacción con aplausos a los 10-11 meses.

Relaciona el beso como expresión afectiva hacia los 14-15 meses.

Comienza con expresiones socio-emocionales (el lenguaje) a los 24-26 meses.

## **2.ESCOLAR**

En la edad Escolar hay unas características q se resumen en:

1. Es una persona con una gran estabilidad
2. presenta un gran afán por la cultura
3. Tiene tendencia a formar grupos con compañeros y a aprender a vincularse con ellos.
4. Aprenden a usar medios realistas para el control del mundo físico.
5. Usan un lenguaje para intercambiar ideas, e incluso influir sobre las demás personas.

## **Evaluación del Desarrollo Psicomotor**

La valoración del Desarrollo Psicomotor debe comprender los siguientes pasos:

- Identificación personal y motivo de la exploración.
- Historia clínica, lo q le ocurre.
- Análisis de la historia familiar y relaciones intra familiares.

- Historia psicoevolutiva del niño durante las etapas precedentes.
- La observación sobre la modalidad de conducta del niño.
- Datos de modos conductuales y del rendimiento escolar.
- Detalles múltiples respecto al problema del niño.
- Hacer una evaluación de la edad mental (psicometría).

**f. METODOLOGÍA.**

**MÉTODO CIENTÍFICO:** Estará presente en el desarrollo de toda la investigación, ya que permitirá plantear el problema, estructurar el tema, y elaborar el informe definitivo, toda vez que es más pertinente para alcanzar un nivel satisfactorio de explicación de todas sus leyes y principio.

**MÉTODO INDUCTIVO-DEDUCTIVO:** Este método es parte del estudio de los muchos fenómenos particularmente para llegar al descubrimiento de un principio o ley general, nos permitirá conocer sus efectos y las causas de los hechos investigados. Estos métodos jugarán un papel fundamental porque permitirán distinguir de manera específica los elementos teórico-conceptuales así como empíricos que coadyuvaran a la estructura y amplificación del trabajo científico propuesto. Con eso se podrá determinar un proceso de una vía, de lo general a lo particular y viceversa; es decir, conocer el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 5 años de edad frente a la aplicación del juego.

**MÉTODO DESCRIPTIVO:** Este método se utilizara como punto de apoyo para describir aspectos fundamentales de la investigación se utiliza para procesar y descubrir la información de campo recolectada y luego poder obtener resultado y las conclusiones finales. La descripción se aplicara en dos etapas: diagnóstico y pronóstico; se utilizaran como procedimiento básico el análisis crítico, la síntesis, la interpretación para finalmente establecer conclusiones y recomendaciones.



## TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

**ENTREVISTA:** Dirigida a las maestras parvularias con la finalidad de conocer sobre el Juego y el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de Educación Básica.

**TEST DE PSICOMOTRICIDAD DE OTZEROSKY:** Sera aplicado a los niños y a las niñas de 5 años de edad para determinar la edad motora. )E.Mo.)

**POBLACIÓN:** La investigación del campo se desarrollara con un total de 60 niños y niñas, y 3 maestras de primer año de Educación Básica de la Escuela “Lauro Damerval Ayora” N-2, para realizar el proyecto de investigación.

<b>ESCULA “LAURO DAMERVAL AYORA”</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>MAESTRAS DE AULA</b>	<b>MAESTRAS DE ESPECIALES</b>
PARALELO A	20	10	1	
PARALELO B	16	16	1	1
TOTAL	36	24	2	1

Fuente: Escuela “Lauro Damerval Ayora”

Elaboración: Sonia Vargas

**g. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Año-2014 2015**

<b>Tiempo Actividades</b>	Octubre	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Agos	Sep	Oct	Nov.
Elaboración Y presentación del Proyecto	xxx	xxx	xxx	XXX										
Revisión de Literatura					XXX									
Aplicación de Encuestas y Entrevistas						XXXX								
Verificación Contratación de Objetivos e Hipótesis							XXX							
Planteamiento Conclusiones Recomendaciones								XXX						
Presentación del Borrador de la Tesis									XXX					
Presentación del Informe Final										XXX	xxx	xxx	xxx	
Sustentación y Defensa de la Tesis														xxx

## **h. RECURSOS Y PRESUPUESTOS**

### **RECUROS:**

#### **INSTITUCIONALES**

- ❖ Escuela “Lauro Damerval Ayora” N-2

#### **HUMANOS**

- ❖ Autoridades, y niños del Primer Año de Básica de la Escuela “Lauro Damerval Ayora” N-2
- ❖ Investigadora.

#### **MATERIALES**

- ❖ Material bibliográfico.
- ❖ Internet.
- ❖ Computadora.
- ❖ Impresora.
- ❖ Materiales de oficina.
- ❖ Cámara fotográfica.

## PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Rubros	Valor
Elaboración del proyecto de investigación	350,00
Material de oficina	150,00
Internet	60,00
Fotocopias	50,00
Impresión de los borradores	300,00
Empastados	40,00
Transporte	90,00
Imprevistos	90,00
<b>TOTAL</b>	<b>1130,00</b>

**El Financiamiento** estará a cargo del investigadora

## **i. BIBLIOGRAFIA**

- Alfar. Sevilla. El juego inicial y construcción social de conocimiento 1992.
- **BIRD, LINDA**, La importancia del juego en el hogar. Internet, 2009.
- **Bower**. “El mundo perceptivo del niño” Ed. Morata. Madrid.
- **COBOS, Pillar**. El desarrollo psico motor y sus alteraciones, manuela práctico para evaluarlo y favorecerlo. Ediciones pirámide. España 1995.
- **CRATTY, B.J:** “Desarrollo perceptual y motor en los niños”. Madrid: Santillana, 1989.
- **Decroly; y Monchampo**, Mille. La iniciación a la actividad intelectual y psicomotriz por los juegos Educativos. Francisco Beltrán, Madrid, 1932.
- **Diccionario Enciclopedico de Evaluación**, Ediciones CEAC.
- **Durivage, J.** )1999): “Educación y psicomotricidad”, en Educación y psicomotricidad. México, Trillas.
- **Educación Física en Preescolar**. Editorial INDE, Barcelona, 2001.
- **FORERO, Martha**, Desarrollo psico motriz ed. Rezza, Colombia, 2003. Pág. 58.
- **GESEELL** Amatruda, El niño de 0 a 6 años. Editorial Piados 3ra Edición, Pág., 58 España, 1994.
- **María Clotilde Sardou, Pablo Carlos**, Empezando a Jugar, Ziperobich. 2000.
- **Paquete Pedagógico Autoformación** Mod. VII, Universidad Nacional de Loja.
- **PSICO PEDIATRIA-** Conoce a tus hijos, test de 4 a 6 años: Ebee León Gross.
- **Paquete Pedagógico Auto formativo** Mod. VII. Universidad Nacional de Loja.
- **Salome Hilares Soria** “El juego en el nivel de educación inicial”.

- **Susana G. De Szulansk.** El Juego-Trabajo. 1998.
- **Ibáñez Sandín, Carmen** “El proyecto de la E.I. y su práctica en el aula”. Editorial La Muralla, 2008.
- **ZAPATA, Oscar.** La psico motricidad y el niño: Etapa Maternal\_ y pre-escolar. Editorial Frillas. México, 1991.

#### **SITIOS EN INTERNET**

- <http://www.psicologoinfantil.com/trasdesapsicom.htm>
- [www.archivo.eñnuevodiario.com](http://www.archivo.eñnuevodiario.com). Relaciones Familiares
- [www.craaltaribagorza.net](http://www.craaltaribagorza.net): Las Rabetas durante el juego

**j. ANEXOS**



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

CARRERA DE EDUCACIÓN INFANTIL Y EDUCACION PARVULARIA

MODALIDAD ESTUDIOS A DISTANCIA. CARRERAS EDUCATIVAS

**ENTREVISTA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “LAURO DAMERVAL AYORA N-2”**

Estimada Maestra:

Solicitamos Ud, muy comedidamente se sirva a contestar el siguiente cuestionario de preguntas que tiene como finalidad conocer su criterio como docente, sobre la aplicación de actividades lúdicas utilizadas para el desarrollo de la Psicomotricidad en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

CUESTIONARIO:

1.- ¿Cree usted que el juego influye en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas?

Si ( )

No ( )

¿Por qué?

.....  
.....

2.-¿Qué tipos de juego utiliza usted para lograr en los niños y niñas un buen manejo de su cuerpo en el espacio?

- Juegos populares ( )
- Tradicionales ( )
- De mesa ( )
- De roles ( )
- Motores ( )
- Sensoriales ( )
- Imitaciones ( )
- Video juegos ( )

3.-¿Dentro de la Metodología del Juego – trabajo los momentos que utiliza para la ejecución de la actividad lúdico?

- Planificación ( )
- Ejecución ( )
- Evaluación ( )
- Orden ( )

4.-¿Mediante el juego qué actividades realiza usted para adquirir y ejercitar habilidades motrices de los niños?

- Rodar ( )
- Correr ( )
- Trepar ( )
- Caminar ( )
- Ejercicios de equilibrio ( )
- Habilidades manuales ( )

5.-¿Con qué frecuencia utiliza las actividades lúdicas dentro del aula?



- Una vez por semana ( )

- Dos veces por semana ( )

- Tres Veces por semana ( )

6.-¿En qué áreas de desarrollo, cree que influye la utilización del juego?

- A nivel motor ( )

- A nivel Cognitivo ( )

- A nivel social afectivo ( )

- En todas ( )

GRACIAS POR SU PARTICIPACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

CARRERA DE EDUCACIÓN INFANTIL Y EDUCACION PARVULARIA

MODALIDAD ESTUDIOS A DISTANCIA. CARRERAS EDUCATIVAS

TEST DE ESCALA MOTRIZ DE OTZEROSKY

### **DATOS INFORMATICO DEL NIÑO-NIÑA**

Nombres:.....

Paralelo:.....

Fecha:.....

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

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

#### ➤ PRUEBA PARA NIÑOS DE 5 AÑOS.

1.El niño debe mantenerse sobre la punta de sus pies, los talones y piernas juntas, los ojos-abiertos y las manos sobre las costuras del pantalón. La prueba se considera apta siempre que el niño se mantenga en la postura descrita

durante el tiempo fijado. No importante las pequeñas vacilaciones; el niño no debe tocar con los talones en el suelo.

**Tiempo:** 10 segundos

**Valoración:**

SATISFACTORIO: hasta 10 segundos

NO SATISFACTORIO: menos de 10 segundos.

- 2.- Se le entrega al niño un papel fino y se le dice que haga con el una bolita, primero con la mano derecha y después con la izquierda, siempre con la palma hacia abajo. El niño puede ayudarse con la otra mano. Es positiva la prueba cuando en el tiempo fijado se hace la bolita, siempre que este tenga cierta consistencia.

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

**Valoración:**

SATISFACTORIO: hasta 10 segundos

NO SATISFACTORIO: menos de 10 segundos.

- 3.- Esta tercera prueba consiste en saltar a lo largo de 5 metros, primero con una pierna y después con la otra. Entre salto y salto se descansa 30 segundos. El salto debe realizarse con las manos en los musculo, el niño dobla la pierna por la rodilla en ángulo recto. El tiempo no se computa. Se permitirá dos ensayos con cada pierna.

**Valoración:**

SATISFACTORIO: Ejercicio correctamente realizado

NO SATISFACTORIO: Ejercicio incorrectamente realizado.

- 4.- En la mano izquierda del niño se coloca el extremo de un carrete, del cual debe surgir un hilo de unos 2 metros de largo, que debe sostener sobre el pulgar y el índice de la mano derecha y a una señal fijada, debe enroscar el carrete tan rápido como lo sea posible. Se repite posteriormente la prueba pasando el carrete a la otra mano. La prueba se considera superada cuando se han realizado bien instrucciones y en el momento exacto.

**Tiempo:** 15 segundos por cada mano

**Valoración:**

SATISFACTORIO: hasta 15 segundos

NO SATISFACTORIO: menos de 15 segundos.

- 5.- Se coloca al niño ante una mesa y sobre esta se pone una caja de cerillas. A la derecha e izquierda de la caja se coloca 10. Se trata de que el niño haga una señal dada, introduzca con el pulgar y el índice las cerillas en la caja. Se concede dos intentos y la prueba es tomada por buena cuando en el tiempo prescrito se introduzca 5 y 5 cerillas por lo menos.

**Tiempo:** 20 segundos

**Valoración:**

SATISFACTORIO: hasta 15 segundos

NO SATISFACTORIO: menos de 15 segundos.

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

## VALORACION

SATISFACTORIO: Ejercicio correctamente realizado.

NO SATISFACTORIO: Ejercicio incorrectamente realizado.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**CARRERA DE EDUCACION INFANTIL Y EDUCACION PARVULARIA  
MODALIDAD ESTUDIOS A DISTANCIA. CARRERAS EDUCATIVAS**

**ENTREVISTA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DEL PRIMER AÑO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “LAURO DAMERVAL AYORA  
N-2”**

Estimada Maestra:

Solicitamos a Ud. muy comedidamente se sirva contestar el siguiente cuestionario de preguntas que tiene como finalidad conocer su criterio como docente, sobre la aplicación de actividades lúdicas más utilizadas para el desarrollo de la Psicomotricidad en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

CUESTIONARIO:

1.- ¿Cree usted que el juego influye en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas?

Si ( )

No ( )

¿Por qué?

.....  
.....  
.....

2.- ¿Qué tipos de juego utiliza usted para lograr en los niños y niñas un buen manejo de su cuerpo en el espacio?

- Juegos populares ( )
- Tradicionales ( )
- De mesa ( )
- De roles ( )
- Motores ( )
- Sensoriales ( )
- Imitación ( )
- Video juegos ( )

3.- ¿Dentro de la Metodología del Juego – trabajo señale los momentos que utiliza para la ejecución de la actividad lúdica?

- Planificación ( )
- Ejecución ( )
- Evaluación ( )
- Orden ( )

4.- ¿Mediante el juego qué actividades realiza usted para adquirir y ejercitar habilidades motrices de los niños?

- Rodar ( )
- Correr ( )
- Trepar ( )
- Caminar ( )
- Ejercicios de equilibrio ( )

- Habilidades manuales ( )

5.- ¿Con qué frecuencia utiliza las actividades lúdicas dentro del aula?

- Una vez por semana ( )
- Dos veces por semana ( )
- Tres veces por semanas ( )

6.- ¿En qué áreas de Desarrollo, cree que influye la utilización del juego?

- A nivel motor ( )
- A nivel cognitivo ( )
- A nivel social afectivo ( )
- En todas ( )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



## TEST DE PSICOMOTRICIDAD DE OTZEROSKY

### Test para evaluar la habilidad de caminar

Objetivo: a través de este se evaluará la coordinación dinámica motriz ya que al desplazarse se produce la oscilación del brazo contrario al pie de salida.

Indicación: se debe de indicar la dirección, marcas y objetos donde se dirige el alumno. El alumno caminará en línea recta a una distancia de 10 mts, marcado con un taco o cono.

habilidad de caminar				
DESCRIPCION	ERRORES			
	2	3	4	Más de 4
<ul style="list-style-type: none"><li>• Visión periférica o vista al frente.</li><li>• Llevar la cabeza y tronco erguido.</li><li>• Realizar oscilaciones de brazos al frente y atrás</li><li>• Apoyar el pie talón-punta.</li><li>• Coordinar el movimiento de brazos y piernas.</li></ul>				

### Errores técnicos fundamentales

- No llevar la vista al frente.
- No llevar la cabeza y el tronco erguido.
- No realizar oscilaciones de brazos al frente y atrás.
- No apoyar el pie talón-punta.
- No coordinar el movimiento de brazos y piernas.

## Test para evaluar la habilidad de correr

Objetivo: evaluar la coordinación dinámica motora.

Actividad: correr libremente hacia la señal, indicada con un cono.

Indicaciones: la carrera debe realizarse en línea recta hacia la señal

habilidad de correr				
DESCRIPCION	ERRORES			
	2	3	4	Más de 4
<ul style="list-style-type: none"><li>• Llevar la vista al frente, el tronco ligeramente inclinado al frente.</li><li>• Oscilar los brazos al frente y atrás.</li><li>• Llevar las rodillas al frente y arriba, el cuádriceps en posición paralela al piso.</li><li>• Apoyarse en el metatarso durante la carrera.</li><li>• Coordinar el movimiento entre brazos y piernas.</li></ul>				

### Errores técnicos fundamentales

- No llevar la vista al frente, el tronco ligeramente inclinado al frente.
- No oscilar los brazos al frente y atrás.
- No llevar las rodillas al frente y arriba, no permitiendo que el cuádriceps quede casi en posición paralela al piso.
- No apoyarse en el metatarso durante la carrera.

- Tener poca coordinación en el movimiento entre brazos y piernas.

### Test para evaluar la habilidad de saltar

Objetivo: evaluación de la coordinación dinámica y la coordinación motriz.

Se posibilita la evaluación de la coordinación dinámica y la coordinación motriz.

habilidad de saltar				
DESCRIPCION	ERRORES			
	2	3	4	Más de 4
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizarlo con los ojos abiertos, vista al frente.</li> <li>• Realizarlo con las rodillas semiflexionadas para tomar el impulso y extenderlos al realizar el salto en el aire.</li> <li>• Llegar al piso con los pies paralelos para amortiguar la caída.</li> <li>• Llevar las extremidades superiores extendidas y a los lados del cuerpo.</li> <li>• Durante el movimiento llevar las rodillas semiflexionadas para amortiguar la caída.</li> </ul>				

### Errores técnicos fundamentales

- No llevar los ojos abiertos.
- No realizar ligera flexión de rodillas.
- No llevar los brazos al frente y arriba.
- Llegar al piso con pies juntos.
- Durante el movimiento no realizar una flexión de rodilla para amortiguara la caída.

### Test para evaluar la habilidad de lanzar

Objetivo: evaluación del equilibrio estático y la coordinación motriz entre el pie y el brazo de lanzamiento.

Actividad: lanzar con una mano y por debajo del brazo

habilidad de lanzar				
DESCRIPCION	ERRORES			
	2	3	4	Más de 4
<ul style="list-style-type: none"><li>• Realizarlo colocando los pies paralelos en el momento del lanzamiento.</li><li>• Extender la extremidad superior y llevarlo atrás para lanzar.</li><li>• Mantener el tronco en equilibrio.</li><li>• Desplazar el pie contrario a la mano que lanza.</li></ul>				

### Errores técnicos fundamentales

- No mirar al frente.
- Inadecuada colocación de los pies paralelos en el momento del lanzamiento.
- No extender la extremidad superior y llevarlo atrás para lanzar.
- Girar el tronco al lanzar.
- No desplazar el pie contrario a la mano que lanza.

### Test para evaluar la habilidad de atrapar

Objetivo: evaluación del equilibrio estático y la coordinación motriz.

Actividad: Atrapar una pelota arriba y con las dos manos.

habilidad de atrapar				
DESCRIPCION	ERRORES			
	2	3	4	Más de 4
<ul style="list-style-type: none"><li>• Atrapar la pelota arriba con las dos manos y debe ser conducida por el docente hacia el alumno.</li><li>• Desde la posición de pie, colocarse debajo de la pelota.</li><li>• Con los ojos abiertos, la cabeza fija y el cuello erguido.</li><li>• Tocar la pelota cuando haga contacto con las manos.</li><li>• Separar los dedos en el momento de atrapar la pelota.</li><li>• Acercar las manos en el momento de atrapar la pelota.</li></ul>				

## Errores técnicos fundamentales

- No colocarse debajo de la pelota.
- Cerrar los ojos y virar la cabeza,
- Colocar la pelota cuando haga contacto con las manos.
- Cerrar las manos en el momento del atrape.
- Separar las manos en el momento del atrape



<b>INDICE</b>	<b>Pág.</b>
PORTADA .....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE	
AUTORIZACION.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
TABLA DE	
CONTENIDOS.....	vii
<b>TÍTULO.....</b>	<b>1</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>2</b>
BSTRACT.....	4
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
<b>REVISIÓN DE LITERATURA.....</b>	<b>8</b>
<b>MATERIALES Y MÉTODOS.....</b>	<b>29</b>
<b>RESULTADOS.....</b>	<b>31</b>
<b>DISCUSIÓN.....</b>	<b>36</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>39</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>40</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>41</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>43</b>
<b>INDICE.....</b>	<b>120</b>