UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL CENTRO EDUCATIVO LAURO DAMERVAL AYORA N° 1 DEL CANTÓN LOJA, PROVINCIA DE LOJA; PERIODO 2011-2012"

TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.

***AUTORA*:**

MARÍA DEL PILAR VALAREZO VALDEZ

DIRECTORA:

Dra. MARIANA UCHUARY GONZÁLEZ, Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR

2012

CERTIFICACIÓN

Doctora
Mariana Uchuary González, Mg. Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CERTIFICA:

Haber asesorado, revisado y orientado el desarrollo de la investigación titulada, "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL CENTRO EDUCATIVO LAURO DAMERVAL AYORA Nº 1 DEL CANTÓN LOJA, PROVINCIA DE LOJA; PERIODO 2011-2012." De la autoría de la señora María del Pilar Valarezo Valdez.

Por reunir las condiciones de Fondo y Forma, autorizo proseguir con los trámites legales pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, Abril del 2012

Dra. Mariana Uchuary González, Mg. Sc.

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Las ideas, opiniones y recomendaciones expuestas en el presente trabajo investigativo, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

María del Pilar Valarezo Valdez

AGRADECIMIENTO

A las autoridades y docentes de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia y de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, por haber permitido continuar la formación profesional, basada en valores morales y compromisos éticos para ponerlos al servicio de la niñez ecuatoriana.

A la Dra. Mariana Uchuary, por su vocación y profesionalismo en toda la dirección de este trabajo investigativo.

Al Sr. Director de la Unidad Educativa “Lauro Damerval Ayora N° 1” que junto a su personal docente y niños brindaron la suficiente apertura para sin limitaciones realizar la investigación de campo.

La Autora

DEDICATORIA

A mi esposo Nixon Vargas, quien me brindó su apoyo incondicional y siempre ha respaldado con amor y paciencia mi deseo de superación.

A mis hijos Carlos y Noély porque son la motivación que me ayuda a seguir adelante.

A mis Padres y Madre Política por apoyarme a cada instante

María del Pilar

ESQUEMA DE CONTENIDOS

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

a. Título

b. Resumen (Summary)

c. Introducción

d. Revisión de Literatura

e. Materiales y Métodos

f. Resultados

g. Discusión

h. Conclusiones

i. Recomendaciones

j. Bibliografía

k. Anexos

- Proyecto de Tesis
- Índice

a. TÍTULO

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL CENTRO EDUCATIVO LAURO DAMERVAL AYORA Nº 1 DEL CANTÓN LOJA, PROVINCIA DE LOJA; PERIODO 2011-2012.”

b. RESUMEN

En el presente trabajo investigativo, denominado: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL CENTRO EDUCATIVO LAURO DAMERVAL AYORA Nº 1 DEL CANTÓN LOJA, PROVINCIA DE LOJA; PERIODO 2011-2012” se ha estructurado y desarrollado de conformidad a los reglamentos de graduaciones en vigencia de la Universidad Nacional de Loja.

Se formuló el objetivo general: Concienciar en los docentes sobre la importancia que tiene el juego como estrategia metodológica en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

Los métodos utilizados fueron: Científico, inductivo, deductivo, analítico y sintético; los cuales se utilizaron con el fin de estructurar, problematizar, deducir y describir todos los pasos y resultados de la investigación. Las técnicas aplicadas fueron las siguientes: La encuesta, que se aplicó a las maestras con el objetivo de identificar si utilizan el juego como estrategia metodológica en su jornada diaria de trabajo y el Test de Habilidad Motriz de Oseretzky que se aplicó a los niños y niñas para determinar su desarrollo psicomotriz.

Se constató que las maestras en un 100% utilizan todos los días el juego como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dado que el niño jugando aprende; y a su vez, puede expresar sus sentimientos en relación con el mundo que lo rodea. El juego no es solo diversión, sino que es la actividad importante que realiza el niño, y es tan seria para él, como lo es el trabajo para el adulto.

Se determinó el Desarrollo Psicomotriz en los siguientes rangos: El 72% de niños tiene un desarrollo psicomotriz Satisfactorio; y el 28% de los niños tiene un desarrollo psicomotriz No satisfactorio. El Desarrollo Psicomotriz implica cuerpo y mente, y conduce a la persona a actuar frente al mundo que lo rodea, mediante el dominio de su cuerpo; este desarrollo constituye un área importante como base para que se den aprendizajes significativos en el niño; y es la conexión entre las áreas: social; afectiva y cognitiva.

SUMMARY

Presently investigative, denominated work: "THE GAME LIKE METHODOLOGICAL STRATEGY AND THEIR INCIDENCE IN THE DEVELOPMENT PSICOMOTRIZ OF THE CHILDREN AND GIRLS THE FIRST YEARS OLD, OF THE CENTER EDUCATIONAL LAUREL DAMERVAL AYORA Nº 1 OF THE CANTON LOJA, COUNTY DE LOJA; PERIOD 2011-2012" it has been structured and developed of conformity to the regulations of graduations in validity of the National University of Loja.

The general objective was formulated: To make aware in the educational ones about the importance that has the game like methodological strategy in the development psicomotriz of the children and First year-old girls.

The used methods were: Scientific, inductive, deductive, analytic and synthetic; which were used with the purpose of structuring, problematizar, to deduce and to describe all the steps and results of the investigation. The applied techniques were the following ones: The survey that was applied the teachers with the objective of identifying if they use the game like methodological strategy in their daily day of work and the Test of Motive Ability of Oseretzky that it was applied the children and girls to determine their development psicomotriz.

It was verified that the teachers in 100% use every day the game like methodological strategy in the teaching-learning process, since the boy playing learns; and in turn, it can express their feelings in connection with the world that surrounds it. The game is not single amusement, but rather it is the important activity that the boy carries out, and it is so serious for him, as it is it the work for the adult.

The Development Psicomotriz was determined in the following ranges: 72% of children has a development Satisfactory psicomotriz; and 28% of the children has a development Non satisfactory psicomotriz. The Development Psicomotriz implies body and mind, and it drives to the person to act in front of the world that surrounds it, by means of the domain of its body; this development constitutes an important area as base so that significant learnings are given in the boy; and it is the connection among the areas: social; affective and cognitiva.

c. INTRODUCCIÓN

La presente investigación denominada: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL CENTRO EDUCATIVO LAURO DAMERVAL AYORA Nº 1 DEL CANTÓN LOJA, PROVINCIA DE LOJA; PERIODO 2011-2012.” Es una investigación objetiva que se fundamenta en contenidos teóricos científicos que rescatan la aplicación del juego como estrategia metodológica, que coadyuva a producir un aprendizaje significativo en todas las áreas de desarrollo del niño y en especial en el desarrollo psicomotriz.

El juego en los niños de edad escolar, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de este, el infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse a sí mismo y desarrollar su área cognitiva, social y motriz, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

El desarrollo psicomotriz de los niños juega un papel muy relevante en el posterior progreso de las habilidades básicas de aprendizaje, desde la capacidad para mantener la atención, la coordinación viso-motora (habilidad para poder plasmar sobre el papel aquello que pensamos o percibimos) o la

orientación espacial. Siendo todos estos aspectos claves de cara al posterior desarrollo de la lectura y la escritura.

En el presente trabajo de investigación se planteó el siguiente objetivo específico: Determinar que el juego como estrategia metodológica incide en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo "Lauro Damerval Ayora Nº1" del cantón Loja, provincia de Loja; periodo 2011-2012.

A sí mismo, se hace referencia a la metodología utilizada para la recolección y procesamiento de la información a través de los métodos: Científico, inductivo, deductivo, analítico y sintético. Las técnicas e instrumentos que se utilizaron fueron: La encuesta, que se aplicó a las maestras con el objetivo de identificar si utilizan el juego como estrategia metodológica en su jornada diaria de trabajo y el Test de Habilidad Motriz de Oseretzky que se aplicó a los niños y niñas para determinar el Desarrollo Psicomotriz.

Finalmente la parte teórica en lo que corresponde al primer capítulo: El Juego está estructurado con los siguientes referentes teóricos: Concepto, Evolución de los juegos infantiles, Importancia del juego en la escuela, Áreas que se benefician en el niño a través del juego, ¿Cómo transformar el juego en una estrategia metodológica?, Los rincones de juego en el aula.

El segundo capítulo: Desarrollo Psicomotriz: Concepto, Importancia del desarrollo psicomotriz, Las cuatro áreas del desarrollo psicomotor, Etapas

que sigue el acto motor para llegar a efectuar un movimiento, Desarrollo evolutivo psicomotor del niño de 0 a 6 años, Desarrollo psicomotriz en la escuela, El desarrollo psicomotriz y el juego.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPÍTULO I

EL JUEGO

- **CONCEPTO**

Utilizar el juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje permite conjugar lo placentero del juego con la intencionalidad del trabajo, en un ambiente flexible participativo en el que los niños y las niñas pueden manipular, crear y transformar en interacción con los compañeros, materiales y con él o lo que le acompañe en ese entorno. "El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma"[1].

- **IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA**

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos; por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos. "El

[1] **Decroly, O. y Monchamp, E**. (2002). El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Pág. 102

juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo”[2]; el marco lúdico es como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo; hoy, la investigación psico-evolutiva nos ha convencido de lo contrario, frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, observamos la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber, mediante situaciones de juego espontáneos y cargadas de sentido cultural.

- **TIPOS DE JUEGOS**

Juegos funcionales.- Se desarrolla durante el primer año de vida del bebé. Consiste en un juego de puros ejercicios de las funciones sensorio -motoras que comprometen tan sólo movimientos, acciones y percepciones. Por ejemplo succionar cualquier objeto que tienen a su alcance.

Juego de ficción o simbólico.- En este juego, que se desarrolla predominantemente entre los 3 a 5 años, interviene el pensamiento. La función del juego simbólico es satisfacer el yo mediante la transformación de lo real en función de los deseos del sujeto. Por ejemplo: un niño cuando juega a los bomberos transforma un recipiente en el casco de bomberos una caja en el auto bomba, etc.

[2]**María del Carmen Ordoñez. Alfredo Tinajero** Estimulación temprana. Inteligencia emocional y cognitiva pág. 20

Juego de reglas.- Comienza alrededor de los 4 a 5 años. Su inicio depende en buena medida de la estimulación y de los modelos que tenga el niño en el medio que los rodea. En estos juegos es necesario aprender y respetar determinadas normas y acciones.

Juego libre.- Jugar libremente ofrece innumerables alternativas de juegos donde los niños eligen el desafío que más les interesa. Escogen con qué jugar, dónde jugar y organizan sus tiempos.

Dan rienda suelta a la imaginación y arman sus propios proyectos de juego sin mediar los adultos, haciendo que asuman sus propias decisiones y por ende, fortaleciendo su autoestima. "El juego libre favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera de presiones; permite actuar con plena libertad e independencia"[3].

El juego libre puede ser individual, en el que el niño escoge libremente hacer algo de acuerdo a sus necesidades internas, sin recibir ningún tipo de directriz por parte del adulto, o bien puede surgir el deseo de unirse a otro u otros niños, lo cual contribuye al desarrollo de una conducta social positiva, a la vez que refuerza la identidad personal y la autoestima.

Juego dirigido: aumenta las posibilidades de utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece

[3] Piaget a Inhelder,1982

el desarrollo intelectual, social afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisface las necesidades individuales de cada niño.

- **¿CÓMO TRANSFORMAR EL JUEGO EN UNA ESTRATEGIA METODOLÓGICA?**

Como toda estrategia metodológica el juego necesita un planeamiento previo para lograr a través de él los objetivos de aprendizaje propuestos; para lo cual se llevan cuatro momentos que son: La Planificación, Desarrollo, Evaluación y Orden, momento en el cual deja de ser una simple actividad innata del niño y se transforma en Juego – Trabajo.

La Planificación.- Planificar es anteponerse a la acción a desarrollar, decidir qué es lo que uno tiene ganas de hacer, es pensar en la respuesta a estas preguntas: ¿qué?, ¿cómo?, ¿con qué?, ¿con quién?, ¿dónde? y ¿para qué? Planificar forma parte de una propuesta lúdica; donde los niños y la maestra estructuran y definen las actividades que van a realizar. Requisitos que se tienen en cuenta en el momento de la Planificación:

- La maestra no debe elegir por el niño.
- No debe armar los grupos de juego.
- No debe obligar a jugar o permanecer en el lugar elegido si no lo desean.
- No debe imponer compañeros de juego.

El Desarrollo.-El desarrollo es la realización de lo planificado y es el antecedente de la evaluación; En esta etapa se conjugan los elementos del juego y del trabajo. El grupo es el que imprime la modalidad del desarrollo del juego al entrar en acción; cada grupo, por sus características y en un espacio y un tiempo determinados, configura una modalidad de desarrollo exclusiva y particular.

La Evaluación.- "La evaluación implica una comparación que se desprende de una escala comúnmente aceptada"[4]. Lo que el niño puede hacer es, en todos los casos, una evaluación subjetivamente dada como respuesta: no me gusta, es lindo, es fe, etc. Pero más comúnmente, en lugar de emitir juicios de valor, reactualiza lo que hizo, la forma en que lo hizo, con quién lo hizo y a veces para qué lo hizo. La evaluación se la realiza antes de ordenar para conocer los juicios evaluativos en la escena natural donde los niños jugaron.

A la edad de 5 a 6 años el niño puede, en profundidad, reactualizar lo pasado incluyendo algunos juicios de valores más objetivos. Es imprescindible que la evaluación, como actividad grupal, tenga una hábil coordinación de la maestra. Por la facilidad que presentan para relatar, las evaluaciones pueden convertirse en un momento mucho más largo de lo necesario; la maestra tendrá que poder ponerle límites de tiempo en función del cumplimiento de los objetivos específicos que la actividad trae previstos.

[4] **PZELLINSKY DE REICHMAN**, **MÓNICA G**.(1982) La Metodología Juego – Trabajo

El Orden.- "Ordenar es disponer o colocar sistemáticamente las cosas de modo que cada una ocupe el lugar que le corresponde"[5], logrando armonía y buena disposición entre ellas. A partir de esta definición se desprende que a cada cosa hay que adjudicarle una ubicación. La maestra debe respetar el orden que puede realizar el grupo, de la misma manera que respeta su juego. No se debe imponer, la obligación de ordenar cada material que el niño usó durante el Período Juego. Este momento debe implicar una colaboración integrada de todos los miembros.

- **ELEMENTOS QUE INTERVIENEN EN LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA**

El grupo de niños.- Por lo general los niños eligen libremente los rincones o sectores donde van a jugar, puede ser acordado por el grupo antes de la actividad. Se comienza este proceso eligiendo, individualmente o en pequeños grupos, para ver a qué se va a jugar y con quién y luego cómo lo van a hacer, con qué materiales. Los grupos de niños se estructuran casi siempre por la misma afinidad entre compañeritos.

La maestra/o.- Tiene que tener en cuenta, entre otros aspectos, el nivel de conocimientos de los alumnos, la edad, sus intereses y necesidades y el contexto a la hora de planificar actividades de juego, estas se podrán realizar dentro y fuera del aula y se fomentarán situaciones que los alumnos tendrán que afrontar en su actividad diaria (presentaciones); es importante que el

[5]**Malajovich (1899**): El Juego y el Orden en el Aula pág. 122

alumno conozca la utilidad práctica del juego en situaciones comunicativas formales, para que sea un aprendizaje significativo y evite el sentimiento de pérdida de tiempo que en ocasiones se genera. Durante los juegos, el profesor debe adoptar un papel secundario, orientando, animando y guiando a los alumnos para que consigan el objetivo propuesto e incluso explicando algún juego que desconozcan.

Los recursos materiales.- estos varían el juego que los niños quieran realizar; así por ejemplo: En plástica, tienen la oportunidad de descubrir nuevas maneras de componer las imágenes, explorar los distintos materiales y herramientas.

En el sector de biblioteca, pueden mirar, "leer" distintos tipos de libros, revistas, diarios, folletos, enciclopedias, diccionarios etc. Pueden producir cuentos, poesías, inventar historias etc. En dramatizaciones aprenden a hablar y actuar desde el personaje, a tener en cuenta a su interlocutor, coordinar los diferentes roles. Es importante aclarar que los recursos materiales siempre deben de estar a la disposición de los niños y deben de ser seguros y adecuados para cada edad del niño y corresponder al rincón de juego que pertenece.

La sala.- La preparación apropiada del salón de clase y el arreglo de materiales conservan el tiempo de clase para el aprendizaje, mientras que una planificación inadecuada interfiere con la enseñanza al causar interrupciones y demoras.

Un arreglo efectivo del salón es también esencial para la administración del salón de clase porque elimina posibles distracciones y minimiza las oportunidades que los estudiantes tengan para distraer a otros.

La iluminación, la ventilación, el decorado, color etc. Son elementos claves al momento de desarrollar cualquier actividad de aprendizaje. En el caso de los rincones de juego deben tener el espacio y mobiliario adecuado para que los niños lleven a cabo sus juegos.

El tiempo.- siempre va acorde a la planificación del tiempo de cada jornada diaria de trabajo; no obstante se considera de suma importancia la predisposición de los niños para seguir jugando o dejar de jugar, ya que no se puede obligar al niño a que realice una actividad que n desea; pues esto no nos permitiría alcanzar los objetivos de aprendizaje deseados.

- **RINCONES DE JUEGO TRABAJO**

Rincón del Juego Simbólico.- Llamamos juego simbólico a la capacidad de realizar representaciones mentales y jugar con ellas. Es el juego que realiza un niño o varios niños sin que nadie, solamente ellos, dirijan el juego. El juego simbólico es espontáneo, es el que surge entre ellos o realiza un niño solo sin otro tipo de intervenciones ni objetivos educativos externos. “Los materiales del rincón simbólico pueden variar en función de cada unidad

didáctica pero, los que hay habitualmente serán: la cocinita, una plancha, supermercado, telas para disfraces, maquillajes antialérgicos”[6].

Rincón de Psicomotricidad.- A través del juego que se propicia en este rincón se favorece el desarrollo de habilidades y destrezas motrices, que requieren gran delicadeza, precisión, cuidado, concentración, autocontrol, paciencia y pensamiento lógico.

En este rincón, niños y niñas relacionan objetos entre sí, piensan, ordenan y asocian diferentes cosas y objetos. Los materiales que se pueden utilizar son: Hojas de todo tipo de papel, cartulina, afiches, papel periódico, papel lija, papel pasante y cualquier otro tipo de pape, etc.

Rincón de Biblioteca.- Este rincón ayuda a despertar y fomentar en la niñez el interés por la lectura y escritura, apoya todas las actividades de aprendizaje. Aun cuando niños y niñas no lean todavía, este rincón los incentiva a disfrutar los libros, a observar ilustraciones, a analizar figuras, a imaginar y crear.

En este rincón, los materiales principales son los libros y otros materiales escritos como revistas, periódicos, ilustraciones y otros que proporcionan un ambiente letrado que los niños y niñas manipulan, hojean, “leen” según su imaginación.

---

[6]**ORGANIZACIÓN DEL RINCÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO EN MI AULA** - Artículo publicado por : Cristina Reina Barrera http://www.ellapicero.net/node/3333

- **JUEGOS PARA NIÑOS DE 5 AÑOS**

❖ **Pase de Pelotas**

Tipo de juego: Psicomotriz.

Número de participantes: Indeterminado, pero pares para poder hacer 2 grupos.

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 10 minutos

Espacio: Interior

Objetivos: Desarrollo velocidad, coordinación óculo manual

Desarrollo: Colocados en dos equipos, y en dos filas paralelas uno detrás de otro. Sentados con las piernas abiertas deben pasarse el balón por encima de la cabeza. El último que lo recibe pasa delante, la fila que llegue antes a un punto establecido gana

Adaptaciones para Niños de Educación Especial: Un sordo no tiene problemas y con un ciego se podría utilizar una pelota sonora.

❖ **De la Habana ha venido un barco ...**

Tipo de juego: Psicomotor y cognitivo. Potencia la atención y la rapidez.

Número de participantes: Unos 10 mínimo.

Edad / curso: 5 años.

Duración: La pactada antes del juego o hasta que se haga monótono.

Espacio: Interior o exterior.

Desarrollo: Colocamos sillas en circulo y nos sentamos, todos menos uno, este en el centro dice "**De la Habana ha venido un barco cargado de..."** alguna prenda, color de ojos, pelo, brazo, oreja... y todo aquel que tenga la palabra que se nombre debe levantarse de su silla y cambiar a otra. Ese será el momento en que el del centro buscara una silla para sentarse, por lo tanto otro quedar de pie y será el que continúe el juego.

Adaptaciones para Niños de Educación Especial: para niños sordos utilizaremos tarjetas con la palabra escrita. Para poder realizar esto tendríamos que tener un buen abanico de palabras.

- "**Reloj, reloj a las 1 y a las 2"**

Tipo de juego: Psicomotriz

Número de participantes: Toda la clase

Edad/curso: 5 años.

Duración: 10 minutos, pero según como quiera la abuelita.

Espacio: Interior o exterior.

Objetivos: Percepción espacial

Desarrollo: Se colocan todos en fila menos uno que será la abuelita. La abuelita se pondrá en el otro extremo de la habitación. El primero de la fila preguntara "abuelita, abuelita, ¿qué hora es?, la 1, las 2 o las 3." Y así

sucesivamente. La abuelita contestará a cada pregunta 1, 2 o 3 pasos de....(hormiga, elefante, etc.) Ganará el primero en llegar hasta la abuelita.

- "**Estatua"**

Tipo de juego: Psicomotriz (equilibrio)

Número de participantes: toda la clase

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: Interior.

Objetivos: Desarrollo del equilibrio y la coordinación dinámica general

Desarrollo: Los alumnos se colocan de pie; en ese momento se hace sonar música para que los niños bailen; en el momento que se corte la música todos deben quedarse en la posición que se encuentren y no moverse; pierde el que se mueve o se ríe.

- **"Baile de colores"**

Objetivos: Desarrollar el esquema corporal, la coordinación dinámico general y la atención.

Tiempo: 15 minutos

Material: Hojas de papel pinocho cortadas en tiras, música

Desarrollo: Bailando libremente con las cintas en la mano pasamos a movimientos dirigidos: Balanceos de las cintas al compás del cuerpo y de la

música, Cambiar la cinta de brazo y mano, movernos según distintas órdenes con las cintas: arriba, abajo, delante, detrás, en la cabeza, espalda, cintura, rodillas,…

- **“La varita mágica”**

Objetivos: Control del tono muscular y relajarnos

Material: una varita mágica

Tiempo: 10 minutos

Desarrollo: Con la varita mágica nos podemos convertir en cualquier cosa que deseemos. Esta vez, para preparar una fiesta, nos convertimos en globos que tenemos que inflar para decorar la clase. Empezamos a inflarlos lentamente cogiendo aire por la nariz y, a la vez que inspiramos, nos vamos levantando, estirando y tensándolos músculos hasta que llenamos el globo. Pero… ¡no nos sale el nudo! Así que los globos se desinflan poco a poco expulsando el aire por la boca muy lentamente y caen al suelo o a la mesa sin fuerza ninguna y muy relajados. Se repite esta acción varias veces hasta que, de repente, los globos se pinchan, se vacían y como ya no pueden volver a inflarse se quedan durante unos minutos así relajados hasta que la varita mágica les convierte de nuevo en niños y niñas.

❖ EL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ

El juego al aire libre o en lugares cerrados es una excelente actividad para el desarrollo de la psicomotricidad. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar,... desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea; mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos. "El niño mientras juega entra en contacto con el mundo para comprender su pertenencia a la realidad."[7]

Algunos de los juegos que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad son: montar en triciclos, bicicletas, patinar, o andar con monopatines, saltar a la comba, jugar a la goma, realizar marchas, carreras, saltos, pisar una línea en el suelo, juegos con balones, pelotas, raquetas, aros, juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, bolos y jugar a la carretilla, volteretas, piruetas, etc.

[7] **Froebel, 1782-1852.**

CAPÍTULO II

DESARROLLO PSICOMOTRIZ

- **CONCEPTO**

"El desarrollo del niño depende de su capacidad para moverse"[8] .Analizando el término psicomotriz observamos que “psico” hace referencia a la actividad psíquica y “motriz” se refiere al movimiento corporal. El desarrollo psicomotriz constituye un aspecto evolutivo del ser humano. Es la progresiva adquisición de habilidades, conocimientos y experiencias en el niño, siendo la manifestación externa de la maduración del SNC, y que no solo se produce por el mero hecho de crecer sino bajo la influencia del entorno en este proceso. Por tanto el desarrollo psicomotriz dependerá de; la dotación genética del individuo, su nivel de maduración, oportunidad de entrenamiento o aprendizaje en el momento oportuno que será facilitado por el entorno adecuado.

- **IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

El desarrollo psicomotor de los niños juega un papel muy relevante en el posterior progreso de las habilidades básicas de aprendizaje, desde la capacidad para mantener la atención, la coordinación viso-motora (habilidad para poder plasmar sobre el papel aquello que pensamos o percibimos) o la

[8] www.desarrollopsicomotriz.com.- El Desarrollo Psicomotriz y el Movimiento

orientación espacial. Siendo todos estos aspectos claves de cara al posterior desarrollo de la lectura y la escritura.

- **CAMPOS DEL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD**

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

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"[9].

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:

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

b. 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.).

---

[9]**LOBROT, MICHEL**, 1974," Alteraciones de la lengua escrita. Pág. 42

- **LAS CUATRO ÁREAS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR**

Área de Lenguaje.- Como premisa inicial, es necesario indicar que "la comunicación no es exclusiva del lenguaje verbal"[10], sino que por medio de gestos, caricias y, en definitiva, utilizando todos los sentidos, nos comunicamos unos con otros. Es decir que el poder comunicarnos depende en primeras instancias de un buen desarrollo psicomotor. Desde esta perspectiva, el lenguaje es un instrumento de comunicación, y mediante su uso expresamos y comprendemos las ideas y mensajes que transmitimos.

Área Personal y Social.- La incorporación del niño/a al medio social en que vive tiene dos vertientes, la adaptación al mundo de los demás y la autonomía progresiva frente a ese entorno que le rodea y a las necesidades de la vida diaria. Así pues, en este apartado se considera los elementos más próximos al niño en relación a la adquisición de hábitos básicos y la evolución que experimenta en el juego y que dependen básicamente del desarrollo psicomotriz del niño como: vestirse, desvestirse, alimentarse, asearse, desplazarse y jugar; Es así que cuando el niño llega a la edad de 5 a 6 años ya muestra una evolución marcada en su área personal y social.

Área Motora.- Es progresivo, siempre se van acumulando las funciones simples primero, y después las más complejas. La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba hacia abajo, es decir, primero controla la cabeza, después el tronco. Va apareciendo del centro del cuerpo hacia

[10]**Koupernick C.**(1968) "Desarrollo Psicomotor y el Desarrollo del Lenguaje Barcelona-España Pág. 301

afuera, pues primero controla los hombros y al final la función de los dedos de la mano; fenómeno llamado desarrollo “Cefalocaudal”[11]

A la edad de 5 años el niño adquiere madurez en el control motor general. Se establece la lateralidad. Posee mayor dominio en los gestos finos, así se le puede ver recortando, picando o pegando sobre una línea recta sin salirse. Sin embargo, la actividad gráfica aún es deficiente y el manejo de lápiz sigue siendo torpe.

- **DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LA ESCUELA**

A lo largo de la etapa de Educación Infantil debe conseguirse que los niños conozcan y controlen su cuerpo, teniendo en cuenta sus capacidades y limitaciones de **acción y expresión, lo cual implica:**

Dominar la Coordinación y el Control Dinámico General.- (Desplazamientos, marcha, carrera, saltos, etc.). Deben disponerse espacios amplios y sin peligros que permitan desplazamientos y actividades como saltar, correr, subir, bajar, etc. En este contexto, el educador organizará juegos donde tengan cabida tanto las habilidades motrices más frecuentemente implicadas en las actividades de los niños (caminar, correr, saltar...), como otras menos habituales (trepar, lanzar, voltear, transportar, balancearse, recoger...)

[11]**Ley Cefalocaudal**: De acuerdo con esta ley, el desarrollo físico progresa de la cabeza a las extremidades, dándose primeramente un crecimiento mayor y más rápido en la cabeza, enlenteciéndose posteriormente para desarrollarse las extremidades.

Utilizar las Coordinaciones Viso-manuales.- O sea las habilidades manipulativas necesarias para manejar y explorar objetos con un grado de precisión cada vez mayor. Será en los juegos de construcción, de montaje y desmontaje, en los puzles y rompecabezas, en diversos talleres (costura, invención de cuentos, etc.), donde se educarán la precisión de movimientos relacionados con la denominada psicomotricidad fina.

Adoptar posturas y actitudes corporales adecuadas.- Por lo que se debe procurar que el niño vaya aprendiendo paulatinamente a adoptar la postura adecuada en función de la actividad que se realice. Para esto el mobiliario existente en la escuela debe de ser el adecuado para la edad y las capacidades físicas e intelectuales de los niños que ahí se eduquen.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Los métodos, técnicas y procedimientos utilizados se detallan a continuación:

- **MÉTODOS**

° **Método Científico**.- Se lo utilizó durante todo el proceso investigativo permitiéndonos plantear el problema, estructurar el tema; así mismo fue base para la elaboración de informe final.

° **Método Inductivo**.- Permitió problematizar las realidades encontradas en los niños y obtener una información clara y específica gracias a la observación en el Centro Educativo "Lauro Damerval Ayora Nº 1", lo cual sirvió para incluirlo en el fundamento teórico.

° **Método Deductivo**.-Con el cual se logró deducir y sacar respuestas para formular planteamientos de asunto general y proyectarlas desde el punto de vista particular para poder aportar en la solución del problema.

° **Método Analítico**.- A través del cual se logró la descomposición del objeto de estudio en todas sus partes y la explicación de las causas y efectos del fenómeno estudiado.

° **Método Sintético**.- Permitió el planteamiento de conclusiones y recomendaciones específicas luego de un proceso de análisis crítico de la realidad investigada.

- **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

° **La Observación Directa**.- La observación fue realizada en el Establecimiento Educativo con el fin de obtener la información necesaria sobre el problema planteado.

° **La Encuesta**.- Estuvo dirigida a las maestras del Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo "Lauro Damerval Ayora Nº 1" con el fin de obtener información sobre la aplicación del Juego como Estrategia Metodológica en su jornada diaria de trabajo.

° **Test de Habilidad Motriz de Oseretzky**.- Se aplicó a los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo "Lauro Damerval Ayora Nº 1" para determinar el Desarrollo Psicomotriz.

- **POBLACIÓN Y MUESTRA**

La población estuvo constituida por los niños, niñas y maestras del Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo "Lauro Damerval Ayora Nº 1".

CENTRO EDUCATIVO "LAURO DAMERVAL AYORA Nº 1"					
PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA	PARALELO	ALUMNOS		TOTAL	DOCENTES
		NIÑOS	NIÑAS		
	A	13	14	27	1
	B	16	8	24	1
	C	18	9	27	1
	D	15	8	23	1
TOTAL		**62**	**39**	**101**	**4**

Fuente: Registro de Matrícula de Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo "Lauro Damerval Ayora N° 1"
Elaboración: María del Pilar Valarezo Valdez

f. RESULTADOS

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL CENTRO EDUCATIVO "LAURO DAMERVAL AYORA Nº 1" PARA OBTENER INFORMACIÓN SOBRE EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA QUE APLICAN EN SU JORNADA DIARIA DE TRABAJO

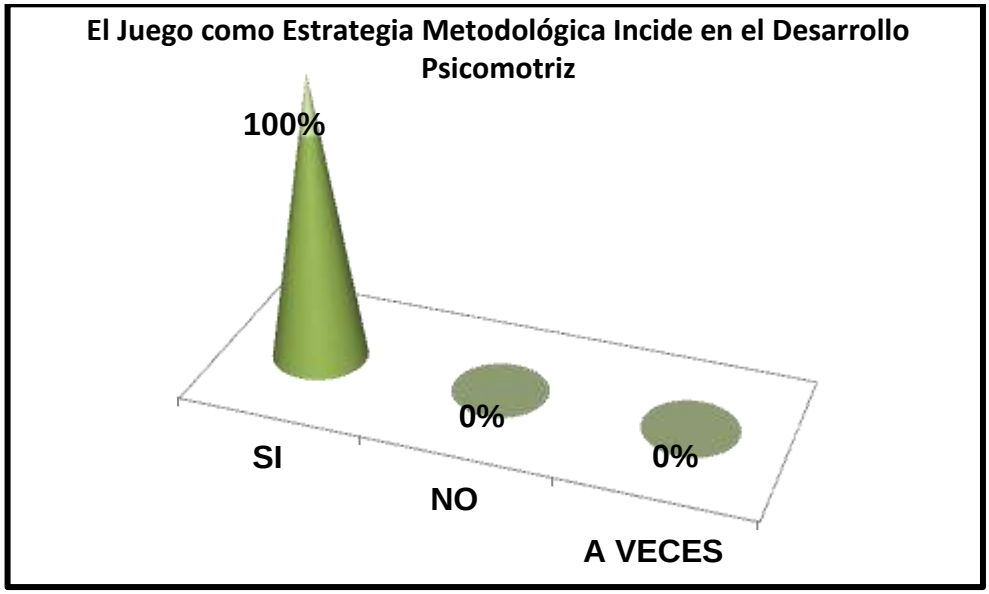
1. **Considera usted ¿Qué el Juego como Estrategia Metodológica incide en el desarrollo psicomotriz?**

CUADRO N°1

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Si	4	100%
No	0	0%
A Veces	0	0%
TOTAL	**4**	**100%**

Fuente: Encuesta a Maestras de Primer Año de Educación Básica
Investigadora: María Valarezo

GRÁFICO N° 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas consideran que el juego como estrategia metodológica incide en el desarrollo psicomotriz.

El Juego es una actividad totalizadora natural del niño que le permite desarrollarse en una forma integral a la vez que se divierte. Este constituye una excelente estrategia metodológica que además está contemplada en el currículo de Educación Inicial como fuente estimuladora del área social, cognitiva, afectiva y psicomotriz del niño.

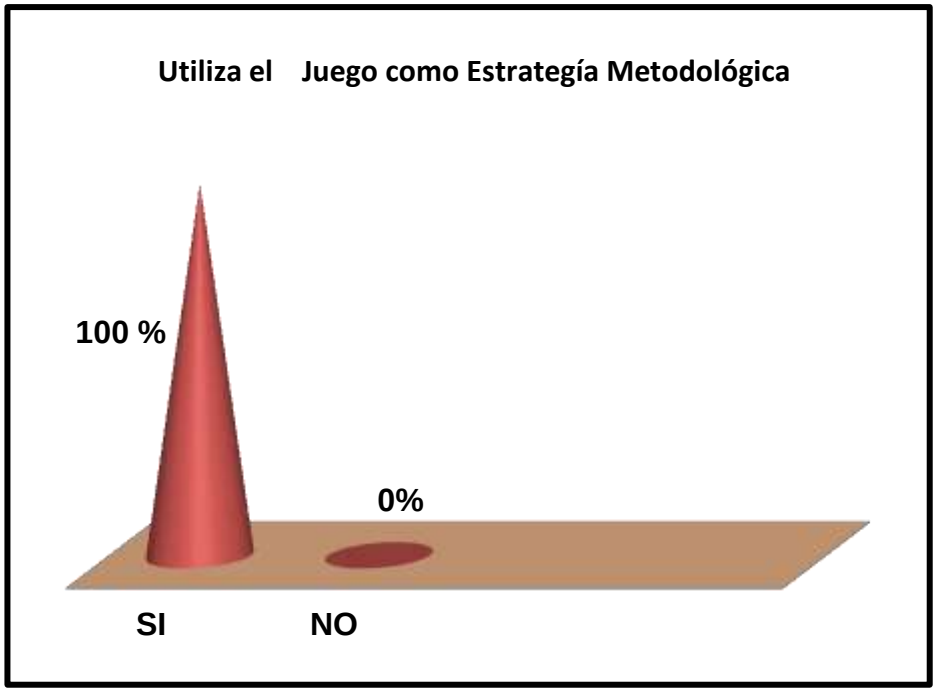
2. ¿Utiliza Ud. el Juego como Estrategia Metodológica en el proceso de Enseñanza- Aprendizaje?

CUADRO N° 2

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Si	4	100%
No	0	0%
TOTAL	**4**	**100%**

Fuente: Encuesta a Maestras de Primer Año de Educación Básica
Investigadora: María Valarezo

GRÁFICO N° 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas utilizan que el Juego como Estrategia Metodológica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El Juego adquiere un gran valor en el ámbito educativo; por las posibilidades que da al niño en la exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que se favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo. Su utilización en el proceso de enseñanza-aprendizaje posibilita una conexión entre el desarrollo motor y el desarrollo cognitivo; a través de la diversión, entretenimiento, imaginación y goce de una actividad que se da en el niño de forma natural y placentera.

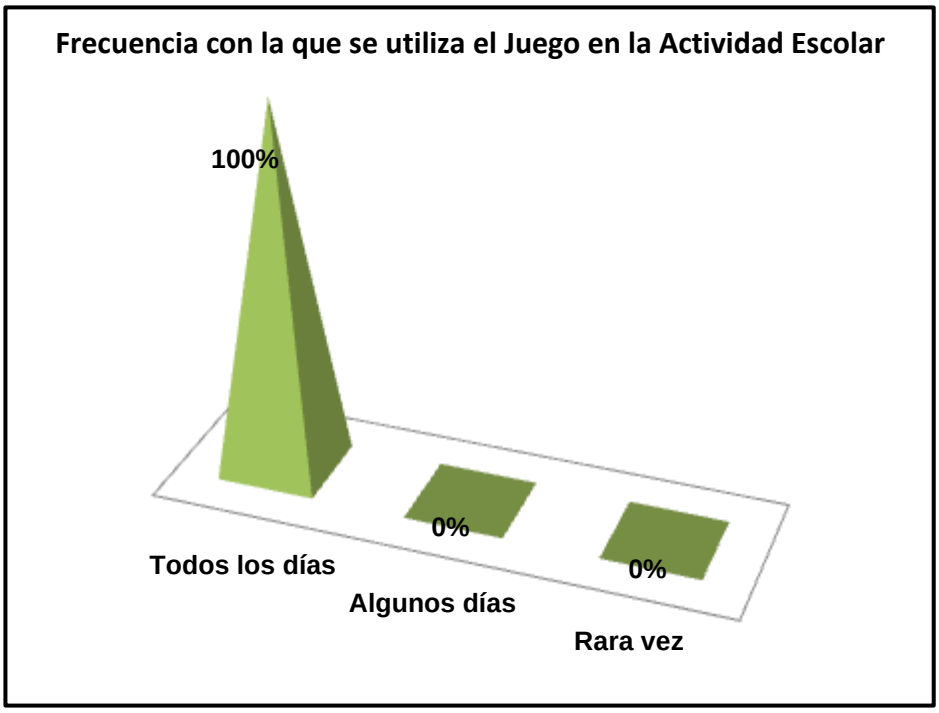
3. **¿Con qué frecuencia utiliza usted el Juego en el desarrollo de la actividad escolar?**

CUADRO N°2

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Todos los días	4	100%
Algunos días	0	0%
Rara vez	0	0%
TOTAL	**4**	**100%**

Fuente: Encuesta a Maestras de Primer Año de Educación Básica
Investigadora: María Valarezo

GRÁFICO N°2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas utilizan todos los días el juego en el desarrollo de la actividad escolar.

El juego en el niño es igual que el trabajo en los adultos por tal motivo éste; está presente todos los días y es indispensable para que el niño desarrolle sus destrezas psicomotrices y alcance aprendizajes significativos. El juego en la actividad escolar es una herramienta útil que permite integrar distintas técnicas de trabajo y es esencial en las actividades motivacionales para lograr en el niño el interés y la concentración necesaria para las tareas que se vaya a realizar.

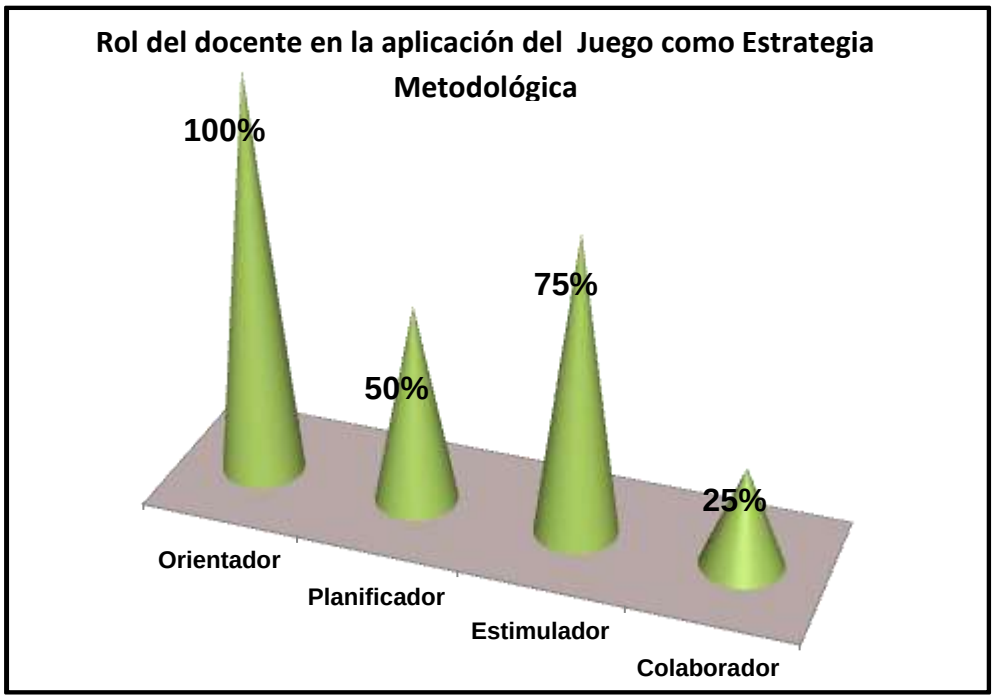
4. Como docente ¿Qué rol desempeña cuando aplica la estrategia del Juego?

CUADRO N° 3

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Orientador	4	100%
Planificador	2	50%
Estimulador	3	75%
Colaborador	1	25%

Fuente: Encuesta a Maestras de Primer Año de Educación Básica
Investigadora: María Valarezo

GRÁFICO N° 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas asumen el rol de orientar al momento de utilizar el Juego como Estrategia Metodológica; el 50% desempeñan un rol planificador; el 75% asumen un rol estimulador y el 25% un rol colaborador.

Los roles que desempeña el docente al momento de aplicar el Juego como Estrategia Metodológica pueden ser diversos tales como: colaborador, estimulador, planificador y orientador; pero siempre dando importancia a las necesidades y capacidades de cada niño; respetando la evolución y el tipo de juego según su edad. Es importante recalcar que no se debe obligar a

jugar al niño; ya que, esta es una actividad placentera que la debe hacer por voluntad propia.

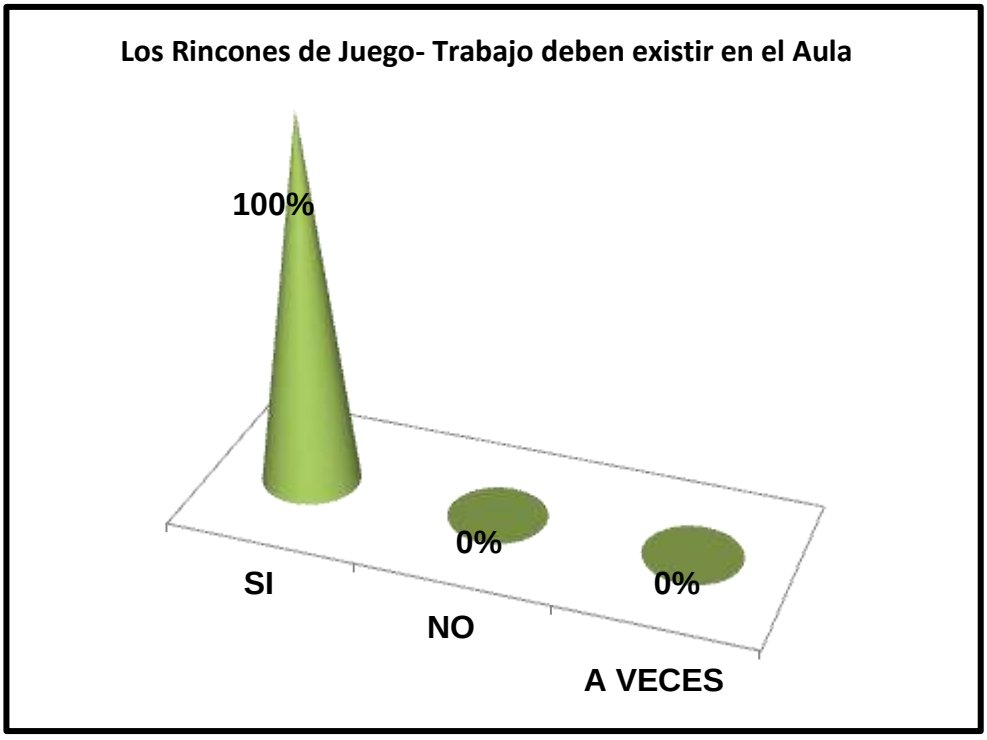
5. ¿Deberían existir en el aula los rincones de Juego -Trabajo?

CUADRO N°4

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Si	4	100%
No	0	0%
TOTAL	**4**	**100%**

Fuente: Encuesta a Maestras de Primer Año de Educación Básica
Investigadora: María Valarezo

GRÁFICO N° 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas consideran que si deberían existir en el aula los rincones de Juego Trabajo.

Los rincones de Juego Trabajo son espacios en donde se les ofrece diversos materiales a los niños para que desarrollen sus capacidades de la manera integral, su organización supone la creación de espacios dentro del aula donde el niño podrá aprender jugando; además que contribuyen a crear un ambiente adecuado y agradable para que los niños desarrollen sus habilidades y destrezas motrices.

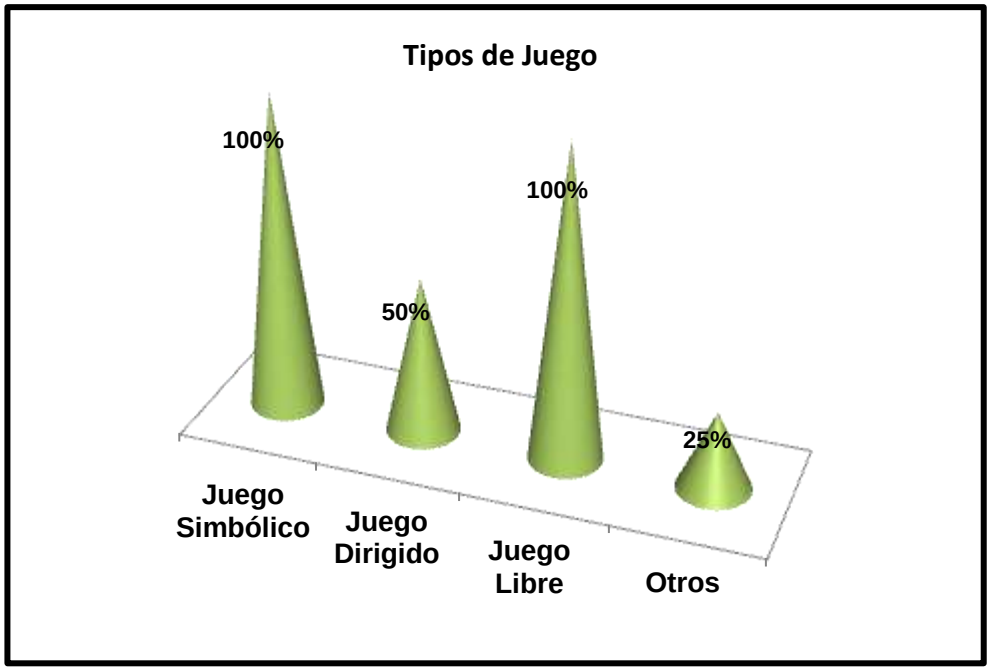
6. De los siguientes tipos de Juego ¿Cuáles utiliza como estrategia metodológica?

CUADRO N° 5

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Juego Simbólico	4	100%
Juego Dirigido	2	50%
Juego Libre	4	100%
Otros	1	25%

Fuente: Encuesta a Maestras de Primer Año de Educación Básica
Investigadora: María Valarezo

GRÁFICO N° 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras utilizan el Juego Simbólico como Estrategia Metodológica; el 50% el Juego Dirigido; el 100% el Juego Libre y un 25% utilizan otra clase de Juegos como Estrategia Metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Todos los tipos de Juego son importantes ya que constituyen un recurso didáctico para que el niño aprenda a través de la experimentación y despiertan en él la imaginación y la creatividad; permitiendo el desarrollo de habilidades y destrezas. Es importante tomar en cuenta que a cada edad evolutiva del niño, se desarrolla una forma específica de jugar; la cual se debe respetar para obtener mejores resultados al momento de utilizar el juego como estrategia metodológica.

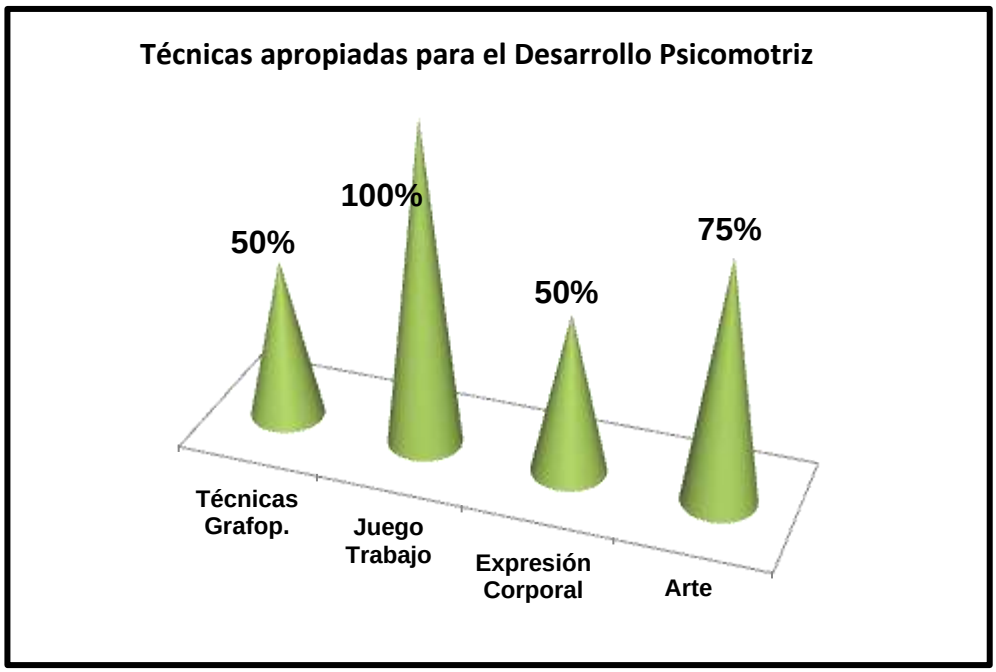
7. De las siguientes técnicas ¿Cuáles son las más apropiadas para el Desarrollo Psicomotriz de los niños del Primer Año de Educación Básica?

CUADRO N°6

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Técnicas Grafo-Plásticas	2	50%
Juego Trabajo	4	100%
Expresión Corporal	2	50%
Arte (Títeres, Dramatización, Danza, etc.)	3	75%
Otros	0	0%

Fuente: Encuesta a Maestras de Primer Año de Educación Básica
Investigadora: María Valarezo

GRÁFICO N°6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 50% de maestras consideran que las técnicas Grafo-plásticas desarrollan el área psicomotriz de los niños; el 100% el Juego Trabajo; un 50% la Expresión Corporal; y un 75% creen que el Arte desarrolla esta área.

Las técnicas Grafo-plásticas, el Juego, la Expresión Corporal, y el Arte son muy importantes para lograr un desarrollo integral en los niños de Primer Año de Educación Básica; Pues las actividades que se proponen en cada una de estas estrategias son pensadas para desarrollar en los niños habilidades y destrezas propias de su edad; es importante procurar variar los métodos de enseñanza; para así garantizar una educación diversa, divertida y llamativa que motive a los niños.

RESULTADOS DEL TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OSERETZKY APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL CENTRO EDUCATIVO "LAURO DAMERVAL AYORA Nº 1" CON EL FIN DE DETERMINAR EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ.

- **PRUEBA Nº 1**

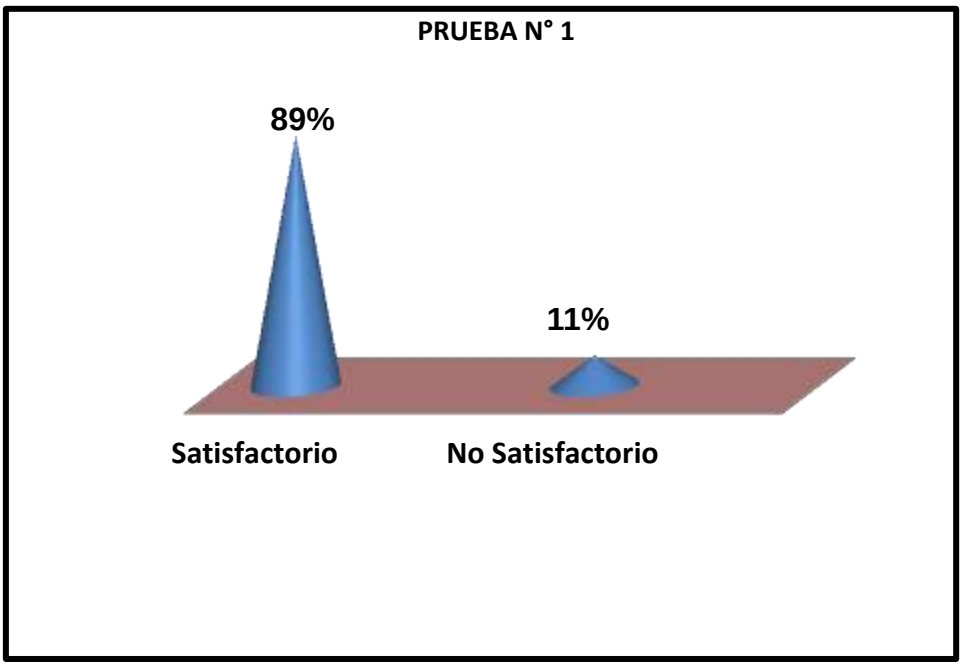
El niño debe mantenerse sobre la punta de los pies, los talones y piernas juntas, los ojos abiertos y las manos sobre la costura del pantalón. Esta prueba se considera apta siempre que el niño se mantenga en la postura descrita durante el tiempo fijado, no importa si el niño presenta pequeñas vacilaciones;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

CUADRO N° 1

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Satisfactorio	90	89 %
No satisfactorio	11	11 %
Total	**101**	**100 %**

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicado a los niños
Investigadora: María Valarezo

GRÁFICO N° 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 89% de los niños realizaron la Prueba N° 1 correctamente, por lo que se ubican en el nivel Satisfactorio; y un 11% no la realizaron la actividad propuesta en esta prueba, por lo que se ubican en un nivel No Satisfactorio.

El Equilibrio Corporal es el aspecto del desarrollo psicomotriz que consiste en la capacidad de mantener la estabilidad del cuerpo. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior; lo que favorece el control de sí mismo que le permita llegar a la independencia de sus movimientos y a la disponibilidad de su cuerpo con miras a la acción.

- **PRUEBA Nº 2**

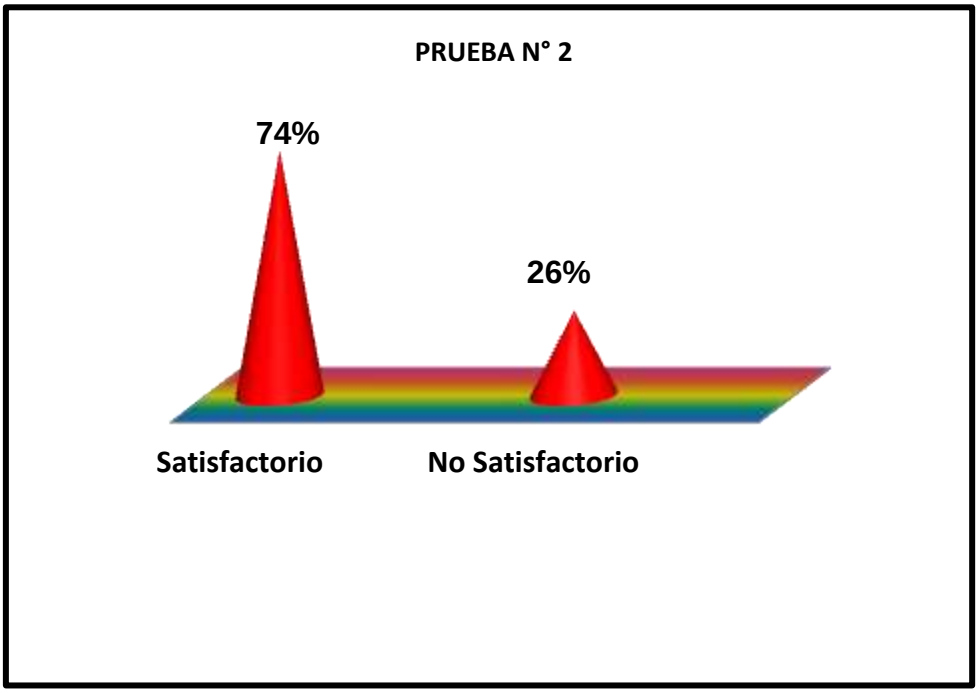
Entregar al niño un papel e indicar que haga una bolita, primero con la mano derecha y luego con la izquierda, siempre con la palma hacia abajo. El niño puede ayudarse con la otra mano: es posible la prueba cuando en el tiempo fijado se hace la bolita, teniendo esta cierta consistencia. (Tiempo 10 seg.)

CUADRO N° 2

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Satisfactorio	75	74 %
No satisfactorio	26	26 %
Total	**101**	**100 %**

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicado a los niños
Investigadora: María Valarezo

GRÁFICO N° 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 74% de los niños realizaron la Prueba N° 2 correctamente por lo que se ubican en el nivel Satisfactorio; y un 26% no completaron la realización de esta prueba en el tiempo sugerido por lo que se ubican en un nivel No Satisfactorio.

La Motricidad Fina incluye movimientos específicos especialmente de las manos y los dedos que requieren del desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central; El desarrollo de la motricidad fina es de vital importancia, porque eventualmente será el arma para desenvolverse adecuadamente en el mundo escolar. Tiene que ver con la escritura, con el manejo de trabajos que requieren mayores detalles, por ejemplo, tejer, clavar, etc.

- **PRUEBA Nº 3**

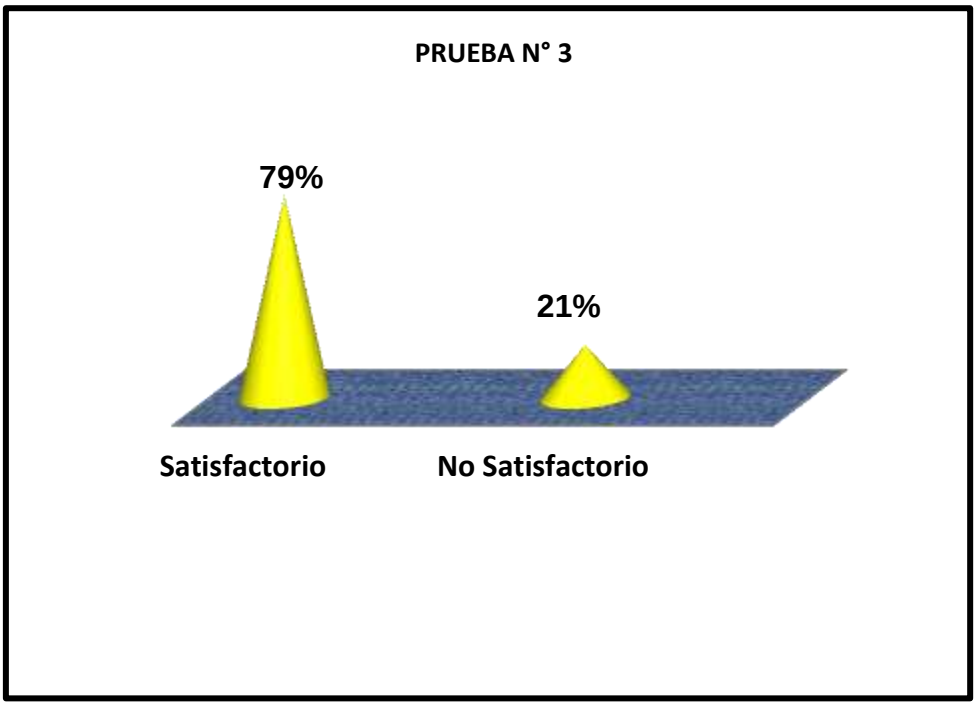
Consiste en saltar a lo largo de 5 metros, primero con una pierna y después con la otra. Entre salto y salto se descansa 30 segundos. El salto debe realizarse con las manos en los muslos, el niño dobla la pierna por la rodilla en ángulo recto. El tiempo no se computa. Se permitirán dos ensayos con cada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

CUADRO N° 3

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Satisfactorio	80	79%
No satisfactorio	21	21 %
Total	**101**	**100 %**

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicado a los niños
Investigadora: María Valarezo

GRÁFICO N° 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 79% de los niños lograron cumplir con la Prueba N° 3 por lo que se ubican en el nivel Satisfactorio; y un 21% no realizaron esta prueba del modo correcto por lo que se ubican en el nivel No Satisfactorio.

La Motricidad Gruesa hace referencia a movimientos amplios como: Coordinación general y viso-motora, tono muscular, equilibrio etc. Su evolución a lo largo de la etapa infantil supone la adquisición de una serie de habilidades como: caminar, correr, saltar, trepar, trotar etc. La coordinación de estos movimientos es de vital importancia para lograr el desarrollo integral del niño.

- **PRUEBA Nº 4**

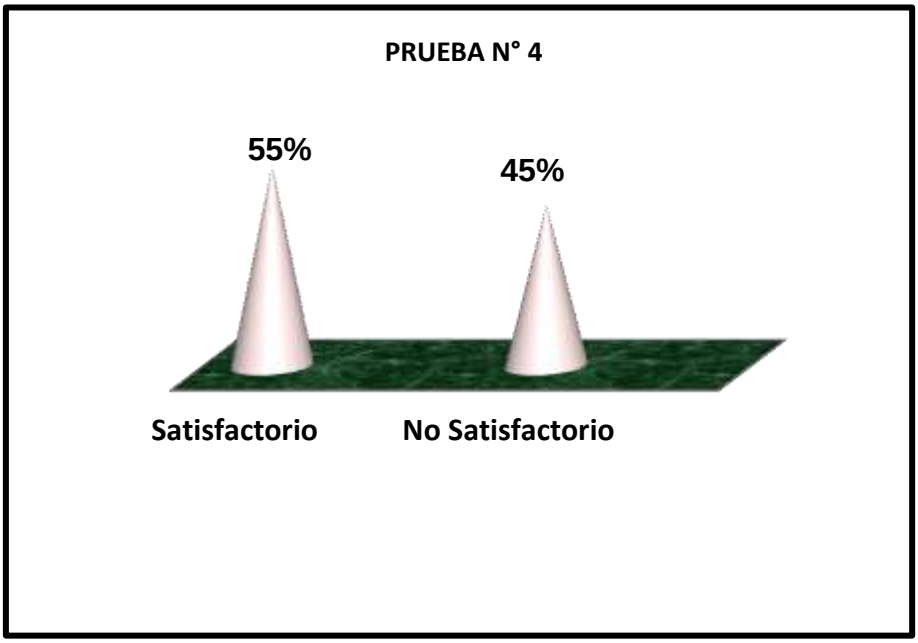
En la mano izquierda del niño se coloca un carrete, del cual debe surgir un hilo de unos dos metros de largo, que debe sostener sobre el pulgar y el índice de la mano derecha y a una señal fijada, enroscarlo al carrete tan rápido como le sea posible. Se repite posteriormente la prueba pasando el carrete a la otra mano. La prueba se considera superada, cuando se han realizado bien las instrucciones y en el momento exacto. (Tiempo 15 segundos para cada mano)

CUADRO N° 4

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Satisfactorio	56	55%
No satisfactorio	45	45 %
Total	**101**	**100 %**

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicado a los niños
Investigadora: María Valarezo

GRÁFICO N° 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 55% de los niños realizaron la Prueba N° 4 correctamente por lo que se ubican en el nivel Satisfactorio; el 45% de los niños no lograron realizar la actividad propuesta en esta prueba por lo que se ubican en el nivel No Satisfactorio.

La Lateralidad pone de manifiesto el predominio funcional de un lado del cuerpo humano sobre el otro; mediante esta área el niño estará desarrollando las nociones derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo. La lateralidad es la función que hace posible que nos orientemos en el espacio y en el tiempo, y por tanto, nos permite entender y manejar los códigos escritos (letras y números). Sin una lateralidad bien establecida, no podríamos orientar los símbolos cuyo significado depende de la forma que tienen y el lugar que ocupan en el espacio y el tiempo.

- **PRUEBA Nº 5**

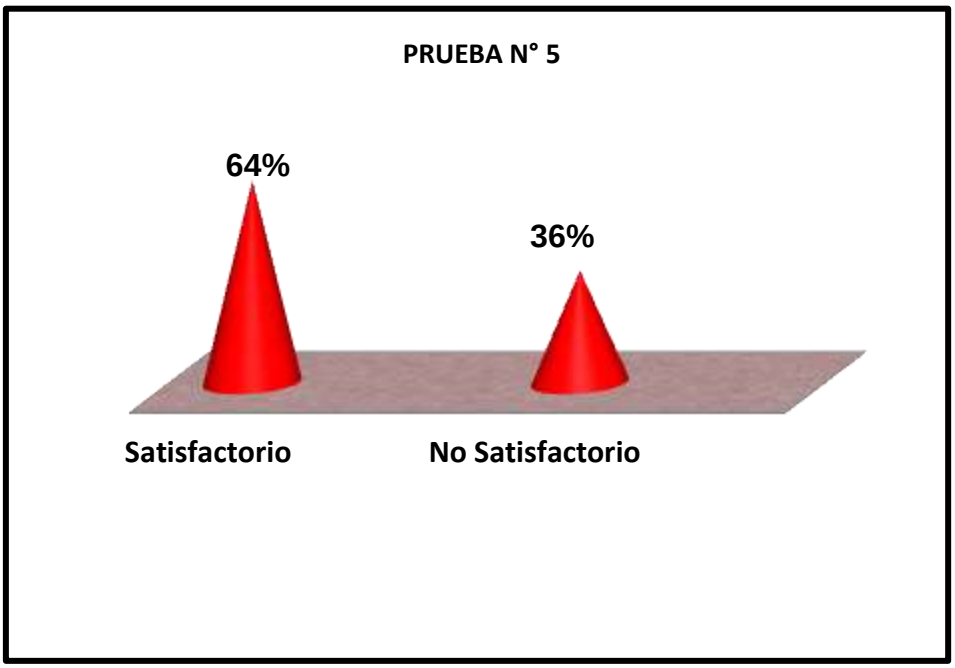
Se coloca al niño ante una mesa y sobre esta se coloca una caja de cerillas. A la izquierda y derecha de la caja se colocan 10 cerillas: Se trata de que el niño, a una señal dada, introduzca con el pulgar y el índice las cerillas en la caja. Se concede dos intentos y la prueba es tomada por buena cuando en el tiempo prescrito se introduzca cinco cerillas por lo menos. (Tiempo 20 seg.)

CUADRO N° 5

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Satisfactorio	65	64%
No satisfactorio	36	36 %
Total	**101**	**100 %**

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicado a los niños
Investigadora: María Valarezo

GRÁFICO N° 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 64% de los niños realizaron correctamente y en el tiempo indicado la Prueba N° 5 por lo que se ubican en el nivel Satisfactorio; el 36 % de los niños no lograron realizar esta prueba por lo que se ubican en el nivel No Satisfactorio.

La Pinza Digital junto con la Coordinación Óculo-manual (coordinación de la mano y el ojo) implican movimientos controlados y deliberados que requieren de mucha precisión, son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano y dedos (ensartar, rasgar; meter y sacar objetos); estas habilidades entran dentro de lo que se conoce como motricidad fina y son de vital importancia especialmente para lo que tiene que ver con las habilidades de escritura.

PRUEBA Nº 6

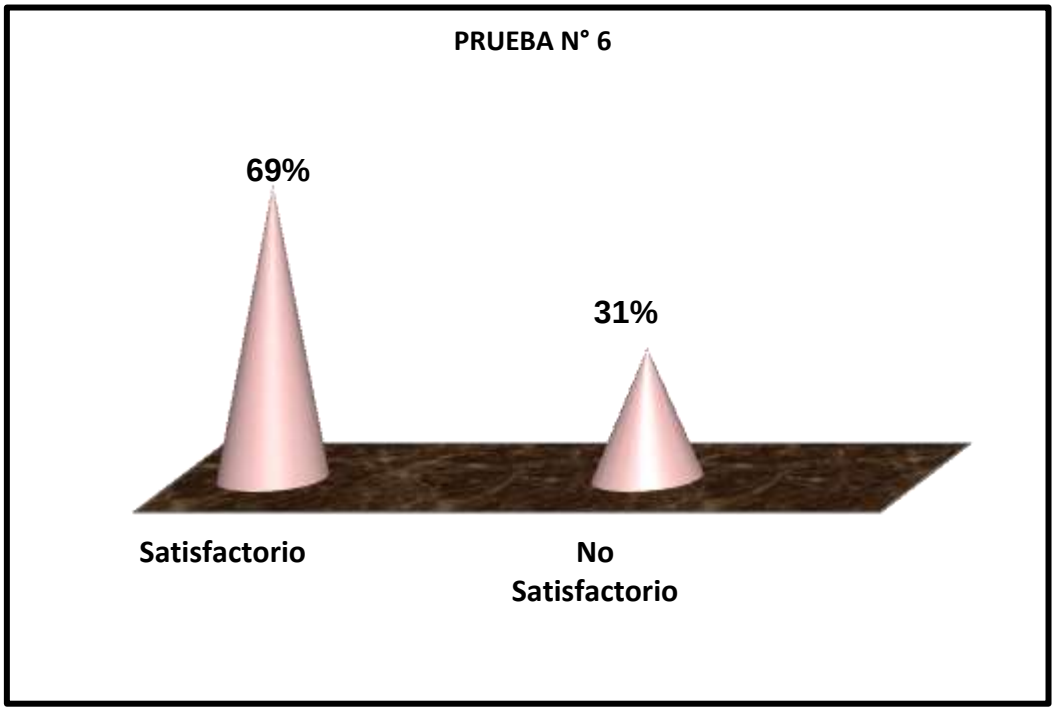
La realización de esta prueba es aparentemente sencilla aunque son pocos los niños que la superan. Consiste en pedirle al niño que muestre sus dientes. La prueba es considerada incorrecta si el niño hace movimientos superfluos, como abrir la ventanilla de la nariz, arrugar la frente, levantar las cejas.

CUADRO N° 6

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Satisfactorio	70	69%
No satisfactorio	31	31 %
Total	**101**	**100 %**

Fuente: Test de Habilidad Motriz de Oseretzky aplicado a los niños
Investigadora: María Valarezo

GRÁFICO N° 6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 69% de los niños realizaron la Prueba N° 6 de una forma correcta por lo que se ubican en el nivel Satisfactorio; el 31 % de los niños no realizaron esta prueba de manera correcta por lo que se ubican en el nivel No Satisfactorio.

La Coordinación Gestual y Facial englobadas dentro de la motricidad fina; posibilitan la comunicación y relación con las personas que nos rodean a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara. Debemos de facilitar que el niño a través de su infancia domine esta parte del cuerpo, para que pueda disponer de ella para su comunicación.

El poder dominar los músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar movimientos que nos llevaran a poder exteriorizar sentimientos y emociones.

RESUMEN DEL TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OSERETZKY

INDICADORES	Satisfactorio		No Satisfactorio	
	F	%	F	%
Prueba N° 1	**90**	89%	**11**	11%
Prueba N° 2	**75**	74%	**26**	26%
Prueba N° 3	**80**	79%	**21**	21%
Prueba N° 4	**56**	55%	**45**	45%
Prueba N° 5	**65**	64%	**36**	36%
Prueba N° 6	**70**	69%	**31**	31%
PROMEDIO		**72 %**		**28%**

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 72% de niños que realizaron las seis pruebas propuestas en el Test de Habilidad Motriz de Oseretzky; lo hicieron correctamente por lo que su Desarrollo Psicomotriz es Satisfactorio; y el 28% de los niños no lograron

realizar correctamente estas seis pruebas por lo que su Desarrollo Psicomotriz es No satisfactorio.

El Desarrollo Psicomotriz en los niños de Primer Año de Educación Básica; es muy importante; pues esta área es vital para que se produzcan nuevos aprendizajes y habilidades; el desarrollo de esta área comprende aspectos muy importantes como: La lateralidad, la estructuración espacial, el esquema corporal, el tiempo y el ritmo, y la motricidad fina y gruesa; aspectos que contribuyen a un desarrollo integral del niño y por ende a que este tenga mejores oportunidades de vida dentro de su entorno social.

g. DISCUSIÓN

Con la finalidad de comprobar el objetivo planteado para la presente investigación, se recolectó información a través de una encuesta a maestras para conocer sobre el juego como estrategia metodológica y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo "Lauro Damerval Ayora Nº1" de la ciudad de Loja.

El 100% de maestras encuestas manifiestan que utilizan todos días el Juego como Estrategia Metodológica en su jornada de trabajo; pues este contribuye al desarrollo integral del niño y en especial en su área psicomotriz.

Para fundamentar el trabajo investigativo se aplicó el Test de Habilidad Motriz de Oseretzky, para determinar el Desarrollo Psicomotriz en los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica, donde se obtuvo el siguiente resultado: El 72% de niños tiene un Desarrollo Psicomotriz Satisfactorio; y el 28% de los niños un Desarrollo Psicomotriz No satisfactorio.

Al concluir la presente investigación y considerando los resultados obtenidos, la información procesada, analizada e interpretada podemos decir que el Juego como Estrategia Metodológica incide en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica Centro Educativo "Lauro Damerval Ayora Nº1" de la ciudad de Loja.

Por lo que se acepta el objetivo planteado: Determinar que el Juego como Estrategia Metodológica incide en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo “Lauro Damerval Ayora Nº1” del cantón Loja, provincia de Loja, periodo 2011-2012.

h. CONCLUSIONES

- El 100% de maestras encuestadas manifiestan que utilizan el juego como estrategia metodológica todos los días dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje; el juego libre, dirigido y simbólico son los que más utilizan en la actividad escolar diaria; así mismo, dan importancia a la existencia de los rincones de juego trabajo en el aula.

- De acuerdo a los resultados del Test de Habilidad Motriz de Oseretzky se llega a la conclusión de que: el 72% de los niños tienen un Desarrollo Psicomotriz Satisfactorio; y un 28% de niños tienen un Desarrollo Psicomotriz No Satisfactorio. Por lo tanto se puede determinar que existe un bajo porcentaje de niños que requieren desarrollar y de que se estimule sus habilidades y destrezas psicomotrices.

i. RECOMENDACIONES

Conociendo los resultados y conclusiones anteriormente enunciadas se ha creído conveniente proponer las siguientes recomendaciones.

- A las maestras de Primer Año de Educación Básica, seguir aplicando el Juego como Estrategia Metodológica, no utilizarlo solo como un complemento para el desarrollo de otras actividades, si no como una estrategia grupal e individual donde el niño pueda desarrollarse de manera espontánea, adquiriendo experiencias significativas e indispensables para el proceso de enseñanza- aprendizaje.

- A las maestras para que a través de actividades recreativas; favorezcan el Desarrollo Psicomotriz de los niños; donde también se puede involucrar a los padres de familia; ya que ellos deben de ser partícipes del desarrollo integral de sus hijos; pues el hogar es la base para todo aprendizaje; y dichas actividades contribuirán a que se fomente la unión familiar y el rescate de tradiciones y juegos autóctonos de nuestros pueblos; aspectos culturales que deben promoverse en las nuevas generaciones.

j. BIBLIOGRAFÍA

- **PZELLINSKY DE REICHMAN**, **MÓNICA G**.(1982) La Metodología Juego – Trabajo en el Jardín de Infantes. Editorial Ediciones. Buenos Aires – Argentina.

- **GARVEY, C**. (1977): El juego infantil. Madrid. Morata.

- **AYORA FERNÁNDEZ, A.** (2010): Los Test en la Psicología Infantil. Ecuador, Loja.

- **ADEMAR NORIEGA, H.** (2007): Psicología del Niño, Problemas y soluciones. Perú, Lima.

- **GARCIA, J**. (2007): Estimulación Temprana. Perú Lima.

- **GESSEL, A:**El Niño de 1 a 5 Años. Editorial Paidos. Séptima edición. 1973. 387 páginas

- **LINA RUBIO, CAROLINA ZORI:** (2008). La psicomotricidad en la escuela. Editorial Dossat 2000. España:

- **BRUNER**, **Gerona**: Realidad Mental y Movimiento. España: Gedisa. 1996.

- **BUTLER, G**.(1959) Principios y métodos de la recreación infantil. Omeba.

- **MATURANA H y VERDENZoller**. Amor y Juego. Santiago de Chile.

- **JOSEFINA SÁNCHEZ RODRÍGUEZ Y MIGUEL LLORCAL LINARES** (2008). Recursos y estrategias en psicomotricidad. Ediciones Aljibe. ISBN

- **PUGMIRE- STOY, M. (1996).** El Juego Espontáneo, Vehículo de Aprendizaje y comunicación. Nancea. Madrid, España.

- **FREIRE, M. (1989).** La evolución psicológica del niño, Grijalbo. Barcelona, España.

- **DECROLY, O., Y MONCHAMP, MLLE. (1932)** La iniciación a la actividad intelectual y motriz porlos juegos educativos. Francisco Beltrán. Madrid

- **BATLLORI. ESCANDELL** (1994) 150 juegos para la estimulación adecuada de 0 a 6 años; México

- **ORDOÑEZ MARÍA**.(2006) Estimulación temprana. Inteligencia emocional y cognitiva; Cali Colombia

- **GESELL, A.** (1977); Psicología evolutiva de 1 a 16 años. Buenos Aires: Ediciones Paidós. Análisis clásico de psicología infantil, desde el punto

- **Mira y López Emilio**. (1960) Etapas Evolutivas del Área Psicomotriz". Edit. Ateneo. Buenos Aires

- **Musen Paul**. (Junio 1986) "Estrategias para el desarrollo de la Motricidad Fina y Gruesa". Edit. Trillas, Segundo Reimp., México.

- **Rodríguez de O., Armida Ester**,(1997) "Guía Integrada de Procesos Metodológicos para el nivel de Educación Parvularia"

- **DA FONSECA**, (1988). Aspectos y áreas que abarca el desarrollo psicomotriz Madrid. G Núñez Editor.

Sitios de Internet

- www.psicopedagogia.com

- wwwdesarrollopsicomotriz.com

- www.nuestrosniños.com

- www.monografias.com

- www.wikipedia.com

- www.psicomotricidad.com

k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL CENTRO EDUCATIVO LAURO DAMERVAL AYORA N° 1 DEL CANTÓN LOJA, PROVINCIA DE LOJA; PERIODO 2011-2012"

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

AUTORA:

MARÍA DEL PILAR VALAREZO VALDEZ

LOJA – ECUADOR

2011

a. TEMA

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL CENTRO EDUCATIVO LAURO DAMERVAL AYORA Nº 1 DEL CANTÓN LOJA, PROVINCIA DE LOJA; PERIODO 2011-2012.”

b. PROBLEMÁTICA

“El niño no juega para aprender, pero aprende cuando juega”[12]esta frase nos invita a pensar sobre la importancia del juego en la vida del niño; pues, esta actividad se constituye en la manera natural en la que él desarrolla sus capacidades físicas, intelectuales, afectivas, su imaginación y fantasía su entorno social entre otros; sin embargo, hoy en día la invasión de la tecnología ha llevado la forma de jugar de los niños en sus hogares a otro nivel, se ha pasado de un juego social , activo y creador a un juego individualista y sedentario, donde los niños pasan horas frente a un aparato electrónico que lo priva de actividad física , de desarrollar su creatividad y de poder socializar con los demás.

En el campo educativo, el currículo para la educación inicial propone el juego como una estrategia metodológica a utilizarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje para poder lograr el principal objetivo que es, ayudar a la formación integral de los alumnos; pero, la realidad vivida en las aulas es otra, pues entre los maestros/as aún no se toma verdadera conciencia sobre lo importante de que los niños realicen actividades lúdicas durante su jornada de clases. Es penoso ver que en nuestro país aún existe, y yo podría decir que prevalece un modelo pedagógico tradicionalista donde los niños son simples receptores “repetidores de planas”; donde el maestro no incluye o poca importancia le da en sus planificaciones a actividades donde el niño juegue para aprender, para crear, socializarse, desarrollar su

[12]Martha Glanzer

cognición, su área psicomotora etc. de una forma divertida; que le permita al niño entusiasmarse y motivarse al momento de ir a la escuela.

El juego es una actividad totalizadora y una de las áreas que más se beneficia al jugar es el área psicomotriz, y decimos psicomotriz porque cuando el niño realiza un movimiento no se constituye un hecho aislado de la parte del cuerpo que mueve; si no que para realizar este movimiento se producen una serie de procesos que involucran la mente, el cuerpo y el ambiente que rodea al niño; y se hace esta aclaración porque la mayoría de personas no tienen claro los conceptos y la diferencia entre motriz y psicomotriz; es por eso, que cuando los niños entran a un centro educativo, se trata de desarrollar o estimular esta área limitándose o dando prioridad solo a una parte de esta; que es la motricidad fina; sentar al niño en una mesa de escritorio a realizar técnicas grafo-plásticas no constituye una manera integral de estimular y perfeccionar el desarrollo psicomotriz; ya que este desarrollo va más allá de solo aprender a coger correctamente el lápiz para escribir.

Estimular el desarrollo del área psicomotriz a través del juego les dará a los niños la posibilidad de tener un buen desarrollo físico, al mismo tiempo que despiertan su mente explorando el mundo que los rodea, disfrutando de su infancia con lo que más les gusta, “jugar”

En el Centro Educativo “Lauro Damerval Ayora Nº 1” del Cantón Loja, Provincia de Loja se utiliza el juego como estrategia metodológica pero

como ayuda para la aplicación de otras técnicas; durante un sondeo realizado se pudo detectar que las actividades que las maestras utilizan durante toda la jornada, básicamente se limitan a técnicas grafo-plásticas, ellas manifiestan que los niños cuando entran a Primer Año de Educación General Básica ya tienen que realizar otras actividades más importantes como la pre-escritura y pre-lectura así mismo como hábitos de orden, aseo y disciplina; sin embargo, en cada aula de los cuatro paralelos que existen hay un rincón llamado “Rincón del hogar” donde los niños pueden jugar determinado tiempo durante la jornada diaria ,sería necesario que dentro de la jornada diaria se planifique por lo menos una actividad lúdica que podría corresponder algún tipo de juego como: juego simbólico, libre, dirigido, etc. pero este juego tiene que ser estructurado, planificado, organizado, participativo y a su vez llamativo y divertido que propicie el entretenimiento de los niños como también el logro de los objetivos de aprendizaje.

En conclusión, el desarrollo psicomotriz del niño va ligado a su maduración, crecimiento y aprendizaje, cada uno en forma gradual y en armonía con el entorno que lo rodea y en cada una de estas el juego siempre debe estar presente. Es nuestra responsabilidad como maestros integrar el juego al proceso de enseñanza-aprendizaje para que el niño continúe con su proceso normal de desarrollo, psicomotor, cognitivo, afectivo y social; para que al ingresar al Primer Año de Educación Básica sea una experiencia enriquecedora y agradable para el niño.

Por lo expuesto se plantea el problema de investigación en los siguientes términos: **¿De qué manera incide el Juego como Estrategia Metodológica en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica, del Centro Educativo "Lauro Damerval Ayora Nº 1" del cantón Loja, provincia de Loja; Periodo 2011-2012.?**

c. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación nos permitirá obtener nuevos conocimientos durante todo este proceso investigativo y a la vez despejar dudas acerca del tema propuesto, de una manera práctica, crítica y objetiva, lo cual será de mucha ayuda en la vida profesional; además posibilitará contribuir con alternativas de solución parque los educadores implementen técnicas y estrategias metodológicas para lograr un mejor desarrollo psicomotriz en los niños, tomando a esta área como base clave para la adquisición de nuevos aprendizajes, que contribuirán para su éxito académico, así como para elevar el nivel de rendimiento en forma general de los alumnos.

A través de esta investigación se pretende demostrar la importancia de la actividad lúdica como estrategia metodológica dentro del proceso de desarrollo de los niños de Primer Año de Educación Básica; es evidente que la incorporación del juego en la dinámica cotidiana del aula responde a una valoración de lo lúdico como fuente de realización personal; por consiguiente, la presente investigación es relevante, ya que es importante demostrar la contribución del juego en el desarrollo global e integral del niño.

Este trabajo investigativo estará a disposición de la colectividad educativa para que se dé la debida importancia que tiene el juego en el desarrollo de

los niños y como también se conozcan los beneficios que aportará el mismo al ser utilizado como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje, especialmente en el desarrollo psicomotriz; en la parte humanística rescatando e inculcando valores que determinen una conducta socialmente aceptable.

A sí mismo el trabajo investigativo servirá de guía para los jóvenes que se interesen por conocer sobre esta problemática.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Concienciar en los docentes sobre la importancia que tiene el Juego como Estrategia Metodológica en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar que el Juego como Estrategia Metodológica incide en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo “Lauro Damerval Ayora Nº1” del cantón Loja, provincia de Loja; periodo 2011-2012.

ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

EL JUEGO

- Concepto
- Evolución de los juegos infantiles
- Importancia del juego en la escuela
- Desventajas de la inadecuada utilización de la actividad lúdica
- Áreas que se benefician en el niño a través del juego
- ¿Cómo transformar el juego en una estrategia metodológica?
- Elementos que intervienen en la aplicación del juego como estrategia metodológica
- Los rincones de juego en el aula
- Tipos de rincones de juego trabajo
- Concepciones psicopedagógicas acerca del juego

CAPÍTULO II
DESARROLLO PSICOMOTRIZ

- Concepto
- Importancia del desarrollo psicomotriz
- Las cuatro áreas del desarrollo psicomotor
- Motricidad
- Etapas que sigue el acto motor para llegar a efectuar un movimiento.
- Desarrollo evolutivo psicomotor del niño de 0 a 6 años
- ¿Cómo influye el movimiento en el desarrollo del niño?
- Desarrollo psicomotriz en la escuela
- El desarrollo psicomotriz y el juego
- Cuándo evaluar el desarrollo psicomotor

e. MARCO TEÓRICO

CAPITULO I

EL JUEGO

- **CONCEPTO**

Utilizar el juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje permite con-jugar lo placentero del juego con la intencionalidad del trabajo, en un ambiente flexible participativo en el que los niños y las niñas pueden manipular, crear y transformar en interacción con los compañeros, materiales y con él o lo que le acompañe en ese entorno.

El acompañante canaliza logro determinados propósitos, sin que los niños lo adviertan. Se trata de canalizar el juegos espontaneo hacia el logro de las finalidades educativas del nivel inicial en una interacción que posibilite respeto a la necesidad de los niños y niñas, a su procesos evolutivos, su ritmo de aprendizaje de su capacidad expresión.

"El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma"[13].

[13]Decroly, O. y Monchamp, E. (2002). El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Pág. 102

- **LA EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS INFANTILES**

La evolución de los juegos infantiles se va dando a través de los distintos momentos que se correlacionan con las diversas etapas del desarrollo del pensamiento. Existe un consenso generalizado en reconocer las siguientes fases:

Juegos funcionales.-Se desarrolla durante el primer año de vida del bebé. Consiste en un juego de puros ejercicios de las funciones sensorio -motoras que comprometen tan sólo movimientos, acciones y percepciones. Por ejemplo succionar cualquier objeto que tienen a su alcance.

Juego de ficción o simbólico.-En este juego, que se desarrolla predominantemente entre los 3 a 5 años, interviene el pensamiento.

La función noción del juego simbólico es satisfacer el yo mediante la transformación de lo real en función de los deseos del sujeto. Por ejemplo: un niño cuando juega a los bomberos transforma un recipiente en el casco de bomberos una caja en el auto bomba, etc.

Juego de reglas.-Comienza alrededor de los 4 a 5 años. Su inicio depende en buena medida de la estimulación y de los modelos que tenga el niño en el medio que los rodea. En estos juegos es necesario aprender y respetar determinadas normas y acciones.

- **IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA**

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos. "El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo"[14]; considera el marco lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

A pesar de su evidente valor educativo, la escuela ha vivido durante muchos años de espalda al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento; una radical diferenciación intrínseca entre juegos es aprendizaje ha levantado una creencia falsa es falta de rigor psicológico sobre la inutilidad de los juegos. Hoy, la investigación psico-evolutiva nos ha convencido de lo contrario: frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, observamos la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber, mediante situaciones de juego espontáneos y cargadas de sentido cultural.

[14]2. Estimulación temprana. Inteligencia emocional y cognitiva (María del Carmen Ordoñez. Alfredo tinajero Tinajero) pág. 20

El juego en los niños de edad escolar, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de este el infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse a sí mismo y desarrollar su área cognitiva y motriz, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

- **DESVENTAJAS DE LA INADECUADA UTILIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA**

"Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir cómo emplear su tiempo; no podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, motrices, creativas etc. Impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones. Nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal. En cuanto desaparece la pasión, el deseo y la libre elección, el juego deja de ser tal, languidece y muere. El niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar"[15].

En algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño, ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a

[15]La Actividad Lúdica Como Estrategia Para El Desarrollo del niño Preescolar "Yare", De San Francisco De Yare, Edo. Miranda.www.monografias.com

aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo. En situaciones como esta, el adulto, bien sea el docente o el padre del niño, debe atender los deseos del infante y ofrecerle posibilidades de juegos donde éste, se sienta satisfecho.

- **ÁREAS QUE SE BENEFICIAN EN EL NIÑO A TRAVÉS DEL JUEGO**

Área Social.- En cuanto al desarrollo social, jugar facilita y amplia el encuentro con los otros y con el entorno, ayuda al niño a conocerse a sí mismo y a las personas que le rodean. A través del juego también, el niño ensaya y aprende límites respecto a las normas morales y de comportamiento, por esto promueve el desarrollo moral y el niño se convierte en un ser social y adaptado.

A partir del contacto con otros niños, el niño aprende a relacionarse con los demás, resolviendo los problemas que se le presentan. Ensayando con el juego, el niño aprende la constitución de su cuerpo, sus capacidades y sus roles. Además, jugar refuerza la capacidad de ponerse en el lugar del otro (empatía). “El juego es uno de los actos sociales y socializadores por excelencia” es una importante actividad que favorece la relación, cooperación, el respeto y la comunicación entre los adultos y los niños, y entre los niños.

Área Cognitiva.- El juego tiene un papel relevante en el desarrollo del pensamiento, Estimula las capacidades del pensamiento y el aprendizaje, puesto que proporciona nuevas experiencias, permite la oportunidad de cometer aciertos y errores, descubrir los efectos de sus acciones, de aplicar sus conocimientos y solucionar problemas. También, ayuda al niño a comprender su ambiente, y, según las actividades realizadas, a potenciar distintos aspectos de su desarrollo intelectual: lenguaje, abstracción y relaciones espaciales, la creatividad, la imaginación, un pensamiento menos concreto y más coordinado, atención, memoria, discriminación fantasía-realidad, entre otros muchos aspectos. A través del juego, el niño puede experimentar, imaginar y construir nuevos objetos, por ejemplo, con sus propias ideas y con materiales a su alcance.

Área Psicomotriz.- El juego, estimula el desarrollo y el dominio del cuerpo, favoreciendo la destreza, coordinación y el equilibrio; estimula el desarrollo de los sentidos; estimula la representación mental de su cuerpo. En síntesis, posibilita canalizar la necesidad de movimiento y ayuda a conseguir seguridad, dominio y equilibrio del propio cuerpo. Los juegos motores, por ejemplo, son fundamentales porque contribuyen al desarrollo de los sentidos, a la mejora de ciertas habilidades y al desarrollo del equilibrio y favorecen la coordinación de distintos tipos de movimiento y desplazamientos.

“Hay juegos para la motricidad global (gruesa) que ayudan a coordinar los movimientos y son juegos que invitan a mover los brazos, las piernas o cualquier parte del cuerpo, a correr, saltar, por ejemplo y para la motricidad fina: ayudan a utilizar las manos con destreza y precisión para construir, manipular piezas pequeñas, recortar, etc.”[16].

Los juegos de construcciones contribuyen, fundamentalmente, a aumentar y a afianzar la coordinación viso-motora. Cuando el niño de 3/4 años juega con la pelota, a saltar y a correr, está favoreciendo la coordinación de la motricidad gruesa. Si el niño juega a modelar con plastilina está favoreciendo la coordinación viso-motora.

Dimensión Emocional y afectiva .-El juego es una actividad placentera que estimula la satisfacción, confianza y seguridad; aporta autoestima; es un medio para el aprendizaje de técnicas de resolución de conflictos; facilita el proceso progresivo de identificación psicosexual; ayuda en el control de la ansiedad, puesto que permite construir vivencias que no puede satisfacer en la realidad o que son difíciles de comprender y solventarlas; permite expresarse libremente, sin que nada suceda, es decir, sin las consecuencias que tendría en la vida real y posibilita la expresión simbólica de la agresividad y de la sexualidad infantil.

[16]Francisco Ruíz Juan - 2003 – Educacional pág. 288

El juego es una actividad que además de proporcionar placer, alegría y satisfacción, permite descargar tensiones garantizando un sano equilibrio emocional y afectivo. El juego es el perfecto escenario para que naturalmente, el niño exteriorice sus emociones.

Hay juegos para el desarrollo de la afectividad: juegos que despiertan afecto y cariño y que permiten expresar sentimientos y emociones diferentes. Los juegos motores suelen fomentar la auto-superación, pues con ellos, cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen. Los juegos de ensamblaje suelen favorecer también la auto-superación y la autoestima.

En síntesis, una gran cantidad de estudios e investigaciones han demostrado que el juego, las actividades lúdicas y los juguetes son fundamentales e inherentes a la infancia puesto que contribuyen positivamente y van unidos al desarrollo integral del niño, en todos sus aspectos: físicos, psíquico, intelectual, social y emocional. El juego acompaña al niño y éste lo utiliza para conocerse y conocer el medio que lo rodea y ocupar un lugar en él.

- **¿CÓMO TRANSFORMAR EL JUEGO EN UNA ESTRATEGIA METODOLÓGICA?**

Como toda estrategia metodológica el juego necesita un planeamiento previo para lograr a través de él los objetivos de aprendizaje propuestos; para lo

cual se llevan cuatro momentos que son: La Planificación, Desarrollo, Evaluación y Orden, momento en el cual deja de ser una simple actividad innata del niño y se transforma en Juego – Trabajo.

La Planificación.- Planificar es anteponerse a la acción a desarrollar, decidir qué es lo que una tiene ganas de hacer, es pensar en la respuesta a estas preguntas: ¿qué?, ¿cómo?, ¿con qué?, ¿con quién?, ¿dónde? y ¿para qué? Esta es una actividad netamente intelectual, pero el enfoque varía cuando intentamos que un niño entre los tres y los cinco años planifique su tiempo de juego.

La planificación es el momento en que la maestra se reúne con su grupo para conversar sobre las preferencias del juego de cada niño o de cada subgrupo de niños. Cuando la maestra realiza la planificación del Período de Juego – Trabajo con el grupo debe tenerse reales criterios para llevarla a cabo, es decir que sirva, que sea aprovechable para el grupo y para ella y por sobre todas las cosas que sea un momento placentero, sin olvidarse que planificar forma parte de una propuesta lúdica.

Requisitos que se tienen en cuenta en el momento de la Planificación:

- La maestra no debe elegir por el niño.
- No debe armar los grupos de juego.
- No debe obligar a jugar o permanecer en el lugar elegido si no lo desean.
- No debe imponer compañeros de juego.

La maestra debe tener en cuenta que la realización de este momento intenta un entrenamiento para que en el futuro pueda realizar una planificación más valedera y completa. El tiempo de concentración es aún muy corto; por lo que el tiempo destinado a planificar debe ser breve y ágil, para mantener el interés del grupo total.

El Desarrollo.-Hablar del desarrollo es hablar del juego en sí mismo. Es la actividad lúdica propiamente dicha, el tiempo en que el juego sufre una transformación creciente. El desarrollo es la realización de lo planificado y es el antecedente de la evaluación; ya que no se puede evaluar lo que no se hizo, a lo sumo se puede evaluar “qué no se hizo”.

Es el tiempo privilegiado en tanto se planifica para llevarlo a cabo y donde se conjugan los elementos del juego y del trabajo. El grupo es el que imprime la modalidad del desarrollo del juego al entrar en acción; cada grupo, por sus características y en un espacio y un tiempo determinados, configura una modalidad de desarrollo exclusiva y particular.

El mismo grupo tiene una forma variable de juego, día a día. El grupo es una estructura humana y por ende dinámica, por esto no puede repetir una modalidad de desarrollo exactamente igual en cada Período de Juego estratégico, aunque después de jugar un mismo grupo, con una frecuencia estable y bajo condiciones similares, mente adquiere una tipología particular de juego. El desarrollo es el tiempo en el que está permitido y resulta

placentero accionar libremente con los otros y con los materiales. Es cuando se crean nuevas situaciones lúdicas donde se desarrolla plenamente el yo individual en un proceso de socialización. Es el tiempo de aprender jugando.

La Evaluación.- Sabemos que comúnmente se evalúa, una vez realizado el ordenamiento de la sala; hecho que implica desarmar algunos productos, guardar otros, reintegrar los elementos de trabajo a los estantes, cambiar la ubicación de las mesas y las sillas y armar un espacio donde se reúne el grupo para conversar acerca de lo que sucedió “antes de ordenar”. Evaluar implica reactualizar lo pasado y si esto requiere un cierto grado de abstracción ya dificultoso para los niños de edad preescolar, mucho más difícil resultará hacerlo en un ambiente donde ya no quedan “rastros” de lo que ocurrió durante el juego. Por esta razón, ubicamos la evaluación antes del de orden y respetamos la postura de ordenar antes de evaluar si el objetivo es evaluar únicamente el orden.

El niño seguramente podrá evaluar mejor su actividad si puede observar simultáneamente los materiales que utilizó, cómo quedó armada el área de dramatizaciones, el producto que dejó hecho con los bloques, el dibujo que hizo, el libro que le gustó más; evaluar es interpretar los datos de la realidad para emitir un juicio de valor; científicamente este juicio debe ser incluido, para que tenga validez; dentro de una escala de valores que sirva como parámetro para medir dicho juicio; evaluar no es describir. La evaluación implica una comparación que se desprende de una escala comúnmente

aceptada. Lo que el niño puede hacer es, en todos los casos, una evaluación subjetivamente da como respuesta: *no me gusta, es lindo, es feo.* Pero más comúnmente, en lugar de emitir juicios de valor reactualiza lo que hizo: la forma en que lo hizo, con quién lo hizo y a veces para qué lo hizo. Esto que concretamente es "describir" decidiremos aceptarlos como una evaluación para el niño en edad escolar.

Es importante considerar que, aunque la evaluación se da casi simultáneamente con el juego mismo, la maestra no debe sentirse obligada a realizarla con cada uno de los integrantes de su grupo.; de ser así, se corre el riesgo de convertir la evaluación en un acto mecánico que pierde sus reales objetivos, ya que compartir individualmente la evaluación significa un compromiso y real comunicación maestra – niño.

A la edad de 5 a 6 años el niño puede, en profundidad, reactualizar lo pasado incluyendo algunos juicios de valores más objetivos. Es imprescindible que la evaluación, como actividad grupal, tenga una hábil coordinación de la maestra. Por la facilidad que presentan para relatar, las evaluaciones pueden convertirse en un momento mucho más largo de lo necesario; la maestra tendrá que poder ponerle límites de tiempo en función del cumplimiento de los objetivos específicos que la actividad trae previstos.

El Orden.- Ordenar es disponer o colocar sistemáticamente las cosas de modo que cada una ocupe el lugar que le corresponde, logrando armonía y

buena disposición entre ellas. A partir de esta definición se desprende que a cada cosa hay que adjudicarle una ubicación.

La maestra debe respetar el orden que puede realizar el grupo, de la misma manera que respeta su juego. Resulta obvio que no se puede castigar a través del orden; por ejemplo: cómo le destruiste la construcción a tus amigos; vas a ordenar los bloques donde corresponde. Ni tampoco imponer la obligación de ordenar cada material que el niño usó durante el Período Juego. Este momento debe implicar una colaboración integrada de todos los miembros.

El cierre de la evaluación del Período de Juego – Trabajo debe llevar dinámicamente a un orden funcional, que dependerá de cómo se necesite la sala para seguir trabajando. Se anuncia la próxima actividad y en función de ella se ordena (es distinto preparar la sala para hacer expresión corporal que para tomar la merienda). Tampoco la maestra podrá esperar que el orden resultante sea el indicado para que el turno siguiente retome la actividad ya que el orden final de la jornada es exclusivo de la maestra, y efectuado con criterio adulto. No debe pretender entrenarlo para ordenar como “un gran dé”. El niño tiene, hasta finalizar el ciclo preescolar, un criterio propio para ordenar, quemante no coincide con el del adulto. Por otra parte, y aludiendo al concepto de armonía que aparece en la definición, lo que es armónico para la maestra puede resultar impuesto para el niño.

- **ELEMENTOS QUE INTERVIENEN EN LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA**

Los elementos imprescindibles que intervienen en el juego- trabajo son:

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

Se comienza este proceso eligiendo, individualmente o en pequeños grupos, para ver a qué se va a jugar y con quién y luego cómo lo van a hacer, con qué materiales. Los grupos de niños se estructuran casi siempre por la misma afinidad entre compañeritos.

La maestra/o.- Tiene que tener en cuenta, entre otros aspectos, el nivel de conocimientos de los alumnos, la edad, sus intereses y necesidades y el contexto a la hora de planificar actividades lúdicas, estas se podrán realizar dentro y fuera del aula y se fomentarán situaciones que los alumnos tendrán que afrontar en su actividad diaria (presentaciones); es importante que el alumno conozca la utilidad práctica de la actividad lúdica en situaciones comunicativas formales, para que sea un aprendizaje significativo y evite el sentimiento de pérdida de tiempo que en ocasiones se genera. Muchos docentes consideran que una vez dadas las instrucciones del juego los alumnos ya pueden funcionar solos y este no es nuestro criterio. Del mismo modo que el profesor toma un papel secundario de orientador, guía,

facilitador... en muchas de las actividades comunicativas que se dan en el aula, durante los juegos, el profesor debe adoptar ese mismo papel secundario, orientando, animando y guiando a los alumnos para que consigan el objetivo propuesto e incluso explicando algún juego que desconozcan.

Nuestra experiencia nos ha enseñado que mientras los alumnos juegan, a menudo caen en el desánimo, al comprobar sus errores, sobre todo cuando realizan ejercicios en el aula multimedia de forma individualizada, y, en muchas ocasiones, tenemos que recordar les que están jugando y jugando se aprende del error. El docente debe hacerles comprender que las tareas en grupo implican una relación humana natural tan sencilla como cualquier otra de la vida cotidiana.

Los recursos materiales.- estos varían según la actividad lúdica que los niños quieran realizar; así por ejemplo: En plástica, tienen la oportunidad de descubrir nuevas maneras de componer las imágenes, explorar los distintos materiales y herramientas. En el sector de biblioteca, pueden mirar, "leer" distintos tipos de libros, revistas, diarios, folletos, enciclopedias, diccionarios etc. Pueden producir cuentos, poesías, inventar historias etc. En dramatizaciones aprenden a hablar y actuar desde el personaje, a tener en cuenta a 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 ciencias, indagarán sobre los diferentes materiales, objetos, partes 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 con al menos con un compañero esto hará que se expresen diferentes puntos de vista, se respeten las reglas, los distintos turnos etc.

Es importante aclarar que los recursos materiales siempre deben de estar a la disposición de los niños y deben de ser seguros y adecuados para cada edad del niño y corresponder al rincón de juego que pertenece.

La sala.- La preparación apropiada del salón de clase y el arreglo de materiales conservan el tiempo de clase para el aprendizaje, mientras que una planificación inadecuada interfiere con la enseñanza al causar interrupciones y demoras.

Un arreglo efectivo del salón es también esencial para la administración del salón de clase porque elimina posibles distracciones y minimiza las oportunidades que los estudiantes tengan para distraer a otros. La iluminación, la ventilación, el decorado, color etc. Son elementos claves al momento de desarrollar cualquier actividad de aprendizaje. En el caso de los

rincones de juego deben tener el espacio y mobiliario adecuado para que los niños lleven a cabo sus juegos.

El tiempo.- siempre va acorde a la planificación del tiempo de cada jornada diaria de trabajo; no obstante se considera de suma importancia la predisposición de los niños para seguir jugando o dejar de jugar, ya que no

se puede obligar al niño a que realice una actividad que n desea; pues esto no nos permitiría alcanzar los objetivos de aprendizaje deseados.

- **LOS RINCONES DE JUEGO EN EL AULA**

Concepto.- Son espacios en donde se les ofrece diversos materiales a los niños para que desarrollen sus capacidades de la manera más global posible, es por ello, que en la propio aula divide los espacios donde se desarrollan diversos juegos y tareas de una forma libre y responsable. Así mismo son los espacios educativos por excelencia. La organización de los rincones supone la creación de espacios dentro del aula donde el niño podrá aprender jugando.

Bases Psicopedagógicas de la Organización de los Rincones.- Los rincones nos permiten crear varios espacios de juego en las aulas, favoreciendo así los juegos colectivos y los individuales. Es conveniente que los niños y niñas manipulen y experimenten con distintos materiales y que lo

hagan en diversas situaciones. Resulta conveniente que verbalicen sus experiencias manipulativas y que describan sus actividades.

La organización de los rincones en el aula tiene como **objetivo**: Favorecer un aprendizaje activo y significativo, reconocer la propia imagen en el espejo, promover la motricidad fina y gruesa, favorecer la comunicación y la sociabilidad, mantener el material organizado y al alcance de los niños, organización adecuada del espacio.

TIPOS DE RINCONES DE JUEGO TRABAJO

Rincón del juego simbólico.- Llamamos juego simbólico a la capacidad de realizar representaciones mentales y jugar con ellas. Juego simbólico espontáneo, en educación infantil o en cualquier otro espacio social: parque, jardines, calle, su casa, etc., al juego que realiza un niño o varios niños sin que nadie, solamente ellos, les dirija el juego. El juego simbólico espontáneo, es el que surge entre ellos o realiza un niño solo sin otro tipo de intervenciones ni objetivos educativos externos, ni tiene un objetivo educativo.

El rincón de juego simbólico es un rincón que no debe faltar en ningún aula ya que permite escenificar de múltiples formas distintas situaciones cotidianas y ofrece muchas posibilidades de juego que les permiten trabajar actividades de distintos tipos y provoca aprendizajes por la vida y para la

vida. Éste presenta una serie de características: desarrolla la capacidad de representar una cosa por medio de otra, los niños/ as se comunican de distintas formas, e incluso sirviéndose de aprendizajes no verbales, los niños/ as viven la fantasía y la realidad, representan roles semejantes a los de los adultos, simulan situaciones experimentadas, expresan sentimientos e ideas comunicándose por medio del lenguaje oral.

"Los materiales del rincón simbólico pueden variar en función de cada unidad didáctica pero, los que hay habitualmente serán: la cocinita, una plancha, supermercado, telas para disfraces, maquillajes antialérgicos, muñecos y ropita, espejo, teléfonos, carritos para los muñecos, juegos de médicos, juegos de peluquería, tienda y dinero"[17].

Rincón de psicomotricidad.- En este Rincón de Aprendizaje, los niños y niñas reafirman el grado de conciencia que tienen respecto de su propio cuerpo. Las actividades que este rincón genera le permiten a la niñez la adquisición de habilidades motrices, conquista de su independencia, adaptación social; conocimiento, control y manejo de su cuerpo con cierto grado de destreza, para lograr una interacción positiva y provechosa con el medio exterior.

A través del juego que se propicia en este rincón se favorece el desarrollo de habilidades y destrezas motrices, que requieren gran delicadeza, precisión,

[17] ORGANIZACIÓN DEL RINCÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO EN MI AULA - Artículo publicado por : Cristina Reina Barrera http://www.ellapicero.net/node/3333

cuidado, concentración, autocontrol, paciencia y pensamiento lógico. En este rincón, niños y niñas relacionan objetos entre sí, piensan, ordenan y asocian diferentes cosas y objetos.

Los materiales que se pueden utilizar son: Hojas de todo tipo de papel, cartulina, afiches, papel periódico, papel lija, papel pasante y cualquier otro tipo de pape, crayones de cera gruesos, lápices de color de mina blanda, pinceles gruesos y finos, témperas, esponjas, goma, corchos, trapitos, pompones de hilo (para pintar y/o sellar) Todo tipo de material para collage, masa que endurece, tijeras, dominós, tapitas, pajillas, paletas de helado arena etc.

Rincón de biblioteca.- Este rincón ayuda a despertar y fomentar en la niñez el interés por la lectura y escritura, apoya todas las actividades de aprendizaje, ya que en los libros se encuentra gran parte de los conocimientos. Aun cuando niños y niñas no lean todavía, este rincón los incentiva a disfrutar los libros, a observar ilustraciones, a analizar figuras, a imaginar y crear. Estimula a niños y niñas a expresarse verbalmente, a interpretar lo que ven, a ejemplificar escenas, o bien a motivar en la niñez el deseo de aprender a leer. Conforme los niños y niñas manipulan, observan e interpretan los materiales gráficos y escritos que se encuentran en este rincón, empiezan a inventar textos según su creatividad e imaginación. También identifican personajes, descubren características, enriquecen su vocabulario, hacen lectura de imágenes y crean sus propios cuentos.

De esta manera, el rincón de lectura pone en contacto a la niña y al niño con “el libro”, recurso educativo de gran importancia. En este rincón, los materiales principales son los libros y otros materiales escritos como revistas, periódicos, ilustraciones y otros que proporcionan un ambiente letrado que los niños y niñas manipulan, hojean, “leen” según su imaginación. El material debe renovarse constantemente para mantener vivo el interés y la curiosidad. Este rincón también debe incluir actividades que estimule a niños y niñas para que ellos mismos elaboren sus propios materiales: cuentos, poesías, leyendas y los compartan con sus compañeritos ya sea presentándolos oralmente o exponiendo sus dibujos y primeros mensajes escritos en la forma espontánea que se produzcan.

- **CONCEPCIONES PSICOPEDAGÓGICAS ACERCA DEL JUEGO**

Froebel.- La educación ideal del hombre, según Froebel, es la que comienza desde la niñez. De ahí que él considerara el **juego** como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad.

La educación de la infancia adquiere con Froebel, un decisivo impulso, en particular la segunda infancia que se centra en tres cauces de operatividad inequívocos: la acción, el juego y el trabajo. Por lo que conviene estimular la actividad en el niño pues la obra que de ahí resulte constituirá el primer germen del trabajo (los "capullos del trabajo, son los juegos de la infancia").

Aquí es donde se encuentra el núcleo de la doctrina froebeliana sobre el juego y el trabajo apoyado en la actividad del niño. Es importante estimular la actividad infantil desde la más tierna edad, en virtud del importante papel que desempeña como juego en la infancia o como trabajo cuando adulto.

Por eso, desde diversos puntos de vista, el juego en su doctrina es fin y medio. Fin porque es la manifestación libre y espontánea del interior, que origina el gozo, la libertad, la satisfacción, la paz consigo mismo y con los demás. Medio en cuanto que el juego representa el "retoño del trabajo", que se desplegará en el plumiforme universo de la cultura, fruto de un trabajo creativo.

Montessori.- María Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó un material didáctico para este fin (formas geométricas, palos, lápices, pinturas), y propuso un mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos.

La formación médica de Montessori le permitió dar su opinión desde el punto biológico del niño; manifestando que “Es necesario permitir y propiciar las libres manifestaciones naturales del niño, ya que este crese por la fuerza vital que trae, y que se hace actual en la medida en que tiene libertad para

hacerlo” Estas manifestaciones naturales hacen referencia a las actividades lúdicas que constituyen la naturaleza del niño[18].

La Dra. Montessori no estaba de acuerdo con las técnicas rígidas y, frecuentemente, crueles que se utilizaban en Europa. Basó sus ideas en el respeto hacia el niño y en su capacidad de aprender, partía de no moldear a los niños como reproducciones de los padres y profesores imperfectos, sino que fueran por lo menos un poco más acertados.

Concibió a los niños como la esperanza de la humanidad, dándoles oportunidad de aprender y utilizar la libertad a partir de los años de desarrollo, así el niño llegaría a adulto con la capacidad de hacer frente a los problemas de vivir, incluyendo los más grandes de todos, la guerra y la paz.

Piaget.- “Ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo.

Piaget Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el

[18]Módulo II: Fundamentos filosóficos, sociológicos y psicopedagógicos de la formación profesional pág. 87

juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por excelencia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda”[19]

Decroly.- Decroly estableció una serie de actividades básicas a trabajar en los niños que están en función del niño mismo y en la de este con su medio, tales como: la alimentación, la familia, la sociedad, la naturaleza etc.

Para trabajar estas actividades básicas propuso la aplicación de los juegos educativos (juegos visuales, visuales motrices, de iniciación a la lectura etc.)ya que estos tienden a desarrollar las percepciones sensoriales y la aptitud psicomotriz; Decroly dice que: “El juego se asocia a todas nuestras tendencias, por ello se comprende cuál es su valor en el desarrollo infantil”, el juego favorece el desarrollo de funciones mentales, iniciación de conocimientos, así como la iniciativa, la libertad y la espontaneidad. Además beneficia las capacidades de atención, retención y comprensión.

“Para finalizar, es interesante aclarar que el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño adoptada por Asamblea general de la ONU en 1959 la misma que declara: El niño tiene derecho a recibir educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad

[19]Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) La Actividad Lúdica en los Niños –pág. 147

moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad. El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres.

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”[20]

[20] ONU Declaración de los Derechos del niño Art. 7

CAPÍTULO II

DESARROLLO PSICOMOTRIZ

- **CONCEPTO**

"El desarrollo del niño depende de su capacidad para moverse"[21] .Analizando el término psicomotriz observamos que “psico” hace referencia a la actividad psíquica y “motriz” se refiere al movimiento corporal. El desarrollo psicomotriz constituye un aspecto evolutivo del ser humano.

Es la progresiva adquisición de habilidades, conocimientos y experiencias en el niño, siendo la manifestación externa de la maduración del SNC, y que no solo se produce por el mero hecho de crecer sino bajo la influencia del entorno en este proceso. Por tanto el desarrollo psicomotriz dependerá de: La dotación genética del individuo, su nivel de maduración, oportunidad de entrenamiento o aprendizaje en el momento oportuno que será facilitado por el entorno adecuado.

Existen factores que favorecen un óptimo desarrollo, estos son: un sólido vínculo madre-hijo, una estimulación sensorial oportuna y una buena nutrición. Así como otros factores que pueden perturbar dicho desarrollo que van desde los factores de índole biológica (hipoxia neonatal, prematuridad, hiperbilirrubinemia, síndromes convulsivos, etc.).

[21] www.desarrollopsicomotriz.com

Hasta los factores de orden ambiental (ausencia de un vínculo madre-hijo adecuado y entorno hipo- estimulante). Estos son los denominados factores de riesgo.

- **IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

Todas las personas en nuestra infancia hemos tenido que aprender a gatear, caminar, sentarnos, ponernos de pie, reconocer el espacio donde estamos, identificar derecha e izquierda, etc. Todos estos aprendizajes se relacionan con el desarrollo motor o motriz. El desarrollo psicomotor de los niños juega un papel muy relevante en el posterior progreso de las habilidades básicas de aprendizaje, desde la capacidad para mantener la atención, la coordinación viso-motora (habilidad para poder plasmar sobre el papel aquello que pensamos o percibimos) o la orientación espacial. Siendo todos estos aspectos claves de cara al posterior desarrollo de la lectura y la escritura.

En el desarrollo psicomotor conviene prestar atención a dos pasos fundamentales que facilitaran el posterior desarrollo del aprendizaje de los niños, estos son el arrastre y el gateo. En ocasiones, los problemas de aprendizaje lecto-escritor pueden tener parte de su origen en un mal desarrollo psicomotor, aspecto que se puede corregir convenientemente mediante el trabajo de estas bases (las cuales no incluyen tan solo el gateo y el arrastre, aunque estas son las más significativas).

- **LAS CUATRO ÁREAS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR**

Área de Lenguaje.- Como premisa inicial, es necesario indicar que la comunicación no es exclusiva del lenguaje verbal, sino que por medio de gestos, caricias y, en definitiva, utilizando todos los sentidos, nos comunicamos unos con otros. Es decir que el poder comunicarnos depende en primeras instancias de un buen desarrollo psicomotor. Desde esta perspectiva, el lenguaje es un instrumento de comunicación, y mediante su uso expresamos y comprendemos las ideas y mensajes que transmitimos.

Es así que a los 5 años el desarrollo del área de lenguaje está muy adelantado. Habla sin articulación infantil. Sus respuestas son más precisas y ajustadas a la pregunta, pregunta solo para informarse. Sus preguntas son razonables "¿para qué sirve esto?, ¿Cómo funciona esto?, ¿Qué quiere decir esto?, ¿Quién lo hizo?"; Las preguntas tienen más sentido y tienen un verdadero deseo del saber. Su juego teatral rebosa de diálogo y comentarios prácticos relacionados con los acontecimientos cotidianos del trabajo, la cocina, el almacén, el transporte, el garaje. Puede dramatizar fenómenos naturales (sol, luna, lluvia, etc.) como personajes. Mucho de lo que dice es en forma de "Monólogo colectivo"[22]. Distingue su mano derecha e izquierda, pero no de las demás personas No hace distinción entre lo físico y lo psíquico. Posee animismo.

[22] Monólogo.: Especie de obra dramática en que habla un solo personaje. Microsoft Encarta 2009

Área Personal y Social.- La incorporación del niño/a al medio social en que vive tiene dos vertientes, la adaptación al mundo de los demás y la autonomía progresiva frente a ese entorno que le rodea y a las necesidades de la vida diaria. Así pues, en este apartado se considera los elementos más próximos al niño en relación a la adquisición de hábitos básicos y la evolución que experimenta en el juego y que dependen básicamente del desarrollo psicomotriz del niño como: vestirse, desvestirse, alimentarse, asearse, desplazarse y jugar; Es así que cuando el niño llega a la edad de 5 a 6 años ya muestra una evolución marcada en su área personal y social. Ejemplo:

- Goza de independencia y facultad de bastarse a sí mismo.
- En la casa es obediente y puede confiarse en él.
- Da poco trabajo para ir al baño, vestirse o cumplir obligaciones cotidianas (le gusta barrer y lavar y secar platos).
- Con los compañeros más chicos que él y con los hermanitos se muestra protector.
- Sabe decir su nombre y dirección.
- Juega en grupos de 2 a 5 niños y también juega con compañeros imaginarios.
- El triciclo y monopatín son sus juguetes favoritos para la calle y en la casa lo son el lápiz y tijera.
- Le gusta ir de excursión y a veces colecciona objetos.
- Le gusta disfrazares.

Área de la conducta Adaptativa.- El buen desarrollo Psicomotriz permite que los niños adquieran las habilidades y destrezas necesarias, para funcionar en su vida diaria y responder a las circunstancias cambiantes de la vida y a las exigencias contextuales.

- Un niño de primer año de educación básica ya está listo para resolver:
- Problemas simples que implican relaciones geométricas y espaciales.
- Puede guardar juguetes de forma ordenada.
- Cuando dibuja a un hombre se diferencian las partes y cierto aspecto de cosa terminada de la cabeza a los pies. El dibujo incompleto de un hombre le agrega ojos y orejas.
- En los juegos le gusta terminar lo que ha empezado.
- Hace gala de un mayor discernimiento. Puede contar inteligentemente 10 objetos y es capaz de hacer algunas sumas simples y concretas dentro de la magnitud de su edad y sabe decir su edad.
- El sentido del tiempo y la duración se hallan más desarrollados.
- Sigue la trama de un cuento y repite una larga sucesión de hechos.
- Puede efectuar un plan de juego programando de un día para otro, lo cual se halla correlacionado con una apreciación más vivida del ayer y el mañana.
- Sus pies están firmemente clavados en la realidad. Siempre está listo y ansioso por conocer realidades, su modo de dibujar refleja su realismo.

Área Motora.- Como ya se mencionó el desarrollo del niño ocurre en forma secuencial, esto quiere decir que una habilidad ayuda a que surja otra. Es progresivo, siempre se van acumulando las funciones simples primero, y después las más complejas. La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba hacia abajo, es decir, primero controla la cabeza, después el tronco. Va apareciendo del centro del cuerpo hacia afuera, pues primero controla los hombros y al final la función de los dedos de la mano.

A la edad de 5 años el niño adquiere madurez en el control motor general. Se establece la lateralidad. Posee mayor dominio en los gestos finos, así se le puede ver recortando, picando o pegando sobre una línea recta sin salirse. Sin embargo, la actividad gráfica aún es deficiente y el manejo de lápiz sigue siendo torpe. A lo largo de los 5 o 6 años irá adquiriendo precisión. Brinca sin dificultad y también salta. Es más apto para la enseñanza de la danza, ejercicios y pruebas físicas.

- **MOTRICIDAD**

Concepto.-Acción del sistema nervioso central o de algunos centros nerviosos que determina la contracción muscular ante ciertos estímulos, con lo que se produce el movimiento. “la motricidad es mucho más que la funcionalidad reproductiva de movimientos y gestos técnicos, es en sí misma, creación, espontaneidad, intuición; pero sobre todo es manifestación de intencionalidades y personalidades, es construcción de subjetividad”[23]. Si

[23] Importancia del desarrollo Psicomotriz –www.psicomotricidad.com

hacemos la diferencia entre, movimiento y motricidad, tenemos, que el movimiento, pertenece al acto motor, cambios de posición del cuerpo humano o sus partes, que por lo tanto, estaría representando la parte visible o externa del acto. Por otra parte, la motricidad abarca la totalidad de los procesos y funciones del organismo y la regulación mental o psíquica que cada uno de los movimientos traen como consecuencia al ser realizados. El acto motor representa: una actividad o forma de conducta regulada, conscientemente planeada, y su resultado se prevé mentalmente como un objetivo; proceso conducido y regulado por el sistema sensomotriz.

Motricidad Fina.- Se refiere a la destreza manual que se adquiere solo con la práctica aunque en casos específicos no solo se refiere al trabajo con las manos sino con otras partes del cuerpo. Este término habla del control de los movimientos finos (pequeños, precisos), El control de las destrezas motoras finas en el niño se utiliza para determinar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento. El control de la motricidad fina requiere conocimiento y planeación para la ejecución de una tarea, al igual que fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal.

Motricidad Gruesa.- Es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios. Hace referencia a movimientos amplios. (Coordinación general y viso-motora, tono muscular, equilibrio etc.) El control de la

motricidad gruesa es un hito en el desarrollo de un bebé. Los bebés desarrollan dicho control de la motricidad gruesa antes de desarrollar la capacidad para hacer movimientos precisos y pequeños.

- **ETAPAS QUE SIGUE EL ACTO MOTOR PARA LLEGAR A EFECTUAR UN MOVIMIENTO.**

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

Etapa ganglionar y cerebral.- La situación anatómica de esta etapa se encuentra entre la corteza y la médula espinal. Después de abandonar la corteza, la vía piramidal pasa junto a los ganglios basales, situados en la sustancia blanca cerebral. Los ganglios basales se encargan de modificar, perfeccionar, aumentar la precisión y la finura de ésta orden de movimiento. Posteriormente, de los ganglios, la orden pasa al cerebelo, el cuál regula el equilibrio y el movimiento tomando como referencia la distancia, fuerza, dirección, tiempo, etc.

Etapa Espinal.- Fundamentalmente se basa en la transmisión del impulso a través de la médula espinal, descendiendo hasta el segmento correspondiente del músculo o músculos a estimular, tomando la raíz nerviosa de dicho nivel como vía de continuación a la orden de movimiento previamente perfeccionada.

Etapa nerviosa.- El impulso viaja desde la salida de la raíz nerviosa de la médula espinal hasta la fibra o fibras musculares, terminando esta etapa en la unión nervio-músculo, es decir, en la placa motora.

Etapa muscular.- Aquí se realiza el paso del impulso nervioso al músculo. Nos vamos a encontrar con que el impulso eléctrico se transforma en una señal química, la cual provoca la contracción muscular solicitada por el córtex cerebral, produciendo un movimiento que se vale de una palanca ósea.

Etapa articular.- En esta etapa existe movimiento articular, siendo considerado por fin como el actor motor propiamente dicho. es un conjunto de funciones nerviosas y musculares.

- **DESARROLLO EVOLUTIVO PSICOMOTOR DEL NIÑO DE 0 A 6 AÑOS.**

- **1 mes**: Boca abajo, levanta el mentón. Aprieta con fuerza el dedo u objeto que se introduce en su mano.
- **2 meses**: Boca abajo, levanta y endereza la cabeza de vez en cuando.

- **3 meses**: Boca abajo, se apoya con los codos y antebrazos y sostiene la cabeza. Tumbado boca arriba, levanta los pies. Abre totalmente las manos y coge objetos situados frente a él.
- **4 meses**: Sostiene la cabeza. Permanece sentado con ayuda (soporte posterior y lateral). Extiende totalmente los miembros superiores.
- **5 meses**: La cabeza aparece erguida. Permanece sentado en el regazo de un adulto. Gira en la cama. Sostiene objetos con las manos y juega con ellos
- **6 meses**: Permanece sentado en la silla alta bastante tiempo. Se vuelve sólo, en la cama, hacia arriba o abajo, sosteniéndose a cuatro patas.
- **7 meses:** Se sienta sólo en la cuna, o en el suelo o parque. No opone el pulgar, agarrando los objetos con toda la mano.
- **8 meses**: Se pone de pie, agarrándose, y se sostiene con ayuda. Se arrastra. Coge objetos oponiendo el dedo pulgar.
- **9 meses**: Permanece de pie, sujetándose a un mueble. Cogiéndole por debajo de los brazos, efectúa movimientos de marcha.
- **10 meses**: Se pone de pie y permanece en esta posición siempre que cuente al lado con un apoyo. Da pasos laterales. Gatea.
- **11 meses**: Anda con ayuda, sujetándole de una o dos manos. Estando de pie, se sienta sólo en el suelo.
- **12 meses**: Comienza a caminar. Se sostiene de pie sin apoyo. De pie, apoyado, se agacha para coger un juguete. Coge objetos con pulgar e índice (pinza digital).

- **15 meses**: Anda sólo. Trepa las escaleras a cuatro patas. Sube escalones, cogido de la mano. Juega agachado.
- **18 meses**: Anda sólo, todavía con cierta rigidez y precipitación. Se sienta y levanta a discreción. Trepa. Desarrollo total de la prensión.
- **2 años**: Corre. Sube y baja escaleras sólo. Salta con los dos pies. Monta en triciclo de pedales. Da patadas a un balón.
- **3 años**: Corre rápido. Se sostiene sobre un pie durante un segundo. Copia un círculo. Enhebra cuentas bien.
- **4 años**: Sube escaleras de mano. Se sostiene sobre un pie durante 5 segundos. Con un pie salta hasta dos metros. Copia una cruz y un cuadrado. Imita un puente de tres bloques. Dibuja un hombre con tres partes.
- **5 a 6 años:** Hay una construcción interna del esquema corporal casi acabado. Se ha logrado en varias etapas. Es el resultado de la delineación de los objetos con respecto a su propio cuerpo y la diferenciación del mundo que lo rodea. Ha desarrollado la conciencia de su propio cuerpo y diferencia de modo más preciso sus funciones motrices, a través del movimiento, de sus desplazamientos.

Se ha definido su lateralidad, y usa permanente su mano o pie más hábil, y así puede establecer una adecuada relación con el mundo de los objetos y con el medio en general. Las nociones de derecha- izquierda comienzan a proyectarse con respecto a objetos y personas que se encuentran en el espacio.

Su coordinación fina, está en proceso de completarse; ésta le posibilita el manejo más preciso de herramientas y elementos de mayor exactitud. Estas destrezas no sólo se adquieren con la maduración de la musculatura fina, sino también por el desarrollo de estructuras mentales que le permiten la integración y adecuación de los movimientos en el espacio y el control de la vista (coordinación viso-motora). La realización de actividades manipulativas (trabajos manuales) es importante, pero en ellas deben presentársele obstáculos a vencer, la posibilidad de buscar medios, inventar instrumentos; es decir la oportunidad de descubrir, reflexionar, crear. Enriqueció sus estructuras de espacio, tiempo, permanencia de los objetos a través de los movimientos finos y su acción con los objetos, en la actividad motora confluyen tanto los aspectos intelectuales como los afectivos de su personalidad.

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

El movimiento influye en el desarrollo del niño, en su personalidad y en sus comportamientos, en los niños de edad temprana es uno de los principales medios de aprendizaje. La actividad física y la mente se conectan mediante el movimiento, estimulando su desarrollo intelectual, su capacidad para resolver problemas. Por ejemplo, si un bebé desea alcanzar un objeto que está lejos, realizará todo un plan para obtenerlo, gateará e ideará la forma de atravesar los obstáculos que pueda encontrar o irá en busca de la mamá y señalará el juguete que desea para que se lo alcancen. Las destrezas motrices que adquiere el infante, como correr, saltar también favorecerán los

sentimientos de confianza y seguridad en él ya que se sentirá orgulloso de sus logros y de sus capacidades. Por estas razones, “la psicomotricidad cumple un rol importante y básico en la educación y formación integral de todo niño”[24].

Los elementos de la psicomotricidad se desarrollan paralelamente a las funciones afectivas e intelectuales (pensamiento, lenguaje, memoria, atención), están interrelacionadas y son indispensables para la adquisición de habilidades cada vez más complejas en todas las etapas del niño. Así por ejemplo, el equilibrio, la orientación espacial son elementos de la psicomotricidad necesarios para que el niño aprenda a sentarse, gatear, caminar. La coordinación viso-motriz, el esquema corporal, la orientación espacio-temporal, la atención, percepción y memoria son áreas pre-requisito para el proceso de lectura, escritura y cálculo y son consideradas habilidades básicas para el aprendizaje.

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

[24]Gesell, A. Psicología evolutiva de 1 a 16 años. Análisis clásico de psicología infantil, desde el punto de vista evolutivo. Pág. 131

- Desarrollar los elementos o áreas de la psicomotricidad, mediante actividades que permitan el movimiento, el equilibrio corporal, los movimientos cada vez más finos y coordinados del cuerpo.
- Permitir que el niño conozca su propio cuerpo, las partes de éste, que sea consciente de que puede controlar sus movimientos.
- Brindarle actividades que desarrollen su orientación espacial, por ejemplo: Dirigirlo hacia una meta y colocar obstáculos en el camino.
- Realizar ejercicios de equilibrio: balanceos, desplazarse sobre un camino estrecho.
- Proporcionar juegos y materiales adecuados para el desarrollo del niño.
- Fomentar la interacción con otros niños y con su entorno.
- Toda actividad o juego se debe dar en una ambiente de afecto, alegría y confianza, esto desarrollará la seguridad y autoestima de niño.

▪ DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LA ESCUELA

El Centro de Educación Infantil constituye un ámbito privilegiado para optimizar las competencias motoras de los niños. A lo largo de la etapa de Educación Infantil debe conseguirse que los niños conozcan y controlen su cuerpo, teniendo en cuenta sus capacidades y limitaciones de acción y expresión, lo cual implica:

- **Dominar la coordinación y el control dinámico general.-** (Desplazamientos, marcha, carrera, saltos, etc.). Deben disponerse espacios

amplios y sin peligros que permitan desplazamientos y actividades como saltar, correr, subir, bajar, etc. En este contexto, el educador organizará juegos donde tengan cabida tanto las habilidades motrices más frecuentemente implicadas en las actividades de los niños (caminar, correr, saltar...), como otras menos habituales (trepar, lanzar, voltear, transportar, balancearse, recoger...).

Es importante, a la vez que se evita la excesiva temeridad, no frenar los impulsos de acción y exploración propios de cada niño. En los juegos colectivos, se irán introduciendo pautas y normas nuevas que vayan haciendo que el niño tenga que ajustar su acción, demorar sus deseos, controlar sus impulsos, a la vez que exijan una mayor capacidad de coordinación y control dinámico general y específico en la realización de dichas actividades.

° **Utilizar las coordinaciones viso-manuales y las habilidades.-** manipulativas necesarias para manejar y explorar objetos con un grado de precisión cada vez mayor. **Será en los juegos** de construcción, de montaje y desmontaje, en los puzles y rompecabezas, en diversos talleres (costura, invención de cuentos, etc.), donde se educarán la precisión de movimientos relacionados con la denominada psicomotricidad fina.

° **Adoptar posturas y actitudes corporales adecuadas**.- Por lo que se debe procurar que el niño vaya aprendiendo paulatinamente a adoptar la

postura adecuada en función de la actividad que se realice. Para esto el mobiliario existente en la escuela debe de ser el adecuado para la edad y las capacidades físicas e intelectuales de los niños que ahí se eduquen.

- **EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ Y EL JUEGO**

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

En los primeros años accedemos al conocimiento desde las formas más concretas para ir, poco a poco, alcanzando un dominio más abstracto de la realidad que nos rodea. Al hablar del ámbito psicomotor nos referimos a cómo las posibilidades motrices interactúan con los aspectos cognitivos dentro de un entorno social para conseguir aprendizajes, adquiriendo conceptos y nociones que les permitan formar parte de la sociedad que les rodea a través del movimiento y los juegos con los compañeros. De ahí la importancia de proveer los recursos para estimular la psicomotricidad en la

Educación Infantil, mientras los pequeños juegan y se divierten están explorando sus propias posibilidades motrices, se están relacionando con los demás, aceptando unas normas de convivencia y poniendo en juego sus capacidades lingüísticas, adquiriendo todo tipo de aprendizajes acerca del mundo que les rodea. Y todo esto con una gran motivación por su parte para participar en dichas actividades, porque están disfrutando.

Por otro lado, son las propias características psicomotoras de estas edades las que incitan a juegos de este tipo. Los alumnos se exploran, ven lo que pueden hacer y también lo que pueden llegar a hacer. Las habilidades finas aún no están muy controladas, deben desarrollar la coordinación dinámico general y viso motora, el equilibrio, controlar el tono muscular, afianzar el esquema corporal, la lateralidad y otras nociones espaciales y también temporales. Todo esto se trabaja desde la Educación Infantil a través de juegos como los que se proponen a continuación:

“Las Estatuas”

Objetivos: equilibrio y tono muscular

Tiempo: 15 minutos

- Material: música y silencio
- Desarrollo: Bailamos al son de la música y al parar ésta nos convertimos en estatuas sin mover ni un músculo.

Con este juego podemos trabajar además conceptos espaciales si al parar la música tenemos que colocarnos, por ejemplo, dentro de un aro, encima de un banco… Y el esquema corporal si la consigna es colocar la mano o algún objeto en cualquier parte del propio cuerpo o del de algún compañero.

“El rollo interminable”

Objetivos: destrezas finas, coordinación vasomotora, relación y comunicación

- Tiempo: 10 minutos
- Material: 2 rollos de papel W.C. música y sillas.

Desarrollo: Se puede realizar tanto dentro como fuera del aula. Los alumnos se colocan en tantas filas como equipos haya en el aula. Al primero de cada fila se le entrega un rollo de papel que alza por encima de la cabeza.

Se trata de ir tirando del rollo, de delante a atrás, con la participación de toda la fila, hasta que quede el cartoncito que se muestra como prueba. Gana la fila que termine antes. Se comienza a tirar cuando empiece la música.

“Baile de colores”

Objetivos: desarrollar el esquema corporal, la coordinación dinámico general y la atención

- Tiempo: 15 minutos

- Material: hojas de papel pinocho cortadas en tiras, música

Desarrollo: Bailando libremente con las cintas en la mano pasamos a movimientos dirigidos: Balanceos de las cintas al compás del cuerpo y de la música, Cambiar la cinta de brazo y mano, movernos según distintas órdenes con las cintas: arriba, abajo, delante, detrás, en la cabeza, espalda, cintura, rodillas,…

“La varita mágica”

Objetivos: Control del tono muscular y relajarnos

- Material: una varita mágica
- Tiempo: 10 minutos

Desarrollo: Con la varita mágica nos podemos convertir en cualquier cosa que deseemos. Esta vez, para preparar una fiesta, nos convertimos en globos que tenemos que inflar para decorar la clase. Empezamos a inflarlos lentamente cogiendo aire por la nariz y, a la vez que inspiramos, nos vamos levantando, estirando y tensándolos músculos hasta que llenamos el globo. Pero… ¡no nos sale el nudo! Así que los globos se desinflan poco a poco expulsando el aire por la boca muy lentamente y caen al suelo o a la mesa sin fuerza ninguna y muy relajados. Se repite esta acción varias veces hasta que, de repente, los globos se pinchan, se vacían y como ya no pueden volver a inflarse se quedan durante unos minutos así relajados hasta que la varita mágica les convierte de nuevo en niños y niñas.

Se ha presentado una sesión de juegos para trabajar diversos aspectos de la psicomotricidad con los niños de educación infantil mientras ellos disfrutan y se divierten. Se trata de juegos que no necesitan espacios ni materiales que no podamos encontrar en cualquier aula, por lo que son idóneos para llevar a cabo en cualquier momento de la jornada escolar.

- **CUÁNDO EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR**

El desarrollo psicomotor se debe evaluar en todo niño que acude a supervisión de salud o control sano. Se recomienda registrar el progreso del niño, detallando los logros observados desde el último control. Éste es también el mejor momento para revisar con los padres la estimulación que recibe el niño y hacer las recomendaciones pertinentes.

En el ámbito escolar el docente está en la capacidad y obligación de advertir cualquier problema que se esté presentando el niño en su desarrollo evolutivo; en este caso en el desarrollo psicomotor; de ahí la importancia de conocer los parámetros normales en los que se desarrolla el niños; esto se lo puede hacer con ejercicios simples pero claves de nos sugerirán si existe algún problema en la adquisición de habilidades y destrezas motoras; recordemos que de existir algún trastorno a nivel del área psicomotriz, la detección temprana puede ser clave para la rehabilitación del niño.

Aquí se propone unos ejercicios para la evaluación del desarrollo motriz:

- Equilibrio estático. A los 4 años: de pie, ojos cerrados, pies juntos (14 seg.)
- Equilibrio dinámico. A los 5 años: saltar con uno y otro pie con los ojos abiertos.
- Destreza-coordinación dinámica de las manos. A los 5 años: hacer una bola de papel con la derecha y con la izquierda.
- Movimientos simultáneos-coordinación. A los 5 años: enrollar 2 mt de lana durante 20 seg.
- Rapidez. A los 6 años dibujar trazos verticales Md-Mi durante 15 seg.
- Sin-cinesias. A los 6 años dar golpes con un martillo[25].

[25]Sin-cinesias.- Disciplina que estudia el significado expresivo de los gestos y de los movimientos corporales que acompañan los actos lingüísticos.

f. METODOLOGÍA

Para la realización del presente trabajo de investigación, se implementará la **investigación bibliográfica** para iluminar el tema motivo de esta investigación. Así mismo se trabajará con la **investigación de campo** que permitirá ponernos en contacto directo con la realidad de los niños.

Toda investigación requiere de una organización, de métodos, técnicas y procedimientos que sirvan de ayuda para su ejecución por tal motivo se detallan a continuación.

- **MÉTODOS**

- **Método científico.-** Se lo utilizará durante todo el proceso investigativo permitiendo plantear el problema estructurar el tema; así mismo será base para la elaboración de informe final.

- **Método inductivo.-** Permitirá problematizar las realidades encontradas en los niños y obtener una información clara y específica gracias a la observación en el Centro Educativo "Lauro Damerval Ayora Nº 1", lo cual servirá para incluirlo en el fundamento teórico.

- **Método deductivo.-** Permitirá deducir y sacar respuestas para nuestros planteamientos de asunto general y proyectarlas desde el punto de vista particular para poder aportar en la solución del problema.

- **Método analítico**.- A través del cual se logrará la descomposición del objeto de estudio en todas sus partes y la explicación de las causas y efectos del fenómeno estudiado y así será posible ir incrementando el conocimiento de la realidad.

- **Método sintético**.- Que llevará al planteamiento de conclusiones y recomendaciones específicas luego de un proceso de análisis crítico de la realidad investigada.

- **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

Las técnicas que se emplearan serán**: La observación directa, la encuesta y el Test de Habilidad Motriz de Oseretzky**

° **La Observación Directa.-** La observación será realizada en el Establecimiento Educativo con el fin de obtener la información necesaria sobre el problema planteado.

° **La Encuesta.-**Se aplicará a las maestras del Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo "Lauro Damerval Ayora Nº1" la misma que se la realizará con un cuestionario sencillo referente al tema.

° **Test de Habilidad Motriz de Oseretzky.-**.- Se aplicará a los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo "Lauro Damerval Ayora Nº 1" con el fin de determinar el Desarrollo Psicomotriz.

- **POBLACIÓN Y MUESTRA**

La población está constituida por los niños, niñas y maestras del Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo "Lauro Damerval Ayora Nº 1".

CENTRO EDUCATIVO "LAURO DAMERVAL AYORA Nº 1"					
	PARALELO	**ALUMNOS**		**TOTAL**	**DOCENTES**
		NIÑOS	NIÑAS		
PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA	**A**	13	14	27	1
	B	16	8	24	1
	C	18	9	27	1
	D	15	8	23	1
TOTAL		**62**	**39**	**101**	**4**

Fuente: Registro de Matrícula de Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo "Lauro Damerval Ayora N° 1"
Elaboración: María del Pilar Valarezo Valdez

g. CRONOGRAMA DE TRABAJO

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	Septiembre 2011				Octubre 2011				Noviembre 2011				Diciembre 2011				Enero 2012				Febrero 2012				Marzo 2012			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración del proyecto y presentación del proyecto	x	x	X																									
Aprobación del proyecto					x	x	x	x	x																			
Realización y aprobación de la tesis										x	x	x																
Aplicación de instrumentos													X	x	x	x												
Análisis y discusión de resultados																	x	x	x	x								
Elaboración del informe final																					x	x	x	x				
Exposición de la tesis.																									x	x	x	x

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

La presente investigación se la realizará con financiamiento y recursos propios.

RECURSOS.

- **HUMANOS.**

❖ Docentes de la escuela

❖ Alumnos de la escuela

❖ Coordinador y tutor

❖ Egresada investigadora

- **MATERIALES.**

❖ Equipos de computación

❖ Materiales de escritorio

❖ juguetes

❖ Otros

- **INSTITUCIONALES**

❖ Universidad Nacional de Loja

❖ Centro Educativo “Lauro Damerval Ayora N° 1”

- **PRESUPUESTO**

RUBROS	VALOR
Adquisición bibliográfica	150
Adquisición de una computadora	900
Elaboración y aplicación de instrumentos	50
Levantamiento del texto	100
Elaboración del texto final	150
Material Audiovisual	70
Transporte.	50
Imprevistos	70
TOTAL	**1.540**

i. BIBLIOGRAFÍA

- **BIJOU, SYDNEY W**. (1982): Psicología del desarrollo infantil. México,
- **GARAIGORDOBIL, M**. (1990): Juego y desarrollo infantil. Madrid. Seco Olea.
- **PZELLINSKY DE REICHMAN**, **MÓNICA G**.(1982) La Metodología Juego – Trabajo en el Jardín de Infantes. Editorial Ediciones Pae. Buenos Aires – Argentina.
- **GARVEY, C**. (1977): El juego infantil. Madrid. Morata.
- **AYORA FERNÁNDEZ, A.**(2010): Los Test en la Psicología Infantil. Ecuador, Loja.
- **ADEMAR NORIEGA, H.** (2007): Psicología del Niño, Problemas y soluciones. Perú, Lima.
- **GARCIA, J**. (2007): Estimulación Temprana. Perú Lima.
- **GESSEL, A:**El Niño de 1 a 5 Años. Editorial Paidos. Séptima edición. 1973. 387 páginas
- **LINA RUBIO, CAROLINA ZORI:** (2008). La psicomotricidad en la escuela. Editorial Dossat 2000. ISBN 978-84-96437-43-2.
- **JOSEFINA SÁNCHEZ RODRÍGUEZ Y MIGUEL LLORCAL LINARES** (2008). Recursos y estrategias en psicomotricidad. Ediciones Aljibe. ISBN 978-84-9700-442-8.
- **PUGMIRE- STOY, M.** (1996). El Juego Espontáneo, Vehículo de Aprendizaje y comunicación. Nancea. Madrid, España.

- **FREIRE, M**. (1989). La evolución psicológica del niño, Grijalbo. Barcelona, España.
- **DECROLY, O., Y MONCHAMP, MLLE**.(1932) La iniciación a la actividad intelectual y motriz porlos juegos educativos. Francisco Beltrán. Madrid
- ***BATLLORI. ESCANDELL (1994)*** 150 juegos para la estimulación adecuada de 0 a 6 años; México
- **ORDOÑEZ MARÍA.(2006)** Estimulación temprana. Inteligencia emocional y cognitiva; Cali Colombia
- **GESELL, A. (1977);** Psicología evolutiva de 1 a 16 años. Buenos Aires: Ediciones Paidós. Análisis clásico de psicología infantil, desde el punto de vista evolutivo.
- **OLLENDICK, T.H. Y HERSEN, M**. (1986); Psicopatología infantil. Barcelona: Ediciones Martínez Roca. Presentación de algunos temas fundamentales sobre los trastornos psicológicos infantiles.

Sitios de Internet

- www.psicopedagogia.com
- wwwdesarrollopsicomotriz.com
- www.nuestrosniños.com
- www.monografias.com
- www.wikipedia.com
- www.psicomotricidad.com

j. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL CENTRO EDUCATIVO "LAURO DAMERVAL AYORA Nº 1"

Distinguida Maestra, tenga la bondad de contestar la presente encuesta cuyo objetivo es; obtener información sobre el Juego como Estrategia Metodológica que aplican en su jornada diaria de trabajo.

1. ¿Considera usted que el Juego como Estrategia Metodológica incide en el desarrollo Psicomotriz?

Si ( ) no ( ) a veces ( )

¿Porqué?:……

……

……

2. ¿Aplica el Juego como Estrategia Metodológica en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

Si ( ) no ( )

¿Porqué?:……

……

……

3. ¿Con qué frecuencia utiliza usted el Juego en el desarrollo de la actividad escolar?

Todos los días ( ) Algunos días ( ) Rara vez ( )

¿Porqué?……..

……

……

4. Como docente ¿Qué rol desempeña cuando aplica la Estrategia del Juego?

Orientador ( )

Planificador ( )

Estimulador ( )

Colaborador ( )

¿Porqué?……..

……

……

5. ¿Deberían existir en el aula los rincones de Juego Trabajo?

Si ( ) no ( )

¿Porqué?……..

……

……

6. De los siguientes tipos de Juego ¿Cuáles utiliza como Estrategia Metodológica?

Juego simbólico ( )

Juego dirigido ( )

Juego libre ( )

Otros ( )

¿Porqué?……:……

……

……

7. ¿De las siguientes técnicas cuales son las más apropiadas para el Desarrollo Psicomotriz de los niños del Primer Año de Educación Básica?

Técnicas grafo-plásticas ( )

Juego trabajo ( )

Expresión corporal ( )

Arte (títeres, dramatización, danza etc.) ( )

Otros, ( )

¿Porqué?.....

.....

.....

Gracias por su colaboración

TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OSERETZKY

La finalidad del test es determinar la conducta motriz de los niños, desde las reacciones posturales y movimientos generales del cuerpo hasta la más fina coordinación y control de los músculos faciales.

Para la aplicación de la prueba se requiere de materiales sencillos y fáciles de obtener, como cerillas, carretes de madera, hilo, papel, cuerda, cajas, pelotas de goma; entre otras.

Prueba para niños de 5 años

Prueba Nº1

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

Tiempo: 10 segundos

Escala valorativa:

- Satisfactorio: Hasta 10 segundos
- No satisfactorio: Menos de 10 segundos

Prueba Nº 2

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

Tiempo: 10 segundos

Escala valorativa

- Satisfactorio: Hasta 10 segundos
- No satisfactorio: Más de 10 segundos

Prueba Nº 3

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 muslos, el niño dobla la pierna por la rodilla en ángulo recto. El tiempo no se computa. Se permitirán dos ensayos con cada pierna.

Escala valorativa

- Satisfactorio: Ejercicio correctamente realizado
- No satisfactorio: Ejercicio incorrectamente realizado

Prueba Nº 4

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

Tiempo: 15 segundos para cada mano

Escala valorativa

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

Prueba Nº5

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

Tiempo: 20 segundos

Escala valorativa

- Satisfactorio: Hasta 10 segundos
- No satisfactorio: Más de 20 segundos

Prueba Nº 6

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

Escala valorativa

- Satisfactorio: Si el niño realiza la prueba sin interrupciones.
- No satisfactorio: Si el niño hace movimientos superfluos.

ÍNDICE

CERTIFICACIÓN……...……ii

AUTORÍA……..…….iii

AGRADECIMIENTO……..……..iv

DEDICATORIA……..… v

ESQUEMA DE CONTENIDOS…….. vi

TÍTULO……1

RESUMEN (SUMMARY)……..……..…….. 2

INTRODUCCIÓN……...4

REVISIÓN DE LITERATURA……..7

MATERIALES Y MÉTODOS……27

RESULTADOS…… 30

DISCUSIÓN…… 53

CONCLUSIONES……... 55

RECOMENDACIONES…….. 56

BIBLIOGRAFÍA…….……..57

ANEXOS…….……..59