



1859

## UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

**“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "DR. RÓMULO VIDAL ZEA", DE LA CIUDAD DE MACHALA, PERÍODO LECTIVO 2013 - 2014”.**

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

**AUTORA:**

PATRICIA MARÍA DEL CISNE MOSQUERA AGUILAR

**DIRECTORA:**

Dra. MARÍA ELENA CHALCO MÁRQUEZ, Mg. Sc.

Loja - Ecuador

2014

## CERTIFICACIÓN

Doctora

María Elena Chalco Márquez, Mg. Sc.


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

### CERTIFICA:

Haber asesorado, revisado y orientado detenida y minuciosamente durante su desarrollo, la tesis titulada: EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "DR. RÓMULO VIDAL ZEA", DE LA CIUDAD DE MACHALA, PERÍODO LECTIVO 2013 - 2014". Realizada por la postulante: Patricia María del Cisne Mosquera Aguilar.

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

Loja, Febrero del 2014

  
Dra. María Elena Chalco Márquez, Mg. Sc.  
**DIRECTORA DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo, Patricia María del Cisne Mosquera Aguilar, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

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

**Autora:** Patricia María del Cisne Mosquera Aguilar

**Firma:**  .....

**Cédula:** 0702023342

**Dirección:** Calle José Veloz N° 38-05 y Teniente Latus.

**Fecha:** Loja, mayo del 2014

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

Yo, Patricia María Mosquera Aguilar, **declaro** ser autor (a) de la Tesis titulada **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “DR. RÓMULO VIDAL ZEA”, DE LA CIUDAD DE MACHALA, PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014”**. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS, como requisito para optar al Grado de: LICENCIADA EN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA: autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 2 días del mes de mayo del dos mil catorce, firma el autor.

FIRMA:.....

AUTOR: Patricia María del Cisne Mosquera Aguilar

CÉDULA: 0702023342

DIRECCIÓN: Riobamba

CORREO ELECTRÓNICO: patymari@hotmail.es

TELÉFONO: 032943459 CELULAR: 0982006737

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**DIRECTORA DE TESIS:** Dra. María Elena Chalco Márquez, Mg. Sc.

**TRIBUNAL DE GRADO:**

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

Mg. Michellé Aldeán Riofrío ..... **(Vocal)**

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

## **AGRADECIMIENTO**

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja de la Modalidad de Estudios a Distancia, a los Docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia quienes me brindaron sus conocimientos y experiencias en la vida estudiantil.

A la Dra. María Elena Chalco Márquez Mg. Sc., Directora de Tesis, quien con sus conocimientos, supo guiarme con acierto y solvencia profesional el desarrollo y culminación del presente trabajo de investigación.

A la Autoridades, Docentes, Niños y Niñas de la Escuela Fiscal Mixta “Dr. Rómulo Vidal Zea”, quienes prestaron su colaboración en el desarrollo de la investigación.

**La Autora**

## **DEDICATORIA**

A Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el período de estudio.

Patricia Mosquera Aguilar

## ESQUEMA DE CONTENIDOS

- PORTADA
- AUTORÍA
- CARTA DE AUTORIZACIÓN
- AGRADECIMIENTO
- DEDICATORIA
- ESQUEMA DE TESIS
  - Título
  - Resumen
  - Introducción
  - Revisión de Literatura
  - Materiales y Métodos
  - Resultados
  - Discusión
  - Conclusiones
  - Recomendaciones
  - Bibliografía
  - Anexos
    - Proyecto
    - Índice

**a. TÍTULO**

**“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA  
ESCUELA FISCAL MIXTA "DR. RÓMULO VIDAL ZEA", DE LA CIUDAD  
DE MACHALA, PERÍODO LECTIVO 2013 - 2014”.**



## **b. RESUMEN**

El presente trabajo de investigación se enmarcó en un estudio metódico, detallado e interpretativo de: **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "DR. RÓMULO VIDAL ZEA", DE LA CIUDAD DE MACHALA, PERIODO LECTIVO 2013 - 2014”**, se estructuró y desarrolló de conformidad al Reglamento de Régimen Académico.

Se formuló un objetivo general para la presente investigación: “Analizar el Juego y su incidencia en el Desarrollo Psicomotriz en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Dr. Rómulo Vidal Zea” de la ciudad de Machala”.

Los métodos utilizados fueron: Científico Inductivo, Deductivo, Descriptivo, Analítico Sintético y Modelo Estadístico, con el propósito de relacionar el Juego con el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica, los instrumentos que se aplicaron fueron las siguientes: una encuesta dirigida a las Maestras de Primer Año de Educación Básica para identificar los Tipos de Juego que utilizan en su jornada diaria de trabajo y para Evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas se utilizó el Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky.

Con la finalidad de comprobar el primer objetivo específico planteado para la presente investigación, se tomó como muestra la pregunta N° 3; y se pudo determinar que el 67% de juegos utilizados por las maestras son los juegos simbólicos. Los juegos simbólicos ayudarán a los niños y niñas a moverse en un medio social, a relacionarse y comunicarse con otras personas. El 33% son juegos de construcción, los mismos que comienzan alrededor del primer año de edad y se mantienen toda la vida, favoreciendo el Desarrollo Psicomotriz, la coordinación óculo manual, el control muscular y sobre todo la creatividad y su capacidad de atención y concentración.

El segundo objetivo específico, se consideró los resultados de la aplicación del test de habilidad motriz de Ozeretsky, se determinó que el 76% de los niños y niñas evaluados presentan un Desarrollo Psicomotriz adecuado en cuanto a equilibrio, motricidad fina, coordinación dinámica, óculo manual y pinza digital; y el 24% de los niños y niñas evaluados presentan un cuadro no satisfactorio, debido a que aún no dominan sus músculos faciales.

## **SUMMARY**

This research was part of a methodical study, detailed and interpretive of "THE GAME AND ITS IMPACT ON CHILDREN FIRST YEAR BASIC EDUCATION PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT, "DR. VIDAL ROMULO ZEA" SCHOOL, MACHALA CITY, PERIOD 2013 – 2014" , was organized and developed in accordance with the Rules of Academic System .

The General Objective was formulated: "Analyze the game and its impact on the Development Psychomotor in Children First-Year Basic Education "Dr. Romulo Vidal Zea" School, in Machala city.

The methods used were: Scientific Inductive, Deductive, Descriptive, Analytical and Synthetic Statistical Model, in order to relate the Game with the Development Psychomotor of Children First-Year Basic Education, the instruments applied were: a survey of the First-Year teachers of Basic Education to identify the games types they use in their daily work and to evaluate the Development Psychomotor of children's Motor ability Test was used to Ozeretsky Test.

First Objective specific was taken the Question No. 3 "What kind of game most often done?"; We can determine that 67 % of games are used by teachers symbolic games. Symbolic games help children to move in a social environment, to interact and communicate with others. 33% are construction sets, the same starting around the first birthday and life are maintained, favoring Development Psychomotor, oculus hand coordination, muscle control and above all creativity and their attention span and concentration.

To check the second objective was considered the results of the application of the test of driving ability Ozeretsky determined that 76 % of children assessed have adequate psychomotor development in terms of balance, fine motor skills, dynamic coordination, manual oculus and digital caliper; and 24% of children assessed presented an unsatisfactory picture, because they still do not master your facial muscles.

### **c. INTRODUCCIÓN**

El presente trabajo de investigación es objetivo y basado en el análisis científico de: **EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "DR. RÓMULO VIDAL ZEA", DE LA CIUDAD DE MACHALA, PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014.** Establece la importancia que tiene el Juego para el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas.

El Juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes durante un período indeterminado; el niño incluye todas sus pericias en el Juego: cuerpo, inteligencia y afecto, juega con todo lo suyo: con las manos, con el cuerpo, con el llanto y la risa, con la narración y la fantasía. El Juego, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. No podemos considerarlo sólo como un entretenimiento o diversión: es también un aprendizaje para la vida adulta. En el Juego, el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo. Desde el punto de vista del desarrollo de la persona, el Juego es una necesidad porque inicia una buena relación con su contexto y porque de una forma placentera se encuadra en el mundo de las relaciones sociales. (<http://wikipedia.org>).

El Desarrollo Psicomotriz es la madurez psicológica y muscular que tiene una persona, en este caso un niño y una niña. Los aspectos psicológicos y musculares son las variables que constituyen la conducta o la actitud. Se

trata, entonces, de la influencia de éste en la construcción de la personalidad y cómo incide sobre lo afectivo, lo intelectual, lo emocional. En ella se considera al niño y a la niña como una unidad psicosocial en la que todos los aspectos de su vida están integrados interactuando entre sí. En el Desarrollo Psicomotriz se considera al movimiento como medio de expresión del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo de la personalidad. (<http://www.slideshare.net/>).

Para la investigación se plantearon los siguientes objetivos específicos: Identificar los tipos de Juego que utilizan las maestras en su jornada diaria de trabajo con los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Dr. Rómulo Vidal Zea” de la Ciudad de Machala, Período Lectivo 2013 – 2014; y, Evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Dr. Rómulo Vidal Zea” de la Ciudad de Machala, Período Lectivo 2013 – 2014.

La presente investigación se respalda en un proceso lógico; en la metodología se encuadró la utilización de los Métodos: Científico, Inductivo, Deductivo, Descriptivo, Analítico, Sintético y Modelo Estadístico, con la finalidad de relacionar la incidencia del Juego en el Desarrollo Psicomotriz en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica; las técnicas aplicadas fueron: una encuesta elaborada y dirigida a las maestras de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Dr. Rómulo Vidal Zea”, para identificar los tipos de Juegos que utilizan en su jornada diaria de trabajo; y, el Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky aplicado a los niños y niñas de

Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Dr. Rómulo Vidal Zea” para evaluar su Desarrollo Psicomotriz.

Para sustentar la presente investigación se estructuró el marco teórico en relación a las categorías de investigación, el Capítulo I: EL JUEGO, con los siguientes temas: Definición de Juego, Importancia del Juego, Teorías acerca del Juego, Objetivo del Juego en el niño, Tipos de Juegos, Clases de juegos, Motivación dentro del Juego, Enseñando a jugar al niño/a, el Juego y el Desarrollo Psicomotriz.

El Capítulo II: EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ, se estructura de los siguientes temas: Definición de Desarrollo Psicomotriz, Importancia del Desarrollo Psicomotriz, Capacidades del Desarrollo Psicomotriz en el niño de 5 años, Evolución del Desarrollo Psicomotriz y sus fases, Relación del Desarrollo Psicomotriz con otros aprendizajes, El movimiento en el Desarrollo Psicomotriz del niño y de la niña, Características del Desarrollo Psicomotriz del niño y la niña de 5 años.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **CAPÍTULO I**

#### **EL JUEGO**

##### **Definición de Juego**

Definición: el Juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella si no por sí misma. (B. Russel. 1970). El Juego es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en la que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización. El Juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega. El Juego permite al niño descubrir que es limitado debido a las reglas y patrones del propio Juego. Esto se traducirá y favorecerá la personalidad de un adulto libre y normativo.

El Juego, para muchas personas, es considerado como algo trivial, sin embargo, muchas investigaciones han contribuido a destacar la importancia del Juego y a señalar cómo el Juego favorece al desarrollo ecléctico del niño

y la niña. El Juego constituye un mundo propio y característico de cada niño y niña con su medio, en términos generales se denomina al Juego como las actividades placenteras que realiza una persona durante un período indeterminado con el fin de entretenerse. El niño involucra todas sus habilidades en el Juego, cuerpo, inteligencia y afecto, y juega con todo lo suyo: con la mano, con el cuerpo, con el llanto y la risa, con la narración y la fantasía.

### **IMPORTANCIA DEL JUEGO.**

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

Mientras el niño juega explora la realidad. Prueba estrategias distintas para operar sobre dicha realidad. Prueba alternativas para cualquier dilema que se le plantee en el Juego. Desarrolla diferentes modos y estilos de pensamiento. Jugar es para el niño un espacio para lo espontáneo y la autenticidad, para la imaginación creativa y la fantasía con reglas propias. Le permite curiosear.

En el niño, la importancia del Juego se centra en el hecho de que constituye una actividad importante para él, pues por medio de éste, reproduce e imita las actividades cotidianas. "El Juego es acción, es armar, discutir, atrapar, correr." Por medio del Juego los niños obtienen conocimiento de sí mismos, del ambiente y comunicación; por ejemplo:

- \* Conocimiento sobre su propio cuerpo
  
- \* Descubrimiento de sus sentidos
  
- \* Respeto de su propio cuerpo
  
- \* Cuidado de su cuerpo
  
- \* Adquisición de las nociones espacio temporales
  
- \* Estímulo a su curiosidad



- \* Coordinación, corroboración con sus compañeros y adultos
  
- \* Propiedades y naturaleza de los materiales
  
- \* Establecimiento de correspondencia, semejanzas y diferencias
  
- \* Expresión de lo que siente y necesita
  
- \* Aspectos básicos de tiempo
  
- \* Desarrollo en su lengua oral y escrita
  
- \* Razonamientos y uso del lenguaje matemático.

## **TEORÍAS ACERCA DEL JUEGO**

Muchos autores han estudiado la actividad del Juego y han tratado de explicar su naturaleza. De este modo han surgido distintas teorías, cada una de las cuales explica este fenómeno desde diversos puntos de vista.

Teorías clásicas, del exceso de energía, de la recapitulación, del ejercicio preparatorio, de la autoexpresión, de la enculturación, ecológica, biológica, etc. sin embargo todos coinciden en que el aprendizaje por medio del Juego es el más significativo para la vida adulta del ser humano.

## **Teorías clásicas del Juego**

### **Teoría del exceso de energía. (Evolucionistas)**

Autores como SPENCER (1855) ven en el Juego “un medio para liberar y dar rienda suelta a la energía que se acumula por no realizar actividades serias”. El Juego del niño se justificaría como modo de canalizar la energía que no gasta, puesto que sus necesidades son satisfechas por otros.

### **Teoría de la recapitulación.**

Los autores que la defienden, (HALL, 1904), mantienen que el niño, desde que nace, va haciendo a través de su Juego una especie de recapitulación de la evolución del hombre.

### **Teoría del ejercicio preparatorio (funcionalista).**

La interpretación de GROSS (1901) hace del Juego un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto.

## **Teorías modernas**

### **Teoría de la autoexpresión (Psicoanalítica)**

El Juego se considera como el medio para expresar las necesidades y satisfacerlas.

Para FREUD (1905) el Juego es la expresión de las pulsiones, fundamentalmente de la pulsión del placer, y por medio de él se expresa lo que resulta conflictivo.

### **Teoría de Buytendijk**

BUYTENDIJK (1935), en contraposición a Gross, explica el Juego como una consecuencia de las propias características de la infancia, que se diferencia substancialmente de la edad adulta en la forma de expresar esas características, satisfaciendo el deseo de autonomía.

### **Teoría de Claparede**

Para CLAPAREDE (1934), el Juego se define por la forma de interactuar de quien juega. Es una actitud del organismo ante la realidad. La clave del Juego es la ficción.

### **Teoría de Piaget (Cognitivista)**

PIAGET (1918) considera que el Juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras.

### **Teoría de Bühler**

BÜHLER (1935) contempla el Juego como una actividad que se lleva a cabo por el placer que produce el ejercicio de una función, la realización de la actividad. Este placer refuerza la propia actividad.

### **Teoría de Vygotski y Elkonin**

VYGOTSKI (1966) y ELKONIN (1980) explican que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. En el Juego el niño se conoce a él mismo y a los demás. El Juego es una actividad fundamentalmente social.

### **Teoría de la enculturación**

Según SUTTON, SMITH y ROBERT (1981), los valores de la cultura se expresan en los diversos juegos que desarrollan los niños.

## **Teoría ecológica**

BRONFENBRENNER defiende que en el entorno del niño existen diferentes niveles ambientales o sistemas que condicionan el Juego. Concibe a la persona como un organismo activo, como un sistema que encaja dentro de otro, y así sucesivamente, estableciéndose relaciones recíprocas entre ellos, de tal forma que, al cambiar un elemento, todo el conjunto lo hace en su medida.

## **Teorías biológicas**

El Juego ayuda al crecimiento del cerebro, a los mecanismos y conexiones nerviosas. Es muy importante para el desarrollo de la persona.

## **EL OBJETIVO DEL JUEGO EN EL NIÑO/A**

### **Placer**

La mayoría de la gente diría que los niños juegan porque les gusta hacerlo, y eso es innegable. Los niños gozan con todas las experiencias físicas y emocionales del Juego.

### **Para expresar agresión**

Suele decirse que los niños “liberan odio y agresión” en el Juego, como si la agresión fuera algo malo de lo que es necesario librarse. En parte es cierto, porque el resentimiento acumulado y los resultados de la experiencia y de la rabia pueden parecerle a un niño algo malo dentro de él.

### **Para controlar la ansiedad**

Si bien resulta fácil comprender que los niños juegan por placer, es mucho más difícil que la gente acepte que los niños juegan para controlar ansiedad o para controlar ideas e impulsos que llevan a la ansiedad si no se los controla. La ansiedad siempre constituye un factor en el Juego de un niño, y a menudo el principal.

### **Para adquirir experiencia**

Las experiencias externas e internas pueden ser ricas para el adulto, pero para el niño las riquezas se encuentran principalmente en la fantasía y en el Juego.

### **Para establecer contactos sociales**

Al principio los niños juegan solos o con la madre. No hay una necesidad inmediata de contar con compañeros de juego. Es en gran parte a través del

Juego, en el que los otros niños vienen a desempeñar papeles preconcebidos, en los que una criatura comienza a permitir que sus pares tengan existencia independiente.

### **Integración de la personalidad**

El Juego, el uso de las formas artísticas y la práctica religiosa, tienden de maneras diversas, pero relacionadas, a la unificación y la integración general de la personalidad.

Examinando este complejo problema desde otro punto de vista, diríamos que es en el Juego donde el niño relaciona las ideas con la función corporal.

### **Comunicación con la gente**

Un niño que juega puede estar tratando de exhibir, por lo menos, parte del mundo interior, así como del exterior, a personas elegidas del ambiente. El juego puede ser algo muy revelador sobre uno mismo, tal como la manera de vestirse puede serlo para un adulto.

### **El Juego: Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje**

Educar a los niños/as a través del juego se ha de considerar profundamente. El Juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño

aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta.

## **TIPOS DEL JUEGO**

Podemos clasificar los Juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción.

### **El Juego Motor**

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

El objetivo no es otro que tratar de establecer una comunicación con un ser que aún no dispone del medio privilegiado que es el lenguaje. Y estos



antecedentes del diálogo aparecen en esas situaciones que se repiten en el cuidado diario del niño.

### **El Juego Simbólico**

Aunque hay distintos tipos de Juegos, muchos consideran el Juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el Juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

Fingir, ya sea en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje. Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

## **Juegos de Reglas**

El final de pre escolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de Juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

Pero en todos los Juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los Juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas; en los Juegos de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los pre escolares se inician en estos Juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo y la comprensión de su carácter obligatorio les permite incorporarse al Juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

## **Juegos de Construcción**

Este es un tipo de Juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que caben clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

El niño pre escolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

## **CLASES DE JUEGOS**

En la amplia bibliografía que existe sobre este tema, resulta fácil encontrar distintas clasificaciones sobre el juego infantil. Según apliquemos un criterio u otro tendremos distintas clasificaciones: según el número de jugadores o la edad de los mismos, según los instrumentos mediadores que se utilizan

(materiales o juguetes), el tipo de actividad preferente que se desarrolla, la maduración, etc.

### **Juegos Funcionales**

Reciben este nombre debido a que ayudan al niño durante la primera etapa de desarrollo, a relacionar su cuerpo con las funciones del mismo, por ejemplo, la mano y los dedos. Una segunda característica de estos juegos es que permiten al niño identificar su entorno, apropiándose de él para así crear una correlación de los elementos que lo rodean y su cuerpo.

### **Juegos de Contacto Físico**

Son juegos de carreras, persecución, ataque y dominación física. Tiene su origen en el juego sensorio motor, pero incorpora muy pronto la presencia de un compañero de juego con el que interactúa imitando un supuesto ataque que se vive con alegría y entusiasmo.

### **Juegos de Imaginación**

El niño empieza a tener un desarrollo amplio de la imaginación y a través del juego imita gran cantidad de situaciones que ha visto y busca desarrollarlas de forma gratificante; en esta etapa el niño va descubriendo algunos roles, de los cuales se apropia fácilmente gracias a la imitación e imaginación que pone en cada uno de sus juegos.

## **Juegos de Construcción - Representación**

Son una forma evolucionada de los juegos sensorio-motores ya que incluyen una simbolización sobre la acción que se realiza. Contiene una parte individual y otra que es externa y social. Tiene lugar mayoritariamente en el contexto familiar. Cuando se pretendan fomentar en la escuela ha de contarse con espacios apropiados y permitir la libre elección de los compañeros de juego.

**Juegos de Mesa.-** Contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad de forma ordenada.

**Juegos de Patio.-** Son, una herencia cultural que se transmite de generación en generación a través de la participación en juegos comunes de los más pequeños con los mayores.

**Juegos de Normas.-** Son aquellos cuyo desarrollo está basado en normas o reglas que son conocidas y aceptadas de antemano por los jugadores, la característica de este tipo de juegos es que se realiza en grupo, lo que representa una respuesta a la necesidad integrante del niño y desde luego un avance en el proceso de socialización.

## **LA MOTIVACIÓN DENTRO DEL JUEGO**

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

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta.

## **ENSEÑANDO A JUGAR AL NIÑO/A**

Este asunto tiene mucho fondo: los niños de hoy en día viven una época dominada por utensilios y herramientas cada vez más complejas y avanzadas, y en la misma línea evolucionan sus juguetes.

Los beneficios del juego son enormes en un niño: desarrollan la imaginación y la creatividad, así como las habilidades sociales, y son un medio excepcional de aprendizaje del entorno. Nuestro papel como padres en este caso es vital. Nosotros somos el ejemplo más cercano que tienen los niños para ver cómo se debe vivir, y en virtud de lo que vean actuarán.

## **El Juego Creativo**

Uno de los tipos más importantes de actividad creativa para los niños es el juego creativo. El juego creativo se expresa cuando los niños utilizan materiales familiares en nuevas maneras o de formas poco usuales, y cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos.

## **EL JUEGO Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

Jugar no sólo es sinónimo de diversión. También, y por sobre todo, significa aprender. Por medio de la función lúdica, los chicos aprenden a hablar y a relacionarse, al tiempo que comienzan a comprender la noción de recreación. La estimulación del juego, es uno de los procesos más importantes que todo padre debe tener en cuenta para favorecer el desarrollo de competencias tanto físicas como mentales en sus hijos. El rol de los adultos en este proceso es clave. *“Los padres tienen la posibilidad de potenciar la estimulación con juguetes que prolongan el movimiento o el balanceo, como la pelota o un cilindro. También con otros que tengan que ver con la exploración de agujeros. Estos dan espacio a que vayan apareciendo nuevas instancias dentro del lenguaje”* (Agustina Chanfreau)

## **CAPÍTULO II**

### **DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

#### **Definición**

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

#### **IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

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 visomotora (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.



## **El Desarrollo Psicomotriz y la Maduración**

El Desarrollo Psicomotriz del niño está condicionado en primer lugar por la propia maduración biológica del niño, ésta maduración se ve favorecida gracias al aprendizaje, que es el resultado de la interacción del niño con su entorno y a sus hábitos de vida (alimentación, horas de descanso). Por ello, aprendizaje y maduración se retroalimentan.

No hay aprendizaje sin maduración fisiológica, a su vez el aprendizaje favorece la maduración cerebral del niño. Sin embargo, hay que evitar la enseñanza forzada (tratar que el niño haga algo para lo que aún no está preparado), ya que puede generar en él desmotivación al comprobar que no es capaz de hacer lo que le dicen.

El Desarrollo Psicomotriz se ajusta a una pauta predecible, todos los niños atraviesan más o menos las mismas etapas, aunque puede variar el tiempo que tarde cada uno. Saber esto es útil, pues si sabemos en qué etapa está y cuál es la siguiente, podemos realizar con él algunas actividades a modo de juego que le ayuden a pasar a la siguiente fase y no pretenderemos que llegue más lejos de lo que realmente puede dar.

## **Factores que intervienen en el Desarrollo Psicomotriz**

Factores externos: alimentación, nutrición, variables ambientales, clima afectivo, estimulación o experiencias del niño, es decir, la herencia cultural y el aprendizaje social. La corriente defensora de este tipo de factores es la corriente ambientalista.

Factores internos: potencial genético o la carga hereditaria del niño y su particular maduración del sistema nervioso, es decir, la herencia genética y la maduración orgánica.

## **La Psicomotricidad y el Desarrollo Motor**

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

## **Relación entre ambas funciones**

El desarrollo del ser humano se explica a través de la psicomotricidad, ya que desde que el niño nace, entra en contacto con el mundo a través del

cuerpo, empieza a explorar su entorno, a conocerlo y descubrirlo a partir de la percepción y manipulación de objetos y de los movimientos que es capaz de realizar. Poco a poco, a medida que adquiera más destrezas motoras, irá desarrollando su visión, observará a las personas y cosas que lo rodean, será capaz de coger los objetos que desee y descubrir sus formas y funciones, cada vez estará más capacitado para moverse y desplazarse, su gateo y la capacidad de caminar, correr, saltar le permitirá ser independiente y dominar su entorno, son estas experiencias las que servirán de base para su desarrollo mental.

### **El desarrollo motor del niño**

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

La maduración del sistema nervioso, siguen dos leyes: la cefalocaudal (de la cabeza al glúteo) y la próximo distante (del eje a las extremidades). Durante los primeros años, la realización de los movimientos precisos depende de la maduración.

La evolución del tono muscular: El tono permite las contracciones musculares y los movimientos; por tanto, es responsable de toda acción

corporal y, además, es el factor que permite el equilibrio necesario para efectuar diferentes posiciones.

## **CAPACIDADES DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN EL NIÑO DE 5 AÑOS**

### **Capacidades motrices**

Hay dos aspectos fundamentales: la construcción del esquema corporal y la orientación en el espacio y en el tiempo. A los 5 años el niño conoce las partes externas de su cuerpo y se interesa por algunas internas. Se inicia la identificación del lado derecho o izquierdo, toma impulso para saltar y combina el correr con el saltar, conserva el equilibrio sobre las puntas de los pies, realiza ejercicios físicos danza con armonía. Realiza hábitos de higiene como el cepillado de dientes y el baño. Dibuja la figura humana con algunos de detalles, su motricidad fina avanza en precisión.

### **Capacidades cognitivas**

El desarrollo de éstas le permitirá acercarse al conocimiento del mundo que le rodea, a través de las explicaciones que le dan los adultos y de sus propias experiencias. Se vale del desarrollo del lenguaje como instrumento del pensamiento, además de como herramienta de la comunicación.

A esta edad posee una base muy amplia de conceptos, que son las ideas mentales acerca de las cosas, que nos van a posibilitar el podernos comunicar con él. Parece un adulto en su forma de hablar, sus respuestas son ajustadas a las preguntas que se le hacen. Sus preguntas buscan una respuesta y tiene verdadero deseo de saber. Sabe decir su nombre y apellidos y la dirección de su casa. A los 5 años tiene ya un vocabulario muy amplio. Su lenguaje es totalmente comprensible.

### **Capacidades de equilibrio personal**

Siente curiosidad por la constitución de su cuerpo y por las diferencias y similitudes con los demás. Aparecen las preguntas sobre el origen de los bebés y observan con atención el cuerpo de los adultos. A esta edad tiene que tener clara su identidad sexual. Necesitan referentes estables que permitan un desarrollo correcto de su personalidad. Ésta se va a basar en dos aspectos claves. La autonomía y la autoestima, profundamente relacionadas, cuantas más cosas de las que sea capaz se le deje hacer al niño por sí solo, mejor será el concepto que tenga de sí mismo.

### **Capacidades de relación con los demás**

El niño tiene necesidad de afianzar su personalidad naciente, y lo hace a través de la desobediencia a las indicaciones de los mayores. Aprende las conductas sociales a través de la imitación del adulto o de los hermanos

mayores. Se empiezan a establecer momentos de relación ligados al inicio del sentimiento de amistad. Prefiere el juego con otros y muestra cierta comprensión de situaciones sociales. Suele jugar en pequeños grupos de 2 a 5 niños. Se muestra protector con los más pequeños. Le gusta colaborar en algunas tareas de la casa. El niño intentará mantener en clase los privilegios que tiene en casa y mantendrá un pulso con el profesor, el cual deberá ser constante en extinguir las conductas inadecuadas.

## **EVOLUCIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ Y SUS FASES**

Conocer cómo son las fases y etapas que atraviesa el Desarrollo Psicomotriz puede resultar de gran utilidad, pues ayudará a saber acompañar y favorecer todo el proceso de maduración a las fases siguientes, permitirá ajustarse mejor a las necesidades y posibilidades del niño en cada momento y servirá como punto de referencia para detectar si puede existir algún problema o retraso que precise una ayuda un poco más especializada.

El Desarrollo Psicomotriz normal sigue unas leyes de maduración motriz que podemos resumir en tres:

1. Ley Céfalocaudal: sugiere que las partes superiores del cuerpo comienzan a funcionar antes que las inferiores, es decir, se controlan antes los movimientos de la cabeza que los de las piernas.

2. Ley Próximo-Distal: Indica que las funciones motrices maduran antes en las zonas más cercanas a la línea media del cuerpo que en las zonas más alejadas de dicha línea, de modo que el control de hombros es previo al de los brazos, y estos al de las manos. El control de los dedos es lo último que se consigue.

3. Ley General- Específico: Los movimientos globales o generales aparecen antes que los más localizados, precisos y coordinados. Un bebé cuando quiere alcanzar un objeto realiza movimientos amplios y poco coordinados y conforme se va desarrollando adquiere mayor precisión.

## **RELACIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ CON OTROS APRENDIZAJES**

Podemos decir que el Desarrollo Psicomotriz está relacionado con:

- El desarrollo cognitivo: la adquisición de habilidades motrices gruesas y finas favorece que el niño pueda explorar el entorno y realizar diversas acciones, contribuyendo así a la acumulación de experiencias que influyen en la maduración cerebral (se crean nuevas conexiones y redes neuronales) y en el desarrollo cognitivo.
- El desarrollo afectivo: El Desarrollo Psicomotriz también permite al niño vincularse con el mundo que le rodea, con los demás, con los objetos. El Desarrollo Psicomotriz contribuirá además especialmente al desarrollo

de lazos afectivos si los padres acompañan al niño en este proceso y lo estimulan a través de juegos y actividades.

- El desarrollo del lenguaje: gracias a la interacción del niño con el mundo, con los objetos, irá creando los referentes materiales y concretos (conceptos) a los que se referirán después las palabras.
- Aprendizajes como la escritura: el desarrollo progresivo de la motricidad fina preparará al niño para la adquisición de la escritura, pues será capaz de realizar movimientos cada vez más precisos que le permitirán sujetar correctamente el lápiz (exige mucha precisión en los dedos), realizar trazos controlados, realizar correctamente las letras (son movimientos muy precisos).

## **EL MOVIMIENTO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ 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.

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 visomotriz, 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.

## **CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DEL NIÑO DE 5 AÑOS**

Los niños deben adquirir habilidades y/o destrezas para obtener un buen nivel académico. A esta edad se encuentran en proceso de preparación para la etapa escolar, son más independientes, más comunicativos. Sus logros obedecen a su desarrollo neurológico y sus propios aprendizajes.

## **Lenguaje**

Relata sus experiencias.

Narra la secuencia de un cuento

Da su nombre, apellido y edad.

Nombra los miembros de su familia

Interpreta imágenes y describe algunas características de ilustraciones:  
dibujo, fotografías, etc.

## **Área lógico – matemático**

Logra clasificación, seriación, igualdad, diferencia de los objetos.

Estructuración de dimensiones: Grande-mediano-pequeño, Alto-bajo,  
Grueso-delgado, Largo-corto, Dentro-fuera, Cerca-lejos, Delante-detrás

Reconoce las figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo.

Identifica derecha-izquierda en sí mismo y en los demás.

## **Motora gruesa**

Da bote a la pelota con una sola mano.

Salta obstáculos de 40 cm. De alto.

Mantiene el equilibrio al patinar.

Da volantines.

Camina sobre una barra de equilibrio.

Arroja pelotas dentro de una caja

Arroja una pelota hacia arriba y agarra con ambas manos

Corre en un solo pie

## **Motora fina**

Coge crayola y lápiz de color en forma adecuada.

Enrolla serpentina.

Utiliza tenedor y cuchillo para comer.

Unta mantequilla al pan con cuchillo.

Punza líneas onduladas, rectas y zig-zag.

Colorea respetando márgenes.

### **Socio emocional**

Va al baño y se atiende solo

Se lava la cara sin ayuda

Se viste solo pero no se ata los zapatos.

Comunica sus sentimientos y emociones

Juega en grupo organizando sus propias reglas.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

### **MÉTODOS:**

**CIENTÍFICO.-** Es un método de investigación usado principalmente en la producción de conocimiento en las ciencias. Estuvo presente en todo el proceso investigativo iniciando desde la identificación del problema hasta finalizar con el planteamiento de conclusiones y recomendaciones.

**INDUCTIVO.-**El método inductivo se lo utiliza para ir de lo particular a lo general; es proponer, mediante diversas observaciones de los sucesos u objetos en estado natural, una conclusión que resulte general para todos los eventos de la misma clase.

**DEDUCTIVO.-**La palabra deducción proviene del verbo deducir (del latín *deducere*), que hace referencia a la extracción de consecuencias a partir de una proposición. Este método facilitó el análisis y síntesis de la información teórica, consecuentemente la construcción del marco teórico.

**DESCRIPTIVO.-**La Investigación descriptiva, describe una situación, fenómeno, proceso o hecho social para formular, en base a esto, hipótesis precisas. Permitió describir los tipos de juegos que utilizaron las maestras de la Escuela Fiscal Mixta “Rómulo Vidal Zea” para analizar de qué forma incidieron en el desarrollo psicomotriz de los niños.

**ANALÍTICO.-** Es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. Me permitió explicar y hacer analogías para establecer nuevas teorías, llegar a conclusiones para lograr adecuadas recomendaciones.

**SINTÉTICO.-** Es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve, en resumen. En otras palabras debemos decir que la síntesis es un procedimiento mental que tiene como meta la comprensión cabal de la esencia de lo que ya conocemos en todas sus partes y particularidades

**MODELO ESTADÍSTICO.-** Un modelo estadístico es una formalización de las relaciones entre las variables en la forma de ecuaciones matemáticas; describe cómo una o más variables aleatorias están relacionadas con una o más variables. Se representaron los resultados obtenidos de cada uno de los instrumentos aplicados mediante cuadros y gráficos estadísticos.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

**ENCUESTA.-** Aplicada a las maestras de la Escuela Fiscal Mixta “Rómulo Vidal Zea” para identificar los tipos de Juegos que utilizan en su jornada diaria de trabajo.

**Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky.-** Fue aplicado a los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la escuela “Dr. Rómulo Vidal Zea” para evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas investigados.

## **POBLACIÓN**

Para la investigación se contó con 90 niños y niñas de 5 años de edad, y 3 docentes.

<b>ESCUELA FISCAL MIXTA “DR. ROMULO VIDAL ZEA”</b>				
<b>PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BASICA</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>TOTAL</b>	<b>MAESTRAS</b>
“A”	15	15	30	1
“B”	15	15	30	1
“C”	15	15	30	1
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>45</b>	<b>90</b>	<b>3</b>

**Fuente:** Registros de la Escuela Fiscal Mixta “Dr. Rómulo Vidal Zea”

**Elaborado:** La investigadora

## f. - RESULTADOS

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DE PRIMER AÑO DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “DR. RÓMULO VIDAL ZEA” PARA IDENTIFICAR LOS TIPOS DE JUEGO QUE UTILIZAN EN SU JORNADA DIARIA DE TRABAJO.

1. ¿Realiza Juegos en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas?

CUADRO Nº 1

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

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de Primer Año de Educación Básica

Elaboración: Investigadora

GRÁFICO Nº 1





## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas manifiestan que sí realizan juegos en la jornada diaria de trabajo con los niños y las niñas.

Realizar juegos en la jornada diaria de trabajo es primordial, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales, siendo a su vez una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales y motoras.

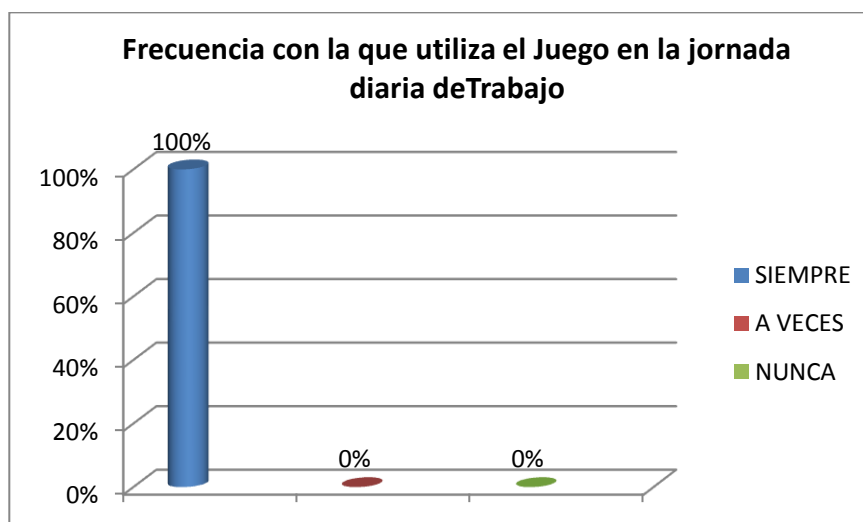
### 2 ¿Con qué frecuencia utiliza el juego en la Jornada Diaria de Trabajo?

CUADRO Nº 2

INDICADORES	F	%
SIEMPRE	3	100%
A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de la escuela Fiscal Mixta "Dr. Rómulo Vidal Zea"  
Elaboración: Investigadora

GRÁFICO Nº 2



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas manifiestan que siempre utilizan el juego en la jornada diaria de trabajo con los niños y las niñas.

Para ser verdaderamente educativo, la frecuencia con que las maestras utilicen el Juego durante la jornada laboral es de suma importancia, ya que con esto lograrán que los niños puedan conectarse con la realidad, que tengan una percepción del mundo que los rodea cada vez más organizada y menos confusa, a través de una propuesta lúdica.

### 3. ¿Qué tipos de juegos realiza con mayor frecuencia?

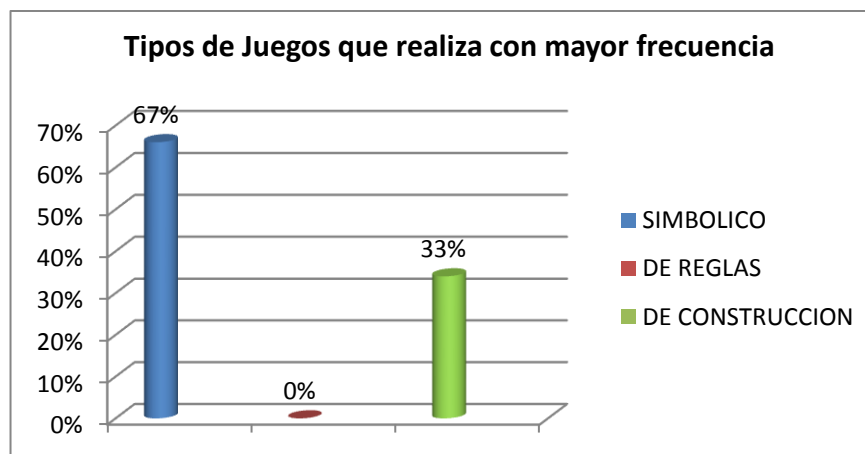
CUADRO Nº 3

INDICADORES	f	%
SIMBÓLICO	2	67%
DE CONSTRUCCIÓN	1	33%
DE REGLAS	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de la escuela Fiscal Mixta "Dr. Rómulo Vidal Zea"

Elaboración: Investigadora

GRÁFICO Nº 3



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67% de maestras encuestadas utilizan con mayor frecuencia el juego simbólico, y el 33% los juegos de construcción, mientras que el juego de reglas no es utilizado por las docentes.

El Juego simbólico es el juego infantil por excelencia en el que los pequeños imaginan ser, imitando situaciones que ven en la vida real. Fingir, ya sea en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

El Juego de construcción está presente en cualquier edad. Es muy beneficioso para el desarrollo motriz, intelectual, cognitivo y emocional, contribuye a la rapidez en la adquisición del lenguaje. A través de estos Juegos los niños y las niñas adquieren nociones básicas para la comprensión del mundo que le rodea.

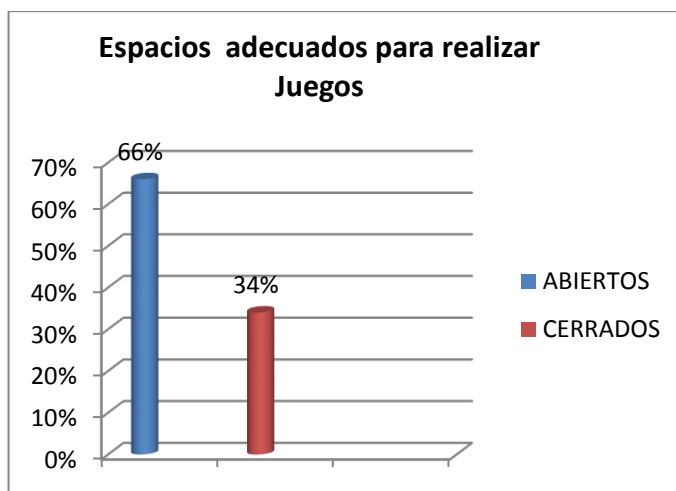
### 4. ¿Qué espacios considera usted que son adecuados para realizar Juegos?

CUADRO Nº 4

INDICADORES	f	%
ABIERTOS	2	66%
CERRADOS	1	34%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de la escuela Fiscal Mixta “Dr. Rómulo Vidal Zea”  
Elaboración: Investigadora

**GRÁFICO N° 4**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 66% de maestras encuestadas consideran que los espacios abiertos son adecuados para realizar Juegos, y el 34% espacios cerrados.

Los espacios abiertos ofrecen a los niños y las niñas múltiples posibilidades para relacionarse, investigar y explorar qué hay más allá, favoreciendo el desarrollo de la motricidad gruesa; estos espacios pueden ser parques, canchas, bosques, etc.

Los espacios cerrados son recomendables en el sentido de seguridad ya que evita los peligros existentes. En estos espacios se puede realizar juegos con ayuda de materiales didácticos, en los ambientes de aprendizaje desarrollando la creatividad, la imaginación y la motricidad fina de los niños.

5. ¿Con qué finalidad planifica y ejecuta los juegos para los niños?

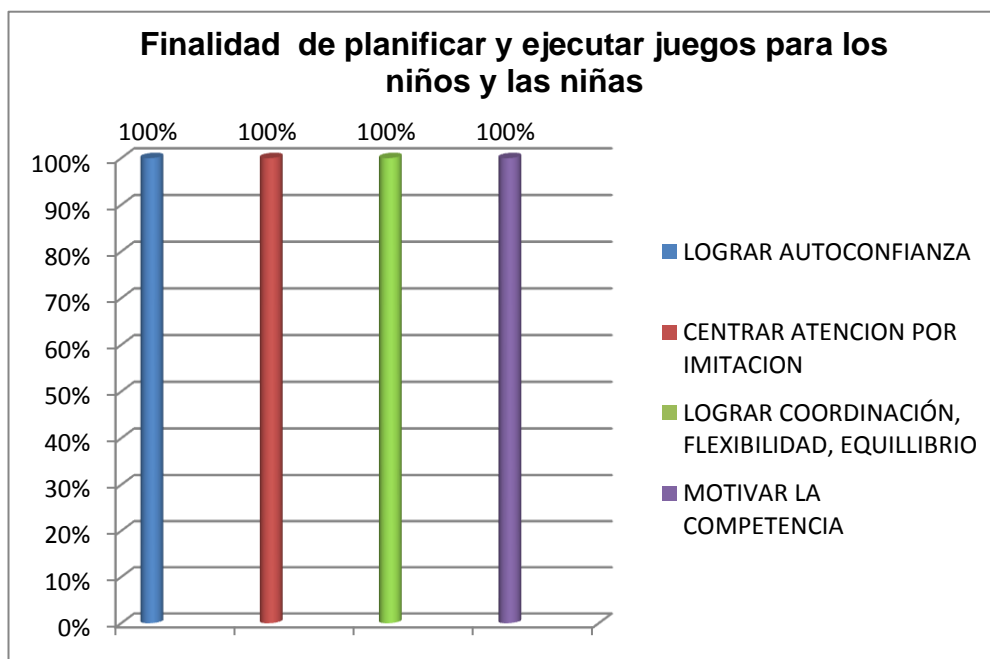
CUADRO Nº 5

INDICADORES	f	%
LOGRAR AUTOCONFIANZA	3	100%
CENTRAR ATENCIÓN POR IMITACIÓN	3	100%
LOGRAR COORDINACIÓN, FLEXIBILIDAD, EQUILIBRIO	3	100%
MOTIVAR LA COMPETENCIA	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de la escuela Fiscal Mixta "Dr. Rómulo Vidal Zea"

Elaboración: Investigadora

GRÁFICO Nº 5



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de maestras encuestadas manifiestan que la finalidad de los Juegos es: Lograr autoconfianza, Centrar la atención por imitación, Lograr coordinación, flexibilidad y equilibrio, y, Motivar la competencia.

El logro de autoconfianza mediante el Juego es importante, ya que los niños/as aplicarán técnicas ya aprendidas para lanzarse en un nuevo juego con la seguridad en sí mismos de que resultará bien.

Centrar la atención por imitación: la capacidad de atención es diferente entre cada niño/a. Una peculiaridad del proceso cognoscitivo infantil es la capacidad de atención activa. Esta capacidad permite prestar atención a la información necesaria ignorando las distracciones. Una manera de potenciar y ejercitar la atención de una forma entretenida es por medio, de nuestro querido e imprescindible amigo: el Juego.

Lograr coordinación, flexibilidad y equilibrio: si analizamos todas las habilidades y destrezas motrices vemos que en todas ellas están presentes la Coordinación, en sus diferentes aspectos, la flexibilidad en los movimientos, y el Equilibrio al desplazarse; lograr este desarrollo por medio del Juego es esencial para un buen desarrollo psicomotriz.

Motivar la competencia: es entendida como la necesidad de logro para sentirse eficiente, por ello los niños sufren dos tipos de motivaciones diferentes: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca. La motivación intrínseca en los niños y niñas es entendida como la necesidad de saltar,

correr, trepar por el simple placer y reto de hacerlas. La motivación extrínseca son aquellos premios o elogios dados por realizar bien una tarea.

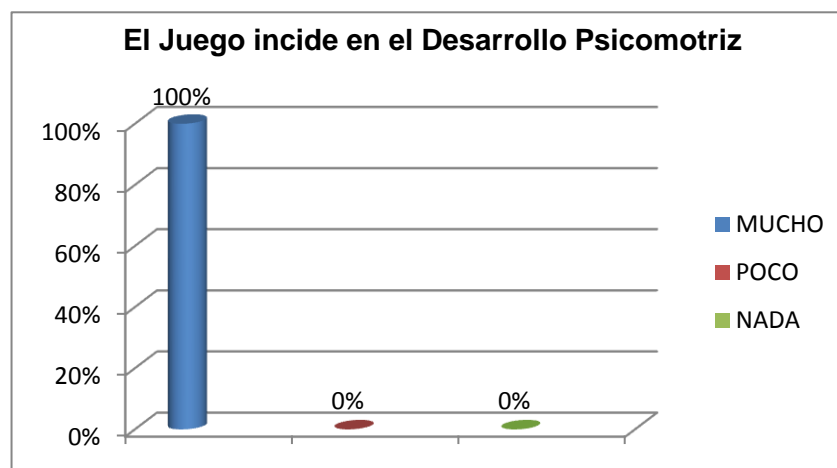
**6. ¿Considera usted que el Juego incide en el Desarrollo Psicomotriz?**

**CUADRO N° 6**

INDICADORES	f	%
MUCHO	3	100%
POCO	0	0%
NADA	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de la escuela Fiscal Mixta "Dr. Rómulo Vidal Zea"  
Elaboración: Investigadora

**GRÁFICO N° 6**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de maestras encuestadas manifiestan que el juego si incide en el Desarrollo Psicomotriz.

Jugar no sólo es sinónimo de diversión; también, y por sobre todo, significa aprender. Por medio de la función lúdica, los chicos aprenden a hablar y a relacionarse, al tiempo que comienzan a comprender la noción de recreación. La estimulación del juego, es uno de los procesos más importantes que todo padre y maestro debe tener en cuenta para favorecer el desarrollo de competencias tanto físicas como mentales en sus hijos. Mediante la aplicación de juegos podemos observar cómo es el desarrollo integral del niño. Investigaciones en el campo de la Pediatría y Psicología Infantil avalan la importancia del Juego para el Desarrollo Psicomotriz los niños y niñas.



**RESULTADOS DEL TEST HABILIDAD MOTRIZ DE OZERETSKY APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “DR. RÓMULO VIDAL ZEA” DE LA CIUDAD DE MACHALA, PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS.**

**PRUEBA 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 con el suelo, se concede tres intentos.

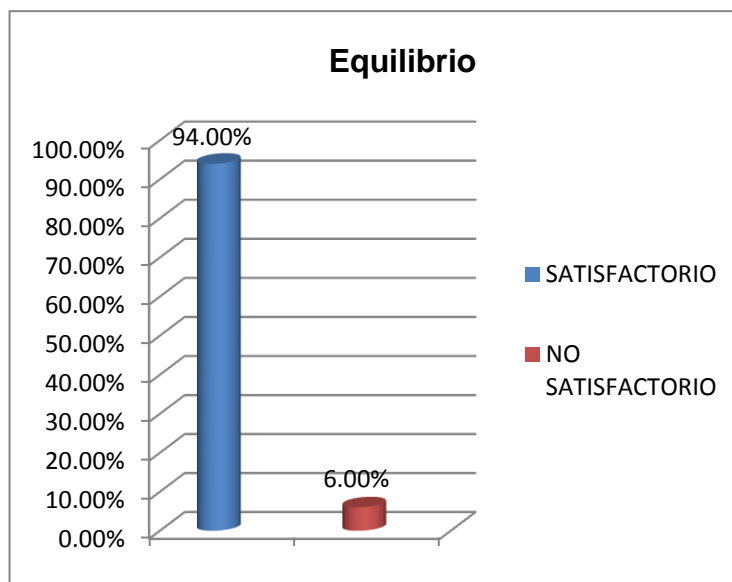
Tiempo: 10 segundos

**CUADRO N° 7**

<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
SATISFACTORIO	<b>85</b>	<b>94%</b>
NO SATISFACTORIO	<b>5</b>	<b>6%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test aplicado a los niños y niñas de primer año de la escuela Fiscal Mixta “Dr. Rómulo Vidal Zea”  
**Elaboración:** Investigadora

**GRÁFICO N° 7**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 94% de niños y niñas evaluados realizaron la prueba de equilibrio de modo satisfactorio y el 6% no satisfactorio.

El equilibrio es el sentido que permite a los niños y las niñas caminar sin caerse; es decir, es la capacidad de asumir y sostener cualquier movimiento o posición del cuerpo contra la fuerza de gravedad.

**PRUEBA 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 ésta cierta consistencia.

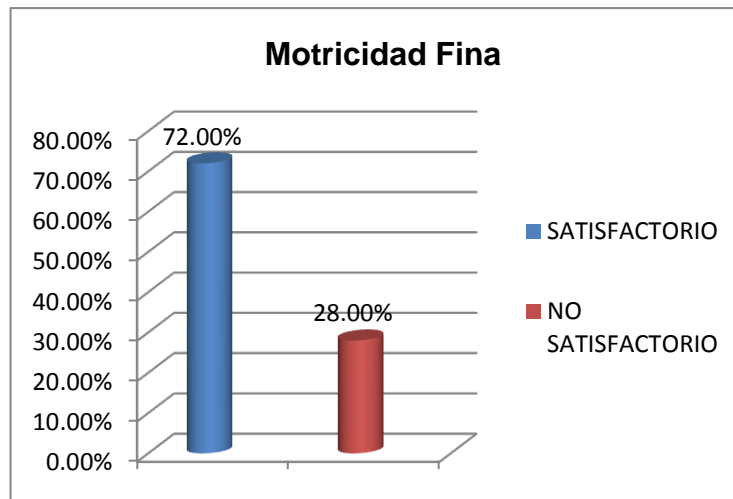
Tiempo: 10 segundos

**CUADRO Nº 8**

<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
SATISFACTORIO	<b>65</b>	<b>72%</b>
NO SATISFACTORIO	<b>25</b>	<b>28%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test aplicado a los niños y niñas de primer año de la escuela Fiscal Mixta "Dr. Rómulo Vidal Zea"  
**Elaboración:** Investigadora

**GRÁFICO Nº 8**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 72% de niños y niñas evaluados realizaron la prueba de motricidad fina de modo satisfactorio y el 28% no satisfactorio.

La motricidad fina hace referencia a movimientos voluntarios mucho más precisos, que implican pequeños grupos de músculos y que requieren una mayor coordinación.

**PRUEBA 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.

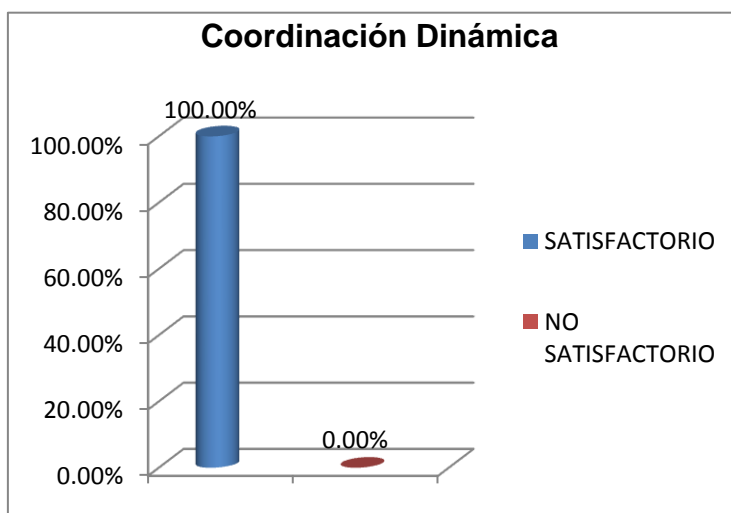
**CUADRO Nº 9**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	f	%
SATISFACTORIO	90	100%
NO SATISFACTORIO	0	%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test aplicado a los niños y niñas de primer año de la escuela Fiscal Mixta "Dr. Rómulo Vidal Zea"

**Elaboración:** Investigadora

**GRÁFICO Nº 9**



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de niños y niñas evaluados realizaron la prueba de modo satisfactorio y el 0% no satisfactorio.

La coordinación dinámica es un movimiento en el que está implicado un despegue del cuerpo del suelo, realizado por uno o ambos pies, quedando éste suspendido en el aire momentáneamente y volviendo luego a tocar el suelo.

**PRUEBA 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.

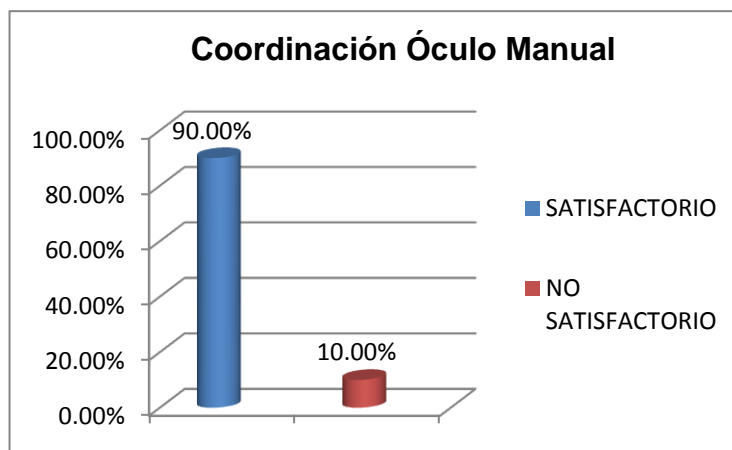
Tiempo: 15 segundos para cada mano

**CUADRO N° 10**

<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
SATISFACTORIO	<b>81</b>	<b>90%</b>
NO SATISFACTORIO	<b>9</b>	<b>10%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test aplicado a los niños y niñas de primer año de la Escuela Fiscal Mixta "Dr. Rómulo Vidal Zea"  
**Elaboración:** Investigadora

**GRÁFICO N° 10**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 90% de niños y niñas evaluados realizaron la prueba de modo satisfactorio y el 10% no satisfactorio.

La coordinación óculo manual, viso-manual o coordinación ojo-mano, es la capacidad que posee un individuo de utilizar simultáneamente las manos y la visión con el objeto de realizar una tarea o actividad.

**PRUEBA 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.

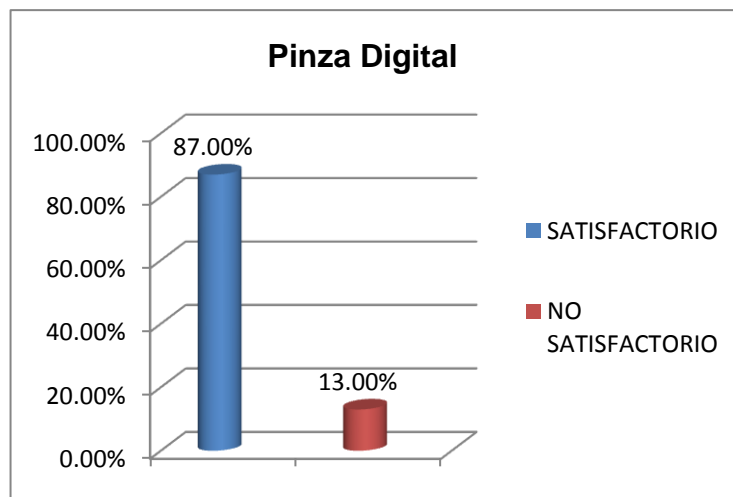
Tiempo: 20 segundos

**CUADRO N° 11**

<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
SATISFACTORIO	<b>78</b>	<b>87%</b>
NO SATISFACTORIO	<b>12</b>	<b>13%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test aplicado a los niños y niñas de primer año de la escuela Fiscal Mixta "Dr. Rómulo Vidal Zea"  
**Elaboración:** Investigadora

**GRÁFICO N° 11**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 87% de niños y niñas evaluados realizaron la prueba de manera satisfactoria, y el 13% tuvieron un resultado no satisfactorio.

La motricidad fina es un conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los ejercicios de la pinza digital juegan un papel muy importante en el desarrollo de la motricidad fina.

**PRUEBA 6:** La realización de esta prueba es aparentemente sencilla, aunque son pocos los niños que la superan. Consiste en pedirle al niño que muestre los 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.

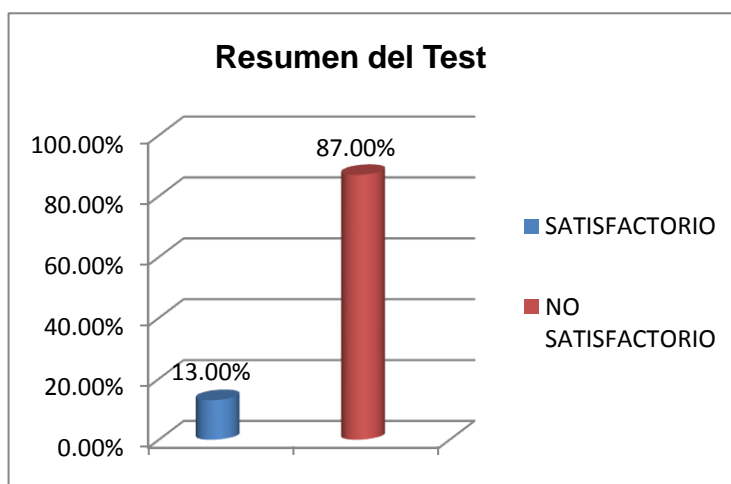
**CUADRO Nº 12**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	f	%
NO SATISFACTORIO	78	87%
SATISFACTORIO	12	13%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test aplicado a los niños y niñas de primer año de la escuela Fiscal Mixta "Dr. Rómulo Vidal Zea"

**Elaboración:** Investigadora

**GRAFICO Nº 12**





## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 13% de niños y niñas evaluados realizaron la prueba de manera satisfactoria, y el 87% tuvieron un resultado no satisfactorio.

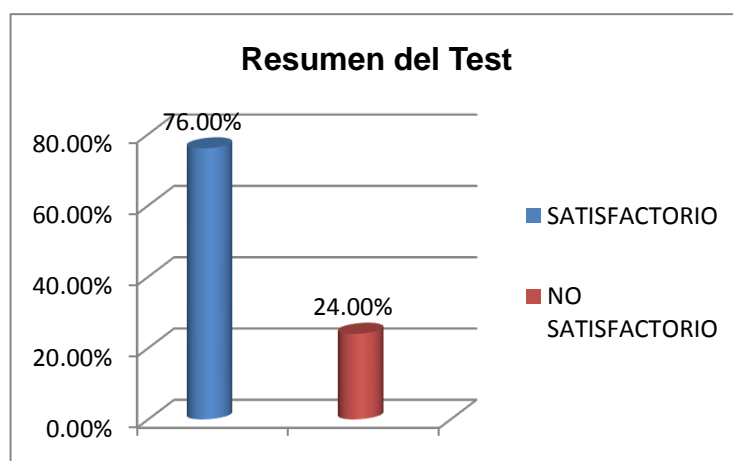
Aprender a dominar los músculos faciales es fundamental para que el niño pueda expresar sus emociones y sentimientos. Su aprendizaje y desarrollo se realiza en dos etapas. La primera tiene como objetivo el dominio voluntario de los músculos de la cara y la segunda, su identificación como medio de expresión para comunicar su estado de ánimo a las personas que le rodean. Así, poco a poco, el niño aprende que una amplia sonrisa expresa felicidad y que unos ojos bien abiertos manifiestan sorpresa, por ejemplo. Cuando el niño puede dominar los músculos de la cara para que respondan a su voluntad, se amplían sus posibilidades de comunicación y esto le permite acentuar unos movimientos que influirán en la manera de relacionarse y en la toma actitudes respecto al mundo que le rodea. (Elizabeth Hurlock).

## CUADRO DE RESUMEN DEL TEST

**CUADRO Nº 13**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	SATISFACTORIO		NO SATISFACTORIO	
	f	%	f	%
COORDINACIÓN DINÁMICA	90	100%	0	0%
EQUILIBRIO	85	94%	5	6%
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL	81	90%	9	10%
PINZA DIGITAL	78	87%	12	13%
MOTRICIDAD FINA	65	72%	25	28%
COORDINACIÓN FACIAL Y GESTUAL	12	13%	78	87%
<b>PROMEDIO</b>		<b>76%</b>		<b>24%</b>

**GRÁFICO Nº 13**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.**

El 76% de los niños y niñas evaluados presentan un Desarrollo Psicomotriz.

Muy Satisfactorio; y el 24% restante de niños y niñas No Satisfactorio.

Podemos manifestar que de acuerdo al test aplicado, el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas se encuentra en un nivel muy satisfactorio; evidenciando que las actividades escolares contribuyen a un eficiente y significativo avance del mismo.

## **g. DISCUSIÓN**

Con la finalidad de comprobar el objetivo específico planteado para la presente investigación, “Identificar los tipos de Juego que utilizan las maestras en su jornada diaria de trabajo con los niños y niñas de primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Dr. Rómulo Vidal Zea” de la ciudad de Machala, Período Lectivo 2013 – 2014”, tomando como muestra la pregunta N° 3 “¿Qué tipos de Juego realiza con mayor frecuencia?”; podemos determinar que el 67% de Juegos utilizados por las maestras son los Juegos Simbólicos. Los Juegos Simbólicos ayudarán a los niños y niñas a moverse en un medio social, a relacionarse y comunicarse con otras personas. El 33% son Juegos de Construcción. Los Juegos de Construcción comienzan alrededor de un año de edad y se mantienen toda la vida, favoreciendo el Desarrollo Psicomotriz, la coordinación óculo manual, el control muscular y sobre todo la creatividad y su capacidad de atención y concentración.

El objetivo específico “Evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Dr. Rómulo Vidal Zea” de la ciudad de Machala, Período Lectivo 2013 – 2014”; considerando los resultados de la aplicación del test de Habilidad Motriz de Ozeretsky, determinamos que el 76% de los niños y niñas evaluados presentan un desarrollo psicomotriz adecuado en cuanto a equilibrio, motricidad fina, coordinación dinámica, óculo manual y pinza digital; y el 24% de los niños y niñas evaluados presentan un cuadro no satisfactorio, debido a que aún no

dominan sus músculos faciales; no obstante hay que considerar que el nivel total de dominio se consigue a los 10 años.

Con la información procesada, analizada e interpretada se cumple el Objetivo General planteado al inicio de la investigación: Analizar el Juego y su incidencia en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Dr. Rómulo Vidal Zea” de la ciudad de Machala.

## **h. CONCLUSIONES**

Al concluir el proceso investigativo realizado en la Escuela Fiscal Mixta “Dr. Rómulo Vidal Zea” de la ciudad de Machala, y luego de la interpretación y análisis de cada uno de los resultados e instrumentos, se llega a la siguiente conclusión: “Tomando como muestra la pregunta N° 3 “¿Qué tipos de Juego realiza con mayor frecuencia?”; podemos determinar que el 67% de Juegos utilizados por las maestras son los Juegos Simbólicos y el 33% son Juegos de Construcción.

En el niño, la importancia del Juego se centra en el hecho de que constituye una actividad importante para él, porque por medio de éste, reproduce e imita las actividades cotidianas y obtiene el conocimiento de sí mismo.

En la aplicación del test para evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Dr. Rómulo Vidal Zea”; se determina que el 76% de los niños y niñas evaluados presentan un Desarrollo Psicomotriz satisfactorio y el 24% de los niños y niñas evaluados presentan un Desarrollo Psicomotriz no satisfactorio.

El Desarrollo Psicomotriz es importante porque contribuye a la educación integral de niños y niñas, ya que desde una perspectiva psicológica y biológica, los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo.

## **i. RECOMENDACIONES**

En relación a las conclusiones establecidas, nos permitimos plantear las siguientes recomendaciones:

1. A las maestras: que utilicen el juego, no solo como medio de entretenimiento con los niños y niñas sino como una estrategia metodológica de enseñanza-aprendizaje, que contribuya en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.
2. A las maestras y padres de familia, que promuevan el desarrollo psicomotriz optimizando los diferentes espacios físicos, juegos y materiales, ya que los niños y niñas podrán valerse de éstos para poner en práctica la enseñanza aprendizaje de los distintos aspectos de la educación primaria.

## j. BIBLIOGRAFÍA

- Moytes, J. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid Ediciones Morata.
- Ortega, E (1984) *La Actividad Motriz en el niño de 3 a 6 años*. Editorial Cincel..
- Osterrieth, F. (1993). *Psicología Infantil*. Ediciones Morata.
- Rigal, R.,. (1987). *Motricidad Humana*. Editorial Pila Teleña
- Ríos, P. y Ruíz, C. (1993). *Inteligencia. Conceptualización, evaluación y mejora*. Madrid: EUDEMA.
- Wallon, H. (1951). *La evolución psicológica del niño*. Buenos Aires: Psique.
- Wickstrom, R. (1990). *Patrones Motores Básicos*. Editorial Deport
- Zabalza, M. (1997). *La calidad de la educación infantil*. Madrid: Editorial Narcea.
- EDEBE, Libro guía – Cerezo. Educación infantil 5 años. Pág. 2-21
- Estimulación Temprana, Primera Edición
- Herramientas metodológicas y psicopedagógicas, Primera Ed.
- CONOCE A TUS HIJOS, Ebee Leon Gross. Editorial Libsa – 2005
- SANCHEZ. Efraín; Psicología Educativa. 1982. Pág. 147-150
- Dunn, J.A.; Psicología Escolar, 1968, Pág. 204-210.



- Flanagan, J.C. Educación Individualizada. Editorial Educa. 1970.
- Wiley, Jhon. Psicología y Educación, Editorial Limusa s.a. 1990.
- [www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g](http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g)
- [www.um.es/univefd/juego](http://www.um.es/univefd/juego)
- [www.eljuegoinfantil.com/juegos-infantiles](http://www.eljuegoinfantil.com/juegos-infantiles)
- [www.adrada.es/psicomotricidad/elementos](http://www.adrada.es/psicomotricidad/elementos)

## **k. ANEXOS**



1859

### **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

**CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACION PARVULARIA**

**“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "DR. RÓMULO VIDAL ZEA", DE LA CIUDAD DE MACHALA, PERIODO LECTIVO 2013 - 2014”.**

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

**AUTORA:**

**PATRICIA MARÍA DEL CISNE MOSQUERA AGUILAR**

Loja - Ecuador

2013

**a.- TEMA**

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "DR. RÓMULO VIDAL ZEA", DE LA CIUDAD DE MACHALA. PERÍODO LECTIVO 2013 - 2014”.

## **b.- PROBLEMÁTICA**

El Juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Como señalan los antecedentes se juega desde tiempos remotos, no obstante, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros, pero no por eso deja de ser importante. Se sugiere al educador un conjunto de actividades para cambiar la rutina por otras, tal vez más interesantes, se plasmaron ideas para realizar clases aportativas para estimular la creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje, con la finalidad que estas estrategias faciliten en los alumnos ese proceso.

El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. En ese sentido, los gustos y las costumbres en todo el globo terráqueo han evolucionado a la par, quizá, de la ciencia y la tecnología, no obstante, hoy se encuentra a los niños de cualquier planeta jugando con un carro independientemente si es de madera, de plástico o de cualquier otro material y las niñas jugando con su muñeca de trapo, de porcelana o fieltro.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital y, no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente.

El Juego en el Desarrollo Psicomotriz constituye el eslabón inicial de todo el sistema de educación, en el cual se sientan las bases para el desarrollo integral de niños y niñas, cuyo objetivo fundamental es garantizar el desarrollo físico, intelectual, social.

El Desarrollo Psicomotriz integra interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad del ser y de expresarse en un contexto psicosocial.

El Desarrollo Psicomotriz no ha sido considerado siempre de la misma manera. No se habló de él hasta el siglo XX. En el siglo XIX aparecen algunos estudios realizados en el campo de la educación física.

Después pasó a la pedagogía, como parte de una nueva concepción: la educación integral del individuo. Es por esto por lo que, en desarrollo psicomotriz, se le da al cuerpo un valor existencial y se trabaja desde diferentes puntos de vista: danza, expresión corporal, gestual, rítmica, plástica, lenguaje. El Desarrollo Psicomotriz se introduce en España a partir de las ideas de Wallon y Ajuriaguerra. Las primeras traducciones de los autores franceses van calando sobre todo entre los docentes que incorporan la idea del Desarrollo Psicomotriz como un instrumento de cambio en las escuelas.

A nivel mundial, se viene estudiando la aplicación del juego en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas y sus diferentes manifestaciones. En

Latinoamérica es evidente la diferencia que existe entre el alto nivel de vida de un sector de la sociedad y la carencia extrema de las mayorías.

En nuestro país, la educación básica, que es la etapa a la cual se le debe dar mayor atención, por cuanto sienta las bases del desarrollo de los futuros ciudadanos, se encuentra en parcial abandono a nivel urbano-marginal.

El contexto general que enmarca al Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Dr. Rómulo Vidal Zea”, ubicada en la ciudad de Machala, se puede observar que el juego es utilizado por las maestras como estrategia metodológica para desarrollar la motricidad gruesa, y que forma parte del entretenimiento como actividad de recreación. En cuanto al Desarrollo Psicomotriz, el problema mayor está en relación a la motricidad fina, existe dificultad en la precisión y manejo de la pinza digital; lo que se evidencia en el desarrollo de las actividades que requieren estas destrezas.

Con los elementos antes expuestos, se plantea el problema de investigación en los siguientes términos: **¿DE QUÉ MANERA INCIDE EL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA ESCUELA “DR. ROMULO VIDAL ZEA”, DE LA CIUDAD DE MACHALA, PERIODO LECTIVO 2013 – 2014?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

Es misión de la Universidad Nacional de Loja la formación académica y profesional de calidad en el marco del SAMOT, con sólidas bases científicas y técnicas, pertinencia social y valores; la producción y aplicación de conocimientos científicos, tecnológicos y técnicos, que aporten a la ciencia universal y a la solución de los problemas específicos del entorno; la generación de pensamiento; la promoción, desarrollo y difusión de los saberes y culturas; la oferta de servicios especializados; y, la gestión participativa e innovadora, con personal idóneo comprometido institucional y socialmente.

El problema objeto de esta investigación no ha sido estudiado, motivo por lo que se justifica desarrollar el proceso investigativo, el mismo que dará su aporte a la maestras parvularias para aplicar técnicas del juego como instrumento que contribuya al desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de primer año de Educación Básica de la Escuela Dr. Rómulo Vidal Zea.

Existen todas las condiciones factibles para poder realizarlo, se cuenta con los recursos económicos y la preparación académica, además con la apertura brindada por los directivos y maestras de la escuela objeto de esta investigación, ya que han demostrado mucho interés por este tema.

Esta investigación brindara su aporte también a las maestras parvularias de la Escuela “Dr. Rómulo Vidal Zea” ya que se les da ideas y parámetros de

orientación técnica para aplicar adecuadamente dentro del juego ya que es un elemento esencial para el desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años.

Finalmente se justifica el presente trabajo investigativo porque consolidará nuestra formación profesional para contribuir significativamente a la sociedad como futuras profesionales en Psicología Infantil y Educación Parvularia.



#### **d.- OBJETIVOS**

##### **GENERAL**

Analizar el Juego y su incidencia en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Dr. Rómulo Vidal Zea” de la ciudad de Machala.

##### **ESPECÍFICO**

1. Identificar los tipos Juegos que utilizan las maestras en su jornada diaria de trabajo con los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Dr. Rómulo Vidal Zea” de la Ciudad de Machala, Periodo Lectivo 2013 – 2014
2. Evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Dr. Rómulo Vidal Zea” de la Ciudad de Machala, Periodo Lectivo 2013 – 2014.

## **ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO**

### **CAPÍTULO I**

#### **EL JUEGO**

- Definición de Juego
- Importancia del Juego
- Teorías Acerca Del Juego
- Objetivo del Juego en el niño/a
- Tipos del Juego
- Clases de Juegos
- La Motivación dentro del Juego
- Enseñando a Jugar al Niño/a
- El Juego y El Desarrollo Psicomotriz

## **CAPÍTULO II**

### **EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

- Definición
- Importancia del Desarrollo Psicomotriz
- El Desarrollo Psicomotriz y la Maduración
- Capacidades del Desarrollo Psicomotriz
- Evolución del Desarrollo Psicomotriz y sus fases
- Relación del Desarrollo Psicomotriz con otros aprendizajes
- El movimiento en el Desarrollo Psicomotriz del Niño/a
- Características del Desarrollo Psicomotriz del niño de 5 años

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **CAPÍTULO I**

#### **EL JUEGO**

- **DEFINICIÓN DE JUEGO**

Para muchas personas el juego es considerado como algo trivial, como una actividad que realiza el niño para "matar su tiempo" y consumir sus energías. Sin embargo, muchas investigaciones han contribuido a destacar la importancia del juego y a señalar como el juego contribuye al desarrollo ecléctico del niño. Pero definir juego no resulta fácil, ya que cada individuo trae experiencias personales que enmarcan la definición. El juego se define como "la tarea de los niños, es un patrón de conducta que los niños muestran desde muy pequeños" (Butler, 1978). En otras investigaciones el juego se ha definido como el vehículo que contribuye al desarrollo óptimo del niño.

- **IMPORTANCIA DEL JUEGO**

El valor del juego en la vida de los niños puede medirse en términos cognitivo, afectivo y psicomotor. El desarrollo motor es relativamente fácil de observar, según los niños corren, saltan y hacen otras actividades físicas. Pero los elementos cognitivos y afectivos no son tan fáciles de observar. El juego promueve el crecimiento, desarrollo y experiencias esenciales en la vida de los niños. Da a los niños la libertad de imaginar, explorar y crear.

El Juego permite que los niños imiten a los adultos, permite crear y representar roles, expresar necesidades inmediatas, expresar y resolver problemas. Los niños juegan en un esfuerzo por entender y dominar su ambiente. El juego influencia directamente todas las áreas del desarrollo ofreciendo a los niños la oportunidad de aprender de ellos mismos, de otros y del ambiente.

El Juego ayuda a los niños según van desarrollando independencia, logrando dominio y control sobre su ambiente. A través del Juego los niños inventan, exploran, imitan y practican rutinas del diario vivir como una etapa en el desarrollo de las destrezas de ayuda propia. La independencia que va emergiendo facilita la habilidad para escoger y tomar decisiones del diario vivir como que libro leer. El Juego promueve el desarrollo social de los niños. Mediante el Juego los niños y niñas lograrán autoconfianza, aplicarán técnicas ya aprendidas para lanzarse en un nuevo Juego con la seguridad en sí mismos de que resultará bien.

La capacidad de atención es diferente entre cada niño y niña. Una peculiaridad del proceso cognoscitivo infantil es la capacidad de atención activa. Esta capacidad permite prestar atención a la información necesaria ignorando las distracciones. Una manera de potenciar y ejercitar la atención de una forma entretenida es por medio, de nuestro querido e imprescindible amigo: el Juego.

Si analizamos todas las habilidades y destrezas motrices vemos que en todas ellas están presentes la Coordinación, en sus diferentes aspectos, la

flexibilidad en los movimientos, y el Equilibrio al desplazarse; lograr este desarrollo por medio del Juego es esencial para un buen Desarrollo Psicomotriz.

Los niños y las niñas sufren dos tipos de motivaciones diferentes: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca. La motivación intrínseca en los niños y niñas es entendida como la necesidad de saltar, correr, trepar por el simple placer y reto de hacerlas. La motivación extrínseca son aquellos premios o elogios dados por realizar bien una tarea.

A través del Juego los niños aprenden a interactuar apropiadamente con otras personas. Aprenden a compartir, reír y el niño es libre de tratar diferentes roles sociales y construir su auto concepto en el Juego. El juego promueve el desarrollo emocional. Todas las emociones como alegría, coraje y miedo se expresan en el juego. A través del Juego el niño aprende a expresar y controlar sus sentimientos. Es importante permitirle a los niños explorar y experimentar sin estereotipos. El Juego promueve el desarrollo de las siguientes áreas:

- Destrezas de ayuda propia (vestirse, ir al baño).
- Independencia (el niño exhibe autocontrol y dominio del ambiente).
- Salud personal (desarrolla conocimiento de las partes del cuerpo, higiene y otros).
- Seguridad personal (aprende a cruzar la calle y tomar conciencia del peligro).

El Juego promueve el crecimiento interior y la autorrealización. A través del Juego los niños aprenden a entenderse y aceptarse emocionalmente, lo que en un futuro contribuirá a mejorar y aumentar su capacidad de lidiar con los cambios y el estrés. A través del Juego los niños aprenden comportamientos pro-sociales como esperar su turno, cooperar, compartir y ayudar a otros. En este aspecto el Juego socio dramático es de gran ayuda, ya que permite el desarrollo de situaciones que promueven la interacción social, la cooperación, la conservación de los recursos y el respeto a los demás.

Definitivamente, el Juego no es una actividad simple. Involucra todas las áreas del desarrollo de los niños y es nuestra responsabilidad como padres y/o educadores promover el bienestar holístico de los niños a través de experiencias (Juegos) que le permitan explorar y experimentar tomando en consideración las diferencias individuales.

- **TEORÍAS ACERCA DEL JUEGO**

Muchos autores han estudiado la actividad del Juego y han tratado de explicar su naturaleza. Así, han surgido distintas teorías, cada una de las cuales explica este fenómeno desde diversos puntos de vista.

Teorías clásicas

Teoría del exceso de energía. (Evolucionistas)

Autores como Spencer (1855) ven en el Juego “un medio para liberar y dar rienda suelta a la energía que se acumula por no realizar actividades serias”.

El Juego del niño se justificaría como modo de canalizar la energía que no gasta, puesto que sus necesidades son satisfechas por otros.

Teoría de la recapitulación.

Los autores que la defienden, (Hall, 1904), mantienen que el niño, desde que nace, va haciendo a través de su Juego una especie de recapitulación de la evolución del hombre. De este modo aparecen las distintas actividades humanas, más o menos en el mismo orden en que se han sucedido en la historia. Al principio se comporta como un animal (juegos de trepar), luego, como un salvaje (el escondite reproduce la búsqueda de la presa) y así sucesivamente, hasta llegar a realizar actividades más complejas y superiores.

Estas dos teorías dan un enfoque evolucionista a la explicación de la naturaleza del Juego infantil y, aunque desfasadas respecto a la perspectiva con que se aborda la educación infantil en la actualidad, han servido para hacer reflexionar sobre la importancia del Juego en la vida del niño.

Teoría del ejercicio preparatorio (funcionalista).

La interpretación de Gross (1901) hace del Juego un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto. Al igual que un cachorro gato salta sobre un ovillo de lana en la forma en que lo hará un gato adulto sobre un ratón, así el pequeño, durante el Juego simbólico, imita al hombre o a la mujer en muchas de sus acciones. El juego es un aprendizaje para la vida.



## Teorías modernas

### Teoría de la autoexpresión (Psicoanalítica)

El Juego se considera como el medio para expresar las necesidades y satisfacerlas.

Para Freud (1905) el Juego es la expresión de las pulsiones, fundamentalmente de la pulsión del placer, y por medio de él se expresa lo que resulta conflictivo.

“Mientras se juega, se expresan los instintos” ; (Freud, 1905) vincula el Juego al instinto de placer. Por medio de las acciones lúdicas el niño manifiesta sus deseos inconscientes y puede revivir sus experiencias traumáticas, canalizando la angustia de las experiencias reales, reconstruyendo lo sucedido; así puede dominar los acontecimientos y dar solución a estos conflictos.

### Teoría de Buytendijk

Buytendijk (1935), en contraposición a Gross, explica el Juego como una consecuencia de las propias características de la infancia, que se diferencia substancialmente de la edad adulta en la forma de expresar esas características, satisfaciendo el deseo de autonomía. Otorga gran importancia a la función del objeto con el que se juega.

### Teoría de Claparede

Para Claparede (1934), el Juego se define por la forma de interactuar de quien juega. Es una actitud del organismo ante la realidad. La clave del Juego es la ficción.

### Teoría de Piaget (Cognitivista)

Piaget (1918) considera que el Juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras. Constituye la asimilación de lo real al yo. Adapta la realidad al sujeto, que así se puede relacionar con realidades que, por ser muy complejas, desbordarían al niño.

### Teoría de Bühler

Bühler (1935) contempla el Juego como una actividad que se lleva a cabo por el placer que produce el ejercicio de una función, la realización de la actividad. Este placer refuerza la propia actividad.

### Teoría de Vygotski y Elkonin (Escuela soviética)

Vygotski (1966) Y Elkonin (1980) explican que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. La acción lúdica partiría de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se pueden resolver. Así mismo, en el Juego el niño se conoce a él mismo y a los demás. El Juego es una actividad fundamentalmente social.

### Teoría de la enculturación

Según Sutton, Smith y Robert (1981), los valores de la cultura se expresan en los diversos Juegos que desarrollan los niños.

### Teoría ecológica

Bronfenbrenner defiende que en el entorno del niño existen diferentes niveles ambientales o sistemas que condicionan El Juego. Concibe a la persona como un organismo activo, como un sistema que encaja dentro de otro, y así sucesivamente, estableciéndose relaciones recíprocas entre ellos, de tal forma que, al cambiar un elemento, todo el conjunto lo hace en su medida.

### Teorías biológicas

El Juego ayuda al crecimiento del cerebro, a los mecanismos y conexiones nerviosas. Es muy importante para el desarrollo de la persona.

- **EL OBJETIVO DEL JUEGO EN EL NIÑO/A**

#### **Placer**

La mayoría de la gente diría que los niños juegan porque les gusta hacerlo, y eso es innegable. Los niños gozan con todas las experiencias físicas y emocionales del juego.

### **Para expresar agresión**

Suele decirse que los niños “liberan odio y agresión” en el Juego, como si la agresión fuera algo malo de que es necesario librarse. En parte es cierto, porque el resentimiento acumulado y los resultados de la experiencia y de la rabia pueden parecerle a un niño algo malo dentro de él. Pero resulta más importante decir lo mismo expresando que el niño valora la comprobación de que los impulsos de odio o de agresión pueden expresarse en un ambiente conocido, sin que ese ambiente le devuelva odio y violencia. El niño siente que un buen ambiente debe ser capaz de tolerar los sentimientos agresivos, siempre y cuando se los exprese en forma más o menos aceptable. Debe aceptar que la agresión está allí, en la configuración del niño, y éste se siente deshonesto si lo que existe se oculta y se niega.

### **Para controlar la ansiedad**

Si bien resulta fácil comprender que los niños juegan por placer, es mucho más difícil que la gente acepte que los niños juegan para controlar ansiedad o para controlar ideas e impulsos que llevan a la ansiedad si no se los controla. La ansiedad siempre constituye un factor en el Juego de un niño, y a menudo el principal.

### **Para adquirir experiencia**

El Juego es una porción muy grande de la vida para el niño. Las experiencias externas e internas pueden ser ricas para el adulto, pero para el niño las riquezas se encuentran principalmente en la fantasía y en el

juego. Así como la personalidad de los adultos se desarrolla a través de su experiencia en el vivir, del mismo modo la de los niños se desarrolla a través de su propio Juego, y de las invenciones relativas al Juego de otros niños y de los adultos. Al enriquecerse, los niños aumentan gradualmente su capacidad para percibir la riqueza del mundo externamente real. El Juego es la prueba continua de la capacidad creadora, que significa estar vivo.

### **Para establecer contactos sociales**

Al principio los niños juegan solos o con la madre. No hay una necesidad inmediata de contar con compañeros de Juego. Es en gran parte a través del Juego, en el que los otros niños vienen a desempeñar papeles preconcebidos que una criatura comienza a permitir que sus pares tengan existencia independiente. El Juego proporciona una organización para iniciar relaciones emocionales y permite así que se desarrollen contactos sociales.

### **Integración de la personalidad**

El Juego, el uso de las formas artísticas y la práctica religiosa, tienden de maneras diversas, pero relacionadas, a la unificación y la integración general de la personalidad. Por ejemplo es fácil ver que el Juego establece una vinculación entre la relación del individuo con la realidad personal interna y su relación con la realidad externa o compartida.

Examinando este complejo problema desde otro punto de vista, diríamos que es en el Juego donde el niño relaciona las ideas con la función corporal.

De modo similar, cuando encontramos un niño en quien la relación con la realidad interna y la relación con la realidad externa no están articuladas –en otras palabras, un niño cuya personalidad está seriamente dividida en este sentido, vemos con suma claridad que el juego normal (como el recordar y el relato de sueños) es una de las cosas que tienden a la integración de la personalidad. El niño con esa seria división de la personalidad no puede jugar, o no puede jugar en formas reconocibles para otros como relacionadas con el mundo.

### **Comunicación con la gente**

Un niño que juega puede estar tratando de exhibir, por lo menos, parte del mundo interior, así como del exterior, a personas elegidas del ambiente. El Juego puede ser algo muy revelador sobre uno mismo, tal como la manera de vestirse puede serlo para un adulto. Esto es susceptible de transformarse a una edad temprana en lo opuesto, pues cabe decir que el Juego, como el lenguaje, nos sirve para ocultar nuestros pensamientos, si nos referimos a los pensamientos más profundos. Es posible mantener oculto el inconsciente reprimido, pero el resto del inconsciente es algo que cada individuo desea llegar a conocer, y el Juego, como los sueños, cumple la función de auto revelación y comunicación en un nivel profundo.

- **ELJUEGO: ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

Educar a los niños/as a través del Juego se ha de considerar profundamente. El Juego bien orientado es una fuente de grandes

provechos. El niño aprende porque el Juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres.

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

Los estudios de la historia de los Juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los Juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el Juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el Juego debe ser frecuente, variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el Juego, se debe de convertir a los niños y niñas en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación

maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

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

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

La óptica del niño y la niña sobre el Juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el Juego del niño. Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus inventos les encantan.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el Juego y la vida real. Él, procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa. Mediante el Juego se logrará que los niños puedan conectarse con la realidad, que tengan una percepción del mundo que los rodea cada vez más organizada y menos confusa.



Con experiencias logradas con el Juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de Juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro, la radio, la lectura, etc.

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del Juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia cerebral y manual.

El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

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

El Juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas. Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el Juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El Juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los Juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable. Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que manejan; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

- **TIPOS DE JUEGO**

Podemos clasificar los Juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción.

### **El Juego Motor**

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de

resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

El objetivo no es otro que tratar de establecer una comunicación con un ser que aún no dispone del medio privilegiado que es el lenguaje. Y estos antecesores del diálogo aparecen en esas situaciones que se repiten en el cuidado diario del niño.

### **El Juego Simbólico**

Aunque hay distintos tipos de Juegos, muchos consideran el Juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el Juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

Fingir, ya sea en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje. Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

## **Juegos de Reglas**

El final de pre escolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de Juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

Pero en todos los Juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los Juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas; en los Juegos de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los pre escolares se inician en estos Juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo y la comprensión de su carácter obligatorio les permite incorporarse al Juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

## **Juegos de Construcción**

Este es un tipo de Juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que caben clasificar en

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

El Juego de construcción está presente en cualquier edad. Es muy beneficioso para el desarrollo motriz, intelectual, cognitivo y emocional, contribuye a la rapidez en la adquisición del lenguaje. A través de estos juegos los niños y las niñas adquieren nociones básicas para la comprensión del mundo que le rodea.

El niño pre escolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los Juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero Juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

- **CLASES DE JUEGOS**

En la amplia bibliografía que existe sobre este tema, resulta fácil encontrar distintas clasificaciones sobre el Juego infantil. Según apliquemos un criterio u otro tendremos distintas clasificaciones: según el número de jugadores o la edad de los mismos, según los instrumentos mediadores que se utilizan

(materiales o juguetes), el tipo de actividad preferente que se desarrolla, la maduración, etc.

Quizás los más interesantes para la actividad profesional sean la consideración de los distintos juegos, en lo que se refiere a su funcionalidad educativa, a su potencial contribución al desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas. Su conocimiento nos capacitará en primer lugar para entender mejor la naturaleza del propio Juego, para seleccionar los más adecuados a nuestro nivel educativo, para rentabilizar aquellos que los niños realicen de manera espontánea, para sugerir Juegos adecuados a la edad y madurez de los jugadores.

Son muchos los autores que han clasificado el juego, una de ellas es la que se desarrolla a continuación, según la cual se pueden considerar varias clases de Juegos:

### **Juegos Funcionales**

Reciben este nombre debido a que ayudan al niño durante la primera etapa de desarrollo, a relacionar su cuerpo con las funciones del mismo, por ejemplo, la mano y los dedos. Una segunda característica de estos Juegos es que permiten al niño identificar su entorno, apropiándose de él para así crear una correlación de los elementos que lo rodean y su cuerpo.

## **Juegos de Contacto Físico**

Son Juegos de carreras, persecución, ataque y dominación física. Tiene su origen en el juego sensorio motor, pero incorpora muy pronto la presencia de un compañero de Juego con el que interactúa imitando un supuesto ataque que se vive con alegría y entusiasmo.

El componente mayor es de simulación y de contacto físico. Son frecuentes entre los tres y los ocho años. Por su naturaleza no es posible programarlos ni introducirles objetivos educativos concretos. La cuestión educativa está en planificar tiempos y espacios en que estos contactos personales sean posibles.

## **Juegos de Imaginación**

El niño empieza a tener un desarrollo amplio de la imaginación y a través del Juego imita gran cantidad de situaciones que ha visto y busca desarrollarlas de forma gratificante; en esta etapa el niño va descubriendo algunos roles, de los cuales se apropia fácilmente gracias a la imitación e imaginación que pone en cada uno de sus Juegos.

## **Juegos de Construcción – Representación**

Son una forma evolucionada de los Juegos sensorio-motores ya que incluyen una simbolización sobre la acción que se realiza. Contiene una parte individual y otra que es externa y social. Tiene lugar mayoritariamente en el contexto familiar. Cuando se pretendan fomentar en la escuela ha de

contarse con espacios apropiados y permitir la libre elección de los compañeros de Juego.

Los Juegos de construcción le plantean al niño problemas que en su desarrollo involucran diversidad de factores (motores, intelectuales, afectivos) y además, le estimulan el desarrollo de la capacidad creadora y de su imaginación, este tipo de Juego le posibilita al niño la formación de hábitos de orden, le ayudan a mantener el interés por una actividad, organizar los esquemas mentales respecto a los elementos y cosas que va descubriendo y le da un mejor manejo de formas, colores, texturas y soluciones.

Dentro de los Juegos de construcción-representación podemos distinguir tres clases:

- Juegos de representación incipiente.- El niño comienza a utilizar el lenguaje como un elemento más del Juego e incorpora progresivamente símbolos cada vez más variados y complejos.
- Juegos de representación vicaria.- Los niños reproducen roles sociales y desarrollan guiones de actividad humana, haciendo, a veces, que sus personajes sean encarnados por pequeños muñecos o por animales de simulación. Pueden representar varios papeles prestando sus voces a cada uno de los personajes. Sus elementos son: escenario, acción y personajes.



## **Juegos de Representación de Papeles o Socio-Dramáticos**

Estos Juegos son prototipos de los niños de entre 4 y 8 años. En ellos, los niños/as protagonizan papeles sociales mediante una actividad simbólica y reproducen experiencias sociales conocidas por ellos. Su importancia se debe a que en ellos los niños ponen en acción sus ideas y conocimientos y aprenden de los demás nuevas versiones sobre lo experimentado, actualizando así sus conocimientos previos, añadiendo detalles o eliminando errores. En este tipo de Juego, los niños/as colaboran entre sí para desarrollar una historia. El objetivo que persiguen es reproducir la situación de acuerdo a determinadas normas internas.

## **Juegos de Mesa**

Contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad de forma ordenada. Disponen estos Juegos de un sistema de normas o reglas que, si son adecuados a la edad de los jugadores, conectan con las necesidades cognitivas de los niños. Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas. Crean, además una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida que puede ser muy útil para el desarrollo mental y para el progreso cognitivo. Ejemplos de estos Juegos son el parchís, las cartas, el ajedrez, etc.

## **Juegos de Patio**

Son, en gran medida, una herencia cultural que se transmite de generación en generación a través de la participación en Juegos comunes de los más pequeños con los mayores. Es beneficioso que los pequeños compartan patio con los mayores, ya que esto permite la elección de compañeros de Juego más experimentados en un espacio físico que permite la libertad de movimientos.

## **Juegos de Normas**

Son aquellos cuyo desarrollo está basado en normas o reglas que son conocidas y aceptadas de antemano por los jugadores, o que se establecen por los participantes en el momento de iniciar la actividad y cuyo establecimiento es parte del mismo Juego e implica un trabajo previo de organización, la característica de este tipo de Juegos es que se realiza en grupo, lo que representa una respuesta a la necesidad integrante del niño y desde luego un avance en el proceso de socialización.

- **LA MOTIVACIÓN DENTRO DEL JUEGO**

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

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

una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El Juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta.

Entender el Juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos. La exigencia de los Juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características.

Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el Juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al Juego infantil. Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porqué de nuestras acciones.

- **ENSEÑANDO A JUGAR AL NIÑO/A**

Uno de los factores más importantes para el correcto desarrollo de los niños es el Juego. Como padres responsables, tratamos de controlar los juguetes que utilizan nuestros hijos, y buscamos en ellos un contenido educativo que ayude al desarrollo de distintas facetas. Pero ¿sabemos si nuestros hijos saben jugar sin juguetes?, ¿nos hemos preocupado alguna vez de asegurarnos de que nuestros hijos desarrollan al mismo ritmo la capacidad

de jugar que la de usar instrumentos? Los niños de hoy día tienen todo tipo de juguetes, y hoy pretendo contar qué desafíos conlleva esta indiscutible ventaja, que puede fácilmente convertirse en un inconveniente

Aunque en principio pueda parecer chocante la pregunta, el asunto tiene mucho fondo: los niños de hoy en día viven una época dominada por utensilios y herramientas cada vez más complejas y avanzadas, y en la misma línea evolucionan sus juguetes. Sin ser conscientes de ello, la mayoría de nosotros ha empezado a desarrollar una cierta adicción a las herramientas auxiliares: todo se hace mejor con las herramientas adecuadas. Y como todas ellas existen hoy día, la consecuencia es directa: dejamos de hacer eso que nos ocupa hasta disponer de la herramienta adecuada.

Este comportamiento de adultos, perfectamente normal y habitual, puede convertirse en un ejemplo peligroso para los niños. Muchos niños de hoy día renuncian ¡incluso a jugar!, hasta que no disponen de los juguetes adecuados, tal y como ven que hacen sus padres. Esto es una muestra clara de que muchos niños de esta generación no están aprendiendo a jugar, sino a usar juguetes. Los beneficios del Juego son enormes en un niño: desarrollan la imaginación y la creatividad, así como las habilidades sociales, y son un medio excepcional de aprendizaje del entorno. Además, incluyen un componente de improvisación al que el niño debe hacer frente. Sin embargo, cuando sin darnos cuenta limitamos la experiencia del Juego, muchos de esos beneficios se quedan por el camino.

Nuestro papel como padres en este caso es vital. Nosotros somos el ejemplo más cercano que tienen los niños para ver cómo se debe vivir, y en virtud de lo que vean actuarán. Así que conviene que nos preguntemos cómo actuamos nosotros mismos cuando jugamos con nuestros hijos.

¿Necesitamos siempre utilizar algún juguete o directamente animamos a jugar? ¿Somos capaces de improvisar un Juego cualquiera en cualquier sitio, o esperamos a que todo esté perfectamente preparado y preestablecido, con todo lo necesario? ¿Les invitamos a participar de la creación e invención del Juego, o tratamos de controlar todos sus aspectos?

Los niños no necesitan nada especial para empezar a jugar en cualquier momento, pero nosotros mismos podríamos estar dándoles el mensaje contrario. Así que seamos los primeros en ponernos en marcha a la hora de jugar, y lideremos una pequeña rebelión a favor del Juego imaginativo e improvisado. No se necesita nada para montar un pequeño teatro cogiendo un peluche y escondiéndose tras una cama o una mesa, para hacer una mini obra de teatro, para contar chistes o para convertir el salón en la cocina de Ratatouille. Ellos se divertirán aún más que con un juguete (cuando hacemos eso, el "juguete" somos nosotros mismos, y ese es el mejor juguete para cualquier niño), y además les estaremos enseñando a jugar.

### **El juego creativo**

Uno de los tipos más importantes de actividad creativa para los niños es el Juego creativo. El Juego creativo se expresa cuando los niños utilizan

materiales familiares en nuevas maneras o de formas poco usuales, y cuando los niños interpretan papeles y los Juegos imaginativos. Nada da refuerzos al espíritu creativo y alimenta el alma de un niño como darle bloques grandes de tiempo durante el día para Juegos espontáneos, inventados por los niños mismos. Pero muchos padres subestiman el valor del Juego en la vida de sus niños, olvidándose de que los Juegos fomentan el desarrollo físico, el mental y el social. Los Juegos también ayudan a los niños a expresarse, y a enfrentar sus sentimientos, a desarrollar la perspectiva única y estilo individual, la expresión creativa de cada niño.

- **EL JUEGO Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

Jugar no sólo es sinónimo de diversión. También, y por sobre todo, significa aprender. Por medio de la función lúdica, los chicos aprenden a hablar y a relacionarse, al tiempo que comienzan a comprender la noción de recreación. La estimulación del juego, es uno de los procesos más importantes que todo padre debe tener en cuenta para favorecer el desarrollo de competencias tanto físicas como mentales en sus hijos. El rol de los adultos en este proceso es clave. *“Los padres tienen la posibilidad de potenciar la estimulación con juguetes que prolongan el movimiento o el balanceo, como la pelota o un cilindro. También con otros que tengan que ver con la exploración de agujeros. Estos dan espacio a que vayan apareciendo nuevas instancias dentro del lenguaje”* (Agustina Chanfreau).

La estimulación que promueven juegos y juguetes no se circunscribe sólo a lo recreacional. Según los especialistas, existe una estrecha vinculación entre el Juego y la adquisición del habla. “En esta etapa se da la aparición de nuevas palabras para el lenguaje. Y el Juego es una fuente esencial del proceso”, asegura la psicopedagoga, y agrega: “Jugando es como mejor se aprende. Sentarlos a repetir una palabra hasta que les salga bien es siempre mucho menos enriquecedor y fructífero que hacerlo por medio de un Juego”. El Juego tiene un papel relevante en el desarrollo del pensamiento y así lo demuestran distintas investigaciones (Piaget, Klein, Wallon, Vygotski). 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, con materiales a su alcance y con el espacio adecuado.

Los espacios en los que juegan los niños y las niñas también cobran importancia en su Desarrollo Psicomotriz. Los espacios abiertos ofrecen

múltiples posibilidades para relacionarse, investigar y explorar qué hay más allá, favoreciendo el desarrollo de la motricidad gruesa.

Los espacios cerrados son recomendables en el sentido de seguridad ya que evita los peligros existentes. En estos espacios se puede realizar Juegos con ayuda de materiales didácticos, en los ambientes de aprendizaje desarrollando la creatividad, la imaginación y la motricidad fina de los niños.

Hay Juegos para el desarrollo del lenguaje: Juegos que favorecen la utilización del lenguaje (hablado y/o escrito) para expresar ideas, sentimientos, puntos de vista, conocer nuevas palabras, etc.; para el desarrollo de la inteligencia: Juegos que hacen pensar, asociar, memorizar, razonar y aprender cosas nuevas, etc., y Juegos para el desarrollo de la imaginación y creatividad: Juegos que permiten imaginar historias y situaciones nuevas o crear y/o construir sus propios objetos, etc.

Los Juegos motores (o de ejercicio) también son interesantes porque contribuyen, por ejemplo, a la consecución de la relación causa-efecto y a la realización de los primeros razonamientos. Los Juegos simbólicos favorecen el desarrollo del lenguaje (puesto que los niños verbalizan continuamente cuando los realizan), de la imaginación y creatividad; ayudan a diferenciar la realidad de la fantasía y a desarrollar en un futuro el pensamiento abstracto.

Los Juegos de construcción, a partir de los doce meses, son los más importantes para este desarrollo puesto que contribuyen fundamentalmente a aumentar y a afianzar la diferenciación de formas y colores, el



razonamiento, la organización espacial, la atención, la reflexión, la memoria, la concentración, la paciencia y la capacidad de interpretar unas instrucciones. Los Juegos de reglas son fundamentales para el aprendizaje de distintos tipos de conocimiento y habilidades y favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

En cuanto al desarrollo social, jugar facilita y amplía 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 y niñas, el niño y la niña 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. *“El Juego es uno de los actos sociales y socializadores por excelencia”* (Vigotski). Es una importante actividad que favorece la relación, cooperación, el respeto y la comunicación entre los adultos y los niños.

Los Juegos simbólicos, de reglas y cooperativos tienen cualidades que los hacen importantes en el proceso de socialización infantil. Los Juegos simbólicos son fundamentales para comprender y asimilar el entorno que los rodea, con ellos, por ejemplo, se aprende y se ponen en práctica los conocimientos sobre lo que está bien y mal y sobre los roles establecidos en

la sociedad adulta; estimulan la cooperación y comunicación con iguales, el desarrollo moral, enseñando el autodomínio y la voluntad, teniendo que controlar sus impulsos y deseos para acatar las reglas de Juego según su rol; facilitan el autoconocimiento; amplían el conocimiento del mundo social; ayudan en los procesos de adaptación socio-emocional. Los Juegos de reglas son fundamentales como elementos socializadores, puesto que enseñan al niño a ganar y a perder, a respetar turnos y normas, y a considerar las opiniones y acciones de los compañeros de Juego y también facilitan el ejercicio de la responsabilidad, el control de la agresividad y son aprendizajes de estrategias de la interacción social.

Los Juegos cooperativos promueven la comunicación, mejoran la aceptación de uno mismo y de los demás, incrementan conductas de cooperar, ayudar y compartir, disminuyen las conductas agresivas y negativas, entre otros aspectos.

Los Juegos estimulan los valores en los niños y las niñas. Si los padres eligen los juguetes correctos, ellos les brindarán un elemento educativo indispensable. La asociación de experiencias cotidianas en el Juego contribuye al desarrollo integral del pequeño.

Al competir tratando de no infringir las reglas del Juego estimularán una educación con valores. También las consecuencias del Juego como el perder, ganar o empatar aportan una visión reflexiva frente la realidad. Debes explicarle en una forma amigable *el por qué* tuvo ese resultado.

## **CAPÍTULO II**

### **DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

- **DEFINICIÓN**

Para definir 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 Sistema Nervioso Central, y que no solo se produce por el mero hecho crecer sino bajo la influencia del entorno en este proceso.

- **IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

Diversos estudios demuestran que el Desarrollo Psicomotriz es la base para el aprendizaje, el desarrollo intelectual y la madurez del sistema nervioso. Si el niño recibe una adecuada estimulación, se evitan retrasos psicomotrices y se contribuye al desarrollo del esquema corporal, la adquisición de la marcha, la prensión, la organización del espacio y del tiempo, el aprendizaje de posturas adecuadas, la orientación espacial, autonomía personal.

El Desarrollo Psicomotriz juega un papel importante porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, motriz, afectivo y social de los niños y niñas, favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de ellos.

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

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

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

### **El Desarrollo Psicomotriz y la Maduración**

El Desarrollo Psicomotriz del niño está condicionado en primer lugar por la propia maduración biológica del niño, ésta maduración se ve favorecida gracias al aprendizaje, que es el resultado de la interacción del niño con su entorno y a sus hábitos de vida (alimentación, horas de descanso). Por ello, aprendizaje y maduración se retroalimentan.

No hay aprendizaje sin maduración fisiológica, a su vez el aprendizaje favorece la maduración cerebral del niño. Sin embargo, hay que evitar la enseñanza forzada (tratar que el niño haga algo para lo que aún no está preparado), ya que puede generar en él desmotivación al comprobar que no es capaz de hacer lo que le dicen.

El Desarrollo Psicomotriz se ajusta a una pauta predecible, todos los niños atraviesan más o menos las mismas etapas, aunque puede variar el tiempo que tarde cada uno. Saber esto es útil, pues si sabemos en qué etapa está y cuál es la siguiente, podemos realizar con él algunas actividades a modo de

juego que le ayuden a pasar a la siguiente fase y no pretenderemos que llegue más lejos de lo que realmente puede dar.

### **Factores que intervienen en el desarrollo psicomotriz**

Factores externos: alimentación, nutrición, variables ambientales, clima afectivo, estimulación o experiencias del niño, es decir, la herencia cultural y el aprendizaje social. La corriente defensora de este tipo de factores es la corriente ambientalista.

Factores internos: potencial genético o la carga hereditaria del niño y su particular maduración del sistema nervioso, es decir, la herencia genética y la maduración orgánica.

### **La psicomotricidad y el desarrollo motor**

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

### **Relación entre ambas funciones**

El desarrollo del ser humano se explica a través de la psicomotricidad, ya que desde que el niño nace, entra en contacto con el mundo a través del cuerpo, empieza a explorar su entorno, a conocerlo y descubrirlo a partir de

la percepción y manipulación de objetos y de los movimientos que es capaz de realizar. Poco a poco, a medida que adquiera más destrezas motoras, irá desarrollando su visión, observará a las personas y cosas que lo rodean, será capaz de coger los objetos que desee y descubrir sus formas y funciones, cada vez estará más capacitado para moverse y desplazarse, su gateo y la capacidad de caminar, correr, saltar le permitirá ser independiente y dominar su entorno, son estas experiencias las que servirán de base para su desarrollo mental.

### **El desarrollo motor del niño**

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

La maduración del sistema nervioso, siguen dos leyes: la cefalocaudal (de la cabeza al glúteo) y la próximo distante (del eje a las extremidades). Durante los primeros años, la realización de los movimientos precisos depende de la maduración.

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

- **CAPACIDADES DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN EL NIÑO DE 5 AÑOS**

### **Capacidades motrices**

Hay dos aspectos fundamentales: la construcción del esquema corporal y la orientación en el espacio y en el tiempo. A los 5 años el niño conoce las partes externas de su cuerpo y se interesa por algunas internas. Se inicia la identificación del lado derecho o izquierdo, toma impulso para saltar y combina el correr con el saltar, conserva el equilibrio sobre las puntas de los pies, realiza ejercicios físicos danza con armonía. Realiza hábitos de higiene como el cepillado de dientes y el baño. Dibuja la figura humana con algunos de detalles, su motricidad fina avanza en precisión.

### **Capacidades cognitivas**

El desarrollo de éstas le permitirá acercarse al conocimiento del mundo que le rodea, a través de las explicaciones que le dan los adultos y de sus propias experiencias. Se vale del desarrollo del lenguaje como instrumento del pensamiento, además de como herramienta de la comunicación.

A esta edad posee una base muy amplia de conceptos, que son las ideas mentales acerca de las cosas, que nos van a posibilitar el podernos comunicar con él. Parece un adulto en su forma de hablar, sus respuestas son ajustadas a las preguntas que se le hacen. Sus preguntas buscan una respuesta y tiene verdadero deseo de saber. Sabe decir su nombre y

apellidos y la dirección de su casa. A los 5 años tiene ya un vocabulario muy amplio. Su lenguaje es totalmente comprensible.

### **Capacidades de equilibrio personal**

Siente curiosidad por la constitución de su cuerpo y por las diferencias y similitudes con los demás. Aparecen las preguntas sobre el origen de los bebés y observan con atención el cuerpo de los adultos. A esta edad tiene que tener clara su identidad sexual. Necesitan referentes estables que permitan un desarrollo correcto de su personalidad. Ésta se va a basar en dos aspectos claves. La autonomía y la autoestima, profundamente relacionadas, cuantas más cosas de las que sea capaz se le deje hacer al niño por sí solo, mejor será el concepto que tenga de sí mismo.

### **Capacidades de relación con los demás**

El niño tiene necesidad de afianzar su personalidad naciente, y lo hace a través de la desobediencia a las indicaciones de los mayores. Aprende las conductas sociales a través de la imitación del adulto o de los hermanos mayores. Se empiezan a establecer momentos de relación ligados al inicio del sentimiento de amistad. Prefiere el Juego con otros y muestra cierta comprensión de situaciones sociales. Suele jugar en pequeños grupos de 2 a 5 niños. Se muestra protector con los más pequeños. Le gusta colaborar en algunas tareas de la casa. El niño intentará mantener en clase los privilegios que tiene en casa y mantendrá un pulso con el profesor, el cual deberá ser constante en extinguir las conductas inadecuadas.



- **EVOLUCIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ Y SUS FASES**

Conocer cómo son las fases y etapas que atraviesa el Desarrollo Psicomotriz puede resultar de gran utilidad, pues ayudará a saber acompañar y favorecer todo el proceso de maduración a las fases siguientes, permitirá ajustarse mejor a las necesidades y posibilidades del niño en cada momento y servirá como punto de referencia para detectar si puede existir algún problema o retraso que precise una ayuda un poco más especializada.

El Desarrollo Psicomotriz normal sigue unas leyes de maduración motriz que podemos resumir en tres fases:

1. Ley Céfalocaudal: sugiere que las partes superiores del cuerpo comienzan a funcionar antes que las inferiores, es decir, se controlan antes los movimientos de la cabeza que los de las piernas.
2. Ley Próximo-Distal: Indica que las funciones motrices maduran antes en las zonas más cercanas a la línea media del cuerpo que en las zonas más alejadas de dicha línea, de modo que el control de hombros es previo al de los brazos, y estos al de las manos. El control de los dedos es lo último que se consigue.
3. Ley General-Específico: Los movimientos globales o generales aparecen antes que los más localizados, precisos y coordinados. Un bebé cuando quiere alcanzar un objeto realiza movimientos amplios y

poco coordinados y conforme se va desarrollando adquiere mayor precisión.

- **RELACIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ CON OTROS APRENDIZAJES**

Podemos decir que el Desarrollo Psicomotriz está relacionado con:

- El Desarrollo cognitivo: la adquisición de habilidades motrices gruesas y finas favorece que el niño pueda explorar el entorno y realizar diversas acciones, contribuyendo así a la acumulación de experiencias que influyen en la maduración cerebral (se crean nuevas conexiones y redes neuronales) y en el desarrollo cognitivo.
- El desarrollo afectivo: El Desarrollo Psicomotriz también permite al niño vincularse con el mundo que le rodea, con los demás, con los objetos. El Desarrollo Psicomotriz contribuirá además especialmente al desarrollo de lazos afectivos si los padres acompañan al niño en este proceso y lo estimulan a través de juegos y actividades
- El desarrollo del lenguaje: gracias a la interacción del niño con el mundo, con los objetos, irá creando los referentes materiales y concretos (conceptos) a los que se referirán después las palabras.
- Aprendizajes como la escritura: el desarrollo progresivo de la motricidad fina preparará al niño para la adquisición de la escritura, pues será capaz de realizar movimientos cada vez más precisos que le permitirán sujetar correctamente el lápiz (exige mucha precisión en

los dedos), realizar trazos controlados, realizar correctamente las letras (son movimientos muy precisos).

- **EL MOVIMIENTO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ 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.

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 visomotriz, 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.

- **CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DEL NIÑO DE 5 AÑOS**

Los niños deben adquirir habilidades y/o destrezas para obtener un buen nivel académico. A esta edad se encuentran en proceso de preparación para la etapa escolar, son más independientes, más comunicativos. Sus logros obedecen a su desarrollo neurológico y sus propios aprendizajes.

### **Lenguaje**

Relata sus experiencias.

Narra la secuencia de un cuento

Da su nombre, apellido y edad.

Nombra los miembros de su familia

Interpreta imágenes y describe algunas características de ilustraciones: dibujo, fotografías, etc.

### **Área lógico - matemático**

Logra clasificación, seriación, igualdad, diferencia de los objetos.

Estructuración de dimensiones: Grande-mediano-pequeño, Alto-bajo, Grueso-delgado, Largo-corto, Dentro-fuera, Cerca-lejos, Delante-detrás

Reconoce las figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo.

Identifica derecha-izquierda en sí mismo y en los demás.

### **Área Motora gruesa**

Da bote a la pelota con una sola mano.

Salta obstáculos de 40 cm. De alto.

Mantiene el equilibrio al patinar.

Da volantines.

Camina sobre una barra de equilibrio.

Arroja pelotas dentro de una caja

Arroja una pelota hacia arriba y agarra con ambas manos

Corre en un solo pie

### **Área Motora fina**

Coge crayola y lápiz de color en forma adecuada.

Enrolla serpentina.

Utiliza tenedor y cuchillo para comer.

Unta mantequilla al pan con cuchillo.

Punza líneas onduladas, rectas y zig-zag.

Colorea respetando márgenes.

Socio emocional

Va al baño y se atiende solo

Se lava la cara sin ayuda

Se viste solo pero no se ata los zapatos.

Comunica sus sentimientos y emociones

Juega en grupo organizando sus propias reglas.

## **f.- Metodología**

### **MÉTODOS:**

**CIENTÍFICO.-**Nos permitirá descubrir y demostrar los conocimientos que la ciencia ha formulado de manera sistemática en el marco teórico. El empleo de este método comprende el procedimiento de inducción-deducción, y las acciones que se pueden realizar para el descubrimiento de la verdad.

**INDUCTIVO.-** Este método ayudará a obtener conclusiones generales a partir de premisas particulares. Es el método más usual en que pueden distinguirse cuatro pasos esenciales: observación, clasificación, derivación inductiva y contrastación.

**DEDUCTIVO.-**Posibilitará seguir un proceso sintético analítico, presentado en conceptos, definiciones y principios o normas generales de las cuales puedo obtener consecuencias o conclusiones aplicables a casos particulares en base de las afirmaciones generales. Me ayudará a descubrir los diferentes problemas en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas por la incidencia del juego, partiendo de lo general a lo particular; este método es aplicado en la elaboración de problemática, acompañado de la técnica de preguntas y respuestas y de la lluvia de ideas.

**DESCRIPTIVO.-**La investigación a realizarse es de carácter descriptivo porque consiste en la descripción actual de los hechos, fenómenos y casos, se ubica en el presente, pero no se limita a la simple recolección de datos, sino que procura la interpretación racional de documentos de investigación. Describe un hecho tal cual aparece en la realidad.

**ANALÍTICO.**-Este método permitirá descomponer un todo y analizar cada una de sus partes. Tiene especial importancia porque con él podré explicar, Hacer analogías, comprender mejor su comportamiento, establecer nuevas teorías y llegar a conclusiones para lograr adecuadas recomendaciones.

**SINTÉTICO.**-Este método ayudará a relacionar hechos aparentemente aislados y formular una teoría que unifique los diversos elementos. Consiste en la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad, este se presenta más en el planteamiento de la hipótesis.

**MODELO ESTADÍSTICO.**- Posibilitará la exposición de resultados a través de cuadros y gráficos estadísticos los cuales se elaboraran en base a los resultados obtenidos, lo que permitirá hacer el análisis e interpretación.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

**ENCUESTA.**-Elaborada y dirigida a las maestras de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Dr. Rómulo Vidal Zea”, para identificar los tipos Juegos que utilizan en su jornada diaria de trabajo.

**TEST EXPLORACIÓN DE PSICOMOTRICIDAD.**- Aplicado a los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Dr. Rómulo Vidal Zea”, para evaluar su Desarrollo Psicomotriz.



## POBLACIÓN

La investigación tendrá la siguiente población:

<b>ESCUELA FISCAL MIXTA “DR. RÓMULO VIDAL ZEA”</b>			
<b>PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>MAESTRAS</b>
“A”	15	15	1
“B”	15	15	1
“C”	15	15	1
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>45</b>	<b>3</b>

FUENTE: Registros de la Escuela Fiscal Mixta “Dr. Rómulo Vidal Zea”

ELABORADO: La investigadora

**g. CRONOGRAMA**

Tiempo / Actividades	2013												2014			
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr
Elaboración el proyecto	x	x														
Presentación del Proyecto		x														
Incorporación de observaciones		x														
Aprobación del Proyecto		x														
Trabajo de Campo			x	x												
Análisis de resultados					x	x										
Elaboración del informe final						x										
Presentación del borrador de tesis							x		x	x	x		x	x		
Estudio privado y calificación														x	x	
Incorporación de observaciones														x	x	
Defensa pública e incorporación															x	x

#### **h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO**

Nº	RUBRO	VALOR
1	Material de escritorio	30.00
2	Bibliografía	240.00
3	Copias y anillados	40.00
4	Trabajos de digitación	30.00
5	Movilización y Transporte	300.00
6	Varios	40.00
7	Internet	120.00
TOTAL		800.00

#### **RECURSOS:**

##### **HUMANOS**

- INVESTIGADORA: Patricia María del Cisne Mosquera Aguilar.
- Niños y niñas del primer año de Educación básica de la Escuela Fiscal “Dr. Rómulo Vidal Zea”, de la Ciudad de Machala.
- Maestras de los Primeros Años de Educación Básica Paralelos “A” “B” y “C”.

##### **INSTITUCIONALES:**

- Universidad Nacional de Loja, Modalidad de Estudios a Distancia (MED).

- Escuela “Dr. Rómulo Vidal Zea”, de la Ciudad de Machala.
- Biblioteca Municipal de la Ciudad de Riobamba.

## **MATERIALES**

- Libros, periódicos, folletos, revistas.
- Internet.
- Discos Compactos
- Computadora
- Bolígrafos, lápices, marcadores.
- Papel, cuaderno.
- Apoyos teóricos de los módulos I, II, III, IV, V, VI, VII y VIII

## **i.- BIBLIOGRAFIA**

- EDEBE, Libro guía – Cerezo. Educación infantil 5 años. Pág. 2-21
- Estimulación Temprana, Primera Edición
- Herramientas metodológicas y psicopedagógicas, Primera Ed.
- CONOCE A TUS HIJOS, Ebee Leon Gross. Editorial Libsa – 2005
- SANCHEZ. Efraín; Psicología Educativa. 1982. Pág. 147-150
- Dunn, J.A.; Psicología Escolar, 1968, Pág. 204-210.
- Flanagan, J.C. Educación Individualizada. Editorial Educa. 1970.
- Wiley, Jhon. Psicología y Educación, Editorial Limusa s.a. 1990.
- [www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g](http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g)
- [www.um.es/univefd/juego](http://www.um.es/univefd/juego)
- [www.eljuegoinfantil.com/juegos-infantiles](http://www.eljuegoinfantil.com/juegos-infantiles)
- [www.adrada.es/psicomotricidad/elementos](http://www.adrada.es/psicomotricidad/elementos)



## UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACION PARVULARIA

ENCUESTA APLICADA A LAS DOCENTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "DR. RÓMULO VIDAL ZEA", DE LA CIUDAD DE MACHALA.

Estimadas Maestras Parvularias: con el propósito de desarrollar el presente trabajo de investigación sobre la incidencia del Juego en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer año de Educación Básica, solicitamos a ustedes muy comedidamente se dignen dar respuesta a las siguientes interrogantes.

**1.- Dentro de su planificación diaria, incluye actividades relacionadas con el Juego?**

Si (    )

No (    )

**2.- ¿Con que frecuencia utiliza el juego en su Jornada Diaria de Trabajo?**

Siempre (    )

A veces (    )

Nunca (    )

**3.- ¿Qué tipos de Juego utiliza en su Jornada Diaria de Trabajo?**

Simbólico ( ) De reglas ( ) De construcción ( )

**4.- ¿Qué espacios considera usted que son más adecuados para realizar Juegos?**

Espacios abiertos ( ) Espacios Cerrados ( ) Ambos ( )

**5.-¿Con qué finalidad planifica y ejecuta los Juegos para los niños?**

- Para lograr autoconfianza ( )
- Para centrar su atención por medio de la imitación ( )
- Para lograr coordinación, flexibilidad, equilibrio ( )
- Para motivar la competencia ( )

**6.- ¿Considera usted que el Juego incide en el Desarrollo Psicomotriz del niño?**

Mucho ( ) Poco ( ) Nada ( )

Gracias por su colaboración



## **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

Test de Ozeretsky aplicado a los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la escuela “Dr. Rómulo Vidal Zea” de la ciudad de Machala, Periodo lectivo 2013 -2014.

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 N°1

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

Tiempo: 10 segundos

Escala valorativa:

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



### Prueba N°2

Entregar al niño un papel e indicar que haga una bolita, primero con la mano derecha y luego con la izquierda, siempre con la palma hacia abajo. El niño puede ayudarse con la otra mano: es 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 N°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 N° 4

En la mano izquierda del niño se coloca un carrete, del cual debe surgir un hilo de unos dos metros de largo, que debe sostener sobre el pulgar y el índice de la mano derecha y a una señal fijada, enroscarlo al carrete tan rápido como le sea posible. Se repite posteriormente la prueba pasando el

carrete a la otra mano. La prueba se considera superada, cuando se han realizado bien las instrucciones y en el momento exacto.

Tiempo: 15 segundos para cada mano

Escala valorativa

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

Prueba N°5

Se coloca al niño ante una mesa y sobre esta se coloca una caja de cerillas. A la izquierda y derecha de la caja se colocan 10 cerillas: Se trata de que el niño, a una señal dada, introduzca con el pulgar y el índice las cerillas en la caja. Se concede dos intentos y la prueba es tomada por buena cuando 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 N° 6

La realización de esta prueba es aparentemente sencilla aunque son pocos los niños que la superan. Consiste en pedirle al niño que muestre sus dientes. La prueba es considerada incorrecta si el niño hace movimientos 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
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
ESQUEMA DE CONTENIDOS	vii
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
SUMMARY	3
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	7
e. MATERIALES Y MÉTODOS	38
f. RESULTADOS	41
g. DISCUSIÓN	61
h. CONCLUSIONES	63
i. RECOMENDACIONES	64
j. BIBLIOGRAFÍA	65
k. ANEXOS	67
ÍNDICE	133