



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD
DEL INSTITUTO PARTICULAR BILINGUE “ALBERT EINSTEIN” DE
LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO,
PERÍODO 2011-2012.

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

AUTORA:

ANA ALEXANDRA ALVEAR LATORRE

DIRECTORA:

Dra. CARMEN ALICIA AGUIRRE VILLACÍS, Mg. Sc.

LOJA - ECUADOR

2013

1859

CERTIFICACIÓN

Doctora

Carmen Alicia Aguirre Villacís Mg. Sc.

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

CERTIFICA

Haber asesorado, revisado y orientado en todas sus partes, el desarrollo de la investigación: **"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD DEL INSTITUTO PARTICULAR BILINGUE "ALBERT EINSTEIN" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2011-2012"**, de la autoría de la **Sra. Ana Alexandra Alvear Latorre**.

Por estar sujeto a lo que estipula el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, autorizo su presentación y sustentación.



Dra. Carmen Alicia Aguirre Villacís Mg. Sc.

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo Ana Alexandra Alvear Latorre 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 y 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.

Autor: Ana Alexandra Alvear Latorre

Firma: 

Cédula: 171502565-4

Fecha: Junio de 2013

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

Yo Ana Alexandra Alvear Latorre declaro ser autora de la tesis titulada: El Juego y su incidencia en el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del Instituto Particular Bilingüe "Albert Einstein" de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012, como requisito para optar el grado de: Licenciada en Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo 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 14 días del mes de Junio del 2013, firma el autor.

Firma:



Autor: Ana Alexandra Alvear Latorre

Cédula: 171502565-4

Dirección: Calle Mariana de Jesús 31-33 y México

Teléfono: 09-32960309 Celular: 0998398460

DATOS COMPLEMENTARIOS

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

Tribunal de Grado: Lic. Michéle Aldeán Riofrío

Dra. Alba Valarezo Cueva

Dra. María Elena Chalco Márquez

DEDICATORIA

A mí amado Dios todo poderoso
por cuidarme y guiarme siempre
para la superación de mi vida.

A mis dos hijos adorados
quienes están conmigo siempre
apoyándome y dándome ánimo
cada vez que lo necesito
haciendo de mi vida todo felicidad.

A mis queridos y respetados padres
quienes con su ejemplo sólido
sembraron en mí buenos valores,
me apoyaron y me enseñaron
a buscar siempre mi superación
sin querer pasar sobre las personas.

Ana Alexandra

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, especialmente de la Modalidad Estudios a Distancia. Al personal docente de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia.

Debo agradecer de manera especial y sincera a la Doctora Carmen Alicia Aguirre Villacís por su apoyo y confianza en mi trabajo y su capacidad para guiar mis ideas, no solamente en el desarrollo de esta tesis, sino también en mi formación como investigador. Las ideas propias, siempre enmarcadas en su orientación y rigurosidad, han sido la clave del buen trabajo que he realizado, el cual no se puede concebir sin su siempre oportuna participación. Muchas gracias querida Doctora.

A las Autoridades, Docentes, Auxiliares, Padres de Familia, niñas y niños de Primer Año de Educación Básica del Instituto Particular Bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, quienes con su participación e interés facilitaron el presente trabajo investigativo.

La Autora

ESQUEMA DE CONTENIDOS

- PORTADA
- CERTIFICACIÓN
- AUTORÍA
- CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS
- DEDICATORIA
- AGRADECIMIENTO
- ESQUEMA DE CONTENIDOS:
 - a) Título
 - b) Resumen
 Summary
 - c) Introducción
 - d) Revisión de literatura
 - e) Materiales y métodos
 - f) Resultados
 - g) Discusión
 - h) Conclusiones
 - i) Recomendaciones
 - j) Bibliografía
 - k) Anexos:
 Índice

a. TÍTULO:

EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD DEL INSTITUTO PARTICULAR BILINGUE “ALBERT EINSTEIN” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2011-2012.

b. RESUMEN

La presente tesis hace referencia a: **EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD DEL INSTITUTO “ALBERT EINSTEIN” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2011-2012**, desarrollado de acuerdo al reglamento de la Universidad Nacional de Loja.

El objetivo general fue: Concienciar a los Padres de familia y maestros sobre la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños(as) de 5 a 6 años de edad del Instituto “Albert Einstein”

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: Científico, Inductivo, Deductivo, Analítico, Sintético, Descriptivo. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: una encuesta aplicada las Profesora y Auxiliares Parvularias para conocer si utilizan el juego en la jornada diaria de trabajo y el Test de Ozeretskyel que nos ayudó a determinar el desarrollo motor grueso de los niños de 5 a 6 años del Instituto Particular “Albert Einstein”.

La información obtenida mediante la aplicación de la Encuesta aplicada a las docentes del Instituto “Albert Einstein” se llegó a concluir que: el 60% de las docentes encuestadas utilizan el Juego dentro de la planificación diaria de los niños de 5 a 6 años, considerando al Juego como una herramienta indispensable en el desarrollo de la Motricidad Gruesa de sus estudiantes; además las docentes comentan que dentro de la planificación establecida para los niños de esta edad se considera diferentes tipos de juegos para optimizar el desarrollo del aprendizaje de sus estudiantes, tratando de intervenir las docentes en cada una de las actividades.

La aplicación del Test de Ozeretsky determinó que un 85% de los niños tiene un excelente nivel en el desarrollo de la Motricidad Gruesa ya que pueden realizar todas las actividades presentadas en este test, un 12% de los niños presentan un buen nivel del desarrollo motor grueso, mientras que tan solo el 3% de los niños evaluados presentan un nivel regular en el desarrollo de su motricidad gruesa.

SUMMARY

This thesis refers to: THE GAME AND ITS IMPACT ON GROSS MOTOR DEVELOPMENT OF CHILDREN 5 TO 6 YEARS OF AGE INSTITUTE "ALBERT EINSTEIN" Riobamba CITY, PROVINCE CHIMBORAZO, PERIOD 2011-2012 developed according to the regulations of the National University of Loja.

The overall objective was: To raise awareness among parents, and teachers about the importance of play for the development of gross motor skills of children (as) of 5 – 6 years old of Institute "Albert Einstein".

The methods used for the preparation of this research work were: Scientist, Inductive, Deductive, Analytic, Synthetic, and Descriptive. The techniques and instruments were used: a survey of the Professor and assistant ranging from pre to know if they use the game in the daily work and Ozeretskyel test helped us determine the gross motor development of children from 5-6 years Private Institute "Albert Einstein"

Information obtained by applying the survey applied to the teachers of the Institute "Albert Einstein" came to the conclusion that: 60% of the teachers surveyed use the Game within daily planning of children 5-6 years, considering to play an indispensable tool in the development of Gross Motor students, plus the teachers commented that within the established planning for children of this age are considered different types of games to optimize the development of student learning, trying to intervene teachers in each of the activities.

Applying Ozeretsky test determined that 85% of children have an excellent level in the Gross Motor development as they can perform all the activities presented in this test, 12% of children have a good level of motor development thick, while only 3% of children have a regular level assessed in gross motor development.

c. INTRODUCCIÓN

La presente tesis hace referencia a: **EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD DEL INSTITUTO “ALBERT EINSTEIN” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2011-2012,** elaborada de acuerdo al Reglamento de Graduación de la Universidad Nacional de Loja.

El Juego es una actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo, presto a resolver las interrogantes que el docente le presente, además éste es considerado una de las mejores herramientas utilizadas en el aprendizaje. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y motor de los niños, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

La Motricidad Gruesa se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota. Repta, Trepas, Equilibrar, Coordinar)

Para el desarrollo de la investigación se planteó el siguiente objetivo específico: Establecer la incidencia del Juego en el desarrollo Motor Grueso de los niños(as) de 5 a 6 años de edad del Instituto “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, periodo 2011-2012.

Los métodos que utilicé para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: el método Científico, Inductivo, Deductivo, Analítico, Sintético y Descriptivo, los mismos que me sirvieron de ayuda para lograr con eficacia la meta propuesta. Las técnicas e instrumentos utilizadas fueron: una encuesta aplicada a las docentes parvularias así como a sus respectivas auxiliares con la finalidad de conocer si utilizan El Juego en su jornada diaria; y también la aplicación del Test de Ozeretsky para determinar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años del Instituto Particular Bilingüe “Albert Einstein”.

El marco teórico se conformó de dos capítulos: En el primer capítulo se hace referencia a: EL JUEGO, Concepto, Definiciones Pedagógicas, El juego y el Aprendizaje, Juegos sociales, Importancia del Juego, Desarrollo muscular, Gimnasia, Clasificación del Juego, Características del Juego, Juego-Trabajo, Período Juego-Trabajo en el Jardín, Zonas de Juegos, Momentos del período juego-trabajo en el jardín, Rol de la Maestra en este periodo.

A continuación en el segundo capítulo: LA MOTRICIDAD GRUESA, Concepto, Objetivos de las actividades Motrices Gruesas, Clasificación,

Motricidad Gruesa, Desarrollo de la Motricidad Gruesa, Definiciones conceptuales de la Motricidad Gruesa, Factores que favorecen la Motricidad Gruesa, Factores que favorecen a la Motricidad Gruesa, Factores que frenan la Motricidad Gruesa, Actividades que apoyan a mejorar la Motricidad Gruesa, Material para ayudar a la Motricidad Gruesa.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPÍTULO I

EL JUEGO

Concepto.-El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

Etimológicamente, los investigadores determinan que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.¹

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

¹ es.wikipedia.org/wiki/Juego (2012)

- Huizinga (1938): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.
- Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Definiciones Pedagógicas

Las teorías al respecto son varias y han sido profundamente tratadas por diferentes autores, por, lo que creemos útil a los efectos de nuestra labor, realizar una síntesis crítica de las mismas con proyección hacia la utilización pedagógica del juego.

EL JUEGO INFANTIL A TRAVÉS DE LA HISTORIA:

Los orígenes del juego: el juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas, en casi todas las cultura el juego a sido de importancia, considerable, puesto

que cada una de ellas lo ha utilizado para transmitir mediante este, no solo diversión, sino parte de dicha cultura, conocimientos, creencias y tradiciones.

CONCEPCIONES TEÓRICAS SOBRE EL JUEGO EN EL SIGLO XIX

TEORÍA DE LA POTENCIA SUPERFLUA. F. V. SCHILLER

Friedrich von Schiller es el primer autor destacable del siglo XIX. Escribió la teoría de las necesidades o de la potencia superflua (1795).

Esta teoría explica que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas. Para Schiller el juego humano es un fenómeno ligado en su origen a la aparición de las actividades estéticas, por lo que va más allá de la superfluidad del juego físico.

Además, el juego es un auténtico recreo, al que los niños se entregan para descansar tanto su cuerpo como su espíritu.

TEORÍA DE LA ENERGÍA SOBRANTE. H. SPENCER

Herbert Spencer, en su libro Principios de psicología, expone su teoría de la energía sobrante (1855), basada en la idea expresada por Schiller unos años antes.

Según Spencer, los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente, pero no todas las especies la gastan en la misma proporción.

Las especies inferiores necesitan consumir la mayor parte de su energía para cubrir las necesidades básicas, pero a medida que las especies van ascendiendo en su complejidad, necesitan menos energía de la que poseen para satisfacer estas necesidades, por lo que la energía sobrante está disponible para ser utilizada en otras actividades.

TEORÍA DE LA RELAJACIÓN. M. LAZARUS

Moritz Lazarus, tratando de rebatir la teoría de Spencer, propuso la teoría de la relajación (1883). Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, es un sistema para relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o fatiga.

Juegos sociales

El carácter repetitivo del comportamiento, lo adoptamos también los adultos cuando interaccionamos con niños de estas edades. Si la interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que constituyen los primeros “juegos sociales”. Es un modo de demostrar que nos reconocen.

El niño(a) pasa la mayor parte del tiempo en el centro educativo, el docente es capaz de percibir manifestaciones que le inquieten de sus alumnos, porque en determinados momentos el niño aprovecha el juego para agredir a su compañero en repetidas ocasiones, o al realizar determinadas actividades puede ser uno o dos niños los que presenten dificultades al realizarlas, este

es el momento donde debe trabajar la docente para investigar la causa de ese comportamiento y poderle ayudar mediante juegos a lograr cambios o mejoras que serán en beneficio del niño y de las personas que se encuentren a su alrededor.

El ser humano y el juego

²“El hombre no está completo, sino cuando juega”. Esta frase demuestra que el juego es importante en la vida de todo ser humano, en especial en los niños(as), la misma que debe ser utilizada por los docentes para generar nuevos aprendizajes académicos y motores pero en una forma divertida, en su práctica el individuo irá reafirmando su personalidad.

IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego es considerado el principal medio de aprendizaje para los niños(as); algunos lo consideran como el trabajo más serio durante la infancia, es la manera más natural de experimentar y aprender; favorecer el desarrollo del niño en diferentes aspectos.

La forma de actividad esencial de los niños(as) consiste en el juego, este desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se involucran en la acción, elaboran razonamientos y juicios.

²Schiller, Monódulo de Educación en el Jardín de Infantes. Pág. 75

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN PIAGET, SENSORIAL-MOTOR SIMBÓLICO Y JUEGO DE REGLA.

Existen diferentes clasificaciones del juego en su función de diversos criterios según Piaget cronológicamente lo clasifica en: Sensorial- Motor, simbólico y juego de regla.

TIPOS DE JUEGOS

Juegos de competición.- Estos juegos permiten que exista un ganador y un perdedor, permitiendo una desventaja entre los jugadores, en donde el perder puede ser una decepción para él mismo frustrando sus emociones, entonces es necesario modificar las reglas del juego para que no existan ni ganadores ni perdedores, haciéndole entender al niño que lo fundamental es jugar, compartir y divertirse.

Juegos tradicionales.- Estos juegos son una gran riqueza que ha perdurado a través del tiempo y que refleja los valores, actitudes y creencias de una cultura, al mismo tiempo es una expresión artística del cuerpo al manipular objetos de diferentes texturas, formas, colores que le agradan en su desarrollo.

Juegos con objetos. En estos juegos se combinan diversos movimientos corporales destacando sus habilidades y destrezas con el objeto de

reconocer formas, colores, tamaño, texturas y otros; piedras, cuerdas, trompo, canicas, papelotes, balero.

Juegos con dibujos y figuras. Son actividades lúdicas que se realizan a través de imágenes y a partir de diálogos, historias, cuentos o imaginación propia del niño en donde ellos describen ideas y las plasman en una hoja de papel mediante dibujos, letras o garabatos que tienen un significado especial.

Juegos Didácticos. Son juegos modernos diseñados de diferentes materiales con el propósito de integrarles en la educación y formación del niño tanto en el núcleo familiar como en el primer año de educación básica, donde los maestros la utilizan como herramientas pedagógicas en el desarrollo sensorio motoras, verbales y en actividades donde se relaciona el conocimiento de los objetos y los seres vivos.

Juegos Psicomotrices. Estos juegos estimulan los movimientos efectuados por los músculos con la ayuda del sistema nervioso para alcanzar el objetivo propuesto: sogas, juegos con tarjetas de colores, coordinar movimientos con nuestro cuerpo.

Características del juego

El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque

el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación y la motricidad. Este tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales reales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.

Juego – Trabajo

El Juego- Trabajo en el primer año de educación básica es una actividad que se realiza dentro y fuera del aula en donde los niños juegan, actúan y descubren cosas sea en forma individual o en equipo, estando en relación directa con los objetos que se han seleccionado.

En el nivel pre escolar está presente el juego – trabajo, actividad que es realizada por el docente, siendo el motor y la acción y el medio de expansión del pensamiento e inteligencia del niño; por consiguiente diremos que el juego es el único eje de desarrollo cognitivo del niño.

Si se utiliza el juego como recurso didáctico permite incrementar el juego – trabajo (juego con objetivos), en donde el niño en forma creadora y placentera conserva la riqueza del juego mientras que para el docente es lograr su objetivo.

El trabajo es una actividad que tiene objetivos que se conocen y que se debe cumplir, es decir la puesta en marcha de dicha actividad, cualquiera que sea esta

Período juego – trabajo dentro del Jardín de Infantes

En este período existe una relación más o menos libre del niño con la educadora, con sus compañeros y con los materiales. Tiene la siguiente secuencia:

1. Planificación conjunta de la educadora y el niño
2. Organización de rincones o zonas.
3. Un tiempo determinado para el interés del niño.

Períodos de la jornada diaria

El período de juego-trabajo se modifica según la maestra ofrezca al niño numerosas experiencias, organizadas en las planificaciones diarias, para facilitar su adaptación al medio y la comprensión de la realidad que lo rodea. Son precisamente estas experiencias las que crean nuevos estímulos que influyen directamente sobre la actividad que es propia del niño, las actividades son:

1. Actividades iniciales
2. Actividades de ritmo
3. Actividades grupales
4. Período juego – trabajo.

5. Colación
6. Juego libre
7. Actividad de grupo
8. Actividades para resumen del día
9. Actividades finales

El período de la jornada diaria de juego–trabajo es un marco de referencia para realizar una secuencia en lo que se refiere a planificación, ejecución y evaluación, existiendo una relación óptima del niño con su maestra dentro de un espacio y tiempo está, esta estructura propicia una educación integral tomando en cuenta la necesidad de moverse pero siguiendo un proceso lógico de las actividades. Al realizar un cambio de actividades se deberá realizar con una acción novedosa y con una variedad de alternativas para reconquistar a la motivación de los niños llamada actividad intermedia, por ejemplo: la docente utilizará tarjetas corporales, o identificará objetos que se halle dentro de una cajita de sorpresas, juegos rítmicos.

ROL DE LA MAESTRA DENTRO DEL PERÍODO JUEGO – TRABAJO

Para facilitar el período juego – trabajo es necesario que los docentes conozcan la metodología que va a aplicar y que se adopte a ella y tome conciencia de su rol de planificadora, estimuladora y evaluadora.

En la planificación del docente no puede imponer lo que van hacer los niños, ni el rol de cómo van a lograr. Es importante la función de la maestra porque se encarga de averiguar el cumplimiento de los objetivos que se persigue dentro del interapredizaje, se encarga de elaborar una planificación previa que es tan importante como el resto de actividades que se realizan en el primer año de educación básica. Para lo cual deberá proveer todos los materiales como los espacios que van a ser utilizados para ejecutar el juego – trabajo y poder alcanzar el éxito deseado. Es necesario que se realice después ejecutar la actividad una evaluación la que nos permitirá verificar si se ha logrado o no lo planificado para corregir errores e ir mejorando.

La maestra es el eje central de su aula y en ella recae la manera o la forma de estimular a los alumnos para convertir el desarrollo del aprendizaje o impartir el conocimiento en un momento de dinamismo y activo, en donde el niño se sienta cómodo y predispuesto para aprender, retener los aprendizajes y transformar poniendo en práctica esos conocimientos.

La maestra utiliza diferentes estrategias para estimular al grupo de niños / as como: estímulo verbal ocupando un vocabulario adecuado para no herir susceptibilidades en sus pequeñitos para que actúen de manera correcta; estímulo de acción la maestra emite un mensaje a través del juego – experimentación con la intención de que el niño recepte el mensaje y cambie de actitud; estímulo visual se basa en imágenes y materiales que presenta la maestra a los niños /as para que se integre a las actividades.

Cualquiera de los estímulos que utilice el docente debe servir para mejorar el ambiente de trabajo y que el niño disfrute de las actividades que realiza.

CAPÍTULO II

MOTRICIDAD GRUESA

La Motricidad Gruesa hace referencia a los movimientos amplios que puede realizar el ser humano, (coordinación general y viso-motora, tono muscular, equilibrio, etc.

La motricidad gruesa es la armonía y sincronización que existe al realizar un movimiento cuando en él intervienen grandes masas musculares.

Esta es la parte de la motricidad referente a los movimientos de los músculos que afectan a la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc., es decir, todo lo que tenga que ver con el desarrollo del niño que afectan a grupos de músculos sin tener en cuenta el detalle o la precisión que requiere la motricidad fina. A continuación detallaremos el desarrollo de la motricidad gruesa en las diferentes fases de crecimiento.

FASES DE LA MOTRICIDAD GRUESA

En el desarrollo motor, según la edad, se observan cinco fases:

0 a 6 meses: Dependencia completa de la actividad refleja, en especial la succión. Hacia los tres o cuatro meses se inician los movimientos voluntarios debido a estímulos externos.

6 meses a 1 año: Se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Se observa una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y del tiempo. Esta organización sigue estrechamente ligada con la del tono muscular y la maduración propia del proceso de crecimiento, la cual se enriquece continuamente debido al feedback (retroalimentación) propio del desarrollo cognitivo. Cerca del año, algunos niños caminan con ayuda.

1 a 2 años: alrededor del año y medio el niño anda solo y puede subir escalones con ayuda. Su curiosidad le hace tocar todo y se puede sentar en una silla, agacharse, etc..., A los 2 años el niño corre y puede saltar con los dos pies juntos. Se pone en cuclillas, sube y baja las escaleras sintiendo el apoyo de la pared.

3 a 4 años: se consolida lo adquirido hasta el momento, se corre sin problemas, se suben y bajan escaleras sin ayuda ni apoyos, pueden ir de puntillas andando sobre las mismas sin problemas. Al llegar a los 4 años se puede ir solo con un pie, el movimiento motor a lo largo del año se irá perfeccionando hasta poder saltar, mover, subir y bajar por todas partes.

5 a 7 años: el equilibrio entra en la fase determinante, donde se adquiere total autonomía en este sentido a lo largo de este período. En esta fase, se automatizan los conocimientos adquiridos hasta el momento, que serán la base de los nuevos conocimientos tanto internos como socio-afectivos. Las posibilidades que se abren al niño delante de las siguientes fases de crecimiento (adolescencia, pubertad) hasta llegar al desarrollo completo vendrán marcadas ineludiblemente por lo adquirido y consolidado en estas etapas.

A partir de los 7 años la maduración está prácticamente completada, por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación de movimientos.

OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES DE MOTRICIDAD GRUESA

El principal objetivo de la motricidad gruesa es fortalecer al niño la capacidad para crear cosas novedosas y nuevas; para lo cual es importante conocer y saber cómo es su crecimiento, desarrollo y maduración del infante desde su fecundación hasta los ocho años de vida donde logran alcanzar su nivel de desarrollo motriz, capacidades cognitivas, destrezas y habilidades para dirigir y conducir sus propios aprendizajes.

EL MOVIMIENTO

El movimiento es importante para satisfacer las necesidades y deseo de

sobrevivencia, exploración y descubrimiento, control y equilibrio, expresión y juego principalmente en los niños/as, facilitando de esta manera las tareas y oficio que los niños realizan hasta formar parte del avance tecnológico que en la actualidad existen (manejo de computadores, celulares) permitiendo el desarrollo motor que le ayuda a mejorar la comprensión y análisis conceptuales, tomando en cuenta que la mayoría de los comportamientos humanos son actos voluntarios o intencionales y que se los puede observar, medir, modificar, adaptar de acuerdo al lugar donde el niño se desenvuelve.

El desarrollo motor grueso

El desarrollo motor grueso tiene una armonía y coordinación al realizar movimientos los mismos que están presentes en actividades como: gatear, reptar, correr, caminar, saltar, trepar, lanzar objetos, y otros.

DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

³“El desarrollo del ser humano es considerado como un proceso dinámico tanto biológico como cultural. Caracterizado por continuos cambios relacionados con el factor tiempo. La aparición de estos cambios comienza desde la concepción del individuo y continúa hasta la muerte”.

ETAPAS DEL DESARROLLO MOTRIZ GRUESO

Dentro de las principales etapas que ayudan al desarrollo motriz grueso consideramos las siguientes:

³ LUIS ARAMANDO MUÑOZ, Educación Psicomotriz. Pág. 132

Etapa de exploración: La finalidad de esta etapa es familiarizar al niño/a con los objetos de su entorno, para que explore y manipule los objetos para lograr alcanzar con sus movimientos dinámicos pase a ser una experiencia vivencia da de desarrollo personal y que al mismo tiempo logra desarrollar las sensaciones que le ayudarán a obtener un adecuado equilibrio corporal.

Es necesario mencionar algunos ejercicios que ayuda en esta etapa:

Conocimientos de los objetos.- Se debe realizar ejercicios de construcción o alineación con llantas, bloques de plástico, ulaula, acompañado por la música, saltar soga con dos pies y un pie, gatear, caminar, correr sobre una línea recta a figuras geométricas.

Manejo más global del cuerpo.- son ejercicios donde el niño ocupa todo su cuerpo y puede subir y bajar gradas, mantenerse en equilibrio reptar boca arriba con los brazos para atrás, el juego de zapatito cochinito y otros.

Etapa de la conciencia y la confianza.- En esta etapa los niños/as más grandes pueden encontrar por si mismo los medios para ejecutar acciones simples pero que requieren presión, dándoles el espacio suficiente y con una buena motivación para que tengan confianza en las acciones que solamente ellos pueden ejecutar subir a un bloque de madera y que salte de lado o que marche en equilibrio sobre varios bloques alineados.

Etapa de la coordinación de las sensaciones.- En esta etapa los niños/as ya controlan más el equilibrio, las acciones a ejecutarse son más precisas y diferenciadas, adquiere mayor dominio de su cuerpo y de cada uno de sus segmentos, extendiendo la cabeza, maneja las alturas, la escalera china, puede realizar saltos con circulaciones hacia adelante, atrás, derecha, izquierda, e incluso puede saltar de un bloque con los ojos cerrados y así se va aumentando el grado de dificultad de acuerdo a los objetos de nuevas alternativas de desplazamiento las cuales le permiten desarrollar su motricidad gruesa que es el camino para fortalecer y desarrollar aprendizajes significativos.

FACTORES QUE FAVORECEN LA MOTRICIDAD GRUESA

Existen varios factores que ayudan a desarrollar la motricidad gruesa de la población infantil, las principales son:

Fases en el desarrollo normal de un niño

Primera fase: del nacimiento a los 6 meses.- Se caracteriza por una dependencia completa de la actividad refleja, especialmente de la succión. Alrededor de los tres meses, el reflejo de succión desaparece debido a los estímulos externos, que incitan el ejercicio y provocan una posibilidad más amplia de acciones y el inicio de los movimientos voluntarios.

Segunda fase: de los 6 meses a los 4 años.- Se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Se observa una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y del tiempo. Esta organización sigue estrechamente ligada con la del tono y la maduración.

! Al cumplir un año de edad se puede mantener de pie durante ratitos pequeños y camina con ayuda.

! Cuando tiene un año y medio ha conseguido andar y puede subir escalones con ayuda. Toca todo, se agacha y es capaz de levantarse y sentarse sólo en una silla.

! Cuando tiene 2 años aparece la carrera y puede saltar con los dos pies juntos. Se puede poner en cuclillas, sube y baja las escaleras apoyándose en la pared.

! A los 3 años controla bien su cuerpo y se consolidan las habilidades motoras adquiridas. Es decir En este año la carrera se perfecciona, sube y baja escaleras sin ayuda, puede ponerse de puntillas y andar sobre ellas.

! A los 4 años corre de puntillas, puede saltar sobre un pie. Se mueve sin parar y salta y corre por todas partes.

Tercera fase: de los 4 a los 7 años.- corresponde a la automatización de estas posibilidades motrices que, forman la base necesaria para las futuras adquisiciones.

Específicamente se observan las siguientes adquisiciones en el desarrollo motor:

! A los 5 años el sentido del equilibrio y del ritmo están muy perfeccionados.

! A los 6 años la maduración está prácticamente completada, por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación de movimientos.

Nutrición. Es el conjunto de procesos por los cuales un ser vivo recibe y utiliza los elementos necesarios para mantener sus funciones en perfecto funcionamiento, renovar y cambiar sus componentes o en el caso de organismo aun en desarrollo para crecer.

Estimulación del Área Motriz Gruesa. Le llamamos Estimulación a toda aquella actividad de contacto o juego con un niño que propicie, fortalezca y desarrolle adecuada y oportunamente sus potenciales motoras gruesas.

Esta tiene lugar mediante la repetición útil de diferentes actividades que aumentan, el control de los movimientos de su cuerpo, proporcionando al niño una sensación de seguridad y goce a través del juego libre, del ejercicio y la exploración.

FACTORES QUE FRENAN LA MOTRICIDAD GRUESA

Problemas en las fases de desarrollo del motor grueso.- estos se pueden presentar a cualquier edad debido a una complicación en el

desarrollo fisiológico o por un accidente; evitando el correcto funcionamiento de las destrezas motoras de los niños.

La desnutrición. Es en cambio una enfermedad con matiz social que forma parte de la pobreza extrema de un pueblo en vías de subdesarrollo, nuestro país no se escapa de esta situación y si no se sabe utilizar adecuadamente los pocos recursos que se dispone, la situación iría peor. Muchas de las familias no aprovechan los productos que en época son económicos y utiliza comida preparada o comida chatarra, llevando a un contexto social más grave que es el sobrepeso y la obesidad, este fenómeno acosa cada vez más desde tempranas edades mismo que si no es tratado a tiempo y llevando un control continuo conlleva a enfermedades graves e incluso a la muerte.

Carencia de Estimulación Motora Gruesa. La vida moderna ha permitido cambios drásticos en la interacción de la familia y esto hace que la falta de tiempo para compartir con los niños sea una consecuencia para que muchos de ellos se vean presos en casa o atados a una silla, evitando el fortalecimiento de las destrezas motoras gruesas.

ACTIVIDADES QUE APOYAN A MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA

En general todos los juegos que implican cualquier actividad física ayudarán a los niños a mejorar sus destrezas motoras gruesas, pero algunos de los siguientes ejercicios son básicos y no requieren de muchos materiales:

- Pedir al niño que señale, nombre y localice cualquier parte de su cuerpo, incluyendo partes de la cara y extremidades.
- Armar legos con figuras de gran tamaño e incentivarlo para que forme figuras sobre las cuales pueda realizar otra actividad y luego pedirle que desarme.
- Subir y bajar escaleras.
- Realizar un recorrido, sin salirse del esquema determinado, es decir un área, específica o una figura o forma.

ACTIVIDADES DE COORDINACIÓN ENTRE MIEMBROS (DE MOTRICIDAD GRUESA)

Muchas de las siguientes actividades pueden realizarse al compás de música que tiene una variedad de ritmos.

Coordinación bi-manual

- Dar golpecitos con los dedos, las manos o palos al compás de varios ritmos, o en sincronía
- Extender los brazos a la altura de los hombros y rotarlos en círculos
- “Boxeo con adversario imaginario”–rotar un brazo alrededor del otro con los codos doblados a un ángulo de 90 grados, en frente del pecho o encima de la cabeza
- Recoger monedas con cada mano y colocarlas en cajas

- Tocar el piano, teclado electrónico o instrumentos de percusión con ambas manos
- Hacer juegos con los dedos como “ItsyBitsy Araña”, “Dónde esté Thumbkin” o “Tiny Tim”; jugar con títeres, o jugar juegos de batir las palmas como “Miss Mary Mack”, “Doble-Doble” o “Dime-dime” o “el rey dice” o “Imito a mi compañero”, etc.

Coordinación de manos y pies

- Caminar y batir las palmas al compás de varios ritmos
- Dar brincos y batir las palmas al compás de un ritmo o en sincronía
- Caminar, dar brincos, correr o dar saltitos a la vez de hacer el “boxeo con adversario imaginario”
- Dar saltitos al compás de música con variadas combinaciones de movimientos de los pies a la vez de batir las palmas
- Hacer saltos estacionarios de tijeras (salto de títeres o jumping jacks); note la coordinación de los brazos y las piernas
- Imitar animales que caminan de lado, como el “paso del cangrejo”. (Los niños mayores pueden intentar deslizarse hacia un lado a la vez de tirar y agarrar una pelota.)
- Saltar al compás de música con un ritmo acentuado, poniendo alternadamente el pie derecho e izquierdo delante y balanceando ambos brazos

- Realizar movimientos locomotores sincronizados con varios ritmos.
(Varios juegos de niños incluyen la coordinación entre miembros ya que usan tales movimientos como galopar o dar saltitos, como por ejemplo, jugar al tejo”

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MÉTODOS

CIENTÍFICO.- se utilizó desde el inicio del presente trabajo de investigación, en el que se analizó detalladamente el problema respecto a la incidencia de los juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Instituto Particular “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba. Se tomará en consideración también los objetivos, variables, procesamiento estadístico, factibilidad de elaborar una propuesta alternativa, centrada en aspectos metodológicos y técnicos que conlleven a la verificación de los hechos y fundamentada en la realidad objetiva del presente estudio.

INDUCTIVO.- se utilizó el método inductivo para iniciar el estudio de hechos particulares, que ocurren en la realidad objetiva, para llegar a conclusiones generales, es decir que va a permitir realizar un análisis acerca del juego como factor fundamental para el desarrollo de la motricidad gruesa.

DEDUCTIVO.- permitió evidenciar problemas generales para luego realizar un análisis pertinente para llegar a las posibles causas, luego determinar conclusiones y recomendaciones que ayudarán a mejorar el desarrollo la motricidad gruesa.

ANALÍTICO. - permitió realizar un análisis adecuado y pertinente respecto a la Justificación, Problematización y de los resultados obtenidos de la

Encuesta aplicada a las docentes así como del Test de Ozeretsky aplicado a los niños(as).

SINTÉTICO.- sirvió para poder realizar una síntesis apropiada de la construcción del marco teórico puesto que al recopilar la información en forma clara y oportuna, se puede organizar el presente trabajo de investigación, con los temas más relevantes de interés actual y real de nuestra sociedad y que precisamente afectan a esta Institución.

DESCRIPTIVO.- se lo utilizó en el desarrollo de todo el proceso de investigación así como para realizar una descripción de los hechos y fenómenos a través de la aplicación de las encuestas y de la observación a niños y niñas, basado en la descripción de la realidad existente en la Institución educativa.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA.- aplicada a las docentes y auxiliares parvularias del Instituto Particular “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba para conocer si utilizan el Juego en la jornada diaria de trabajo.

TEST.- se aplicó el Test de Ozeretsky para determinar el desarrollo motor grueso de los niños de 5 a 6 años estudiantes del Instituto “Albert Einstein”.

POBLACIÓN

La población de esta investigación está constituida por 2 docentes parvularias y 2 auxiliares de parvularia; 28 niños y 23 niñas en edades de 5 a 6 años, pertenecientes al Instituto Particular Bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo.

INSTITUTO PARTICULAR BILINGÜE “ALBERT EINSTEIN”				
POBLACIÓN CLUB	HOMBRES	MUJERES	TOTAL	PORCENTAJE
Picapiedras	15	10	25	45.45%
Esponjitos	13	13	26	47.27%
Maestras	0	2	2	3.64%
Auxiliares	0	2	2	3.64%
TOTAL	28	27	55	100%

Fuente: Libro de matrículas del Instituto “Albert Einstein”

Investigadora: Alexandra Alvear

f. RESULTADOS

DE LA ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DEL INSTITUTO PARTICULAR BILINGÜE “ALBERT EINSTEIN” PARA CONOCER SI UTILIZAN EL JUEGO EN SU JORNADA DIARIA DE TRABAJO.

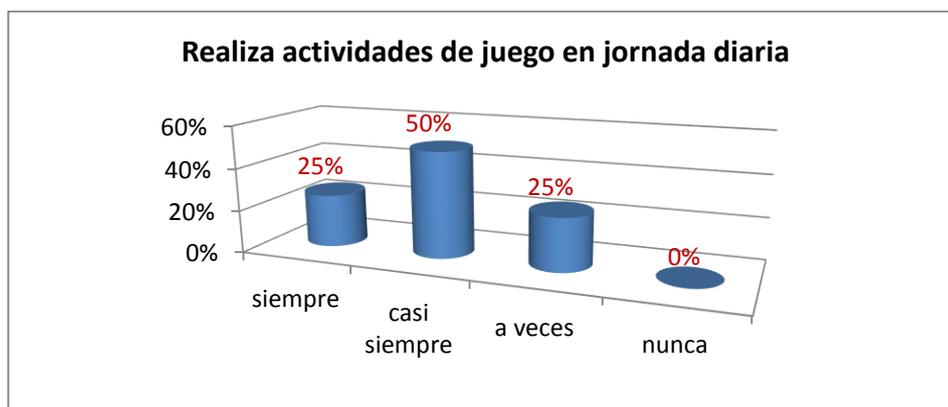
1. ¿Realiza actividades de juego en su jornada diaria de trabajo?

CUADRO Nº 1

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	1	25%
Casi siempre	2	50%
A veces	1	25%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta realizada a las maestras y auxiliares del Instituto
Investigadora: Alexandra Alvear

GRÁFICO Nº1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 50% de las docentes encuestadas dicen que casi siempre realizan actividades de juego en su jornada diaria de trabajo, el 25% realizan estas actividades siempre y a veces.

El periodo de juego en la jornada diaria es una de las actividades principales dentro de la planificación escolar, esta pasa a ser un marco de referencia para realizar una secuencia en lo que se refiere al desarrollo motor grueso individual de cada niño, esta estructura propicia una educación moderna no tradicional, tomando en cuenta la necesidad de moverse propia en el niño, pero siguiendo un proceso lógico, organizado y objetivo de las actividades.

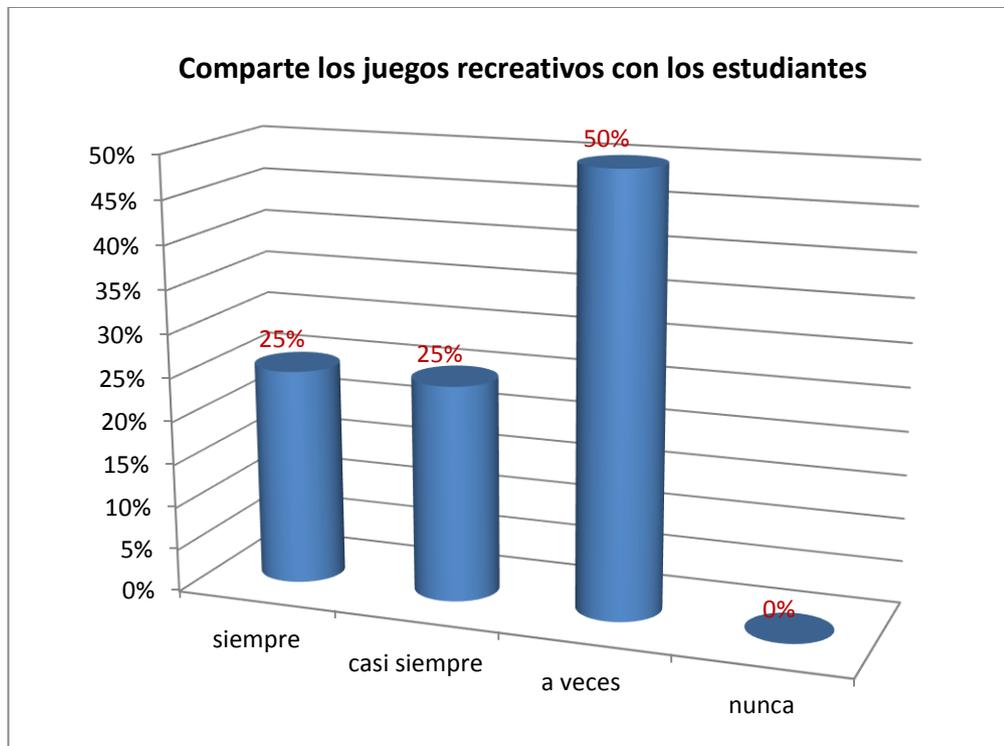
2. ¿Comparte los juegos recreativos con sus estudiantes?.

CUADRO N°2

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	1	25%
Casi siempre	1	25%
A veces	2	50%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta realizada a las maestras y auxiliares del Instituto
Investigadora: Alexandra Alvear

GRAFICO N°2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 50% de las docentes encuestadas manifiestan que a veces comparten los juegos recreativos con sus estudiantes, el 25% indican que siempre comparten los juegos recreativos con sus estudiantes y el otro 25% a veces no comparte.

El rol del docente no se limita solo a observar las actividades que realizan los niños, sino que aprovechará ese momento para interactuara con ellos y poder impartir normas de conducta y de trabajo, a través de una buena motivación y estimulación para que pueda ayudar a solucionar pequeñas

dificultades sociales que se pudieran presentar; integrando a la disciplina como principal elemento de trabajo dentro y fuera del aula.

3. ¿Qué tipo de juegos organiza con los estudiantes?.

CUADRO N°3

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Mentales	1	25%
Recreativos	1	25%
Con juguetes	1	25%
Con material Didác.	1	25%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta realizada a las maestras y auxiliares del Instituto
Investigadora: Alexandra Alvear

GRÁFICO N°3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 25% de las docentes encuestadas manifiestan que organizan dentro de la planificación juegos mentales, recreativos, con juguetes y con materiales didácticos, ya sean hechos por ellas mismas o materiales comprados.

El juego es considerado el principal medio de aprendizaje para los niños, es la manera más natural de experimentar y aprender; favoreciendo el desarrollo del niño en diferentes aspectos

Debido a que los juegos son las mejores herramientas para el área educativa y muchos de estos han sido creados para potencializar y desarrollar diferentes facultades propias de los niños, el docente clasificará dichas herramientas para poder utilizarlas y cumplir sus objetivos.

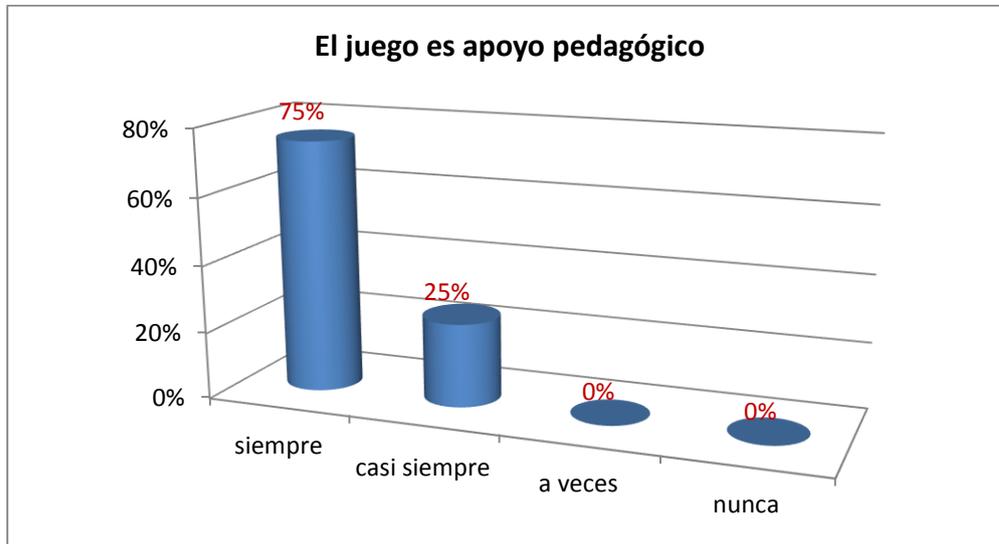
4. ¿Considera Ud. que el juego es apoyo pedagógico para el proceso de enseñanza- aprendizaje?.

CUADRO N°4

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	3	75%
Casi siempre	1	25%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta realizada a las maestras y auxiliares del Instituto
Investigadora: Alexandra Alvear

GRAFICO N°4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 75% de las docentes encuestadas dicen que siempre el juego es apoyo pedagógico para el proceso de enseñanza- aprendizaje, mientras que el restante 25% dicen que casi siempre el juego es un apoyo, pero que no siempre se lo puede utilizar, porque hay muchas actividades que se necesitan realizar sin juegos, debido al bajo grado de atención que mantienen los niños.

Se considera al juego como apoyo pedagógico ya que este es el "camino para llegar a un fin", es trabajar de manera ordenada y calculada para alcanzar unos objetivos previsto, o lo que es igual, dirigir nuestra actividad hacia un fin previsto siguiendo un orden y disposición determinados, para conseguir una organización racional y práctica de fases o momentos en que

se organizan las técnicas de enseñanza para dirigir el aprendizaje de los alumnos hacia los resultados deseados. También puede decirse que el juego como apoyo pedagógico consiste en organizar actividades recreativas de modo ordenado e inteligente para conseguir el incremento de las habilidades motoras gruesas de los niños.

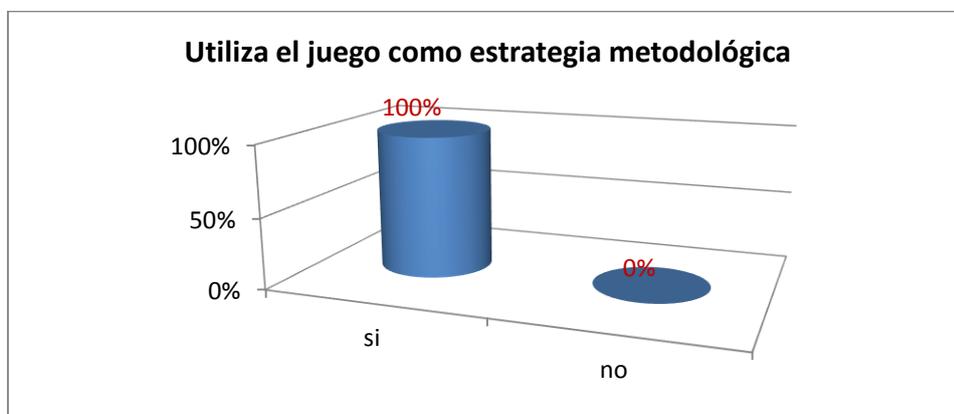
5. ¿Utiliza el juego como estrategia metodológica, en el proceso de enseñanza aprendizaje?

CUADRO N°5

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	4	100%
No	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta realizada a las maestras y auxiliares del Instituto
Investigadora: Alexandra Alvear

GRAFICO N°5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 100% de las docentes encuestadas utiliza el juego como estrategia metodológica, en el proceso de enseñanza aprendizaje, obteniendo excelentes resultados y cumpliendo con los objetivos planteados durante la planificación de sus actividades.

El juego en el Preescolar, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él, el infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos. En el área de Aprendizaje, el niño desarrolla la función simbólica o capacidad interpretativa, la cual consiste en la representación de algo que se le presente, aspecto que ayuda al niño a razonar y a copiar movimientos corporales, tal como su instructor le enseña.

Esta área está diseñada para facilitar a los niños experiencias espontáneas, donde el niño experimenta cómo se siente cuando su cuerpo realiza movimientos coordinados y organizados, promoviendo en él el interés por la actividad física sana.

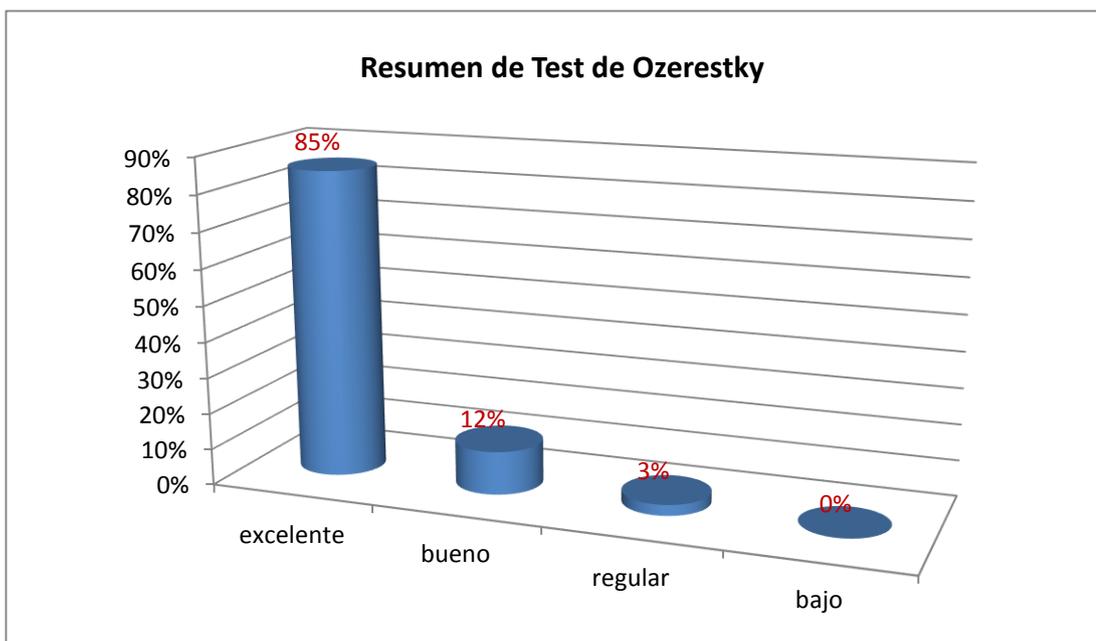
RESULTADOS DEL TEST DE OZERETSKY APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DEL INSTITUTO PARTICULAR BILINGÜE “ALBERT EINSTEIN” PARA DETERMINAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

CUADRO N°6

EQUIVALENCIAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
EXCELENTE	43	85%
BUENO	6	12%
REGULAR	2	3%
BAJO	0	0%
TOTAL	51	100%

Fuente: Encuesta realizada a los alumnos del Instituto “Albert Einstein”
Investigadora: Alexandra Alvear

GRÁFICO N°6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 85% de los niños evaluados presentan un desarrollo excelente de su motricidad gruesa, el 12% tiene un desarrollo bueno de su motricidad gruesa, el 3% poseen un desarrollo regular de su motricidad gruesa.

Las habilidades motoras gruesas son importantes para el movimiento del cuerpo, tales como caminar, mantener el equilibrio, la coordinación, saltar y alcanzar. Las habilidades motoras en los músculos grandes del cuerpo que permiten funciones como caminar, patear, sentarse derecho, levantar y lanzar una pelota. Este trabajo en grupo tiene una planificación compartida por todos los alumnos con la dirección del docente.

Teniendo en cuenta el objetivo a alcanzar, utilizando la preparación previa de los elementos que se requieren para dicha actividad.

g. DISCUSIÓN

Con la finalidad de comprobar el Objetivo General planteado en la presente investigación se recolecta información a través de la encuesta aplicada a las docentes para determinar si utilizan el juego en su jornada y con la primera pregunta comprobamos nuestro objetivo ya que se pudo constatar que: el 60% de las docentes investigadas si utilizan al juego dentro de la planificación diaria y piensan que el juego si incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años, considerándolo una herramienta indispensable para poder cumplir con los objetivos establecidos dentro de la planificación.

El juego es una necesidad vital, una actividad de exploración, de aventura y de experiencia, es un medio de comunicación y liberación, es un proceso completo y determinante para el desarrollo motor del niño quien por medio de este alcanza triunfos, poder y formación de persona integrada a una sociedad.

Es una actividad característica en los primeros periodos de vida de todos los seres humanos organizados los cuales juegan desde que son pequeños. Es la ejercitación de las tendencias en que el niño expresa deseos de superación, de evolución de actitudes y de impulsos naturales.

Y para determinar el desarrollo de la Motricidad Gruesa se utilizó el Test de Habilidad Motriz de Ozeretsky que nos permitió tener los siguientes

resultados: el 85% de los niños de Primer Año de Educación Básica del Instituto Particular Bilingüe “Albert Einstein” poseen un excelente desarrollo de la motricidad gruesa, un 12% de los niños presentan un nivel bueno en el desarrollo motor grueso y un 3% de los niños y niñas presentan un desarrollo regular de su motricidad gruesa.

Durante la etapa preescolar resulta muy importante la creación de las condiciones necesarias para el desarrollo motor grueso del niño, ya que a pesar del rápido crecimiento y desarrollo de los órganos y sistemas, la actividad de los mismos todavía no se ha perfeccionado; las propiedades de movimiento que el niño posee se manifiestan débilmente. Es por ello que resulta tan necesario contribuir al correcto desarrollo y perfeccionamiento del motor grueso. Para obtener mejor respuesta a este desarrollo es importante la realización de actividades al aire libre, donde se debe indicar la manera correcta de realizar dichas propuestas las mismas que serán orientadas a conseguir el perfecto funcionamiento de las destrezas motoras gruesas de los niños.

Finalmente y de acuerdo a los objetivos planteados en la presente investigación se pudo constatar que se utiliza el Juego en la Jornada diaria de trabajo y determinar el Desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños de 5 a 6 años.

La importancia que tiene el juego dentro de la planificación diaria de trabajos para los niños, es debido a que se estimula el conocimiento del entorno a través de la exploración, cuando al realizar diferentes actividades fuera del aula, el infante está usando sus sentidos siempre y esto genera situaciones proclives al descubrimiento: de objetos, olores, colores, texturas y hasta de otro que comparte su experiencia y podrá unirse a él en el juego; estimulando las relaciones interpersonales, el trabajo en equipo y la actividad física. Aprovechando los grandes espacios verdes se puede motivar al niño a moverse, a correr, trepar y saltar, dando impulso a diferentes actividades físicas que favorecen al desarrollo y crecimiento sano.

La motricidad gruesa está definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos.⁴ Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

⁴ Jiménez, Juan, “Psicomotricidad Preescolar”, 1982

h. CONCLUSIONES

- De acuerdo con la encuesta aplicada a las docentes y auxiliares parvularias se constató que el 60% de las docentes y Auxiliares utilizan el juego dentro de la planificación diaria de los niños, promoviendo el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños y niñas de 5 a 6 años del Instituto Particular “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo.
- Con la aplicación del Test de Habilidad Motora de Ozeretsky se demuestra que el 85% de niños presentan un excelente nivel en el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego; además un 12% de los niños obtuvo un buen nivel del desarrollo de la motricidad gruesa ya que ellos presentan cierto grado de dificultad en algunas de las pruebas que se presentaron, pero que su desarrollo está apto para recibir mayor estimulación para conseguir los objetivos deseados, el 3% de los niños presentan un nivel regular en el desarrollo de su motricidad gruesa, necesitando mayor estimulación en ésta área.

i. RECOMENDACIONES:

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

- A las maestras y auxiliares parvularias, continúen utilizando el juego dentro de la planificación diaria de trabajo y realizando más actividades recreativas, participando ellas también, en cada oportunidad que se les presente para obtener mejor desarrollo de las destrezas motoras de sus estudiantes.
- A las autoridades del Instituto Particular Bilingüe “Albert Einstein” realizar charlas informativas a padres de familia y docentes, para comunicarles que mediante la realización del juego, se puede estimular el correcto desarrollo de la motricidad gruesa que es un elemento fundamental para el perfeccionamiento del funcionamiento corporal de los niños.

j. BIBLIOGRAFÍA

- ANTOLIN, Marcela, Como Estimular el Desarrollo de los Niños y Despertar sus Capacidades.
- BERNABÉ Alberto. Altaya. Barcelona, 1995
- CASTILLO, Cristina, Educación Preescolar, Métodos, Técnicas y Organización
- DE ALMEIDA, Paula Nunes. Educación Lúdica. 3ª edición. Editorial Loyola. Sao Paulo – Brasil
- DE SZULANSK, Susana g, El juego-trabajo. 1998
- FINK Eugen. Oasis de felicidad. UNAM. México, 1996.
- GADAMER, Hans Georg. Verdad y Método. Barcelona: Sígueme, 1997.
- HUIZINGA, Johann. Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial, 1987
- H.Wallon: Trastornos del desarrollo, Obra, 1999

CITAS DE INTERNET

- es.wikipedia.org/wiki/Juego
- es.wikipedia.org/wiki/Juego
- www.centroadleriano.org
- www.educacioninfantil.eu
- www.educacioninicial.com
- es.wikipedia.org
- www.psicopedagogiaencasa.com
- www.unioviedo.es
- www.tests.org.es

k. ANEXOS



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 DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD DEL INSTITUTO PARTICULAR BILINGUE “ALBERT EINSTEIN” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2011-2012.

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

AUTORA:

ANA ALEXANDRA ALVEAR LATORRE

DIRECTORA:

DRA. CARMEN ALICIA AGUIRRE VILLACÍS, Mg. Sc.

LOJA - ECUADOR

2013

a. TEMA:

EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD DEL INSTITUTO PARTICULAR BILINGUE “ALBERT EINSTEIN” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2011-2012.

b. PROBLEMÁTICA

El juego es estimulante y favorecedor de cualidades morales en los niños y en las niñas como son la honradez, el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común, pero sobre todo el juego limpio- sin trampas ni zancadillas, es decir, con todas las cartas sobre la mesa - sin esconder ninguna en la manga- como se acostumbra decir, y la solidaridad con los amigos, con el grupo. El juego, visto de esta manera sirve para canalizarlas tensiones, llegando poco a poco a diferenciar qué cosa es juego y qué no lo es. El papel de la educación, escolarizada o no, estriba en conseguir que el niño y la niña, también el adolescente y el adulto lleguen a adquirir la noción del límite entre lo que es juego y lo que no lo es. Si entiende esta diferencia, entonces es capaz de reconocer al juego como parte importante dentro de su trabajo y sólo así puede llegar a considerarse un ciudadano responsable con deberes y derechos en la sociedad a la cual pertenece. El juego, como actividad que se realiza dentro del aula, es tomado como sinónimo de trabajo - en realidad lo es- y trabajo, es ocuparse de una actividad, ejercicio, tarea, y al trabajo hay que aplicarle una buena dosis de esfuerzo físico y mental para convertirlo en realidad, es decir, para ejecutarlo, no importa de qué capacidades tenga que valerse quien lo ejecuta. Se aprovecha la oportunidad que brinda el nuevo diseño curricular al dejar al alumno en libertad para que con su iniciativa y creatividad proponga estrategias cónsonas con las áreas del Currículo Básico Nacional.

Desde esta perspectiva, es primordial vincular las actividades al lograr el desarrollo integral de la niñez y potenciar el desarrollo de sus habilidades, destrezas y

aptitudes que les permite ir adoptando una posesión segura en el futuro dentro de la comunidad, de manera que se convierta en un ente con visión progresista y de transformación hacia el desarrollo social y económico.

En este ámbito, el desarrollo de la motricidad gruesa en la niñez, coadyuva a mejorar la flexibilidad del cuerpo, y más aún si se toma al juego como un medio estratégico para potenciar sus habilidades antes de iniciar la lecto-escritura y pre-matemática.

Toda persona que se relacione con los niños conoce de la atracción tan poderosa que ejerce el juego en estas edades ya que es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa para desarrollar la motricidad gruesa.

Después del acercamiento que realicé al Instituto “Albert Einstein” de la Ciudad de Riobamba, se pudo evidenciar que uno de los problemas manifiestos en los niños son las limitaciones en el desarrollo de la motricidad gruesa, presentando dificultades al saltar, correr, caminar con los ojos cerrados y al hacer ejercicios de equilibrio.

Por esta razón y con los antecedentes anteriores, planteo el siguiente problema:

¿Cómo incide el Juego en el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños(as) de 5 a 6 años de edad del Instituto “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012?

c. JUSTIFICACIÓN

La Universidad Nacional de Loja, en su afán por dotar a la sociedad de profesionales capacitados en las diferentes ramas del saber académico, y coherentemente con ello la Modalidad de Estudios a Distancia y más concretamente la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, inmersa en la formación de los mismos, faculta el deber de involucrarnos en la investigación para dar cumplimiento a sus postulados universitarios.

El presente trabajo investigativo es original y acreditado por tratarse de una temática importante, que contribuirá para que las maestras utilicen una metodología activa aprovechando la tendencia del niño más la acción, la misma que le lleva a niños y niñas a aprender jugando, favoreciéndole así al desarrollo de su autonomía, de su espíritu, de su observación, estimulándole siempre a ser activo y participativo para el desarrollo cognitivo como de sus destrezas y habilidades, pues al propiciar un buen ambiente en donde el niño se sienta motivado a explorar y experimentar el mundo, le daremos las herramientas necesarias para crecer seguro y feliz.

Para realizar la presente investigación se cuenta con los medios necesarios para llevarla a cabo, con el respaldo académico, científico y experimentado de nuestros docentes, con la colaboración de autoridades, maestras, niños de 5 a

6 años de edad del Instituto “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, objeto de la presente investigación, recursos económicos, bibliografía necesaria y el interés de la investigadora, factores que facilitan su ejecución.

Finalmente es importante señalar que a más de ser un requisito para la obtención de grado de licenciada, es grato poder aportar a la sociedad con posibles alternativas de solución al problema que se cita, con el fin de que nuestros niños y niñas se desenvuelvan sin ninguna dificultad.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- ❖ Concienciar a los Padres de familia y maestros sobre la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños(as) de 5 a 6 años de edad.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- ❖ Determinar si las docentes del Instituto Particular Bilingüe “Albert Einstein” utilizan el Juego en la jornada diaria de trabajo.
- ❖ Determinar el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños de 5 a 6 años del Instituto “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba de la Provincia de Chimborazo.

e. ESQUEMA DE CONTENIDOS

CAPÍTULO I

EL JUEGO

- Concepto
- Definiciones Pedagógicas
- El juego y el aprendizaje
- Juegos sociales
- Importancia del Juego
- Desarrollo muscular
- Gimnasia y juego
- Clasificación del Juego
- Características del Juego
- Juego-Trabajo
- Periodo Juego-Trabajo en el Jardín
- Zonas de Juegos
- Momentos del periodo juego-trabajo en el jardín
- Rol de la Maestra en este periodo

CAPÍTULO II

LA MOTRICIDAD GRUESA

- Concepto
- Objetivos de las actividades Motrices Gruesas
- Clasificación
- Motricidad Gruesa
- Desarrollo de la Motricidad Gruesa
- Definiciones conceptuales de la Motricidad Gruesa
- Factores que favorecen la Motricidad Gruesa
- Factores que frenan la Motricidad Gruesa
- Actividades que apoyan a mejorar la Motricidad Gruesa
- Material para ayudar a la Motricidad Gruesa

CAPÍTULO I

EL JUEGO

Concepto.-El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

Se han enunciado innumerables conceptos sobre el juego, así, el ⁵contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- Huizinga (1938): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.
- Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.

⁵[diccionario de la Real Academia](#)

- Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Etimológicamente, los investigadores determinan que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.



Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así por ejemplo el juego se lo contempla como:⁶ "Un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde". Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características.

Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

⁶Diccionario de la Real Academia, fascículo #12, 1999.

- ⁷El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de - ser de otro modo- que en la vida corriente.
- Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Por lo que el juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales: siendo a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesario.

Definiciones Pedagógicas

Las teorías al respecto son varias y han sido profusamente tratadas por diferentes autores, por, lo que creemos útil a los efectos de nuestra labor, realizar una síntesis crítica de las mismas con proyección hacia la utilización pedagógica del juego.

Definición de K. Groos: Sostenía que el juego es un ejercicio preparatorio que constituye en la 1^o edad de los humanos como en la de los animales, un

⁷Huizinga, "Los niños y el juego", (1987). Pág. 136

procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá afrontar posteriormente.

Surge de considerar a esta actividad como una conducta adaptativa, partiendo de 3 ideas

1. El juego sirve para desarrollar instintos útiles para la vida,
2. Permite un desarrollo de los órganos y sus funciones,
3. Los instintos se deben a una selección natural.

Esta teoría, de naturaleza biológica sirve para explicar algunos juegos elementales que realiza el niño, pero deja de lado aspectos subjetivos en diversas modalidades de juegos como los simbólicos y los sociales. Por otra parte no considera la actualidad del juego para el propio niño, como forma de expresión de su momento histórico y vital como forma de interpretar la realidad en que vive.

En este planteo biologista se observa las posturas siguientes:

Schillier: complementado por el filósofo Herbert Spenser, plantean el juego como un excedente de energía.

Claparede: en una de la teoría de Groos dice: que el niño ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros, etc.

Piaget: Observa con relación a esta idea, que no es incorrecta pero no termina en definir aspectos notorios que surgen en el juego, como función de simbolización.

Buytendijk: Tiende a señalar que el juego depende de la dinámica infantil marcando que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su dinámica le impiden hacer otra cosa sino jugar.

Jean Piaget: Enriquece notablemente los intentos de comprensión de juego infantil, pues reconociendo el valor de las teorías señala que no puede hablarse del juego como una unidad, sino que en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes en el juego de cada edad.

Eric H. Erikson: Indica sin respecto a las constricciones realizada por los niños puede verse claramente la declaración condensada de un tema dominante en el destino de una persona, expresan una renovación lúdica. Si parecen gobernar por alguna necesidad de comunicarse, ciertamente también parecen servir al gozo de la auto expresión. Si parecen delicadas al ejercicio de cultivar facultades, también parecen servir al dominio de una compleja situación vital.

Huisinga: El juego constituye el fundamento mismo de la cultura en la medida en que es el único comportamiento irreducible al instinto elemental de supervivencia. Se encuentra en el origen de todas las instituciones sociales y del arte.

Elkonin: en las distintas épocas de la historia según fueran las condiciones socio históricas, geográficas y domesticas concretas de la vida, los niños practicaron juegos de diversa temática. Son distintos los temas de juego de los niños de distintas clases sociales, como pueblos libres, pueblos oprimidos, pueblos nórdicos y los meridionales, hijos de obreros industriales, de los pescadores, de los ganaderos o de los agricultores.

Bauzer Madeiros: Los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego.

Vygotski: El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.

EL JUEGO INFANTIL A TRAVÉZ DE LA HISTORIA:

Los orígenes del juego: el juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas, en casi todas las cultura el juego a sido de importancia, considerable, puesto que cada una de ellas lo ha utilizado para transmitir mediante este, no solo diversión, sino parte de dicha cultura, conocimientos, creencias y tradiciones.

El juego en la época clásica: tanto en Grecia como en Roma el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los pequeños.

El juego del mundo medieval: los juegos representan figuras animales o humanas. En la Edad Media la clase social más elevada elaboraba juguetes para sus niños/as.

El juego en la etapa moderna:

- En el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje.
- En el siglo XVIII el juego como instrumentos pedagógico se impone con fuerza entre los pensadores. La búsqueda del sistema educativo útil y agradable se convirtió en una obsesión para los responsables de la educación, que mayoritariamente era impartida por la iglesia.

El juego a partir del siglo XIX: con la revolución industrial en marcha, los niños y niñas tiene poco tiempo para jugar. Sin embargo, surgen un gran número de juguetes que ampliará las propuestas de juego.

CONCEPCIONES TEÓRICAS SOBRE EL JUEGO EN EL SIGLO XIX

TEORÍA DE LA POTENCIA POTENCIA SUPERFLUA. F. V. SCHILLER

Friedrich von Schiller es el primer autor destacable del siglo XIX. Escribió la teoría de las necesidades o de la potencia superflua (1795).

Esta teoría explica que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas. Para Schiller el juego humano es un fenómeno ligado en su origen a la aparición de las actividades estéticas, por lo que va más allá de la superfluidad del juego físico.

Además, el juego es un auténtico recreo, al que los niños se entregan para descansar tanto su cuerpo como su espíritu.

TEORÍA DE LA ENERGÍA SOBRANTE. H. SPENCER

Herbert Spencer, en su libro Principios de psicología, expone su teoría de la energía sobrante (1855), basada en la idea expresada por Schiller unos años antes.

Según Spencer, los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente, pero no todas las especies la gastan en la misma proporción.

Las especies inferiores necesitan consumir la mayor parte de su energía para cubrir las necesidades básicas, pero a medida que las especies van ascendiendo en su complejidad, necesitan menos energía de la que poseen para satisfacer estas

necesidades, por lo que la energía sobrante está disponible para ser utilizada en otras actividades.

TEORÍA DE LA RELAJACIÓN. M. LAZARUS

Moritz Lazarus, tratando de rebatir la teoría de Spencer, propuso la teoría de la relajación (1883).

Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, es un sistema para la relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o fatiga.

TEORÍA DE LA RECAPITULACIÓN. S. HALL

Según Stanley Hall, profesor americano de psicología y pedagogía, fija la causalidad del juego en los efectos de actividades de generaciones pasadas.

La Teoría de la Recapitulación, se basa en la memorización y reproducción a través del juego tareas de la vida de sus antepasados.

Años más tarde, Hall renuncia a su teoría y la completa defendiendo que las actividades lúdicas sirven también de estímulo para el desarrollo.

TEORÍA DEL EJERCICIO PREPARATORIO OPREEJERCICIO. K. GROSS

Según Gross, las personas y los animales tienen dos tipos de actividades que realizar en las primeras etapas de vida:

Las dirigidas a cubrir las necesidades básicas.

Las que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica, en este punto se ubica el juego.

TEORÍA DEL JUEGO EN EL SIGLO XX

TEORÍA GENERAL DEL JUEGO DE BUYTENDIJK

Marca 4 condiciones que posibilitan el juego en la infancia:

- La ambigüedad de los movimientos.
- El carácter impulsivo de los movimientos.
- La actitud emotiva ante la realidad.
- La timidez y la presteza en avergonzarse.

Señaló 3 impulsos iniciales que conducen al juego:

- El impulso de libertad, pues el juego satisface el deseo de autonomía individual.
- El deseo de fusión, de comunidad con el entorno, de ser como los demás.
- La tendencia a la reiteración, o a jugar siempre a lo mismo.

TEORÍA DE LA FICCIÓN DE CLAPERÈDE

Claperède afirma que el movimiento se da también en otras formas de comportamiento que no se consideran juegos.

La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del sujeto con la realidad en ese contexto concreto.

Gross y Claperède establecieron una categoría llamada juegos de experimentación, en la que agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos.

TEORÍA DE FREUD

Freud habla del juego como un proceso interno de naturaleza emocional. El juego como un proceso análogo de realización de deseos insatisfechos y como una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil (sentimientos inconscientes).



TEORÍA DE PIAGET

A partir de	ESTADIO DE DESARROLLO	DE TIPOS DE JUEGOS
0 años	Sensoriomotor	Funcional/ construcción
2 años	Preoperacional	Simbólico/ construcción
6 años	Operacional concreto	Reglado/ construcción
12 años	Operacional formal	Reglado/ construcción

TEORÍA DE VYGOTSKI

Vygotski creó la Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores:

a. El juego como valor socializador

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

Socialización: contexto familiar, escolar, amigos...

Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres...

b. El juego como factor de desarrollo

El juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP).

ZDP: es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zona de Desarrollo Potencial).

OTRAS TEORÍAS



TEORÍA ANTROPOLÓGICA. K. BLANCHARD Y A. CHESKA

Estudia el juego y el deporte describiendo los espacios, la localización, los contenidos, los grupos y tipos de personas que participan, incluyendo aspectos como la edad, la clase social, el sexo, costumbre...

TEORÍA PRAXIOLÓGICA. PIERRE PARLEBAS

Trata de desarrollar un objeto de estudio el gran conjunto de las actividades físicas, analizando desde una perspectiva sistémica y estructuralista, los diversos juegos en relación con la sociedad y la cultura donde se realizan.

El juego y el aprendizaje

El juego también es un proceso para viabilizar el aprendizaje activo en donde los niños(as) actúan, descubren en forma individual o grupal desarrollando así el pensamiento creativo y las motricidades. De un tiempo acá los juegos están perdiendo su valor porque están siendo sustituidos por los videos, juegos electrónicos, televisión, aparatos móviles de visión, es decir por objetos que hacen que el niño juegue solo de una manera sedentaria y poco enriquecedora y los mas importante perdiendo la integración familiar, en donde los chicos crecen y desarrollan sin guía materna y paterna o que a su vez sus nuevos tutores y ejemplos a seguir pasan a ser actores de televisión o lo que es peor personajes de cine, realizando acciones que muy difícilmente se las podrían hacer en la vida real. ¿Por qué?, porque los padres de familia debido al ritmo actual de vida y a las necesidades que en muchos casos creen que son más importantes llegan cansados y no les dan el espacio y tiempo de calidad para compartir con sus hijos, pensando que sus hijos ya se llenaron de cariño, amor, dulzura y todos sus problemas se solucionaran dándoles todo lo que quieren o pagando porque otras personas se dediquen a su educación académica.

También podremos decir que el juego a variado muchísimo y depende del lugar en donde se desarrollen los niños, el espacio en la actualidad se ha reducido en cuatro paredes, ya sea en casa o en los nuevos centros educativos que piensan hoy en día en tener más espacios de desarrollo intelectual y no de desarrollo motor, en donde el niño no puede disfrutar con libertad del juego, que quiere aplicar en ese

momento, reprimiendo su libertad, su imaginación y sus habilidades motoras para jugar.

Los niños desde pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen a su alrededor. Golpean un objeto contra otro, lo tiran para que se lo volvamos a dar, toman todo lo que tienen a mano, sienten su textura, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor con todas las partes de su cuerpo, es por eso que se arrastran, caminan de manos y de pies, gatean, nadan, saltan y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repite” hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

Si aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden lastimarse o de que pueden romperlo.

Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón nos resulta difícil entender la satisfacción que pueda proporcionar el abrirlo y cerrarlo tantas veces. Para el niño pequeño la tiene, y al repetir ese conocimiento recién adquirido, llega a consolidarlo.

En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos provoca su incansable manipulación. No sabe exactamente por qué los

demás le sonrían o se enfadan con él, y para descubrirlo, tiene que comprobar qué es la que nos agrada o nos molesta. Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre las personas y las cosas que le rodean, aunque en muchas ocasiones realizar estas acciones al niño le producirá placer y es por esto que lo hará en forma de juego pero con el fin de conocer y aprender.

Juegos sociales

El carácter repetitivo del comportamiento, lo adoptamos también los adultos cuando interaccionamos con niños de estas edades. Si la interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que constituyen los primeros “juegos sociales”. Es un modo de demostrar que nos reconocen y solicitar su deseo interrelacionarse con su entorno y todos los seres que se encuentran para ayudarlo.

Debido al estilo de vida de cada uno de los hogares generalmente el niño(a) pasa la mayor parte del tiempo en el centro educativo, el docente es capaz de percibir manifestaciones, actividades u otro tipo de acciones que le inquieten de sus alumnos, porque en determinados momentos el niño aprovecha el juego para agredir a su compañero en repetidas ocasiones, o al realizar determinadas actividades puede ser uno o dos niños los que presenten dificultades al realizarlas, este es el momento donde debe trabajar la docente para investigar la causa de ese

comportamiento y poderle ayudar mediante juegos a lograr cambios o mejoras que serán en beneficio del niño y de las personas que se encuentren a su alrededor.

Dadas las características anteriores hemos visto que⁸“El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo porque en la vida del ser humano todos buscamos combinar el juego con otras actividades, en especial cuando son niños porque el juego es una necesidad propia del infante, entonces es en donde se puede manifestar diferentes emociones, que generalmente con una conversación son difíciles de detectar o que debido a la corta edad de los niños ellos no lo pueden manifestar o explicar lo que realmente sienten.

Mientras que otras emociones se las pueden ir cambiando o dirigiéndolas hacia un fin bueno, las mismas que le permitirán al individuo a adaptarse al medio y a la vida, para poder actuar como seres críticos, reflexivos y con valores”.

⁹“El juego es una acción voluntaria analizada dentro de límites y espacios, según una regla libremente consentida, pero ampliamente imperiosa, prevista de un fin en sí misma, o acompaña de un sentimiento de tensión y alegría”.

³ JOROME BRUNER, “El niño y su desarrollo”. Pág. 127

⁹ JOROME BRUNER, “El niño y su desarrollo”. Pág. 28

Reglas del juego

El niño(a) se integra a las actividades de juego siempre guiadas con normas y reglas establecidas por el docente, en el cual tiene la oportunidad de manifestarse a través de movimientos corporales, afectivos, social e intelectual, sintiéndole al juego divertido, placentero y es además estimulante, motivador para generar mayor captación y recepción de nuevos conceptos que les conecta de acuerdo a sus intereses.

Estas actividades le ayudarán al infante a entender que toda la sociedad está regida por reglas y que cumplirlas no es difícil, pero que éstas son las que van a ayudarnos a mantener una relación buena con el resto de personas.

Es por esto que el juego es un factor primordial en la vida de los seres humanos, considerando así que:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.

- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas

El ser humano y el juego

¹⁰“El hombre no está completo, sino cuando juega”. Esta frase demuestra que el juego es importante en la vida de todo ser humano, en especial en los niños(as), la misma que debe ser utilizada por los docentes para generar nuevos aprendizajes académicos y motores pero en una forma divertida, en su práctica el individuo irá reafirmando su personalidad.

Implica que el juego es una actividad inherente al ser humano, puesto que todos buscamos nuestra felicidad, algunos de una manera correcta y otros de una manera

¹⁰Schiller, Monódulo de Educación en el Jardín de Infantes. Pág. 75

incorrecta, pero los niños(as) tienen la posibilidad de ser guiados por personas que se capacitan para ayudarlos a potenciar todas las fortalezas que tienen y a superar las debilidades propias de su edad; aunque no todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego es considerado el principal medio de aprendizaje para los niños(as); algunos lo consideran como el trabajo más serio durante la infancia, es la manera más natural de experimentar y aprender; favorecer el desarrollo del niño en diferentes aspectos.

La forma de actividad esencial de los niños(as) consiste en el juego, este desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se involucran en la acción, elaboran razonamientos y juicios.

Se ha definido el juego como un “proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio”, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje.

Marginalizar el juego de la educación equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de su aprendizaje y desarrollo, pues a través de

la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, relaciones, etc.

El papel del educador infantil, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y a desarrollarse.

El juego es una actividad innata en el ser humano, es decir, es una acción libre, espontánea y natural, sin ningún aprendizaje previo. Durante toda su infancia el niño(a) demuestra el juego con sus movimiento corporales, los mismos que le ayudan a desarrollar su motricidad gruesa y no deja de tener significado en la vida del hombre, ya que en su juventud, en su madurez y en la edad de adultos mayores está presente el juego.

El juego bien organizado puede ser abierto y flexible, permitiendo desarrollarse física, mental, emocional y socialmente desafiando el cansancio y las horas y lo único que tiene en mente es jugar con un renovado disfrute de alegría.

Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Desarrollo muscular

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Gimnasia y juego

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

“Esta es la vía correcta para comprender los esfuerzos del niño/a hacia descubrir nuevas cosas. Pero el adulto considera que el niño tiene derecho a jugar solo porque es niño, pero no sabe que el mismo es quien tiene derecho a jugar porque trabaja y sólo cuando no trabaja entonces el juego del niño se le aparece a menudo

como una actividad desvalorizada y poco recreativa, aburrida, característica del estado del niño que aún no es responsable”¹¹.

La idea errónea del adulto es que el juego es solamente para los niños porque no tienen responsabilidades, esfuerzo ni otro tipo de programación en su vida infantil y le toman más como una actividad de recreación, diversión, relajación y no como una acción en donde desarrollan sus potencialidades motoras, emocionales, intelectuales y recreativas para integrarse a su entorno social y proyectarse seres de un sentido positivo a la vida.

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

Existen diferentes clasificaciones del juego en su función de diversos criterios según Piaget cronológicamente lo clasifica en:

- Sensorial.- Motor
- Simbólico
- Juego de regla.

¹¹Schiller, Monódulo de Educación en el Jardín de Infantes. Pág. 83

Juego Sensorial Motor



Se caracteriza en la primera etapa de vida del niño hasta los dos años. En esta etapa los juegos permiten desarrollar los órganos de los sentidos y el movimiento, le ayuda a conocer el mundo circundante. Su primer juguete es su propio cuerpo que va descubriendo al tocarse sus piecitos, sus manitos y otros, a través de sus movimientos que cada vez son más amplios.

En esta edad el niño se entretiene con la manipulación y exploración de los objetos que sus padres le proporcionan para estimular su desarrollo. (Chinescos, pelotas de goma, sonajeros, música, se deslizan, gatea, gira su cabecita de un lado a otro, agarra objetos, cajas musicales, juguetes blandos, identifica voz materna y paterna).

Juego Simbólico



Es característico entre 3 y 6 años, aparece cuando el niño ha adquirido la capacidad de representación, es decir el hace que un objeto se convierta en otra cosa muy diferente a lo que tiene, o representa a distintos personajes: (Papá, Mamá, Médico, Bombero, Zapatero, Profesor, Policía o al personaje que admiran a través de la televisión como el chavo, barney, mickey) o amoldándole de acuerdo a sus necesidades o interés en el desenlace que él desea.

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.

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.

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en

presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a que algunos psicólogos empiecen a definir el juego simbólico como “egocéntrico”, centrado en los propios intereses y deseos.

¹²El juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en un contexto social.

Una aportación fundamental de los juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo, en espada o en puerta de una casa.

Juego de reglas

Desde los 5 a 6 años, en donde el juego va evolucionando y esta surge cuando el niño ha desarrollado sus habilidades y destrezas; en esta edad el niño ya utiliza normas y reglas en sus juegos, pero son totalmente egocéntricos, es decir, el dicta, modifica a su antojo las reglas y siempre a su beneficio propio, que se convierten

¹²C. Garvey, “La infancia” (1979). Pág. 34

en reglas externas regulando así el juego de su equipo, aprende a compartir evitando conflictos y tener claro que siempre que se juega no se puede ganar, transformando así el juego ego centrista en juego cooperativo en donde nadie gana ni pierde para evitar desenlaces tristes que afecten al niño.

El final de preescolar 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.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

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 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 preescolares 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.

El preescolar, para resolver la contradicción entre la regla y sus intereses, debe recurrir a un tipo de juego anterior, el simbólico, donde ha llegado a descubrir, en otro nivel, ese mismo valor de la cooperación y de su negociación.

TIPOS DE JUEGOS

Juegos de competición. Éstos juegos permiten que exista un ganador y un perdedor, permitiendo una desventaja entre los jugadores, en donde el perder puede ser una decepción para el mismo frustrando sus emociones, entonces es necesario modificar las reglas del juego para que no existan ni ganadores ni perdedores, haciéndole entender al niño que lo fundamental es jugar, compartir y divertirse.

Juegos tradicionales. Éstos juegos son una gran riqueza que ha perdurado a través del tiempo y que refleja los valores, actitudes y creencias de una cultura, al mismo tiempo es una expresión artística del cuerpo al manipular objetos de

diferentes texturas, formas, colores que le agradan en su desarrollo, como por ejemplo:

- La rayuela de la semana
- El lobo
- El patio de mi casa
- El rol de juegos imitación de personajes
- La rayuela del gato
- El florón
- El baile de la silla
- El saltar la soga
- El baile del tomate
- El trompo
- Las cintas
- Las ollas encantadas
- El gato y el ratón
- Jugar con arena
- Corro de la patata.
- Escondite.
- Antón pirulero.
- El trompo.
- El pilla, pilla.
- La goma.
- El juego de las sillas.
- Las canicas.

El juego actúa como un medio de trabajo educativo y formativo, mediante el juego se resuelven tareas de educación ética (valores), estética, mental y física de los niños/as, de la formación de su personalidad; en el jardín de infantes el juego es utilizado como un método de enseñanza y depende de su calidad para que el niño responda espontáneamente a esa actividad.

Juegos con objetos. En estos juegos se combinan diversos movimientos corporales destacando sus habilidades y destrezas con el objeto de reconocer formas, colores, tamaño, texturas y otros; piedras, cuerdas, trompo, canicas, papelotes, balero.



Juegos con dibujos y figuras. Son actividades lúdicas que se realizan a través de imágenes y a partir de diálogos, historias, cuentos o imaginación propia del niño en donde ellos describen ideas y las plasman en una hoja de papel mediante dibujos, letras o garabatos que tienen un significado especial, estas se transformaran en ideales o ideas que buscan hacerlas realidad, para su realización se necesitan

gráficas, hojas de papel, lápices, colores, y todo material didáctico que el niño pueda utilizarlo para plasmarlo en una hoja (pictogramas, recolección de etiquetas.)



Juegos Didácticos. Son juegos modernos diseñados de diferentes materiales con el propósito de integrarles en la educación y formación del niño tanto en el núcleo familiar como en el primer año de educación básica, donde los maestros la utilizan como herramientas pedagógicas en el desarrollo sensorio motoras, verbales y en actividades donde se relaciona el conocimiento de los objetos y los seres vivos. Este juego resulta muy costoso, pero la maestra muy ingeniosa utiliza materiales reciclables u otros de muy largo costo; cubos, legos, pelotas, pinzas, tilos, botellas, cajas de fósforo, cigarrillos, caramelos, tubos de papel higiénico, tarrinas.



Juegos Psicomotrices. Estos juegos estimulan los movimientos efectuados por los músculos con la ayuda del sistema nervioso para alcanzar el objetivo propuesto: sogas, juegos con tarjetas de colores, coordinar movimientos con nuestro cuerpo.



Características del juego

El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación y la motricidad.

Este tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales reales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.

Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.

El juego tiene además un valor “substitutivo”, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas, etc.

El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.

Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias. A través del juego el niño descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

- El juego es libre.
- El juego produce placer.
- El juego implica actividad.
- El juego es una actividad propia de la infancia
- El juego es algo innato.
- El juego organiza las acciones de un modo propio y específico
- El juego ayuda a conocer la realidad.
- El juego permite al niño afirmarse.
- El juego favorece el proceso socializador.
- El juego cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.

- En el juego el material no es indispensable.
- El juego es descubridor.
- El juego es potencial.

Juego – Trabajo

El Juego- Trabajo en el primer año de educación básica es una actividad que se realiza dentro y fuera del aula en donde los niños juegan, actúan y descubren cosas sea en forma individual o en equipo, estando en relación directa con los objetos que se han seleccionado.

En el nivel pre escolar está presente el juego – trabajo, actividad que es realizada por el docente, siendo el motor y la acción y el medio de expansión del pensamiento e inteligencia del niño; por consiguiente diremos que el juego es el único eje de desarrollo cognitivo del niño.

Si se utiliza el juego como recurso didáctico permite incrementar el juego – trabajo (juego con objetivos), en donde el niño en forma creadora y placentera conserva la riqueza del juego mientras que para el docente es lograr su objetivo.

El juego–trabajo se debe ejecutar desde los 3 años de vida y va evolucionando a medida que el niño crece y desarrolla cronológicamente, los cuales ayudan a mejorar las relaciones interpersonales, motrices y cognitivas.

El placer que provoca al cumplir los objetivos fijados en el trabajo, está en estrecha relación con el juego en donde se derrocha o se descarga energía; entonces diremos que el juego–trabajo es placer por el placer.

El trabajo es una actividad que tiene objetivos que se conocen y que se debe cumplir, es decir la puesta en marcha de dicha actividad, cualquiera que sea esta.

El trabajo siendo una actividad que tiene objetivos que cumplir, metas o productos a lograr y dificultades para vencer es una herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y socialización del niño.

A través del juego el niño aprende conocimientos prácticos, vivencias y manipulando con su cuerpo, ejecutando acciones para adquirir y reforzar sus aprendizajes e interiorizar valores permitiéndole integrara la sociedad.¹³Es una de las formas de viabilizar el aprendizaje activo en el primer año de educación básica, utilizando una didáctica actual.

Período juego – trabajo dentro del Jardín de Infantes

En este período existe una relación más o menos libre del niño con la educadora, con sus compañeros y con los materiales. Tiene la siguiente secuencia:

¹³ DINACAPED:(1989). Pág 16

4. Planificación conjunta de la educadora y el niño
5. Organización de rincones o zonas.
6. Un tiempo determinado para el interés del niño.

Períodos de la jornada diaria

1. Actividades iniciales
2. Actividades de ritmo
3. Actividades grupales
4. Período juego – trabajo.
5. Colación
6. Juego libre
7. Actividad de grupo
8. Actividades para resumen del día
9. Actividades finales

El período de la jornada diaria de juego–trabajo es un marco de referencia para realizar una secuencia en lo que se refiere a planificación, ejecución y evaluación, existiendo una relación óptima del niño con su maestra dentro de un espacio y tiempo está, esta estructura propicia una educación integral tomando en cuenta la necesidad de moverse pero siguiendo un proceso lógico de las actividades. Al realizar un cambio de actividades se deberá realizar con una acción novedosa y con una variedad de alternativas para reconquistar a la motivación de los niños

llamada actividad intermedia, por ejemplo: la docente utilizará tarjetas corporales, o identificará objetos que se halle dentro de una cajita de sorpresas, juegos rítmicos.

1. **Actividades Iniciales.**- Es el punto de partida del trabajo diario y comprende:

- La docente recibe de forma individual a los niños y saluda.
- Control del aseo personal.
- Control de asistencia por medio de las fotos de niños / as.
- Juego libre en un rincón del aula.

La maestra recibirá a los niños con su mejor actitud y afectividad y predisposición para que pueda transmitir el cariño y afecto para hacerles sentir bien como una persona importante.

La docente controla el aseo personal de sus niños y según el caso que lo requiera de uno de sus niños lo enviará a lavarse sus manitos como el arreglo de su calzado, correctamente vestido y se dará sugerencias como las prácticas de aseo que tiene que saber.

El control de asistencia se lo realiza a través de una identificación ubicando su fotografía del niño/a, se realizará el autocontrol de asistencia del lugar que se encuentra ubicado para su efecto.

El juego libre se realiza en el rincón del aula preparado en un lugar estratégico, amplio y accesible para que la maestra invite a sus niños a jugar con los materiales que dispone, en ese momento el niño demuestra sus habilidades y destrezas para formar, construir y compartir con sus compañeritos integrándose y formando un solo equipo, puede existir que un niño no se integre, pues la maestra con tino y amorosa tratará de que forme parte del equipo y poco a poco aprenda a socializarse y valorar las virtudes que tienen cada uno de sus compañeritos.

2. **Actividades de ritmo.** Son acciones que se realizan para lograr que el niño se ubique y se adopte en su entorno diario y motivarlo para que participe en la planificación puede ser: A través de cantos, recitaciones, movimientos corporales, ubicación en el tiempo y espacio (clima, calendario), el control de asistencia se lo realiza a través de sus fotografías, se reparte entre los niños quienes van a ser responsables de colaborar en las actividades que se ejecutarán y por último se planea las acciones del día.

3. **Actividad grupal.** Se refiere al contenido mismo del programa realizando una motivación para llamar al interés y fomentar la intercomunicación con los niños/as, es necesario que el niño participe y exprese sobre el tema que se trata, tomando en cuenta a los niños que muy poco participa se respetarán los turnos, se analizarán cada una de las ideas expuestas por los niños/as para ampliar y mejorar la información.

4. **Período juego – trabajo.**- En este período se relaciona con los objetos los cuales se hallan dentro de la planificación que el docente desarrolla: y es una herramienta didáctica que utiliza el docente para medir los conocimientos para que el alumno aprenda y propiciar el desarrollo integral. Tenemos cuatro momentos en este período: planificación, ejecución, orden y evaluación.
5. **Colación.** Es considerado el momento más importante para fortalecer y vivir las normas de cortesía e higiene: (por favor, gracias), observar prácticas de relaciones interpersonales y el respeto mutuo, la maestra no impone el comportamiento son los mismos niños que descubren lo bueno y lo malo para asegurar un ambiente saludable y seguro para todos.
6. **Juego libre (recreo).** Esta actividad se lo realiza en el patio, juegos mecánicos y en los espacios verdes, en donde el niño disfruta con libertad el juego que más le agrada, teniendo siempre en cuenta los cuidados y los peligros que puede existir al realizar una mala actividad, es en este momento donde la maestra se integra a participar no solo en el control y en el cuidado de sus alumnos sino que ejecuta esas acciones para integrarse en el mundo de sus pequeños y poder conocer las verdaderas necesidades individuales y grupales con el fin de orientar y resolver problemas que afectan a los niños/as.
7. **Actividad de grupo.** Es la ejecución de un contenido con la planificación que contengan los objetivos específicos que se realizaron con los maestros especiales que tiene la institución: Cultura Física, Cultura Estética, Expresión Musical, Inglés, Computación; los niños/as demuestran su capacidad de

colaboración y sus habilidades y destrezas al dar una respuesta a cada una de las actividades propuestas por los docentes.

8. **Actividades para resumir el día.** Al finalizar la jornada de trabajo es importante que los niños recuerden, participen a través de imágenes las actividades que se han realizado en el día y las mismas que sean evaluadas. Esto permite una vinculación más cercana con los padres, porque el niño es el porta voz de las acciones que se realiza en el aula y en la institución, fomentando la trilogía educativa.

9. **Actividades finales.-** Las docentes prepararán a los niños/as para que retornen a sus hogares, para lo cual la sala de clase debe quedar ordenada, se designan responsables para las actividades del nuevo día como: recortes de revista, cajas, piedras, tillos y otros, se despide la docente de sus alumnos con canciones o consignas que marquen la actividad (relojito, relojito quiero es, quiero es, hora de salida, hora de salida, ya me voy, ya me voy hasta mañana niños/as, hasta mañana).

Zonas de juego

Llamadas también áreas o rincones de juego y es donde se encuentra cantidad de materiales que se hallan al alcance de los niños/as con el fin de crear y desarrollar

destrezas motrices a través del juego – trabajo para alcanzar aprendizajes – significativos.

Área o zona de construcción es el lugar donde el niño trabaja con materiales desestructurados y que utiliza para dar forma sus ideas ya sean horizontales o verticales (sus propias estructuras) en este proceso se desarrolla las relaciones espaciales de equilibrio y de inclusión, establece semejanzas y diferencias, clasifican, agrupan, comparan y ordenan objetos representar roles y valiosas vivencias cognoscitivas y sociales cuando trabajan en grupo e individualmente.

Los materiales que se pueden utilizar



Bloques grandes, unitarios (de diferentes tamaños, color y formas), cajas, latas, cuerdas, cartones; materiales para armar y desarmar (carros de plástico, madera sean para encajar o con tornillos), materiales accesorios: cubetas, piedras, semillas.

Área o zona de dramatización. Es el lugar o espacio donde los niños tienen la oportunidad de aflorar y desarrollar su imaginación a través de los juegos de dramatización en donde representan o imitan personajes y toman ese rol en donde manifiestan sucesos, hechos importantes que ha escuchado o ha visto a través de los medios de comunicación a la vez manifiesta cosas que se dan en su entorno familiar y en su contexto social. Este rincón permite que los niños trabajen en

equipo y puedan expresar sentimientos, ideas, utilizan gestos y la palabra hablada para comunicar de acuerdo a los roles que interpretan y responden a las necesidades y peticiones de otros.



Zona de plástica. Las actividades que se realizan en esta área, están los de representar cosas que van observando, realizando o imaginando los niños; para generar, cambios y transformarlos.



Zona de madurez intelectual y motora. En esta área es necesario separar aquellos aspectos que se refieren a la maduración intelectual como motora, pero esta desde el punto de vista teórico, ya que en la vida práctica o concreta el uso de la mayoría de los materiales requiere de la combinación de ambos aspectos para lograr los objetivos.



Relación témporo-espacial

- Respeto de la causalidad: relación causa y efecto.
- Respeto al esquema corporal: vivenciar con su propio cuerpo partes y lateralidad.
- Respeto a la clase y número: agrupación, clasificación relación conservación de la cantidad

En los materiales: papel, periódico, revistas, papel brillante, rompecabezas de 2, 4, 6 y más piezas, loterías y otros y otros que la maestra disponga para su desarrollo motriz con la ayuda de los padres de familia.



Zona de Biblioteca

Es muy importante y fundamental ya que a los niños les permite insertarse en el mundo de la lectura, la expresión gráfica y oral a través de los pictogramas.

Sugerencias de materiales: cuentos, revistas, pictogramas, láminas, fotografías, franelógrafo, y otros.



Zona de Agua

El agua es el elemento natural del juego, para el niño junto con la tierra y la arena, sirve como tranquilizante para el niño que es nervioso, agresivo explosivo y estimula al niño tímido. En esta zona se puede realizar muchas actividades para el aprendizaje, pero lo más valioso es el placer y el entusiasmo cuando el niño juega con él. Los niños aprenden, perciben y cuentan a través de su cuerpo y que le ayudan a desarrollar su capacidad de comprender y a manipular símbolos abstractos; característica que se puede observar desde los 2 hasta los 6 años, en la

medida que crece disminuye su intensidad de jugar con el agua y aparecen otras áreas de juego.

Materiales sugeridos: tinas, tachos, papeles, embudos, esponjas, sorbetes, pelotas, frascos plásticos.

Es conveniente que existan materiales absorbentes y no absorbentes, livianos y pesados, que floten y se hundan, detergente, arena, tierra, colorantes.



Zona o rincón de la patria

Es muy importante este rincón o zona que exista dentro del aula para que los niños conozcan la historia de nuestro país, ciudad, región y otros; esto nos permite desarrollar valores para conservar las raíces culturales de cada pueblo, no debe faltar la colaboración de padres de familia y la comunidad para que colabore con el conocimiento y la actualización de hechos importantes que ocurren en su entorno.

Los símbolos patrios deben estar al alcance de los niños y que ellos puedan tocar y observar con el material que está elaborado para que su conocimiento sea real y duradero; el altar patrio no debe estar lejos de los niños para que no sea incansable su manipulación, todo ello se debe hacer en marco de respeto y amor.

Materiales sugeridos: símbolos patrios del material que disponga (la bandera, el escudo y el himno nacional del Ecuador), fotos de los lugares importantes e históricos, láminas, CD del Himno Nacional del Ecuador, calendario con fechas importantes de nuestro país exaltando los días lunes y fechas o los símbolos patrios de nuestra nación.

MOMENTOS DEL PERÍODO JUEGO – TRABAJO

Está formado por cuatro momentos en todo el período del juego – trabajo, teniendo un valor intrínseco, para lo cual el docente tiene que tener una idea clara de cada uno de ellos para poder manejar o conducir este proceso didáctico.

Planificación. En este momento son los niños quienes manifiestan las motivaciones, inquietudes, ideas y posibilidades sobre lo que se propone realizar, la forma de hacerlo o lograrlo, los materiales y rincones que van a utilizar. En este momento el docente debe ser ágil y debe organizar al grupo el mismo que expresa las ideas que se han de desarrollar en las distintas áreas, construcción, dramatización, plástica, ciencia y otros. Según lo que se planifique deben estar los

materiales en los diferentes rincones, los cuales van a ser elegidos por los niños según el lugar que desean trabajar, todo ello se debe realizar dentro del marco de la disciplina esto se realiza al finalizar cada uno de los proyectos que consta en el libro de trabajo del primer año de educación básica y también en temas que serán relevantes para el niño y la maestra donde los aprendizajes sean activos y productivos.

Ejecución o desarrollo. En este momento se ejecuta lo planificado por parte de la maestra (Planificación Previa) y de los niños (Planificación propiamente dicha), para utilizar los espacios y los materiales que fueron elegidos por los alumnos para crear situaciones de aprendizaje, para socializarse entre compañeros, intercambiando ideas, experiencias y emociones; es el momento de aprender jugando y se desarrolla el yo individual dentro del proceso de socialización.

El rol del docente no se limita solo a observar, sino aprovechará el momento para dar normas de conducta, de trabajo a través de una buena motivación y estimulación para que pueda cumplir y concluir con el objetivo propuesto en la planificación; ayudará a solucionar pequeñas dificultades que se presente ya sea por: falta de material, espacio, cooperación individual y a que el niño no se adopte a ninguno de los rincones.

El orden. Es colocar o disponer sistemáticamente los casos para que cada uno de ellos ocupe el lugar que le corresponde para lograr armonía y buena disposición

que se lo realiza a través de la motivación con un canto (aguardar, aguardar pequeños cada cosa en su lugar).

Se incentiva a los niños hábitos de orden, aseo, higiene, cuidado de los materiales y el respeto mutuo entre los compañeritos; en el juego trabajo en el momento de ordenar los materiales que han sido utilizados debemos dejar un poco para que libremente coloque las cosas en su lugar, pero siempre con la guía del docente para que sea una situación agradable y permanente en el niño y duradera.

La evaluación. Es el momento en donde le permite al niño ser crítico y reflexivo de su propio trabajo y de los demás, pero en un ambiente de respeto y consideración. La evaluación le permite al niño tomar conciencia de los logros alcanzados y de las necesidades de mejorar, continuar y cambiar las actividades que se planificarán en la propuesta inicial.

En el momento que el niño analiza y describe su participación en el grupo de los logros alcanzados se está haciendo una autoevaluación; no así cuando el docente establece el diálogo y la confrontación de resultados se está dando paso a la coevaluación.

ROL DE LA MAESTRA DENTRO DEL PERÍODO JUEGO – TRABAJO

Para facilitar el período juego – trabajo es necesario que los docentes conozcan la metodología que va a aplicar y que se adopte a ella y tome conciencia de su rol de planificadora, estimuladora y evaluadora.

En la planificación del docente no puede imponer lo que van hacer los niños, ni el rol de cómo van a lograr. Es importante la función de la maestra porque se encarga de averiguar el cumplimiento de los objetivos que se persigue dentro del interapredizaje, se encarga de elaborar una planificación previa que es tan importante como el resto de actividades que se realizan en el primer año de educación básica. Para lo cual deberá proveer todos los materiales como los espacios que van a ser utilizados para ejecutar el juego – trabajo y poder alcanzar el éxito deseado. Es necesario que se realice después ejecutar la actividad una evaluación la que nos permitirá verificar si se ha logrado o no lo planificado para corregir errores e ir mejorando.

Evaluar la planificación es tener una guía en donde nos indica los parámetros a ser evaluados durante el proceso de aprendizaje como: objetivos, material, la motivación, estimulación, la variedad trabajos ejecutados, el comportamiento de cada grupo y en forma individual la creatividad de cada uno de ellos, el rol que la maestra empleó para conducir a cada grupo y la funcionalidad del ambiente en relación con los juegos – trabajo desarrollados.

La maestra es el eje central de su aula y en ella recae la manera o la forma de estimular a los alumnos para convertir el desarrollo del aprendizaje o impartir el conocimiento en un momento de dinamismo y activo, en donde el niño se sienta cómodo y predispuesto para aprender, retener los aprendizajes y transformar poniendo en práctica esos conocimientos.

La maestra utiliza diferentes estrategias para estimular al grupo de niños / as como: estímulo verbal ocupando un vocabulario adecuado para no herir susceptibilidades en sus pequeñitos para que actúen de manera correcta; estímulo de acción la maestra emite un mensaje a través del juego – experimentación con la intención de que el niño reciba el mensaje y cambie de actitud; estímulo visual se basa en imágenes y materiales que presenta la maestra a los niños /as para que se integre a las actividades.

Cualquiera de los estímulos que utilice el docente debe servir para mejorar el ambiente de trabajo y que el niño disfrute de las actividades que realiza.

Se ha podido observar que hay documentos que permite al niño que hagan lo que desean, o lo que es peor atiende a un solo niño cuando es conflictivo abandonando a los demás, cayendo en el más grave error que puede hacer una maestra; de ahí que es necesario que la maestra cambie de actitud para que acepte el desafío que conlleva ejecutar el período juego – trabajo dentro de la enseñanza aprendizaje y que engloba el desarrollo de la motricidad para que pueda ejercer movimientos libres y controlados; formando así niños seguros afectivos e independientes.

Es necesario disponer de un ambiente físico, cómodo, materiales que el niño pueda manipular, debe estar arreglada con materiales que le llamen la atención al niño y no lo distraiga, debe ser arreglado por la maestra creativa y los niños e incluso pedir ayuda a los padres de familia para elaborar un fichero donde se encuentran las actividades más importantes del autocontrol de asistencia la

ubicación en el tiempo y el espacio, actividades de la jornada diaria, la misma que permanecerá hasta el final para efectos de evocación y evaluación de las actividades realizadas.

Sugerencia de Mobiliario. Cama, tabla de planchar, cocina, mesas con sillas, estantes, perchas y la institución tiene “La Casita de Chocolate” en donde tenemos sala, comedor, cocina, baño completo, dormitorio y cuarto de estudio, la misma que está equipada los principales enseres; en cada uno de los paralelos tienen un tea trino para que los niños organicen sus roles, y otros materiales que se disponen de acuerdo a las necesidades del momento.

El juego-Trabajo, como hemos visto se puede aplicar en todas las actividades que el docente pueda realizar siempre y cuando se lo haga con amor, cariño, afecto, para que el niño tenga una buena estimulación y brinde toda su energía positiva para aprender y esto se logra con la acción de juego – trabajo.



CAPITULO II

MOTRICIDAD GRUESA

La Motricidad Gruesa hace referencia a los movimientos amplios que puede realizar el ser humano, (coordinación general y viso-motora, tono muscular, equilibrio, etc.

La motricidad gruesa es la armonía y sincronización que existe al realizar un movimiento cuando en él intervienen grandes masas musculares.

¹⁴“La motricidad gruesa se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar un movimiento cuando en él intervienen grandes masas musculares”.

OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES DE MOTRICIDAD GRUESA

El principal objetivo de la motricidad gruesa es formar hombres con capacidad para crear cosas novedosas y nuevas; para lo cual es importante conocer y saber cómo es su crecimiento, desarrollo y maduración del niño desde su fecundación hasta los ocho años de vida donde logran alcanzar su nivel de desarrollo motriz, capacidades cognitivas, destrezas y habilidades para dirigir y conducir sus propios aprendizajes; el niño a través de sus movimientos corporales se pone en acción para manipular objetos que le permitirán satisfacer sus necesidades de aprendizaje en donde aflorará cambios en su comportamiento humano para una mejor integración social.

Hacer del niño/a un ser de comunicación. En el niño es innato el placer de dar y recibir gestos de comunicación especialmente la verbal que lo realiza a través de gestos como soporte de la afectividad, luego desarrollar la comunicación verbal de

¹⁴Enciclopedia para Educación Preescolar (Desarrollo Psicomotriz)

acuerdo a los estímulos que reciba dentro y fuera de su casa con el fin de que se integre en su mundo circundante y la del adulto.

Hacer del niño un ser de creación. Ayudarle al niño y niña dándole las herramientas para que pueda crecer lo que tiene en su imaginación, cosas novedosas y eso le conduce ser una persona independiente, curiosa y hábil, formador de ideas y que aprende a valorarse y se acepte a sí mismo.

Favorecer al acceso operatorio. La formación del pensamiento operatorio es la capacidad de análisis y síntesis que se adquiere cuando los objetos comienzan a ser percibidos por el niño/a través de sus propiedades: tamaño, forma y color, semejanzas, diferencias, etc.

El movimiento

El movimiento es importante para satisfacer las necesidades y deseo de sobrevivencia, exploración y descubrimiento, control y equilibrio, expresión y juego principalmente en los niños/as, facilitando de esta manera las tareas y oficio que los niños realizan hasta formar parte del avance tecnológico que en la actualidad existen (manejo de computadores, celulares) permitiendo el desarrollo motor que le ayuda a mejorar la comprensión y análisis conceptuales, tomando en cuenta que la mayoría de los comportamientos humanos son actos voluntarios o intencionales y

que se los puede observar, medir, modificar, adaptar de acuerdo al lugar donde el niño se desenvuelve.

¹⁵“El movimiento se refiere al desplazamiento del cuerpo o cualquiera de sus miembros, producido como consecuencia del patrón espacial y temporal de la contracción muscular”.



El movimiento es generador de moverse de un lugar a otro ocupando un espacio, con la acción muscular del cuerpo del niño / a y es proceso que se realiza internamente en el individuo.

El movimiento ha sido un factor importante en la evolución del ser humano, desde sus inicios como especie humana frente a las condiciones de cambio de su entorno y en relación directa con el desarrollo de su intelecto, que sea capaz de diseñar y ejecutar la capacidad de moverse y manipular objetos de su entorno hasta el extremo de intentar transformaciones de su naturaleza y del entorno para cumplir sus necesidades vitales que deben estar acordes con su edad y maduración biológica (crecimiento y maduración).

¹⁵LUIS ARAMANDO MUÑOZ, Educación Psicomotriz, Pág. 64

El movimiento es un elemento esencial para el aprendizaje a través de él un ser humano tiene la oportunidad de explorar el ambiente en donde se desenvuelve, desarrollando las senso-percepciones; los cuales nos encaminan aprendizajes significativos, donde el niño actúa como verdadero procesador de la información y debe estar orientado a mejorar su creatividad, exploración y sentido crítico, transformándole en un ser integral.

El movimiento es importante en la relación socio cultural del ser humano, que es un proceso natural y evolutivo que se cumple desde la concepción en donde van surgiendo diferentes etapas que el niño debe realizar: gateo, el andar indeciso hasta desarrollar el caminar normal proceso que le ayuda a relacionarse con los demás y comunicarse.

El desarrollo motor grueso

El desarrollo motor grueso tiene una armonía y coordinación al realizar movimientos los mismos que están presentes en actividades como: gatear, reptar, correr, caminar, saltar, trepar, lanzar objetos, y otros.

La vida del ser humano crece y desarrolla en forma activa y dinámica que termina con la muerte, este proceso es un principio natural de todo ser humano que atraviesa por diferentes fases o estados que son características como: físico, fisiológico y psicológico que se realiza en forma secuencial durante la vida del

individuo; aspecto relevante son los cambios del comportamiento motor que se realiza en el ser.

DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

¹⁶“El desarrollo del ser humano es considerado como un proceso dinámico tanto biológico como cultural. Caracterizado por continuos cambios relacionados con el factor tiempo. La aparición de estos cambios comienza desde la concepción del individuo y continúa hasta la muerte”.

El desarrollo en el niño es un proceso evolutivo que ayuda a madurar sus funciones, motrices desde su nacimiento hasta los 8 años, tiempo para que se desarrolle íntegramente el comportamiento psicomotor del individuo.

Es conveniente mencionar que el desarrollo evolutivo va relacionado con el desarrollo motor, dando importancia en la educación básica, en donde los padres, los educadores y los psicólogos consideran los primeros años como los facilitadores y determinantes del desarrollo cognoscitivo, afectivo, y psicomotor que es la base de su formación y con ello se obtendrán resultados positivos en la formación de los educandos, siempre y cuando tengan una buena estimulación temprana.

El aprendizaje en los niños/as se halla involucrado con el aspecto lúdico, porque el educando se encuentra en una etapa donde el juego tiene su máxima importancia y

¹⁶ LUIS ARAMANDO MUÑOZ, Educación Psicomotriz. Pág. 132

porque le ayuda a explorar en su entorno dando como resultado un mejor desarrollo motor.

El desarrollo motor grueso va evolucionando en forma secuencial desde los primeros meses de su vida hasta cuando está en la capacidad de subir y bajar escaleras, correr y saltar son acciones donde el niño adquiere un adecuado control de su cuerpo basado en el equilibrio y la seguridad que tiene en él.

ETAPAS DEL DESARROLLO MOTRIZ GRUESO

Dentro de las principales etapas que ayudan al desarrollo motriz grueso consideramos las siguientes:

Etapas de exploración: La finalidad de esta etapa es familiarizar al niño/a con los objetos de su entorno, para que explore y manipule los objetos para lograr alcanzar con sus movimientos dinámicos pase a ser una experiencia vivenciada de desarrollo personal y que al mismo tiempo logra desarrollar las sensaciones que le ayudarán a obtener un adecuado equilibrio corporal.

Es necesario mencionar algunos ejercicios que ayudan en esta etapa:

Conocimientos de los objetos. Se debe realizar ejercicios de construcción o alineación con llantas, bloques de plástico, ulaula, acompañado por la música,

saltar soga con dos pies y un pie, gatear, caminar, correr sobre una línea recta a figuras geométricas.

Manejo más global del cuerpo.- son ejercicios donde el niño ocupa todo su cuerpo y puede subir y bajar gradas, mantenerse en equilibrio rectar boca arriba con los brazos para atrás, el juego de zapatito cochinito y otros.



Etapa de la conciencia y la confianza. En esta etapa los niños/as más grandes pueden encontrar por si mismo los medios para ejecutar acciones simples pero que requieren presión, dándoles el espacio suficiente y con una buena motivación para que tengan confianza en las acciones que solamente ellos pueden ejecutar subir a un bloque de madera y que salte de lado o que marche en equilibrio sobre varios bloques alineados.



Etapa de la coordinación de las sensaciones. En esta etapa los niños/as ya controlan más el equilibrio, las acciones a ejecutarse son más precisas y diferenciadas, adquiere mayor dominio de su cuerpo y de cada uno de sus segmentos, extendiendo la cabeza, maneja las alturas, la escalera china, puede realizar saltos con circulaciones hacia adelante, atrás, derecha, izquierda, e incluso puede saltar de un bloque con los ojos cerrados y así se va aumentando el grado de dificultad de acuerdo a los objetos de nuevas alternativas de desplazamiento las cuales le permiten desarrollar su motricidad gruesa que es el camino para fortalecer y desarrollar aprendizajes significativos.



Definiciones conceptuales de Motricidad Gruesa

MOTRICIDAD GRUESA	Consiste en movimientos globales y amplios que incluyen todo el cuerpo	DOMINIO CORPORAL DINÁMICO Es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo.	COORDINACIÓN GENERAL: Movimientos de diferentes partes del cuerpo, como el poder sentirse y el desplazamiento, y en forma armónica.
			EQUILIBRIO Es mantener el cuerpo en la postura que deseamos, como saltar sobre un solo pie.
			RITMO Es el orden en el movimiento. Se trata de una serie de sonidos separados por un intervalo de tiempo como el tocar un instrumento y el ritmo que se lleva al caminar.
			COORDINACIÓN VISO – MOTRIZ En esta coordinación interviene el cuerpo, la visión, el oído y el movimiento de un cuerpo u objeto como el dominio de una pelota (objetos).
			TONICIDAD (contracción muscular) Es el grado de tensión muscular necesario para realizar un movimiento, como el estirarse, está regido por el sistema nervioso.
			AUTOCONTROL (inhibición) Permite canalizar toda la energía tónica del niño para realizar un movimiento (controla la tonicidad)
			RESPIRACIÓN Ayuda al desarrollo psicomotor evitando tics, tartamudeos, etc.
			RELAJACIÓN Es la reducción voluntaria del tono muscular

FACTORES QUE FAVORECEN LA MOTRICIDAD GRUESA

Existen varios factores que ayudan a desarrollar la motricidad gruesa de la población infantil, las principales son:

Nutrición. Es el conjunto de procesos por los cuales un ser vivo recibe y utiliza los elementos necesarios para mantener sus funciones, renovar sus componentes o en el caso de organismo aun en desarrollo para crecer.

La alimentación viene a ser la parte principal para el desarrollo, crecimiento y maduración del ser humano y hay que tomar en cuenta una dieta que contenga todos los nutrientes necesarios para el mantenimiento integral de las funciones del organismo de todo individuo.

En el momento de la comida el niño debe integrarse a esta actividad en todo el grupo familiar, que aparte de comer constituye un momento grato de compartir, de tener contacto con los miembros y mantener una relación socio – afectiva en un ambiente tranquilo y agradable.

Los niños/as en esta etapa preescolar desarrollan un gran apetito que arrasan con todo lo que tiene a su paso sin llegar a satisfacer sus necesidades de hambre, esto se debe a la gran energía que derrocha en el juego que lo realiza

permanentemente, por ello es necesario que su alimentación debe contener altos grados de nutrientes por su desgaste energético y por su acelerado crecimiento y desarrollo que se presenta en esta edad.

Los nutrientes que requiere a esta edad son:

- **Las Proteínas.** Que son esenciales para el crecimiento de los niños, forman los tejidos orgánicos y se encuentran en las carnes, granos, huevos, leche sus derivados.
- **Las grasas.** Tiene valor energético, hay grasas vegetales y animales: carnes, soya.
- **Las vitaminas.** Se encuentran en las frutas y verduras aportan al organismo elementos esenciales para protegerse de enfermedades y se encuentra en frutas y verduras.
- **Los carbohidratos.** Son fuente de energía que requiere el cuerpo para moverse, correr y jugar se encuentra en almidones y dulces: papas, pan, arroz, azúcar, remolacha.
- **Los elementos minerales.** Tienen varias funciones en el organismo así: el calcio, fósforo interviene en la formación de los glóbulos rojos de la sangre y el que controla la hormona de la tiroides

Los únicos responsables de la alimentación, de la nutrición de sus hijos y de la salud familiar son los padres de familia y de las personas que quedan al cuidado de ellos. Desde la etapa de gestación y los primeros años de vida deben se

estimulados y motivados en un ambiente afectivo, tranquilo propicio para desarrollar sus habilidades y destrezas, los mismos que le ayudan a integrarse a la sociedad y en el futuro.

Se debe realizar ejercicios por parte de la madre en el período de embarazo, contarle cuentos, escuchar música de diferentes ritmos y melodías e incluso con otros idiomas, acariciarle, hablarle, caminar, aprender a respirar y otras técnicas, para ayudar en la labor del parto para que no haya problemas ni dificultades que ocasionen daños irreversibles en sus hijos; por ello es necesario que todo ese tiempo debe ser lleno de amor y afectividad para dar seguridad en su proceso de desarrollo, crecimiento y maduración por parte de sus padres, hermanos, la familia y las personas allegadas a ese entorno familiar, con esto logramos obtener niños sanos y seguros.

La estimulación debe ser permanente en niños/as para que se adapten y conozcan su entorno, es necesario facilitarles las herramientas que le permitan descubrir su propio espacio a través de la manipulación de objetos, estímulos visuales, auditivos, ejercicios que se ejecutarán de acuerdo a la edad e cada individuo, base fundamental para que pueda construir el pensamiento creativo, crítico y reflexivo conjuntamente con una motricidad gruesa que es un nivel de maduración y un aprendizaje significativo con un dominio corporal de sí mismo y confianza.

Los logros que alcancen los niños/as a nivel motor grueso depende de la cantidad y la calidad de tiempo que dedique por parte del adulto, es necesario tomar en cuenta

el espacio físico que frecuenta el niño/a, las actividades que realicen y los juguetes que hasta el momento han tenido para disfrutar espontáneamente, así mismo vigilar y explorar sus movimientos, comer, saltar, entrar en túneles de estas oportunidades que se les brinde al niño aprende con amor, observando, imitando con los sentidos que conlleva afianzar su identidad y seguridad personal.

FACTORES QUE FRENAN LA MOTRICIDAD GRUESA

La vida moderna ha permitida cambios drásticos en la alimentación diaria de una familia y esto se debe por el factor económico, falta de una guía nutricional, y los malos hábitos alimenticios que tiene una familia, como consecuencia de ello tenemos las enfermedades que afectan la parte cognitiva, motriz de un niño.

La desnutrición. Es en cambio una enfermedad con matiz social que forma parte de la pobreza de un pueblo en vías de subdesarrollo nuestro país no se escapa de esta situación y si no se sabe utilizar adecuadamente los pocos recursos que se dispone, la situación sería peor llevando a un contexto social más grave que es el sobrepeso y la obesidad, este fenómeno acosa cada vez más desde tempranas edades esto conlleva a enfermedades graves e incluso a la muerte.

En estudios realizados se evidencia el sobrepeso y la obesidad en escolares ecuatorianos de área urbana, los factores que provocan este desfase en la alimentación de los niños es: la pobreza, la inactividad física, que estimula a los

niños para pasar mirando la televisión por muchas horas provocando inmovilidad de sus cuerpos y torpeza en sus movimientos por la falta de flexibilidad en sus músculos, el consumo de grasas que ha incrementado dentro de la alimentación incluso en los bares de los centros educativos, generando en niños /as una apatía por el juego vergüenza si le queda bien o mal una ropa el ser rechazado por su grupo compensando estas necesidades.

ACTIVIDADES QUE APOYAN A MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA

En general todos los juegos que implican cualquier actividad física ayudarán a los niños a mejorar sus destrezas motoras gruesas, pero algunos de los siguientes ejercicios son básicos y no requieren de muchos materiales:

- Pedir al niño que señale, nombre y localice cualquier parte de su cuerpo, incluyendo partes de la cara y extremidades.
- Armar legos con figuras de gran tamaño e incentivarlo para que forme figuras sobre las cuales pueda realizar otra actividad y luego pedirle que desarme.
- Subir y bajar escaleras.
- Realizar un recorrido, sin salirse del esquema determinado, es decir un área, específica o una figura o forma.
- El maestro dirigirá la atención del niño hacia su sombra y le pedirá que se mueva a libertad y observe como su sombra también lo hace.
- Pedir a los niños que interactúen entre ellos y guiarlos para conseguir el objetivo deseado.

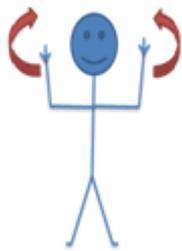
- Realizar actividades de competencias, ya sea de deportes o simplemente caminatas o carreras.
- Para desarrollar la coordinación entre manos y pies, esta debe ser doble y simultánea de las extremidades superiores e inferiores. Tales acciones se realizan usando las extremidades superiores e inferiores (al mismo lado del cuerpo) o con movimientos contra laterales que requieren la coordinación de extremidades de ambos lados del cuerpo. Por lo general, la coordinación rítmica de extremidades no homólogas (por ej., la mano y el pie) es aún más difícil de lograr que los movimientos bimanuales a causa de diferencias mecánicas entre las extremidades.
- Tareas típicas de coordinación de manos y pies incluyen batir las palmas a la vez de caminar, y dar golpes con las manos y los pies al compás de un ritmo seleccionado. La evaluación en muchos casos implica observar la capacidad del niño de sincronizar las extremidades con un compás rítmico. Mackenzie, Getchell, Deutsch, Wilms-Floet, Clark y Whitall (2008) notan que en el caso de niños que experimentan dificultades, como aquellos que sufren del Trastorno del Desarrollo de la Coordinación (*Developmental Coordination Disorder* en inglés), no queda claro si el problema se debe a una incapacidad fundamental de coordinar las extremidades (sin indicios externos) o, en cambio, a una incapacidad de corresponder los indicios externos (el compás rítmico asignado) a las reacciones motoras, con efectos consecuentes en la coordinación de los miembros.

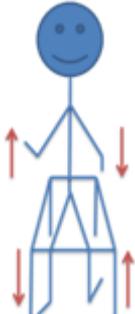
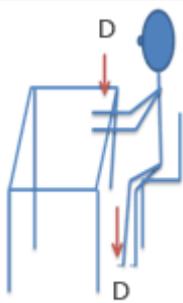
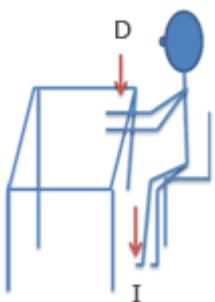
- Como parece ser el caso con el desarrollo de la coordinación bimanual, los estudios muestran un período de mejoras significativas entre los 4 y los 10 años de edad en la coordinación de manos y sin embargo, como observación general, la coordinación de manos y pies se les hace más difícil a los niños pequeños que las acciones bimanuales. Por ejemplo, los niños pequeños encuentran que es más fácil batir las palmas que batir las palmas a la vez de caminar.

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES

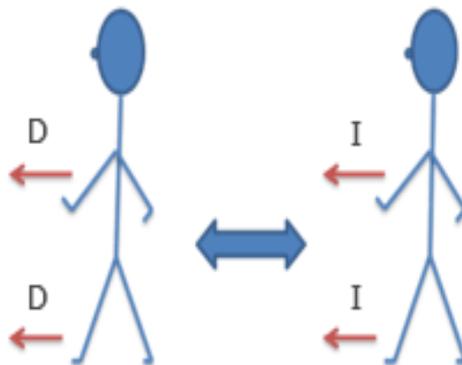
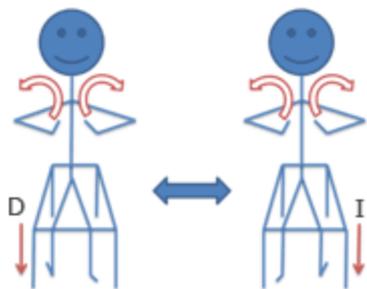
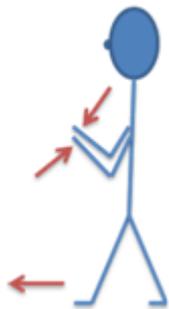
Posibles elementos del análisis del movimiento bimanual	
Bimanual	Enfoque del análisis
Batir las palmas al compás de un metrónomo (10 segundos).	¿Puede el niño seguir el ritmo del metrónomo? No se analiza el estilo de batir las palmas.
Movimientos rítmicos de flexión y extensión de los dedos índice (10 segundos).	¿Puede el niño sincronizar el movimiento de ambos dedos?
Dibujar círculos simultáneamente con ambas manos (10 segundos).	La misma pregunta, y: ¿Las formas circulares son reconocibles?
Dar golpecitos recíprocamente con los dedos de ambas manos (10 segundos).	¿Puede el niño seguir dando golpes de acuerdo al ritmo?

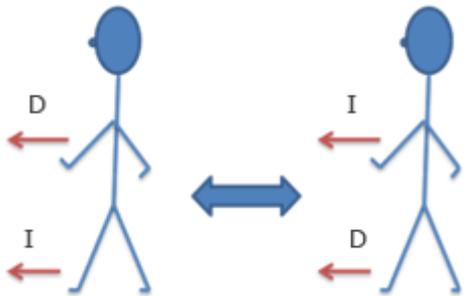
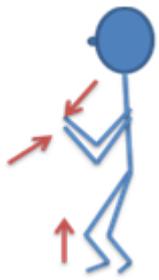
<p>Recibir una pelota con ambas manos (5 intentos).</p>	<p>¿Recibe el niño la pelota de manera fluida coordinando ambas manos para encerrarla?</p>
<p>Dar golpecitos con un dedo a la vez de trazar un círculo o cuadrado con la otra mano (30 segundos).</p>	<p>¿Puede el niño mantener el ritmo de los golpes y trazar el círculo de manera sincronizada? Observe también la forma trazada.</p>
<p>Abrir y cerrar las manos alternadamente.</p>	<p>¿Puede el niño alternar los movimientos de manera sincronizada?</p>
<p>Con las palmas vueltas hacia fuera y los brazos extendidos, mover las manos hacia delante y hacia atrás simultáneamente (10 segundos).</p>	<p>¿Se realizan los movimientos de las manos de manera sincronizada?</p>
<p>Rotar el pulgar y el dedo índice: tocar la punta del dedo índice derecho a la punta del pulgar izquierdo, luego rotar las manos para tocar la punta del dedo índice izquierdo a la punta del pulgar derecho (10 segundos). Se trata del movimiento del juego de dedos "ItsyBitsy Spider".</p>	<p>¿Puede el niño hacer una transición fluida entre un dedo y el otro?</p>



Posibles elementos del análisis de la coordinación de manos y pies	
Manos y pies	Enfoque del análisis
<p>Extensiones y flexiones cíclicas de la mano y del pie <i>homolateral</i> mientras se está sentado (30 segundos).</p> 	<p>¿Puede el niño sincronizar los movimientos?</p>
<p>Extensiones y flexiones cíclicas de la mano y del pie mientras se está sentado (30 segundos).</p> 	<p>¿Puede el niño sincronizar los movimientos?</p>
<p>Dar golpecitos con el dedo y el pie del mismo lado del cuerpo de manera sincronizada (30 segundos).</p> 	<p>¿Sincroniza el niño en los movimientos?</p>
<p>Dar golpecitos alternando un dedo de un lado del cuerpo y el pie del otro lado (30 segundos).</p> 	<p>¿Puede el niño mantener el ritmo al alternar los miembros?</p>

<p>Marchar a un compás rítmico a la vez de batir las palmas (20 segundos).</p>	<p>¿Puede el niño mantener el ritmo?</p>
<p>Alternar al dar golpecitos con el pie y dibujar círculos con ambas manos (30 segundos).</p>	<p>¿Puede el niño mantener el ritmo? ¿Se puede reconocer la forma que traza?</p>
<p>Dar brincos estacionarios sincronizando el brazo y la pierna del mismo lado: comenzar poniendo delante el brazo y la pierna favorecidos con el otro brazo y pierna extendidos hacia atrás, dar otro brinco estacionario invirtiendo las posiciones de los brazos y piernas (la acción se pone al revés hacia delante y detrás) (20 segundos).</p>	<p>¿Puede el niño mantener el ritmo de manera sincronizada?</p>
<p>Dar brincos estacionarios sincronizando el brazo y la pierna de lados opuestos: dar un brinco estacionario, comenzando con la pierna derecha y el brazo izquierdo hacia</p>	<p>¿Puede el niño mantener los movimientos sincronizados al compás del ritmo?</p>



<p>delante y la otra pierna y brazo extendidos hacia atrás (20 segundos).</p> 	
<p>Dar brincos y batir las palmas simultáneamente (20 segundos).</p> 	<p>¿Puede el niño batir las palmas antes de que ambos pies toquen el piso? ¿Son fluidas las transiciones entre las manos y los pies?</p>
<p>Dar brincos en que se tocan los talones con las manos (20 segundos).</p> 	<p>¿Puede el niño tocar los talones con las manos antes de volver a poner los pies en el piso? ¿Puede dar brincos con ambos pies a la vez y coordinar los movimientos?</p>

La mayoría de las habilidades de motricidad gruesa requieren cierto grado de coordinación entre miembros. Como se mencionó anteriormente, los movimientos y ejercicios que requieren la coordinación entre miembros se distinguen de los movimientos generales de motricidad gruesa en el grado de sincronía, la cualidad rítmica y el cronometraje de los movimientos.

ACTIVIDADES DE COORDINACIÓN ENTRE MIEMBROS (DE MOTRICIDAD GRUESA)

Muchas de las siguientes actividades pueden realizarse al compás de música que tiene una variedad de ritmos.

➤ **Coordinación bimanual**

- Dar golpecitos con los dedos, las manos o palos al compás de varios ritmos, o en sincronía
- Extender los brazos a la altura de los hombros y rotarlos en círculos
- “Boxeo con adversario imaginario”—rotar un brazo alrededor del otro con los codos doblados a un ángulo de 90 grados, en frente del pecho o encima de la cabeza
- Recoger monedas con cada mano y colocarlas en cajas
- Tocar el piano, teclado electrónico o instrumentos de percusión con ambas manos
- Hacer juegos con los dedos como “ItsyBitsy Araña”, “Dónde esté Thumbkin” o “Tiny Tim”; jugar con títeres, o jugar juegos de batir las palmas como “Miss Mary Mack”, “Doble-Doble” o “Dime-dime” o “el rey dice” o “Imito a mi compañero”, etc.

➤ **Coordinación de manos y pies**

- Caminar y batir las palmas al compás de varios ritmos
- Dar brincos y batir las palmas al compás de un ritmo o en sincronía

- Caminar, dar brincos, correr o dar saltitos a la vez de hacer el “boxeo con adversario imaginario”
- Dar saltitos al compás de música con variadas combinaciones de movimientos de los pies a la vez de batir las palmas
- Hacer saltos estacionarios de tijeras (salto de títeres o *jumping jacks*); note la coordinación de los brazos y las piernas
- Imitar animales que caminan de lado, como el “paso del cangrejo”. (Los niños mayores pueden intentar deslizarse hacia un lado a la vez de tirar y agarrar una pelota.)
- Saltar al compás de música con un ritmo acentuado, poniendo alternadamente el pie derecho e izquierdo delante y balanceando ambos brazos
- Realizar movimientos locomotores sincronizados con varios ritmos. (Varios juegos de niños incluyen la coordinación entre miembros ya que usan tales movimientos como galopar o dar saltitos, como por ejemplo, jugar al tejo”

DEFINICIONES DE TÉRMINOS BÁSICOS

- **Actitud:** Postura del cuerpo; es la disposición del ánimo.
- **Aptitud:** Es la cualidad, para obtener y ejercer un empleo.
- **Crecimiento:** Es la acción y el efecto de crecer, es decir es el aumento de masa corporal como consecuencia del aumento en el número de cálculos y del tamaño.

- **Desarrollo:** Es la adquisición de parte de los individuos, comunidades e instituciones, de la capacidad de participar efectivamente en la construcción de una civilización mundial que es próspera tanto material como espiritualmente.
- **Desarrollo Psicomotor:** Es el conjunto de todos los cambios que se produce en la actividad motriz de un sujeto a lo largo de toda su vida.
- **Destrezas:** Tiene la acepción de referirse a toda persona que manipula objetos con gran habilidad.
- **Estimulación:** Es la actividad que se le otorga las personas para un buen desarrollo o funcionamiento ya sea por cuestión laboral, afectiva o física.
- **Educación básica:** También conocida como educación básica, enseñanza básica, enseñanza elemental, estudios básicos o estudios primarios es la que asegura la correcta [alfabetización](#), es decir, que enseña a [leer](#), [escribir](#), [cálculo](#) básico y algunos de los conceptos [culturales](#) considerados imprescindibles.
- **Habilidades:** Es una [aptitudinnata](#) o desarrollada o varias de estas, y al grado de mejora que se consiga a esta/s mediante la práctica, se le denomina [talento](#).

- **Jardín de infantes:** Etapa de la modalidad escolarizada que atiende a niños/as de 3 a 4 años, ofreciendo actividades educativas tendientes a desarrollar todas las dimensiones de la personalidad de los infantes.

- **Juego:** Es una [actividad](#) que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

- **Juego – trabajo:** Es un proceso para viabilizar el aprendizaje activo en donde los niños actúan, descubren en forma individual o grupal desarrollando el

pensamiento creativo. El trabajo es una actividad que tiene objetivos a cumplir, meta o producto a lograr y dificultades para vencer.

- **Maduración:** Es el proceso fisiológico (del cerebro) genéticamente determinado que alcanzando su máximo desarrollo posible, en edad y juicio; hace que un órgano o conjunto de órganos ejerce libremente su función con la misma eficacia o mejorando cada una de las actividades que desarrolla.

- **Motricidad:** Se refiere a la capacidad del hombre y los animales, ya sea de una parte corporal y/o su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento.

- **Motricidad fina:** Se refiere a las prensiones, movimientos finos o agarres que facilita actividades de precisión.

- **Motricidad gruesa:** Tiene que ver con marcha, carrera, salto, equilibrio, y coordinación en movimientos alternos simultáneos con y sin manejo de ritmo también conocida como proceso Hardur.

- **Motivación:** Son los estímulos que mueven a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación.

- **Niño:** Desde el punto de vista de su [desarrollo](#) psicobiológico, es la denominación utilizada a toda [criatura humana](#) que no ha alcanzado la [pubertad](#).

- **Psicomotricidad:** Es una disciplina que se ocupa de la interacción entre el conocimiento, la emoción, el movimiento, desarrollo de la persona, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve.

- **Trabajo:** Es el esfuerzo realizado por los seres humanos con la finalidad de producir riqueza. Desde el punto de vista teórico, este tópico ha sido abordado desde diferentes aristas, ya sean económicas, sociales o históricas, principalmente a causa de sus relevantes alcances en lo que hace el desarrollo de la humanidad.

f. METODOLOGÍA

MÉTODOS

Toda investigación se lleva a cabo a través de métodos de estudio, necesarios para el cumplimiento de los objetivos planteados. Siendo el método, la organización racional y bien calculada de los recursos disponibles y de los procedimientos más adecuados para alcanzar los objetivos de una manera segura y eficiente respecto a la investigación del presente trabajo, por ello que se centrará en la aplicación de los siguientes métodos: Científico, inductivo, deductivo, analítico, sintético, descriptivo.

Científico. Este método permitirá seguir esquemáticamente el proceso de la investigación para lo cual utilizaré desde el inicio del presente trabajo de investigación, en el que se analizará detalladamente el problema respecto a la incidencia de los juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Instituto Particular “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba. Se tomará en consideración también los objetivos, variables, procesamiento estadístico, factibilidad de elaborar una propuesta alternativa, centrada en aspectos metodológicos y técnicos que conlleven a la verificación de los hechos y fundamentada en la realidad objetiva del presente estudio.

Inductivo. Se utilizará el método inductivo para iniciar el estudio de hechos particulares, que ocurren en la realidad objetiva, para llegar a conclusiones

generales, es decir que va a permitir realizar un análisis acerca del juego como factor fundamental para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Deductivo. Se partirá de hechos generales para luego ir analizando y llegar a las causas particulares del problema investigativo, ya que permitirá evidenciar problemas generales para luego realizar un análisis pertinente para llegar a las posibles causas, luego determinar conclusiones y recomendaciones que ayudarán a mejorar el desarrollo la motricidad gruesa.

Analítico. Permitirá realizar un análisis adecuado y pertinente respecto a la Justificación, Problematización y de los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a las docentes así como de la ficha de observación aplicada a los niños(as).

Sintético. Será de mucha valía para poder realizar una síntesis apropiada de la construcción del marco teórico puesto que al recopilar la información en forma clara y oportuna, se puede organizar el presente trabajo de investigación, con los temas más relevantes de interés actual y real de nuestra sociedad y que precisamente afectan a esta Institución.

Descriptivo. Se utilizará en el desarrollo de todo el proceso de investigación así como para realizar una descripción de los hechos y fenómenos a través de la

aplicación de las encuestas y de la observación a niños y niñas, basado en la descripción de la realidad existente en la Institución educativa.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Encuesta.- Se aplicará a las docentes del Instituto Particular “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, en procura de recoger información veraz y objetiva para determinar la incidencia de los hechos y fenómenos, en este caso de la aplicabilidad del juego.

TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DEOZERETSKY- Se aplicará a los niños de 5 a 6 años de edad del Instituto Particular Bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, para determinar el desarrollo de la motricidad gruesa.

POBLACIÓN

La población de esta investigación está constituida por 2 docentes parvularias y 2 auxiliares de parvularia; 28 niños y 23 niñas en edades de 5 a 6 años, pertenecientes al Instituto Particular Bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo.

INSTITUTO PARTICULAR BILINGÜE

POBLACIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL	PORCENTAJE
Picapiedras	15	10	25	45.45
Esponjitos	13	13	26	47.27
Maestras	0	2	2	3.64
Auxiliares	0	2	2	3.64
TOTAL	28	27	55	100

Fuente: Libro de matrículas del Instituto "Albert Einstein"

Investigadora: Alexandra Alvear

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

PRESUPUESTO

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Papel bond	2500	0.02	50.00
CDS	10	2.00	20.00
Flash Memory	1	28.00	28.00
Impresiones	1000	0.08	80.00
Fotocopias	1000	0.03	30.00
Anillado de ejemplares	5	10.00	50.00
Computadora (alquiler)			200.00
Envío de trabajo	3	4.00	12.00
Internet			50.00
Transporte			650.00
Alimentación			250.00
Imprevistos			300.00
TOTAL			1770.00

i. BIBLIOGRAFÍA

- Aprendizaje Lúdico: Juego en la clase español ria_marina@hotmail.com
CALERO, M. Educar jugando. Tomo 5. Editorial Alfaomega. México.
- DECRORY, O. MONCHAMP, E. Juego educativo: Iniciación a la Actividad Motriz. Cuarta Edición. Tomo 1. Ediciones Mirata 1920. Madrid.
- BERNABÉ Alberto. Altaya. Barcelona, 1995
- DECRORY, O. MONCHAMP, E. Juego educativo. Tomo 1. Editorial Alfaomega 2006. México.
- DE ALMEIDA, Paula Nunes. Educación Lúdica. 3ª edición. Editorial Loyola. Sao Paulo – Brasil
- DE SZULANSK, Susana g, El juego-trabajo. 1998
- DE TERRY, O. Juego y deportes Cooperativos. Editorial Popular 1978. Madrid.
- Educación Creativa Proyecto Escolares. Editorial Lexus 2005. Barcelona – España.
- Educación creativa proyecto escolares. Editorial Lexus. 2005. Impreso Barcelona – España.
- Educación Psicomotriz de Luis Armando Núñez Muñoz. Tercera edición. Editorial KINES. Impreso en Colombia. Noviembre 1996.
- ENCICLOPEDIA OCÉANO. Manual de Juegos. España.
- Enciclopedia Océano: Manual de juegos. Barcelona España. Impreso en España. www.oceano.com

- Enciclopedia Océano: Manual de juegos. Barcelona España. Impreso en España. www.oceano.com
- Enciclopedia para educación preescolar Desarrollo Psicomotriz. Editores RREZZA. Edición 2003. Impreso en Colombia.
- Enciclopedia Práctica de Preescolar por IRENE PELLICCIOTTA DE ALONSO BEATRIZ RODRIGO. Editorial Latina. Buenos Aires 1982.
- ESPARZA, PETROLI, BISUATO. Psicomotricidad en el Jardín de Infantes. Editorial Poidós 2004. Buenos Aires.
- Folleto Sí juguemos Casa abierta. Junio 1993 Caracas Venezuela.
- Folleto. Si juguemos casa abierta. 1993. Caracas Venezuela.
- Folletos de capacitación para los docentes (DINACAPED).
- FINK Eugen. Oasis de felicidad. UNAM. México, 1996.
- GUZMAN, Alba y GUITIERREZ. Desarrollo Psicoafectivo. Editores Rezza 2003. Colombia.
- GUZMAN, Alba y GUITIERREZ. Desarrollo Psicomotriz. Editores Rezza 2003. Colombia.
- GADAMER, Hans Georg. Verdad y Método. Barcelona: Sígueme, 1997.
- HUIZINGA, Johann. Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial, 1987
- H.Wallon: Trastornos del desarrollo, Obra, 1999
- Inserción y aplicación del juego como mecanismo de desarrollo intelectual y psicomotriz de los niños(as) que se educan en el Jardín de Infantes “Luis Brisón”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo período lectivo 2003 – 2004. Autora: Sara Antonieta Ramírez Robalino. Riobamba junio 2004.

- Juego educativo: Iniciación a la actividad y motricidad de O. DE CROLY y E MONCHAMP. Cuarta Edición. Ediciones Hata, 1920 Madrid Tomo: 01.
- Juego y deportes cooperativos. DE TERRY ORLICK. Editorial Popular 1978 Madrid.
- Libro de la educadora. Editorial Lexus. Edición 2005. Barcelona España.
- Los juegos recreativos tradicionales y su incidencia en la integración de la comunidad educativa de la escuela “Alahuela” de la comunidad San Vicente de Luisa del cantón Riobamba, período septiembre 2004 enero 2005. Autor: Jorge Velasteguí V.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA. Aprendizaje Activo juego-trabajo. Dinacaped 1989. Quito – Ecuador.
- Ministerio de Educación y Cultura. Fundamentos Psicopedagógicas del proceso de Enseñanza Aprendizaje. (1992). Quito Ecuador. DINACAPED.
- MUÑOZ, L (1996) Educación Psicomotriz. Tercera Edición. Revista Kinesis. Colombia.
- PELLICCIOTA J. GIUDICE, E. y otros. Enciclopedia Preescolar. Editorial Latina 1982. Buenos Aires Argentina.
- PONCE, S. Didáctica General Metodología juego-trabajo y rincones. 2009
- Recreación infantil en el rendimiento escolar de los niños de 5 a 6 años en el Jardín de Infantes General Lavalle de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2004 – 2005. Autoras: Mariela Cl. Ortiz. H y clara P. CUASNIQUER. B Riobamba 2005.
- Un juego para cada día 2006. Imprime Grafiles 2006. España.

- Un juego para cada día. Editorial Grafiller. 2006.
- UNESCO, T. Juegos y Deportes. Editorial Popular. España.

CONSULTAS REALIZADAS A TRAVÉS DE INTERNET

- www.educar.org/articulos/eljuegocomo.asp
- www.econlink.com.ar/.../teoriadejuegos.shtml
- www.terra.es/personal/psicomot/juego_pscm.html
- www.nivelinicial.com.ar/ei/areas/juegos/index.asp
- www.down21.org/educ.../motricidad_gruesa.htm
- www.edufuturo.com
- www.abcdelbebe.com
- www.tuttogratis.es/juegos.../juegos
- www.juegosyeducacion.com
- www.fisher-price.com/es
- www.mundobebeweb.com
- www.efdeportes.com
- www.maestropositores.com

j. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

ENCUESTA DIRIGIDA A MAESTRAS

Instrucciones: Estimadas Maestras solicito marcar con una (X) en los espacios en blanco o responder las preguntas, según su criterio, o lo que creyere pertinente.

CUESTIONARIO

6. ¿Realiza actividades de juego en su jornada diaria de trabajo?

Siempre ()

Casi siempre ()

A veces ()

Nunca ()

7. ¿Comparte los juegos recreativos con sus estudiantes?.

Siempre ()

Casi siempre ()

A veces ()

Nunca ()

8. ¿Qué tipos de juegos organiza con los estudiantes?.

Mentales ()

Recreativos ()

Con juguetes ()

Con material didáctico ()

9. ¿Considera Ud. que el juego es apoyo pedagógico para el proceso de enseñanza- aprendizaje?.

Siempre ()

Casi siempre ()

A veces ()

Nunca ()

10. ¿Utiliza el juego como estrategia metodológica, en el proceso de enseñanza aprendizaje?

SI ()

NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

RESULTADOS OBTENIDOS DE LA APLICACIÓN DEL TEST DE HABILIDAD

MOTRIZ DE OZERETSKY

Para determinar el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños del Instituto Particular Bilingüe “Albert Einstein”

La aplicación del Test de Ozeretsky-Guilmain, se clasifica en 10 pruebas motrices básicas perceptivo motrices, el siguiente cuadro de perfil psicomotor las describe:

Nº niños	edad	COORD. DE MANOS	COORD. DINAM. GENERAL	EQUILIBRIO	RAPIDEZ	ORGANIZ. ESPACIAL	ORGANIZ. ESPACIO TEMPORAL	LATERALIDAD	SINCINESIAS PARATON	RESPIRACIÓN	RITMO	NOMBRE UN. EDUC.
1	5	10	10	9	10	9	10	10	9	10	8	Albert Einstein
2	5	10	10	9	10	9	10	10	9	10	9	Albert Einstein
3	5	10	10	9	10	9	10	10	9	10	9	Albert Einstein
4	5	10	10	9	10	10	10	10	9	10	9	Albert Einstein
5	5	10	10	9	10	10	10	10	9	10	9	Albert Einstein
6	5	10	10	9	10	9	10	10	9	10	8	Albert Einstein
7	5	10	10	9	10	9	10	9	10	10	8	Albert Einstein
8	5	10	10	9	10	9	10	9	9	10	8	Albert Einstein
9	5	10	10	9	10	9	10	8	9	10	8	Albert Einstein
10	5	10	10	9	10	9	10	8	10	10	8	Albert Einstein
11	5	10	10	9	10	9	10	10	9	10	9	Albert Einstein
12	5	10	10	9	10	9	10	10	9	10	9	Albert Einstein
13	5	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	Albert Einstein
14	5	10	10	9	10	9	10	10	9	10	9	Albert Einstein
15	5	10	10	9	10	9	10	10	9	10	9	Albert Einstein
16	5	10	10	9	10	9	10	9	8	10	9	Albert Einstein
17	5	10	10	9	10	9	10	9	8	10	9	Albert Einstein
18	5	10	10	9	10	9	10	9	8	10	9	Albert Einstein
19	5	10	10	9	10	9	10	10	9	10	8	Albert Einstein
20	5	10	10	9	10	9	10	10	9	10	9	Albert Einstein
21	5	10	10	10	10	9	10	10	9	10	9	Albert Einstein
22	5	10	10	9	10	9	10	8	9	10	9	Albert Einstein
23	5	10	10	9	10	9	10	8	9	10	10	Albert Einstein
24	5	10	10	10	10	9	10	10	9	10	9	Albert Einstein

Nº niños	edad	COORD. DE MANOS	COORD. DINAM.GENERAL	EQUILIBRIO	RAPIDEZ	ORGANIZ. ESPACIAL	ORGANIZ. ESPACIO TEMPORAL	LATERALIDAD	SINCINESIAS PARATON	RESPIRACIÓN	RITMO	NOMBRE UN. EDUC.
25	5	10	10	9	10	9	9	10	9	9	6	Albert Einstein
26	5	10	10	9	10	9	8	10	9	9	6	Albert Einstein
27	5	10	10	8	8	8	9	8	9	9	6	Albert Einstein
28	5	10	10	9	10	9	8	10	9	9	6	Albert Einstein
29	5	10	10	9	9	9	8	10	9	9	9	Albert Einstein
30	5	10	10	10	10	9	8	9	7	9	9	Albert Einstein
31	5	10	10	9	10	8	8	9	8	9	9	Albert Einstein
32	5	10	10	9	10	10	8	9	9	9	9	Albert Einstein
33	5	10	10	8	10	8	8	10	9	9	9	Albert Einstein
34	5	10	10	8	10	8	8	8	9	8	8	Albert Einstein
35	5	10	10	9	10	8	10	10	9	9	8	Albert Einstein
36	5	10	10	9	9	8	10	6	9	8	9	Albert Einstein
37	5	10	10	9	10	8	10	10	9	8	9	Albert Einstein
38	5	10	10	10	10	9	10	9	9	10	9	Albert Einstein
39	5	10	10	10	9	10	10	10	9	10	9	Albert Einstein
40	5	10	10	10	10	10	10	10	9	10	9	Albert Einstein
41	5	10	10	10	9	9	8	9	7	10	8	Albert Einstein
42	5	10	10	10	10	9	10	10	9	10	6	Albert Einstein
43	5	10	10	9	9	9	8	10	9	8	6	Albert Einstein
44	5	10	10	8	8	8	10	9	7	9	6	Albert Einstein
45	5	10	10	9	10	9	10	10	9	9	6	Albert Einstein
46	5	10	10	10	10	9	8	9	7	9	8	Albert Einstein
47	5	10	10	10	10	9	8	10	7	9	8	Albert Einstein
48	5	10	10	10	9	9	10	9	9	9	9	Albert Einstein
49	5	10	10	8	8	8	8	6	6	8	4	Albert Einstein
50	5	10	10	9	10	9	10	9	9	9	6	Albert Einstein
51	5	10	10	8	10	8	8	9	6	8	6	Albert Einstein

BAREMO

EXCELENTE 9-10

REGULAR 5-6

BUENO 7-8

BAJO 1-4

TEST DE OZERETSKY

Como vamos a tratar de un "perfil psicomotor" se va a tomar en cuenta la edad, clasificándolos según los éxitos logrados en áreas perceptivas motoras de cada prueba. A continuación se hará una breve descripción de cada una de las pruebas:

1. Coordinación dinámica general (CDG)

Esta prueba consiste en saltar con los pies juntos, sin impulso, por encima de una cuerda tendida a 20 cm. Del suelo, esta debe realizarla con las rodillas flexionadas. La valoración se la hará sobre los 10 puntos.

2. Equilibrio (EQ)

Esta prueba consiste en mantenerse sobre las puntas de los pies con los ojos abiertos y durante 10 segundos, con una postura recta, brazos caídos y levantando la cabeza. La puntuación será sobre 10 puntos.

3. Organización del espacio (OE)

Es una prueba consiste en preguntarle al niño, que señale su mano derecha, su pie izquierdo, su ojo derecho, su oreja izquierda, reconociendo derecha izquierda. La valoración de esta prueba será sobre 10 puntos

4. Estructura espacio temporal (OET)

Este ejercicio es de estructura rítmica consiste en reproducir por medio de golpes estructuras temporales, golpeando la mesa vamos a copiar el sonido que le presentamos, simbolizando por medio de dibujos las estructuras

espaciales es decir pinte las flechas que se encuentran señalando a la derecha. La valoración se la realizará sobre 10 puntos.

5. Lateralidad (LAT)

Esta prueba es para todas las edades el mismo ejercicio determinado cual mano maneja con preferencia: pinte el siguiente dibujo, la dominancia de los ojos: observe la pared y explique lo que mira, y dominancia de los pies: empuje esta pelota hacia adelante. Valoración de la prueba será sobre 10 puntos.

6. Sincinecias. Paratonía (SIN-PAR)

La observación de las sincinecias está dada por la prueba de las marionetas observando la calidad de la ejecución y la reproducción.

La paratonía se realiza con el tronco flexionado, balanceo pasivo de los brazos se anota el relajamiento y la rigidez. La valoración se la hará sobre 10 puntos.

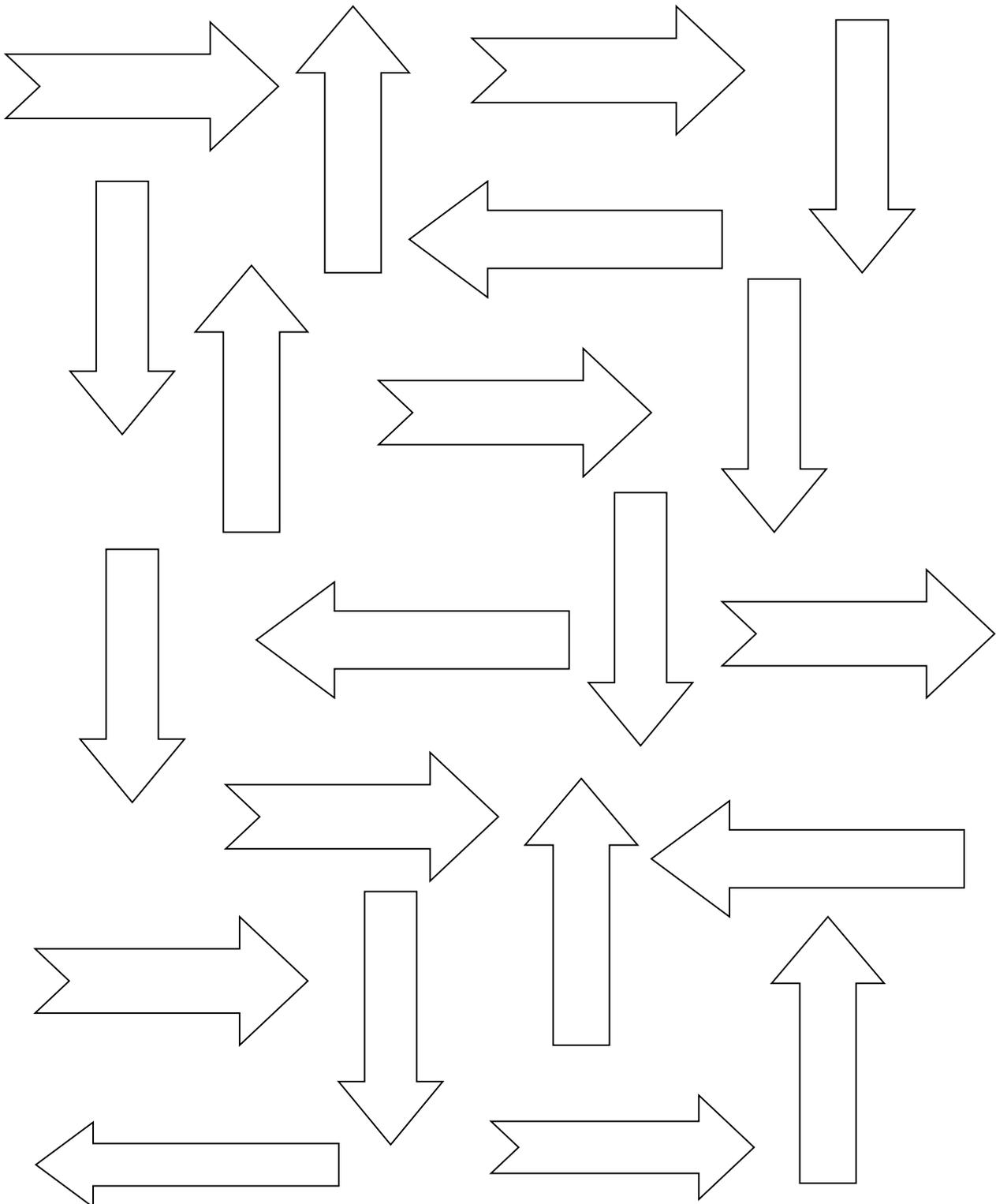
7. Adaptación al ritmo (RIT)

La utilización del metrónomo es necesaria para ver la cadencia viva de 90 oscilaciones/min y la cadencia lenta de 50 oscilaciones/min. El niño debe reproducir con el brazo y dar palmadas. Anotándose positivamente y negativamente estas oscilaciones. Su valoración será sobre 10 puntos.

EJERCICIO DE ESPACIO TEMPORAL

Nombre:.....

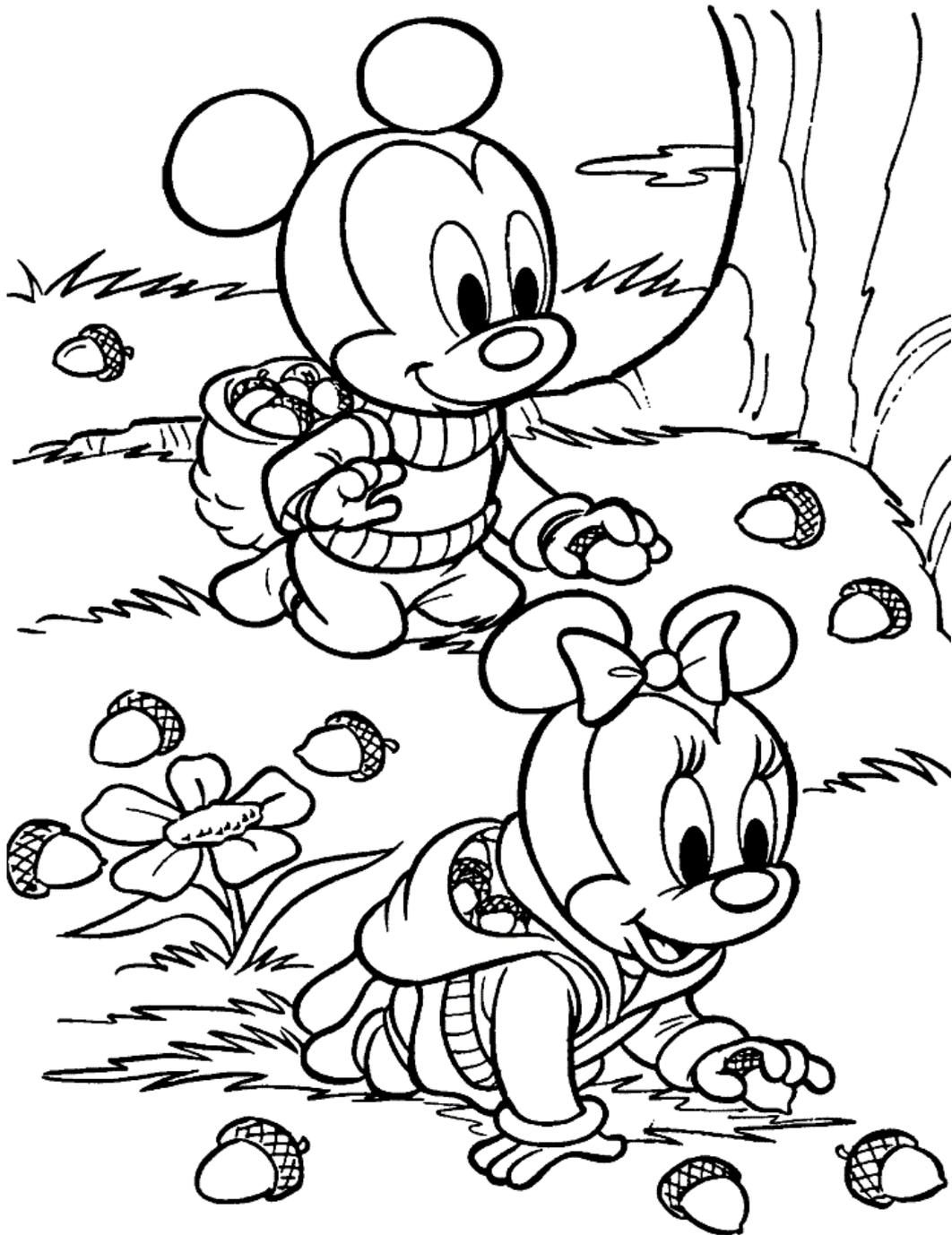
Pinte todas las flechas que señalen hacia el lado derecho.



PRUEBA DE LATERALIDAD

Nombre:.....

Pinte el siguiente dibujo.



ÍNDICE

PORTADA.....	I
CERTIFICACIÓN.....	II
AUTORÍA.....	III
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS.....	IV
DEDICATORIA.....	V
AGRADECIMIENTO.....	VI
TABLA DE CONTENIDOS.....	VII
a. TITULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
SUMMARY.....	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
e. MATEIALES Y MÉTODOS.....	30
f. RESULTADOS.....	33
g. DISCUSIÓN.....	43
h. CONCLUSIONES.....	46
i. RECOMENDACIONES.....	47
j. BIBLIOGRAFIA.....	48
k. ANEXOS.....	50
ÍNDICE.....	154