



## **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

**EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO  
PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO  
DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA  
PARTICULAR “ECUADOR SOBERANO” DE LA PARROQUIA DE  
ASCÁZUBI, DEL CANTÓN CAYAMBE DE LA PROVINCIA DE  
PICHINCHA. PERÍODO LECTIVO 2012-2013.**

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

### **AUTORA**

**ROSANITA GEESMÍN GORDÓN OÑA**

### **DIRECTOR DE TESIS**

**DRA. CARMEN ALICIA AGUIRRE VILLACÍS, Mg. Sc.**

**Loja – Ecuador**

**2013**

## CERTIFICACIÓN

Doctora.

Carmen Alicia Aguirre Villacís, Mg. Sc.

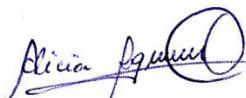
**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.**

### **CERTIFICA:**

Haber recibido de la Sra. Rosanita Geesmín Gordón Oña, egresada de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia de la Universidad Nacional de Loja, un ejemplar de la tesis titulada **EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRÍZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR “ECUADOR SOBERANO” DE LA PARROQUIA DE ASCÁZUBI, DEL CANTÓN CAYAMBE DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA. PERÍODO LECTIVO 2012-2013**, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

Es todo cuanto puedo certificar facultando a la interesada hacer uso de la presente certificación

Loja, Diciembre 2013



**Dra. Carmen Alicia Aguirre Villacís, Mg. Sc.**

**DIRECTORA DE TESIS**

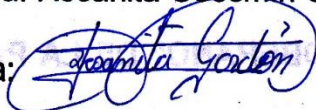
## AUTORÍA

Yo, Rosanita Geesmín Gordón Oña declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

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

Autora: Rosanita Geesmín Gordón Oña

Firma:



Cédula: 100211155-5

Fecha: Diciembre del 2013

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

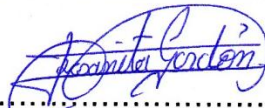
Yo, Rosanita Geesmín Gordón Oña, declaro ser autora de la tesis titulada: **EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR "ECUADOR SOBERANO" DE LA PARROQUIA DE ASCÁZUBI, DEL CANTÓN CAYAMBE DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, PERÍODO LETIVO 2012-2013.** Como requisito para optar al grado de LICENCIADA EN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repertorio 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 19 del mes de Diciembre del dos mil trece: Firma la autora.

Firma: .....



Autora:

Rosanita Geesmín Gordón Oña

Cédula:

1002111555

Dirección:

Quito-Cantón Cayambe

Correo Electrónico: rous456@live.com

Teléfono:

2 784-514

Celular:

0988214252

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

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

Tribunal de grado

Presidente del tribunal: Lic. Mishellé Aldeán Riofrío Mg.

Miembro del tribunal: Dra. Alba Valarezo Cueva

Miembro del tribunal: Dr. Luis Valverde Jumbo Mg.

## **AGRADECIMIENTO**

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la MED, a los docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia por brindarnos la oportunidad de superarnos.

De forma muy especial a la Dra. Carmen Alicia Aguirre Villacís, Mg. Sc., mi más profundo agradecimiento por su apoyo incondicional a lo largo de mi carrera universitaria y por su asesoramiento permanente durante el desarrollo y culminación de la tesis.

A las Autoridades, Docentes, Niños y Niñas de la escuela Particular “Ecuador Soberano”, que hicieron posible la realización de la presente Tesis aplicada a la necesidades de la Institución.

La Autora.

## **DEDICATORIA**

A Dios por haberme permitido llegar a este momento tan especial en mi vida.

A mis padres, esposo e hijos por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada por su amor.

Mi triunfo es el de Ustedes, ¡los amo!

**Rosanita Geesmín.**

## ESQUEMA DE CONTENIDOS

- PORTADA
- CERTIFICACIÓN
- AUTORÍA
- CARTA DE AUTORIZACIÓN
- AGRADECIMIENTO
- DEDICATORIA
- ESQUEMA DE CONTENIDOS
  - a) Título
  - b) Resumen (Summary)
  - c) Introducción
  - d) Revisión Literaria
  - 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 PSICOMOTRIZ EN  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL  
BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR “ECUADOR SOBERANO” DE LA  
PARROQUIA DE ASCÁZUBI, DEL CANTÓN CAYAMBE DE LA PROVINCIA  
DE PICHINCHA PERÍODO LECTIVO 2012-2013.



## **b. RESUMEN**

El presente trabajo investigativo, denominado: **EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR “ECUADOR SOBERANO” DE LA PARROQUIA DE ASCÁZUBI, DEL CANTÓN CAYAMBE DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA. PERÍODO LECTIVO 2012-2013**, se ha desarrollado de conformidad a los Reglamentos de Graduación vigentes en la Universidad Nacional de Loja.

Por lo que se formuló un objetivo general: Investigar la incidencia del Juego en el Desarrollo Psicomotriz en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Particular “Ecuador Soberano” del cantón Cayambe. Período 2012-2013.

Los métodos utilizados fueron: el método Científico, Inductivo, Deductivo, Analítico-Sintético, Modelo Estadístico. Las técnicas que se aplicó son las siguientes: Encuesta aplicada a las maestras con la finalidad de identificar los tipos de Juegos que utilizan en la jornada diaria, y el Test de Habilidad Motriz de Oseretsky dirigido a los niños y niñas, para evaluar el desarrollo Psicomotriz.

De la encuesta aplicada a las maestras y auxiliares el 83% utilizan el juego simbólico en la Jornada Diaria; el juego de rincones un 17%, tomemos en cuenta que el juego simbólico es de gran ayuda al niño y niña para desarrollar sus habilidades cognitivas, lingüísticas, pro-social e inteligencia emocional.

De la aplicación del test el 83% de niñas y niños del Primer Año de Educación General Básica, se ubican en un rango de Satisfactorio, y un 17% No Satisfactorio, lo que hace deducir que el juego casi en su totalidad está siendo utilizado como estrategia de aprendizaje, enseñanza y desarrollo psicomotriz en las niñas y niños.

## SUMMARY

The present investigative work called **THE GAME AND ITS INCIDENCE IN THE PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT OF CHILDREN OF FIRST GRADE OF BASIC GENERAL EDUCATION OF THE PARTICULAR SCHOOL "ECUADOR SOBERANO" OF ASCAZUBI PARISH, CANTON CAYAMBE IN THE PROVINCE OF PICHINCHA PERIOD 2012-2013**, has been developed in accordance to the regulations of current Graduation of the National University of Loja.

By what was made a general objective, so we can find out of the research the importance of playing in children, to develop the simulation of the gross motor in first grade children in the school "ECUADOR SOBERANO" 2012-2013.

The methods used were: Scientific method, Inductive, Deductive, Analytic-Synthetic Statistical Model. The techniques applied are: Survey applied to teachers in order to identify the types of games that used in the daily, Motor Ability Test of Oseretsky aimed at children, to assess psychomotor development.

From the survey of teachers and 83% use auxiliary symbolic play in Week Daily, the comers game 17%, take into account that symbolic play is helpful to the child and child to develop their cognitive, language, pro-social and emotional intelligence.

In the application of the test, 83% of children from the First Year of Basic General Education are located in a range of Satisfactory and Unsatisfactory 17%, which infers that the game almost entirely being used as learning strategy, learning and psychomotor development in children.

### c. **INTRODUCCIÓN**

La presente investigación hace referencia al estudio de: **EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR “ECUADOR SOBERANO” DE LA PARROQUIA DE ASCÁZUBI, DEL CANTÓN CAYAMBE DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, PERÍODO LECTIVO 2012-2013.**

El Juego constituye un conjunto básico de elementos en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y su desarrollo integral, puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

Los especialistas señalan cinco parámetros de la personalidad que se desarrolla en el niño/a, a través del juego; la afectividad, la motricidad, las capacidades cognitivas, la creatividad y la sociabilidad.

Es por ello la importancia de utilizar al juego como un recurso pedagógico, con una intención para que esta enfocada tal actividad y que queremos lograr con este tipo de juego en el niño y niña.

El Desarrollo Psicomotriz es la maduración neurológica y pasa de una fase de automatismo en los primeros meses, a una fase receptiva en el segundo trimestre, el niño y la niña es capaz de proporcionar respuestas motrices adecuadas, antes de comprender, razonar, imaginar o articular palabras, y desde la unidad indisoluble de su personalidad, el movimiento se constituye en un elemento organizador del pensamiento y trasciende al mero acto motor reflejo, ya que a través del mismo expresa y libera los sentimientos y emociones que configuran su incipiente vida mental.

A su vez el Desarrollo Psicomotriz establece la influencia que el movimiento tiene en la organización psicológica general, ya que asegura el paso desde la vertiente corporal anatómica-fisiológica a la cognitivo-afectiva

Para el presente trabajo investigativo se planteó los siguientes objetivos específicos: Identificar los Tipos de Juego que utilizan las maestras de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Particular “Ecuador Soberano” de la parroquia de Ascázubi, del Cantón Cayambe de la Provincia de Pichincha. Período Lectivo 2012-2013.

Evaluar el Desarrollo Psicomotriz en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Particular "Ecuador Soberano" de la parroquia de Ascázubi, del Cantón Cayambe de la Provincia de Pichincha. Período Lectivo 2012-2013.

La metodología utilizada para la recolección y procesamiento de la información a través de métodos: Científico, Analítico Sintético, Inductivo, Deductivo, Modelo Estadístico, que permitieron realizar la discusión y contrastación de las variables propuestas. Las Técnicas e Instrumentos que se aplicaron, fueron las siguientes: la encuesta a las maestras con el fin de identificar los Tipos de Juego que utilizan en la Jornada Diaria de Trabajo y el Test de Habilidad Motriz de Oseretzky para evaluar el Desarrollo Psicomotriz de los niños.

El Marco Teórico se estructuró en dos Capítulos en el PRIMER CAPÍTULO: EL JUEGO, está conformado por Definición; Características; Tipos de Juegos; Etapas del Juego; Funciones del Juego; Juego Instrumento Educativo y por el tema referente a Cómo los adultos pueden ayudar en el juego.

En el SEGUNDO CAPÍTULO: DESARROLLO PSICOMOTRÍZ se describen: Concepto de Desarrollo Psicomotriz; Importancia; Principios; Fundamentos Científicos y Psicológicos; Elementos del Desarrollo Psicomotriz; Niveles

Psicomotores; Factores que Influyen en el Desarrollo Psicomotriz y por último se aborda el tema Ambiente de los talleres de Desarrollo Psicomotriz.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **CAPÍTULO I**

#### **EL JUEGO**

##### **DEFINICIÓN EL JUEGO**

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros 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.

Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- HUIZINGA (1987). 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.

**El juego en la infancia.** [www.juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com](http://www.juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com)

En algunos lugares el juego se estimula y se festeja socialmente. En otras regiones el juego se vivencia a hurtadillas casi como temiendo un castigo.

Cuando el juego se valora se dirige la atención sobre él enriqueciéndolo a través de materiales y habilitando tiempos y espacios para jugar. Otros contextos aun reconociendo la relación entre el juego y los niños no valoran positivamente esta actividad.

Las escuelas forman parte del contexto social y cultural al que pertenecen los alumnos y al mismo tiempo forman parte de un contexto más amplio que las integra a un proyecto educativo de carácter nacional. Es decir, tienen saberes y prácticas cercanas a la cultura propia del lugar y también deben sostener propósitos que son diversos y más amplios.

Cuando los educadores hacemos esta tarea de ponernos de acuerdo estamos interviniendo para achicar la distancia en las diferencias injustas entre los chicos. A través de nuestros acuerdos estamos haciendo efectivos sus derechos. Este proceso de creación de consenso integra el reconocimiento del juego como derecho universal de los niños.



## **-El juego: un derecho de los niños, una responsabilidad para el jardín**

En la actualidad la escuela inicial vuelve a poner la mirada y la atención sobre el juego como ordenador del desarrollo en la infancia al constatar que muchos alumnos no pueden variar sus juegos y sus maneras de jugar porque no cuentan con oportunidades de juego. Que los chicos puedan jugar depende del significado que los adultos otorguen a esta actividad. Aprender a jugar y ponerse a jugar requiere de la organización de cuatro elementos básicos: compañeros de juego, tiempo, espacio y materiales de juego.

## **El juego en el jardín: los formatos de juego**

El juego desde la perspectiva que estamos sosteniendo es un contenido a enseñar independiente de las áreas; independiente en tanto se lo considera un contexto de producción cognitiva indispensable para promover aprendizajes de contenidos específicos. El juego es como dibujar, hablar, recordar para los chicos.

## **Juego trabajo**

En esta propuesta el aula se sectoriza en función de criterios, datos recogidos en las observaciones, creatividad del maestro, recursos materiales disponibles.

La característica central y específica del juego trabajo es que se trata de un tiempo de tarea en el jardín sostenido en la elección de los chicos. Elección que devela los contenidos y actividades que han resultado más interesantes para ellos. La tarea de elegir es un desafío para los niños ya que los ubica como protagonistas: una situación de clase que les va enseñando a ser autónomos.

Quizás solo en la escuela los niños tienen la oportunidad de hacer este aprendizaje social que será fundamental a lo largo de toda su vida.

### **Juego dramático**

El juego dramático integra todos los atributos propios de una narración: personajes, tiempo, espacio, tema, conflicto, resolución de conflicto, cierre. Los personajes son adjudicados y asumidos en el mismo proceso de juego. La trama se va construyendo a través del intercambio entre los distintos roles diseñando el territorio (escenario) del juego, seleccionando utensilios, vestimenta y adornos como soporte de los significados. Estos juegos remiten en su gran mayoría a actividades sociales significativas de la vida cotidiana de los chicos (familia y comunidad) y por lo tanto facilitan la comprensión y aprendizaje social de roles y actividades.

## **El juego como instrumento de enseñanza**

Se trata de seleccionar juegos con intencionalidad pedagógica. Es decir juegos pensados como estrategias didácticas.

Algunas pautas y atributos para la selección del juego:

- Grupal o de a parejas porque esta característica promueve procesos de comparación de las acciones (descentración cognitiva).
- Con reglas preestablecidas (reglamentos) que facilitan la evaluación del juego a través de un parámetro compartido e independiente del docente.
- Consignas que expliciten que es un juego con intención educativa que lo diferencia de otras maneras de jugar en el jardín.
- Integre saberes previos de los chicos con relación al contenido curricular.
- Reflexión posterior al juego para promover abstracción (conciencia) de las acciones.

Aprender a jugar un juego lleva tiempo, un tiempo en el que cada chico necesita de otro que le ayude a aprender la legalidad (el orden interno) de ese juego.

## **Juego libre en el patio**

Es una forma de juego que los niños organizan autónomamente en tanto no hay propuesta del docente. El espacio físico del patio con los recursos que contenga es el territorio para jugar juntos. La observación de los recreos ofrece al maestro información sobre el jugar y los juegos que los chicos pueden sostener sin mediación por parte del adulto.

### **CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.**

1. Es una actividad placentera.
2. El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario
3. El juego tiene un fin en sí mismo
4. El juego implica actividad
5. El juego se desarrolla en una realidad ficticia
6. Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
7. El juego es una actividad propia de la infancia
8. El juego es innato
9. El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña
10. El juego permite al niño o la niña afirmarse
11. El juego favorece su proceso socializador
12. El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora.
13. En el juego los objetos no son necesarios.

## **TIPOS DE JUEGOS:**

### **a) Juegos populares**

Los juegos populares pasan de padres a hijos, que nacen de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras, con objeto de divertirse.

Suelen tener pocas reglas, se utiliza todo tipo de materiales y actividades como: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc.

### **b) Juegos tradicionales**

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación siendo su conservación y divulgación realizadas por instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo.

Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

### **c) Juegos de mesa**

Los juegos con tablero, en donde se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos como dados o naipes, ajedrez que representan contendientes.

Se basan en la estrategia, a fin de determinar un ganador, así como también tiene que ver el conocimiento del juego y la suerte en la toma de decisiones. Por ejemplo en el Juego de naipes se utilizan como herramienta central una baraja española, de 40 ó 48 naipes o francesa de 52 cartas, para “Ocho loco”, magia, entre otros.

### **d) Videojuegos**

Los videojuegos son controlados desde un ordenador o computadora, por medio de herramienta virtual, con mundos que se pueden manipular por la combinación de teclas y joystick, teclado, ratón, TrackBall o cualquier otro controlador.

### **e) Juegos de rol**

Los juegos de rol son un tipo de juego en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego dentro de una historia, creando, desarrollando y explorando el escenario, en una aventura fuera de los

límites de la vida diaria. Por ejemplo: jugar a las muñecas Barbies entre niñas.

## **ETAPAS DEL JUEGO.**

El comportamiento de los niños durante el juego se desarrolla en etapas. El juego les permite a los niños explorar nuevas cosas, a su propio paso, dominar la agilidad física, aprender nuevas habilidades, y resolver las cosas a su manera. Durante el juego con los demás, los niños pueden aprender habilidades de liderazgo, al dirigir la acción o al seguir a un(a) líder.

**Juego Solitario:** Jugar a solas, sin tener en cuenta a los demás; involucrarse en actividades independientes, como por ejemplo el arte, o jugar con bloques u otros materiales.

**Actividad Paralela:** Jugar cerca de los demás, sin relacionarse, aun cuando se usen los mismos materiales para jugar.

**Juego Asociativo:** Jugar en grupos pequeños, sin reglas definitivas ni papeles a desempeñar asignados.

**Juego Cooperativo:** Decidir trabajar juntos para completar un proyecto de construcción o jugar a aparentar con papeles a desempeñar asignados para todos los miembros del grupo.

## **EL JUEGO, INSTRUMENTO EDUCATIVO**

No hace falta retrotraerse excesivamente en la historia para comprobar cómo el juego que denostado o cuando menos banalizado por quienes entendían que como mínimo era una pérdida de tiempo y que estaba en contraposición con todo lo que fuera estudio, trabajo o preparación.

La etimología de la palabra jugar nos retrotrae al concepto latino de “iocari”, que está en íntima conexión con el concepto que encontramos en el diccionario de la Real Academia de la Lengua de “hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse”.

## **FUNCIÓN DEL JUEGO EN LA INFANCIA**

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

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

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



- Jugando con bolas de colores.

El juego permite al niño:

- Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma.

### **CÓMO PUEDEN LOS ADULTOS APOYAR EL JUEGO.**

Los padres y las personas encargadas de proporcionar cuidado proveen un ambiente seguro, que ofrece una variedad de materiales para jugar, a fin de satisfacer los distintos niveles de habilidad, desde el punto de vista del desarrollo, y apoyar los intereses creativos de los niños. Además, es importante mantener una rutina diaria estructurada, que incluya descansos, comidas/bocadillos, juegos activos y actividades tranquilas.

## **CAPÍTULO II**

### **DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

#### **Concepto**

Se conoce como desarrollo psicomotor a la madurez psicológica y motriz que tiene una persona, en este caso un niño. Los aspectos psicológicos y motrices son las variables que constituyen la conducta y la actitud. Al contrario del intelectual que está dado por la maduración de la memoria, el razonamiento y el proceso global del pensamiento. LE BOULCH J. (2002).

El desarrollo psicomotor es diferente en cada niño, sin embargo, es claro que él se presenta en el mismo orden en cada niño. Es así, por ejemplo, que el desarrollo avanza de la cabeza a los pies, por ello vemos que el desarrollo funcional de la cabeza y las manos es primero que el desarrollo de las piernas y los pies.

Los factores endógenos, exógenos y teratógenos, influyen en el proceso de crecimiento psicomotor. Por ejemplo, vemos que la habilidad para hablar más temprano es propia de ciertas familias y que las enfermedades pueden afectar negativamente el desarrollo motor; también es claro que la ausencia de estimuladores visuales, táctiles y/o auditivos afectan la madurez psicológica.

**IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ. TASSET J.M. (1996)**

Los niños deben adquirir habilidades y/o destrezas para obtener un buen nivel académico por lo cual, entre 4 y 5 años, se encuentran en proceso de preparación para la etapa escolar y se muestran más independientes y comunicativos.

Sus logros obedecen a su desarrollo neurológico y de sus propios aprendizajes en el jardín de infancia, dada su madurez intelectual, especialmente en las áreas:

intelectual, corporal y de lenguaje, donde se puede apreciar avances significativos.

**Fundamentos científicos y psicológicos. ROMERO MARTÍN, Ma.**

Rosario "La Expresión Corporal".

La psicomotricidad se fundamenta en una globalidad del ser humano, principalmente en la infancia, que tiene su núcleo de desarrollo en el cuerpo y en el conocimiento que se produce a partir de él.

El Padre de la Psicomotricidad de nombre H. WALLON (1925), realizan estudios desde lo neurológico aplicado al enfoque psicológico y descubrió su ligadura dialéctica desde un punto de vista genético entre lo técnico-postural con los procesos emocionales y más adelante, con el surgimiento de las

representaciones mentales y aun de la personalidad en su estructura unitaria y en sus aspectos diferenciados (procesos conscientes, esquema corporal, noción del yo, etc.)".

### **Desarrollo Psicomotriz y su acción pedagógica**

La Pedagogía se refiere al Desarrollo Psicomotriz, como "una acción pedagógica y psicológica que utiliza la acción corporal con el fin de mejorar o normalizar el comportamiento general del niño/a, facilitando el desarrollo de todos los aspectos de su personalidad" ARNAIZ (1994).

El cuerpo es el pedestal de todo su aprendizaje, siendo éste tomado en cuenta como un soporte del proceso de aprendizaje tanto de la parte interior, como exterior de la persona, brindando la oportunidad de participar vivamente en la sinfonía de la existencia; o lo que es lo mismo permitir ser ente activo de su propio desarrollo.

<http://www.elergonomista.com/enfermeria/pediat1022.html>

### **PRINCIPIOS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR**

Existe un conjunto de principios que rigen el Desarrollo Psicomotor del niño:

**a) Principio de individualización del Desarrollo.-** Cada niño tiene su propia línea y velocidad de desarrollo. Por ejemplo, lo normal es que un niño

comience a caminar a los 12 meses, pero algunos lo hacen a los 9 y otros a los 17 meses. Entonces es muy importante conocer los límites que justifiquen el evento de deambular es decir que ningún niño ande con 9 meses será un adelantado, ni el que empieza con 17 es retrasado.

**b) Principio de secuencialidad y continuidad.-** Las funciones psicomotoras se adquieren de forma secuencial y continuada. Por ejemplo un niño empieza a andar porque adquiere suficiente tono motriz para mantenerse de pie.

**c) Principio del orden.-** El Desarrollo Psicomotor sigue un orden cefálico caudal (de cabeza a pies por ese orden). Lo primero que madura es la musculatura cervical, después el tronco, luego los (MMSS) miembros Superiores, (MMII) miembros inferiores, se mantiene de pie y después comienza a andar.

**d) Principio del progreso global o “ley del compuesto”.-** El Desarrollo Psicomotor va a ser la consecuencia de la integración y perfeccionamiento de los distintos componentes del organismo. Esto nos va a valer para tranquilizar a los padres. Por ejemplo, un niño escribe antes de leer, otros más tardíamente. Ni uno es un genio ni el otro más tonto. Es decir, cada cual hace las cosas según le van viniendo.

**e) Principio de la actividad específica.**- Es en principio de la actividad en masa y después específica. Por ejemplo un lactante al reírse lo hace moviendo prácticamente todo el cuerpo. Conforme va teniendo más edad limita la risa a una mueca facial.

## **FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS Y PSICOLÓGICOS.**

La psicomotricidad se fundamenta en una globalidad del ser humano, principalmente en la infancia, que tiene su núcleo de desarrollo en el cuerpo y en el conocimiento que se produce a partir de él.

Para Wallon era muy importante la unión de lo psicológico y lo motor, se proclamó y combatió "la ilusión frecuente de los psicólogos de creer en formas o transformaciones de la vida psíquica únicamente reducibles a factores y elementos de la vida psíquica" WALLON, H ( 1964).

## **ELEMENTOS DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

### **Cuerpo**

**Definición:** Es el sustento de cualquier conducta motriz; pero lo definimos como instrumento expresivo por una doble razón: ROMERO MARTIN.

1.- El cuerpo aún en ausencia de movimiento, es una fuente de información para el observador externo y para el propio sujeto. (Estado de ánimo, actitudes, procedencia, etc.)

2.- Es un instrumento puesto que puede ser utilizado y estudiado como tal, para tareas de finalidad expresivo – comunicativa. Por lo tanto es un recurso para los niños y niñas y para la educadora en su misión de formadora.

## **Movimiento**

**Definición.-** el movimiento como resultado de la actividad corporal constituye otro de los elementos de la conducta motriz, en este caso de la expresiva. El movimiento puede abordarse desde distintos puntos de vista:

## **NIVELES PSICOMOTORES**

### **Nivel sensorio motor**

En este nivel trabajamos el placer por percibir el movimiento del propio cuerpo y de madurar las conductas motrices y neuromotrices básicas. Se produce la evolución desde movimiento descontrolado hasta el gusto por el control.

**Nivel perceptivo motor:** En este nivel, descubren el placer del movimiento intencionado, con una funcionalidad, implica percibir el espacio exterior,

proyectarlo internamente y saber moverse en él. Se van produciendo repeticiones al servicio de controlar la acción. Se necesita tener un cierto nivel de representación.

**Nivel proyectivo simbólico:** En este nivel, vamos a favorecer la aparición de la actividad mental específicamente humana (atención, lenguajes expresivos etc.), como resultado de todo el trabajo anterior (tónico emocional, sensorio motor y perceptivo motriz), es decir este nivel, surge de la actividad mental como resultado de la motora apoyada en la realidad.

**Nivel sígnico:** En este nivel superior, se desarrolla una relación arbitraria, entre los significados y los significantes. Los educadores, introducimos los signos de los diferentes lenguajes (musical, lógico matemático, plástico...) como una forma de comunicar, ideas, sentimientos, realidades...

## **FACTORES QUE INFLUYEN EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

### **Factor genético o psicogenético**

Consiste en el potencial hereditario que acumula el niño, y teniendo en cuenta que estas hereditopatías influyen de forma negativa en el Desarrollo Psicomotor. <http://www.elergonomista.com/enfermeria/pediat1022.html>.



### **Factores ambientales o del entorno**

En que se desarrolla el niño. Van a depender según la edad y van a tener un orden e importancia:

### **Factores prenatales y para natales**

Riesgo obstétrico. Por ejemplo, el aspecto que tenga el niño según la edad de la madre (más edad, más riesgo de tener recién nacido con cara de viejo), el que haya habido abortos o mortinatos.

### **Factores neonatales:**

Bajo peso al nacer, un test de APGAR menor de 5 al minuto, asepsias, meningocele, una cardiopatía congénita, son factores que van a marcar al niño. El test de APGAR es una valoración al recién nacido, si tiene una puntuación normal (10), menos grave (5, 6,7), muy grave (1, 2,3), muerto (0).

### **Factores postnatales:**

Entrarían a vez un grupo de factores ambientales que los dividimos en dos:

### **Físicos /orgánicos.**

Todas aquellas causas que actúan de forma directa o indirecta sobre el (SNC) sistema nervioso Central. Por ejemplo un traumatismo craneal, una infección del (SNC) sistema nervioso central una intoxicación, etc.

### **Factores de vida de relación.**

Se le denomina también factores emocionales, factores de conducta infantil, en los cuales va a influir en el hábito de vida, hábito cultural, tradiciones, prácticas religiosas, medios audiovisuales (TV y radio).

Por ejemplo madres vegetarianas que dan a sus hijos leche de soya en lugar de leche con proteínas animales.

## **AMBIENTE DE LOS TALLERES DE DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

El ambiente de un salón de Desarrollo Psicomotriz preescolar, debe contar con las siguientes características:

### **Desarrollo motor**

Las características de las distintas adquisiciones que un niño va madurando a medida que avanza su edad.

Motricidad que progresa de forma estructural y funcional. Es decir, que los movimientos van a ir de simples hasta convertirse lentamente en actos motores cada vez más complejos.

### **Del dominio corporal**

El control corporal se organiza y va a responder siempre en sentido céfalo-caudal (cabeza-pies), de forma simultánea próximo-distal.

### **De pie y locomoción**

Cierta locomoción comienza a los 7-8 meses, y se va a realizar mediante el "gateo". A los 9 meses se mantiene erecto y va a sostener el peso de su cuerpo, pero buscando algún punto de apoyo.

### **Habilidades manuales**

La prensión o toma de un objeto se realiza de forma adaptativa y consciente, siempre precedida del manejo óculo-manual.

### **Área adaptiva**

Al mes mira a su alrededor de forma mecánica. A los 4 meses es capaz de seguir más ampliamente con movimientos de la cabeza y los ojos hacia las personas y objetos.

## **Área del lenguaje**

*Fase pre-verbal o fase pasiva.* Corresponde al periodo entre los 6-10 meses.

Y la forma de comunicarse es mediante ciertos recursos (llanto, risa, balbuceo, movimiento de la cabeza sí/no,).

## **Área personal o social.**

La sonrisa surge entre 1-1'5 meses.

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

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

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

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

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

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

El presente trabajo investigativo se lo llevó a cabo mediante la aplicación de los diferentes principios de la investigación científica. Para ello, se recurrió a métodos y técnicas que permitieron el cumplimiento de los objetivos propuestos.

### **MÉTODOS:**

**CIENTÍFICO:** Es un método de investigación usado principalmente en la producción de conocimiento en las ciencias. Para ser llamado Científico un método de investigación debe basarse en la empírica y en la medición sujeto a los principios específicos del razonamiento. Con este se llegó a descubrir y poder demostrar todos los conocimientos que la ciencia nos ha formulado de una manera sistemática durante el proceso del Marco Teórico.

**ANALÍTICO SINTÉTICO:** Es Aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. El análisis es la observación y examen de un hecho en particular, como su nombre lo indica este pertenece o es relativo al análisis.

Es muy importante porque con este método se pudo hacer un análisis y síntesis de los resultados obtenidos y llegar a las conclusiones y recomendaciones adecuadas del objeto de estudio.

**INDUCTIVO:** Este método va de lo general a lo particular. Es aquel que parte de los datos generales aceptados como valederos, para deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, es decir partió de verdades previamente establecidas como principios generales, y se aplicó a casos individuales y se comprobó su valides.

Mediante este se obtiene conclusiones generales a partir de premisas particulares. Se trata del método científico más usual en el que pueden distinguirse cuatro pasos esenciales: la observación de los hechos para su registro; la clasificación y el estudio de estos hechos; la derivación inductiva que parte de los hechos y permite llegar a una generalización; y la contrastación.

**DEDUCTIVO:** Es un método de razonamiento que parte de conceptos generales o principios universales para llegar a conclusiones particulares. Fue usado en el trabajo investigativo para hacer generalizaciones en base de los datos teóricos y empíricos que se obtuvieron al momento de tabular la información de los instrumentos aplicados.

**MODELO ESTADÍSTICO:** El concepto de este modelo es muy amplio. Busca proporcionar una representación simplificada que retenga la esencia de una realidad. Es decir sirven para obtener un conjunto de valores ordenados. Se lo empleó al momento de graficar y organizar la información obtenida, con la aplicación de los instrumentos de investigación.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

**ENCUESTA.-** Este instrumento se aplicó de manera individual, a las maestras de los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Particular “Ecuador Soberano”, para identificar los Tipos de Juego que utilizan en la Jornada Diaria de Trabajo.

**TEST DE DE HABILIDAD MOTRIZ DE OSERETSKY.-** Se lo dirigió a los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Particular “Ecuador Soberano”, para evaluar el desarrollo Psicomotriz.

## POBLACIÓN

La población estuvo conformada por los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica con sus tres paralelos A, B, C, las maestras y Auxiliares.

### ESCUELA PARTICULAR "ECUADOR SOBERANO".

PARALELOS	NIÑOS	MAESTRAS	AUXILIARES	TOTAL
"A"	40	1	1	42
"B"	40	1	1	42
"C"	40	1	1	42
<b>TOTAL</b>	120	3	3	126

**Fuente:** Libros de matrícula y de asistencia de los niños de la Escuela Particular "Ecuador Soberano"  
**Elaboración:** Investigadora.



f. **RESULTADOS**

**INTERPRETACIÓN DE DATOS OBTENIDOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS Y AUXILIARES DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR ECUADOR SOBERANO PARA DETERMINAR LA INCIDENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS.**

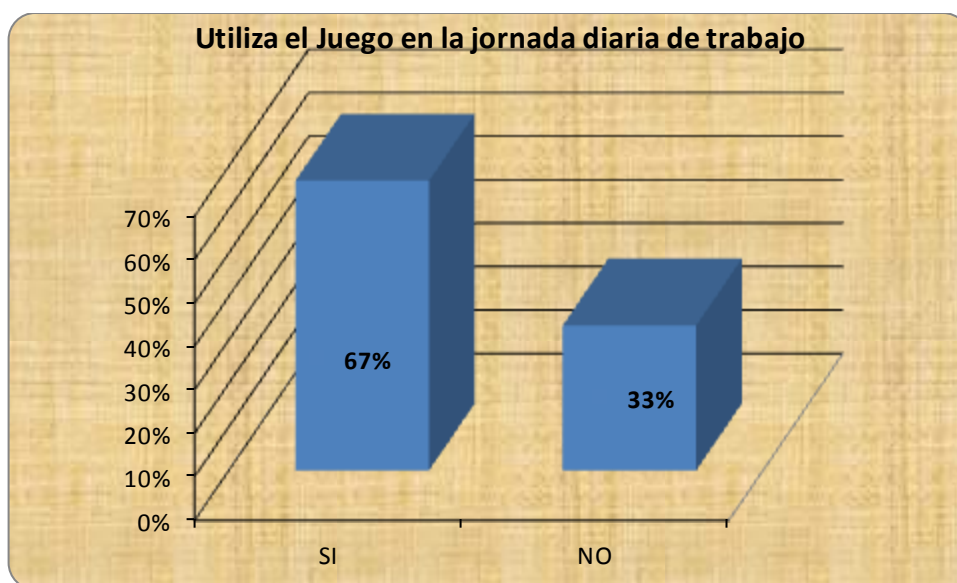
**1. ¿Utiliza usted el Juego en la Jornada diaria de Trabajo?**

**CUADRO No. 1**

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Si	4	67%
No	2	33%
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta realizada a Maestras y Auxiliares  
**Investigadora:** Rosanita Geesmín Gordón Oña.

**GRÁFICO No. 1**



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67% de las maestras y auxiliares utilizan el Juego en la jornada diaria de trabajo. El 33% de maestras y auxiliares no aplican el juego en la jornada diaria.

La aplicación del juego durante la jornada diaria es muy importante para el buen desarrollo y aprendizaje de los niños menores de seis años, ya que durante esta etapa se crea en el niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten conocer y desarrollarse. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego.

Estudios recientes alrededor del mundo han demostrado que los niños que más juegan son más despiertos, crecen mejor, se desarrollan y obtienen altos logros de aprendizaje que los niños que se ven restringidos para jugar.

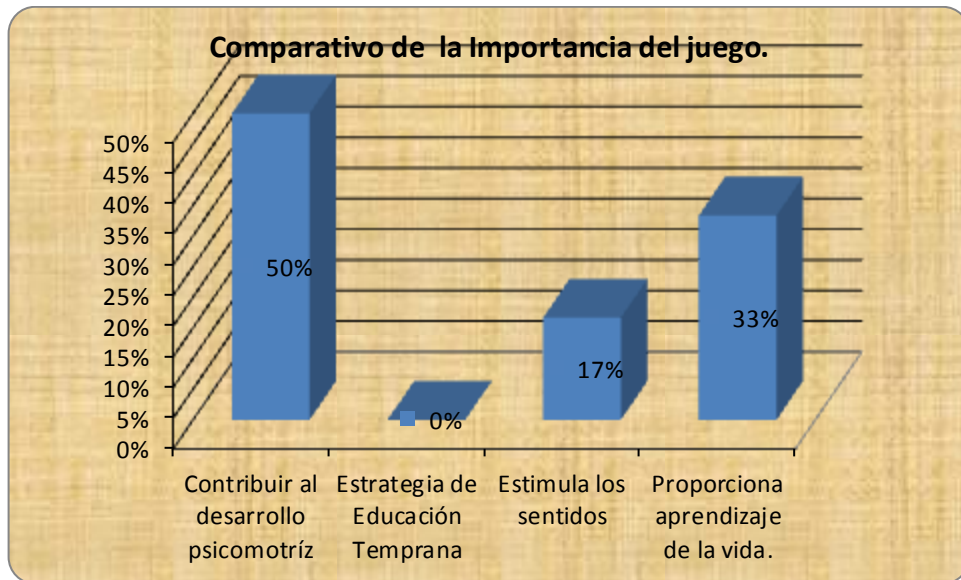
### 2. ¿Según su criterio cuál es la importancia del Juego?

**CUADRO No. 2**

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Contribuir al Desarrollo Psicomotriz	3	50%
Estrategia de educación temprana	0	0%
Estimula los sentidos	1	17%
Proporciona aprendizaje de la vida	2	33%
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta realizada a Maestras y Auxiliares  
**Investigadora:** Rosanita Geesmin Gordón Oña.

**GRÁFICO No. 2**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 50% de las maestras y auxiliares encuestadas manifiestan que la importancia del juego es contribuir al Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas. El 33% manifestó que la importancia del juego es Proporcionar aprendizaje de la vida ya que muchos juegos están vinculados con ésta. Y el 17% supo manifestar que el juego estimula los sentidos.

Desde el punto de vista psicomotriz, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

Asumir el juego como estrategia y desde un punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

Los juegos estimulan los sentidos de movimiento que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, juegos con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

El juego proporciona aprendizajes de la vida ya que funciona como una herramienta necesaria para que el niño, desarrolle prácticas, conceptos y una relación con el mundo construida desde su propia creatividad.

### 3. ¿Qué tipos de juegos utiliza en la Jornada diaria con los niños y niñas?

CUADRO No. 3

INDICADORES	f	%
Juego simbólico	5	83%
Juego libre	0	0%
Juego de rincones	1	17%
Juego de expresión corporal	0	0%
Juego de dramatización	0	0%
Juegos recreativos	0	0%
TOTAL	6	17%

Fuente: Encuesta realizada a Maestras y Auxiliares  
Investigadora: Rosanita Geesmin Gordón Oña.

GRÁFICO No. 3



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 83% de las maestras y auxiliares encuestadas manifiestan que utilizan el juego simbólico. El 17% indicó el juego de rincones.

Los juegos simbólicos, en este el niño atribuye toda clase de significaciones, más o menos evidentes a los objetos, simulando acontecimientos imaginarios. Ayudando a que desarrolle sus habilidades cognitivas, lingüísticas, pro-social e inteligencia emocional.

Juego de rincones juegan un rol muy importante en el desarrollo de los niños y niñas tomando muy en cuenta que cada uno está destinado a una labor diferente.

Juego libre es una forma de juego que los niños organizan autónomamente en tanto no hay propuesta del docente. Se lo hace en el espacio físico del patio con los recursos que contenga, es el territorio para jugar juntos.

Juego de expresión corporal es quizá el lenguaje más natural. El niño lo utiliza desde los primeros momentos de su vida. Es un lenguaje muy espontáneo, que no tiene un código establecido aunque determinamos gestos han quedado instituidos como símbolos. Algunos de estos son universales y otros son propios.

Juego de dramatización este integra todos los atributos propios de una narración: personajes, tiempo, espacio, tema, conflicto, resolución de conflicto, cierre. Estos juegos remiten en su gran mayoría a actividades sociales significativas de la vida cotidiana de los chicos, familia y comunidad.

Juegos recreativos en este intervienen uno o más participantes, su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores, el valor competitivo se minimiza, estos no suponen productividad y nunca deben ser obligatorios para los participantes.

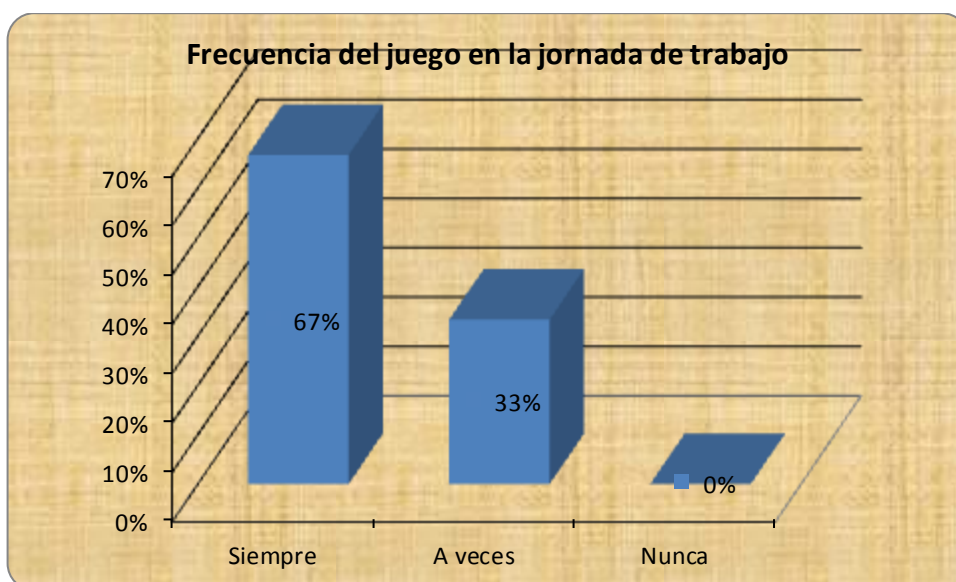
#### 4.- ¿Con qué frecuencia utiliza el Juego en la jornada diaria de trabajo?

**CUADRO No. 4**

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	4	67%
A veces	2	33%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta realizada a Maestras y Auxiliares  
Investigadora: Rosanita Geesmin Gordón Oña.

**GRÁFICO No. 4**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 67% de las maestras y auxiliares encuestadas siempre utilizan con frecuencia el Juego en la jornada diaria de trabajo y un 33% lo hace a veces.

Al juego se lo debe tomar muy en cuenta en la jornada diaria ya que hay que considerar planificarlo para el desarrollo mental de los niños ya que aprenden por medio de la acción, es por esto que mientras van creciendo precisan gozar del juego, ya que este es uno de los aspectos más importantes para su crecimiento, es a través del juego donde los menores expresan sus sentimientos de una forma espontánea.

Tomando mucho en cuenta que el juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea. El juego aparece desde muy temprana edad y es una conducta natural. Nadie tiene que enseñarle a jugar a un niño, pero si ofrecerle un entorno propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca, al utilizar este en la jornada diaria encendemos el motor de su desarrollo y aprendizaje.



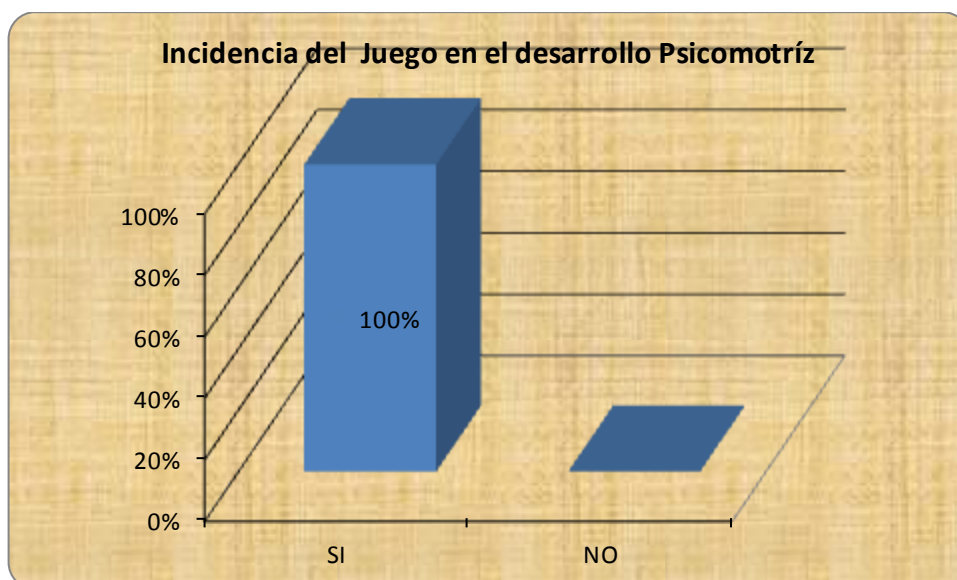
5.- ¿Cree usted que el Juego incide en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas?

CUADRO No. 5

INDICADORES	f	%
Si	6	100%
No	0	0%
TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta realizada a Maestras y Auxiliares  
Investigadora: Rosanita Geesmin Gordón Oña.

GRÁFICO No. 5



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras y auxiliares encuestadas manifiestan que el Juego si incide en el Desarrollo Psicomotriz de niños y niñas.

El Juego si incide en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas ya que este constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy

importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social.

La incidencia del juego en la psicomotricidad es un enfoque que prioriza la maduración integral del niño a través de la vía sensorio motora, es decir del movimiento y de las sensaciones. Para instaurar el juego en el desarrollo psicomotriz en el ámbito preescolar se requiere concebir al niño como un ser que está madurando y reconocer las necesidades propias de su edad. Se debe privilegiar el desarrollo armonioso del niño a través del placer del movimiento y del juego, la comunicación, la expresión, la creación, la acción, la investigación y el descubrimiento.

#### 6.- ¿Qué tipo de juego le resulta más significativo el libre o dirigido?

**CUADRO No. 6**

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Libre	6	100%
Dirigido	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta realizada a Maestras y Auxiliares  
**Investigadora:** Rosanita Geesmin Gordón Oña.

**GRÁFICO NO 6**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de las maestras y auxiliares encuestadas indican que el juego libre es el más significativo en niños y niñas.

El juego libre al analizarlo el niño o niña busca satisfacer una serie de necesidades en muchas ocasiones de manera inmediata y dentro del cual ellos mismos imponen sus condiciones y las reglas del juego. Durante la infancia, el niño vive en una fase en la que el juego libre debe ser su actividad principal. Jugar es aprender a través del juego el niño comprende el mundo se comprende a sí mismo. Por eso es esencial entender la importancia del juego libre para el desarrollo del niño.

El juego libre es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.

El juego dirigido es en el ámbito escolar muy importante. Es sin duda un importante medio educativo y también un importante recurso didáctico tanto en educación infantil como en educación primaria. Pero también se puede destacar que a través de él, el niño consigue multitud de aprendizajes de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes.

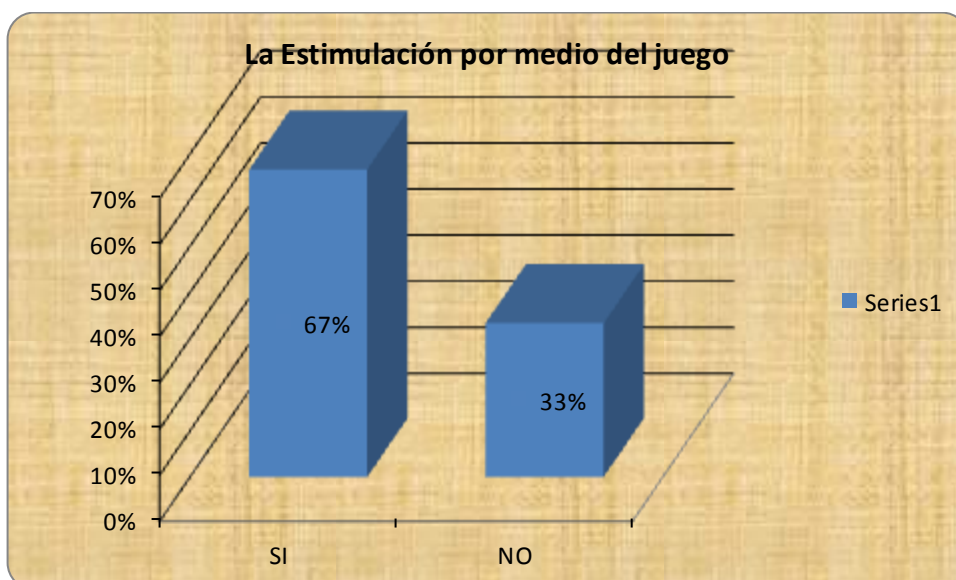
**7- ¿Le han facilitado orientación sobre estimulación a través del juego?**

**CUADRO No. 7**

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Si	4	67%
No	2	33%
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta realizada a Maestras y Auxiliares  
**Investigadora:** Rosanita Geesmín Gordón Oña.

**GRÁFICO No. 7**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 67% de maestras y auxiliares encuestadas indicaron que si recibieron orientación sobre la estimulación por medio del Juego y el 33% restante indicaron que no.

Estimular el Juego es parte esencial en la vida del niño. A partir de él disfruta, se divierte, realiza sus deseos, elabora sus miedos, imagina, expresa sus vivencias y emociones, se mueve y adquiere fortaleza física, se relaciona con los demás, manipula, explora, experimenta, conoce el mundo que lo rodea y aprende.

Es fundamental incentivar y orientar a los maestros y auxiliares ya que el estimular a los niños y niñas a través del juego con ellos, ayuda a obtener confianza en sí mismos y a elevar su autoestima.

El Juego desarrolla la psicomotricidad a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea.

Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante,

detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos.

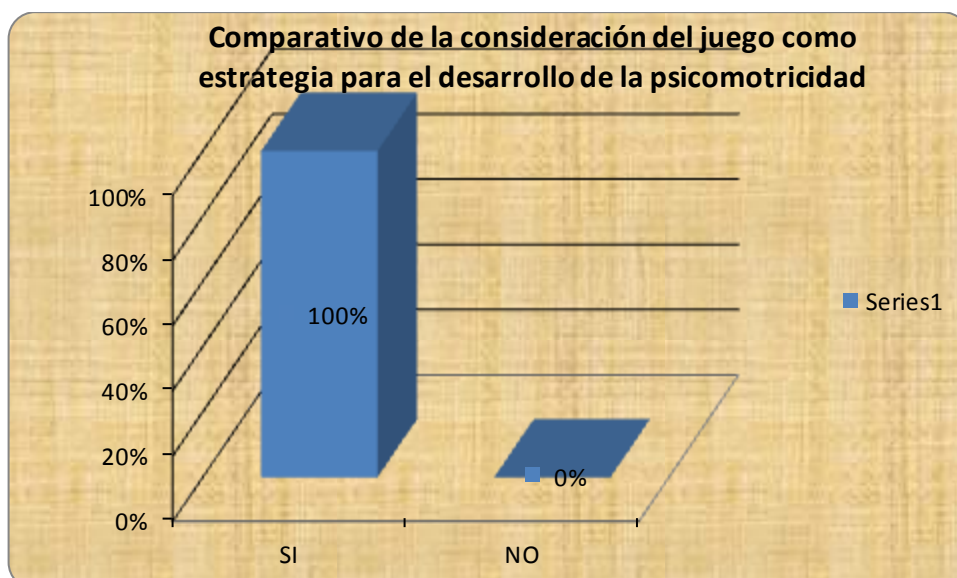
**8- ¿Está de acuerdo Usted en considerar al juego como una estrategia metodológica para desarrollar la psicomotricidad?**

**CUADRO No. 8**

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Si	4	67%
No	2	33%
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta realizada a Maestras y Auxiliares  
**Investigadora:** Rosanita Geesmín Gordón Oña.

**GRÁFICO No. 8**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

EL 100% de las maestras y auxiliares afirman estar totalmente de acuerdo que el juego es una estrategia metodológica para desarrollar la psicomotricidad.

El juego es una estrategia metodológica ya que a través de este, las maestras educan a los niños y niñas de una forma respetuosa al desarrollo. El juego debe ser la estrategia metodológica más utilizada por las maestras para que los niños y niñas tengan un desarrollo armónico.

Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.

En suma, debemos hacer una profunda reflexión sobre el tremendo potencial educativo que poseen los juegos y cómo éstos son una herramienta fundamental para las actividades de enseñanza-aprendizaje en la escuela, pues constituyen una de las mejores e importantes fuentes de aprendizaje motivando a los niños y haciendo que aprendan sin ni siquiera darse cuenta

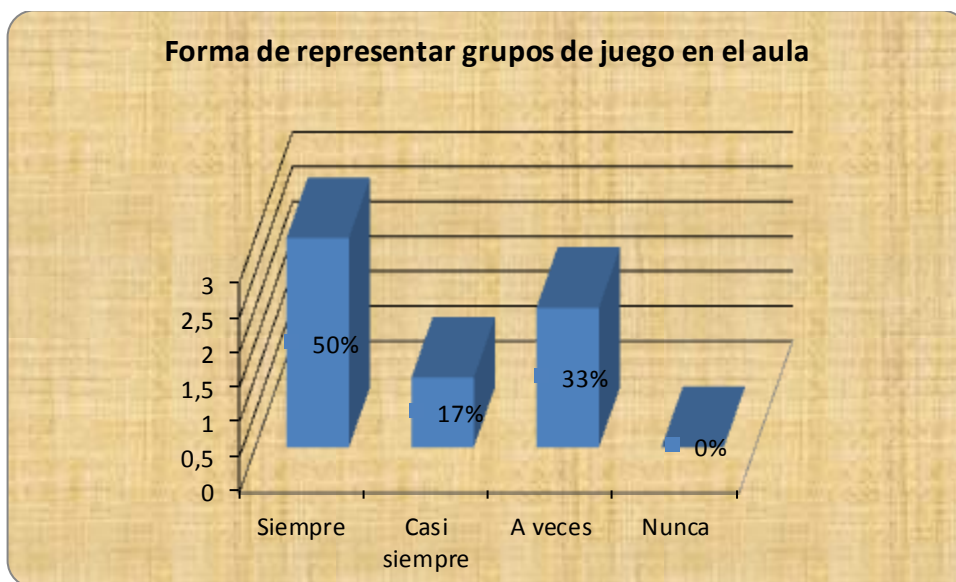
9- ¿Ha observado si los niños y niñas crean grupos de juego en el aula?

CUADRO No. 9

INDICADORES	f	%
Siempre	3	50%
Casi siempre	1	17%
A veces	2	33%
Nunca	0	0%
TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta realizada a Maestras y Auxiliares  
Investigadora: Rosanita Geesmín Gordón Oña.

GRÁFICO No. 9





## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

EL 50% de maestras y auxiliares encuestadas manifestaron que siempre los niños y niñas crean grupos de trabajo un 33% manifestó que a veces y un 17% casi siempre.

El juego en grupos aparece en los primeros puestos de las preferencias infantiles. Cuando en la acción de jugar participa más de un niño siempre se experimenta una interacción entre ellos. La diferencia radica en las competencias sociales que se pueden adquirir con cada uno de ellos.

Al formar los niños y niñas grupos dentro del aula se observa que esto es bueno ya que este tipo de juego se caracteriza por eliminar la competencia no hay nadie que pierda o gane. La meta que se persigue no es ganar sino obtener un determinado objetivo de equipo.

Jugar es la actividad favorita de los más pequeños y, si se lleva a cabo con más niños, la disfrutan aún más. El juego en grupo de los niños les ayuda a socializarse y a adquirir numerosas aptitudes básicas para su vida de adultos. Pero no es lo mismo jugar para superar desafíos en común que jugar y competir por ser el mejor del equipo.

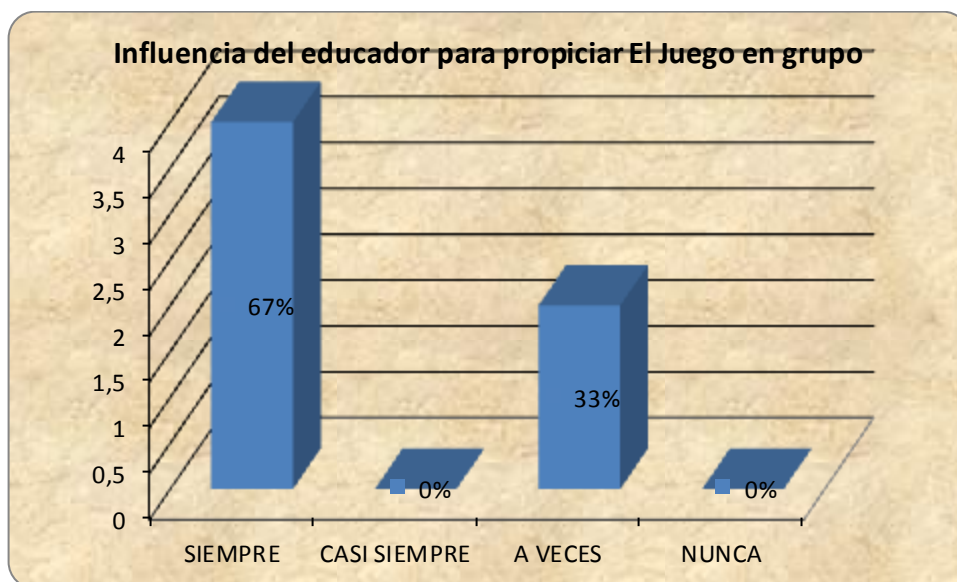
## 10- ¿Usted como educadora propicia el juego en grupo?

CUADRO No. 10

INDICADORES	f	%
Siempre	4	67%
Casi siempre	0	0%
A veces	2	33%
Nunca	0	0%
TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta realizada a Maestras y Auxiliares  
Investigadora: Rosanita Geesmin Gordón Oña.

GRÁFICO No. 10



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67% de maestras y auxiliares encuestadas manifestaron que siempre propician el juego en grupo y el 33% restante manifestaron que a veces.

La creatividad y originalidad de propiciar el juego es la característica que distingue el trabajo y el comportamiento

Los ambientalistas analizan las aulas en donde los niños y niñas son propiciados a un ambiente "estimulante", una atmósfera llena de riquezas en materiales, medios y una activa participación del educador.

La educadora que permanece activa en la clase comienza con la identificación de sus alumnos:

Identifican a los niños creativos fomentándoles sus dudas e inquietudes con el fin de apoyar su creatividad. Su actitud (entendida como una disposición emocional en relación favorable o desfavorables hacia personas, objetos e ideas ) es optimista y positiva, reacciona con entusiasmo ante nuevas ideas y/o sugerencias de los niños, ven en cada sujeto un reto ante su labor docente y no como un problema a resolver. Son imaginativos y ponen en práctica sus ideas sin temor.

La fomentación y participación está encaminada a la "motivación grupal", fomenta la cooperación y les deja autonomía en sus discusiones y toma de decisiones, les da opción para que resuelvan problemas siempre y cuando conozcan las consecuencias de sus acciones. Crea una dinámica de participación donde los roles no son fijos y los líderes ejercen su función cuando el grupo mismo lo permite.

La educadora con este rol rompe el círculo de dependencia mutua y el niño asume sus capacidades y potencialidades sobresalientes poniéndolas en juego hasta lograr sus objetivos, asumiendo éstos, mediados por la intervención de los educadores.

Hay que tomar mucho en cuenta que una educadora siempre debe estar en pos de incentivar en el niño o niña el juego ya que este es bueno ya que estos deben ir enfocados a que estén libres de agresión y listos siempre para crear.

**TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OSERETSKY APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR “ECUADOR SOBERANO”, PARA DETERMINAR EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ.**

**PRUEBA No. 1**

El niño debe mantenerse sobre la punta de sus pies, los talones y piernas juntas, los ojos abiertos y las manos sobre la costura del pantalón.

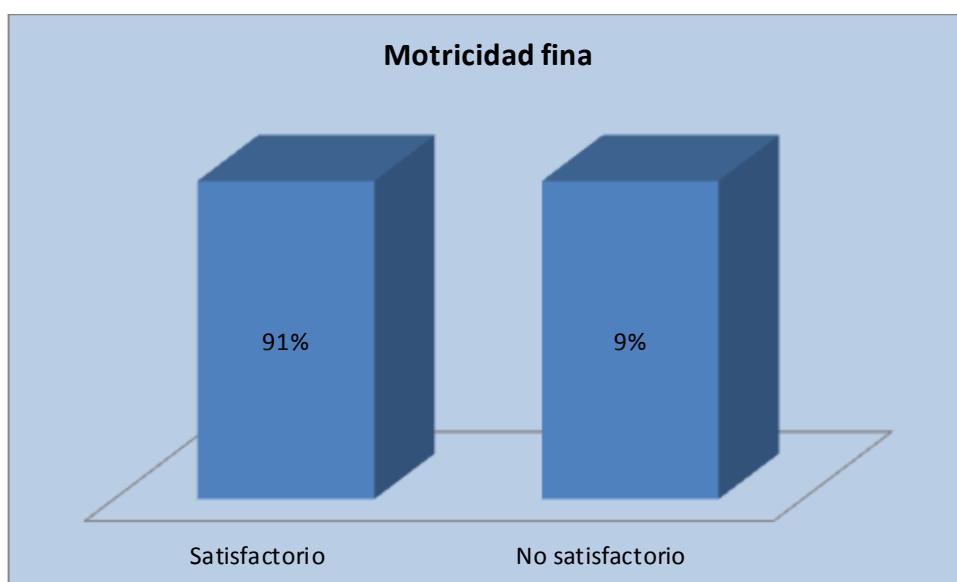
La prueba se considera apta siempre que el niño se mantenga en la postura descrita durante el tiempo fijado. No importa las pequeñas vacilaciones; el niño no debe tocar con los talones en el suelo.

**CUADRO No. 11**

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	109	91%
No satisfactorio	11	9%
TOTAL	120	100%

Fuente: Prueba aplicada a los niños del Primer Año de Educación Básica  
Investigadora: Rosanita Geesmin Gordón Oña.

**GRÁFICO No. 11**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 91% de las niñas y niños investigados, se ubican en un rango de Satisfactorio en la prueba Nro. 1; y el 9% se ubican en el rango de No satisfactorio.

El equilibrio nos permite a cada persona caminar sin caernos, es decir es la capacidad de asumir y sostener cualquier movimiento o posición del cuerpo contra la fuerza de la gravedad.

Dentro de las disciplinas de ejercicios físicos, si bien en todas es necesario el equilibrio como capacidad importante de nuestro cuerpo, existen otras que intentan equilibrar el cuerpo con la mente, a partir de métodos de meditación.

## **PRUEBA No. 2**

Se le entregó al niño un papel fino y se le instruyó que haga con él una bolita, primero con la mano derecha y después con la izquierda siempre con la palma hacia abajo. Él puede ayudarse con la otra mano. Es positiva la prueba cuando en el tiempo fijado se hace, siempre que esta tenga cierta consistencia.

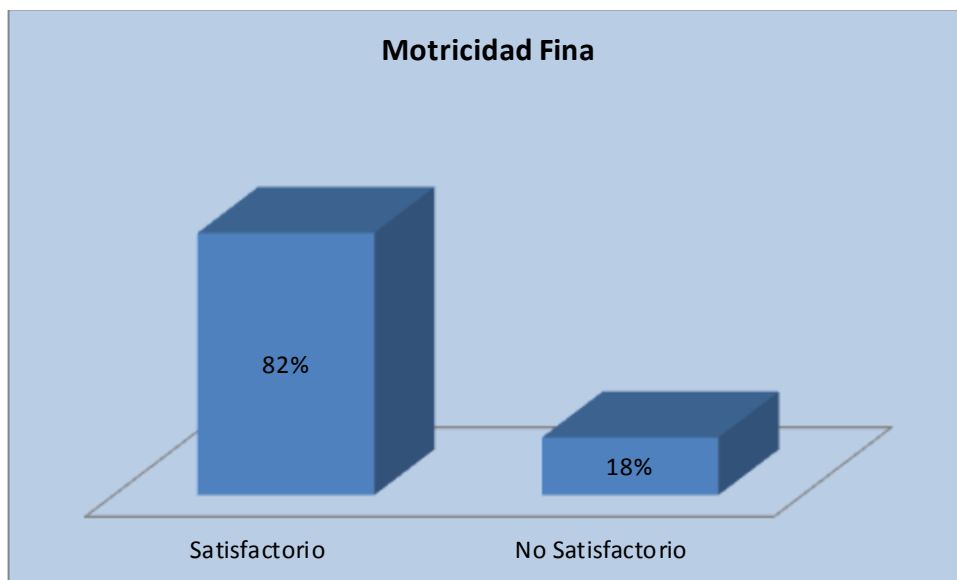
### **❖ MOTRICIDAD FINA**

**CUADRO No. 12**

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Satisfactorio	98	82%
No Satisfactorio	22	18%
<b>TOTAL:</b>	<b>120</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Prueba aplicada a los niños del Primer Año de Educación Básica  
**Investigadora:** Rosanita Geesmín Gordón Oña

**GRÁFICO No. 12**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 82% de las niñas y niños investigados logran un rango de Satisfactorio en esta segunda prueba; y, el 18 % obtienen un rango de No Satisfactorio.

La Motricidad Fina en esta prueba es satisfactoria puesto que los niños y niñas demostraron destreza y habilidades en el movimiento de sus brazos; y, los niños que no pudieron obtener un rango Satisfactorio se les ha considerado que se encuentran en un proceso de coordinación y control de sus músculos, huesos y nervios para poder producir movimientos pequeños y exactos, a lo que se recomienda ejercitarles a nivel de la motricidad fina.

La Motricidad Fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos.

### PRUEBA No. 3

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

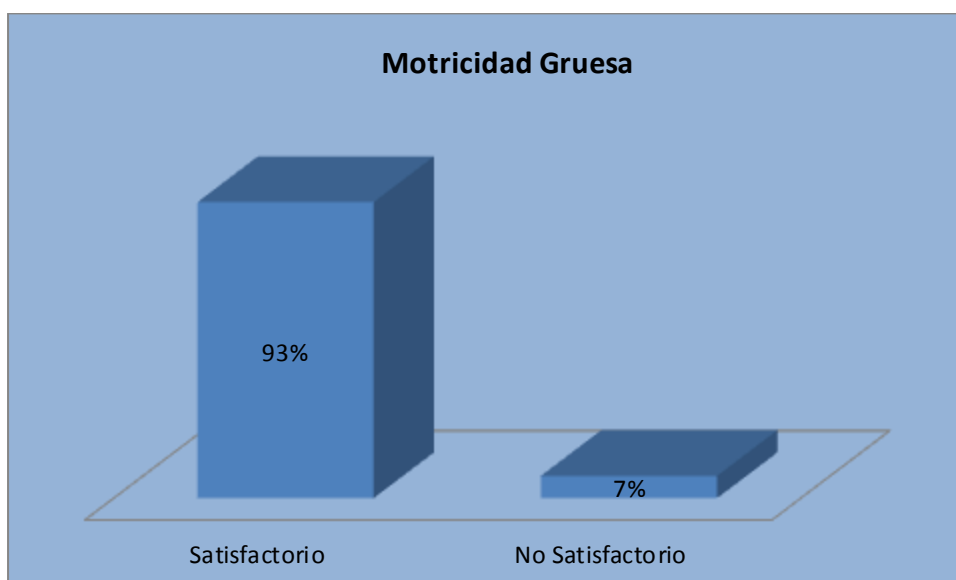
#### ❖ MOTRICIDAD GRUESA

CUADRO No. 13

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	112	93
No Satisfactorio	8	7
<b>TOTA</b>	120	<b>100%</b>

Fuente: Prueba aplicada a los niños del Primer Año de Educación Básica  
Investigadora: Rosanita Geesmín Gordón Oña

GRÁFICO No. 13





## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 93% de las niñas y niños investigados, alcanzan un rango de Satisfactorio en esta tercera prueba; y, el 7% obtienen un rango de No Satisfactorio.

La Motricidad Gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir, agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varia de un sujeto a otro, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continúa con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

### **PRUEBA No. 4**

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

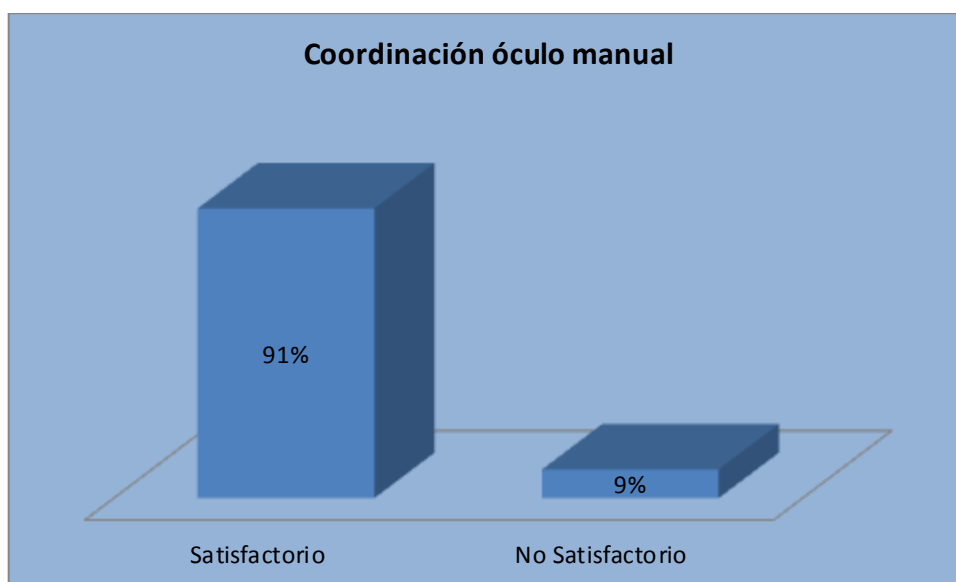
## ❖ COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL

**CUADRO No. 14**

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	109	91 %
No Satisfactorio	11	9 %
<b>TOTAL</b>	<b>120</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Prueba aplicada a los niños del Primer Año de Educación Básica  
**Investigadora:** Rosanita Geesmín Gordón Oña

**GRÁFICO No. 14**



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 91% de las niñas y niños investigados, logran un rango de Satisfactorio; y, el 9% no alcanzan esta prueba y obtienen un rango de No Satisfactorio.

La Coordinación Óculo-Manual es el trabajo asociado de la visión y las manos, por lo que el niño o niña debe ser enfrentado a tareas sobre recepción, lanzamientos y manipulación de elementos pequeños en donde se combine la rapidez y la precisión en las ejecuciones, no se trata sencillamente de que el niño lance o reciba un objeto con un o ambas manos, sino que los lanzamientos y las recepciones deben hacerse desde diferentes situaciones.

### **PRUEBA No. 5**

Se coloca al niño ante una mesa y sobre ésta se pone una caja de cerillas. A la derecha e izquierda de la caja se colocan 10.

Se trata de que el niño a una señal dada, introduzca con el pulgar y el índice las cerillas en la caja. Se concede dos intentos y la prueba es tomada por buena cuándo en el tiempo prescrito se introduzcan 5 cerillas en cada lado por lo menos.

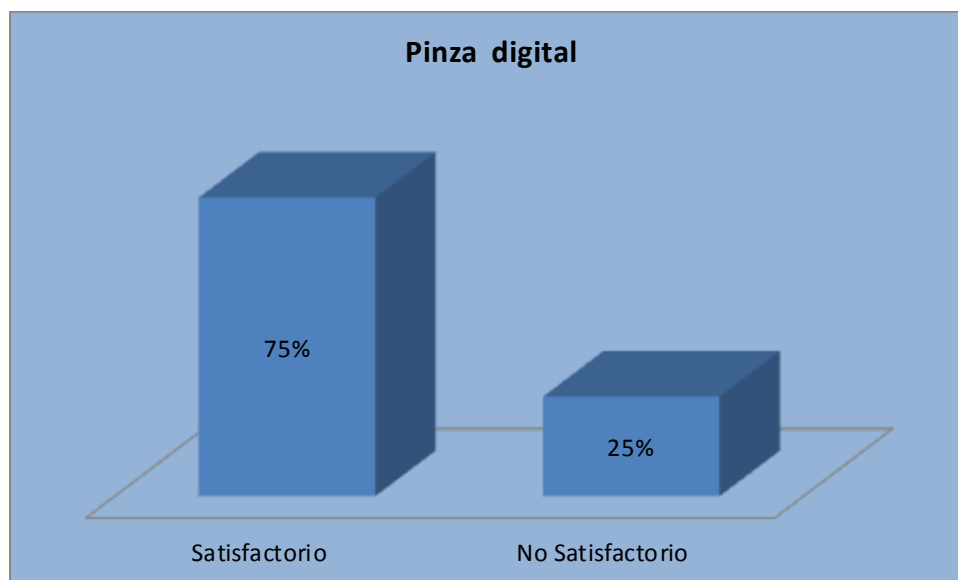
### **❖ PINZA DIGITAL**

**CUADRO No. 15**

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Satisfactorio	90	75%
No Satisfactorio	30	25%
<b>TOTAL</b>	<b>120</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Prueba aplicada a los niños del Primer Año de Educación Básica  
**Investigadora:** Rosanita Geesmín Gordón Oña.

**GRÁFICO No. 15**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 75 % de las niñas y niños observados, alcanzan esta prueba con un rango de Satisfactorio; y, el 25% restante de No Satisfactorio.

El agarre de la pinza digital es fundamental para el desarrollo del niño. Esta capacidad es necesaria para múltiples tareas: rasgar, cortar, colorear, enhebrar, escribir, etc.

El agarre de pinza marca un hito en el desarrollo psicomotriz del niño. A partir de que comienza a coger los objetos de una forma más precisa se abre ante él un mundo de posibilidades por descubrir, explorar, tocar.

## PRUEBA No. 6

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

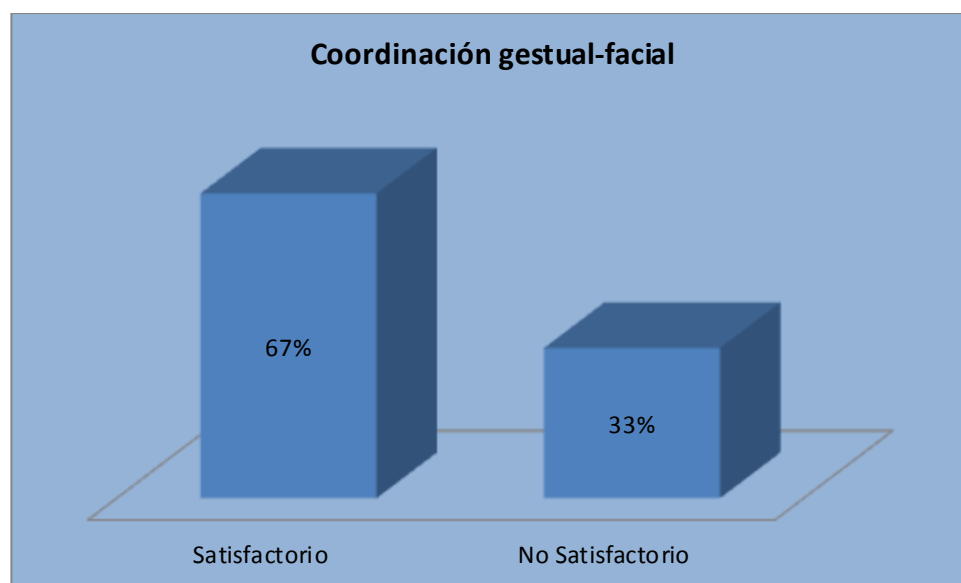
### ❖ COORDIACIÓN GESTUAL FACIAL

CUADRO No. 16

INDICADORES	f	%
Satisfactorio	80	67%
No Satisfactorio	40	33%
<b>TOTAL</b>	120	<b>100%</b>

**Fuente:** Prueba aplicada a los niños del Primer Año de Educación Básica  
**Investigadora:** Rosanita Geesmin Gordón Oña.

GRÁFICO No. 16



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 68% de las niñas y niños observados, obtienen un rango de Satisfactorio y un 33% No Satisfactorio.

La Coordinación Gestual, está dirigida al dominio de las manos o diadococinesias. Dentro de la etapa preescolar, los niños aprenden que una mano ayuda a la otra a trabajar cuando se necesite algo de precisión y que para tener un control sobre la mano, hay que saber usar los dedos juntos y por separado.

Alrededor de los cinco años podrán hacer cosas más complejas, que necesiten un poco más de precisión, no obstante hay que considerar que el nivel total del dominio se consigue a los 10 años de edad.

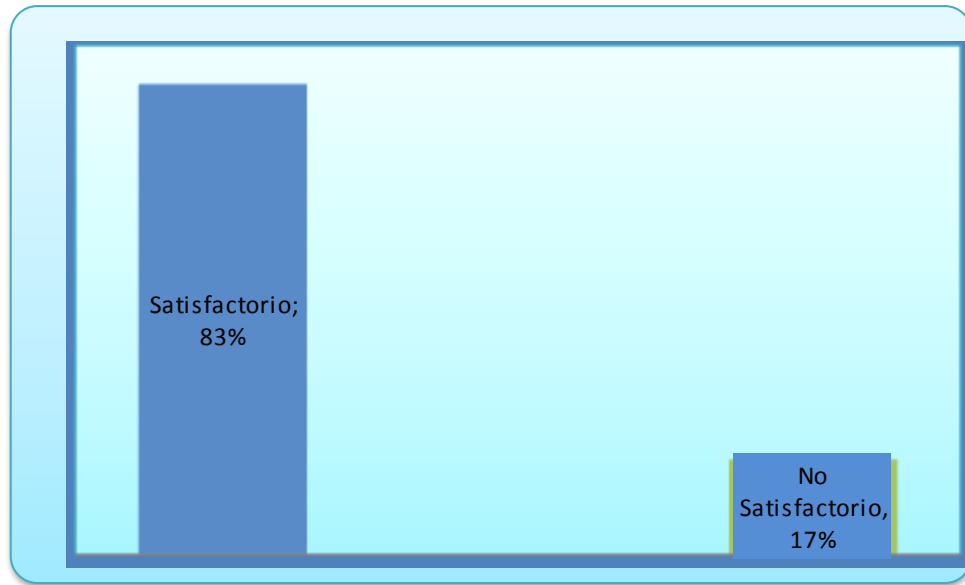
### CUADRO DE PROMEDIOS RESUMEN DEL TEST DE OSERETSKY.

CUADRO No. 17

PRUEBAS	SATISFACTORIO	NO SATISFACTORIO
	%	%
Equilibrio	91%	9%
Motricidad Fina	82%	18%
Motricidad Gruesa	93%	7%
Coordinación Óculo Manual	91%	9%
Pinza Digital	75%	25%
Coordinación Gestual Facial	67%	33%
<b>PROMEDIO</b>	<b>83%</b>	<b>17%</b>

Fuente: Prueba aplicada a los niños del Primer Año de Educación Básica  
Investigadora: Rosanita Geesmán Gordón Oña.

**GRÁFICO No. 17**



## **g. DISCUSIÓN**

Con la finalidad de comprobar el Primer objetivo específico planteado: Identificar los tipos de Juegos que utilizan las maestras de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Particular “Ecuador Soberano” de La parroquia de Ascázubi, del Cantón Cayambe de La Provincia De Pichincha, en la Jornada Diaria de Trabajo, para lo cual se aplicó una encuesta las maestras, tomando como referencia la pregunta 3.¿Qué tipos de juegos utiliza en la Jornada diaria con los niños y niñas? El 83% refleja que utilizan el juego simbólico en la Jornada Diaria y el 17% el juego de rincones, tomemos en cuenta que el juego simbólico es de gran ayuda al niño y niña para desarrollar sus habilidades cognitivas, lingüísticas, pro social e inteligencia emocional.

Para comprobar el segundo objetivo específico: Evaluar el Desarrollo Psicomotriz en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Particular “Ecuador Soberano” de La parroquia de Ascázubi, del Cantón Cayambe de La Provincia De Pichincha, se aplicó el Test de Habilidades Motoras Oseretsky a las niñas y niños del Primer Año de Educación General Básica, de los resultados se concluye que: el 83% Satisfactorio y un 17% No Satisfactorio, lo que hace deducir que el juego casi en su totalidad está siendo utilizado como una estrategia de aprendizaje, enseñanza y desarrollo psicomotriz en las niñas y niños.



Al concluir la siguiente investigación y considerando los resultados obtenidos, la información procesada, analizada e interpretada se acepta y comprueba el objetivo general con el cual se determinó que el juego incide significativamente en el Desarrollo Psicomotriz de las niñas y niños del Primer Año de Educación General Básica de la Escuela Particular “Ecuador Soberano” de la parroquia de Ascázubi, del Cantón Cayambe de la Provincia de Pichincha, período lectivo 2012-2013.

## **h. CONCLUSIONES**

Después de realizar el análisis e interpretación de la encuesta aplicada a maestras y con la Prueba de Habilidad Motriz de Oseretsky aplicada a los niños y niñas se llega a las siguientes conclusiones:

- El 83% de las maestras y auxiliares encuestadas manifiestan que utilizan el juego simbólico en la jornada diaria de trabajo.  
El 17% indicó el juego de rincones.
  
- El 83% de niños de Primer grado de Educación Básica se ubican en un rango Satisfactorio, y un 17% No Satisfactorio.

## **i. RECOMENDACIONES**

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

- A las Autoridades para que organicen más seguido cursos de capacitación sobre Técnicas del juego y Desarrollo de la Psicomotricidad para que las docentes sigan fomentando juegos primordialmente con la finalidad de un método de enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas.
- A las maestras que sigan creando dinámicas e implementación de todas las clases de juegos existentes y los apliquen en todas las actividades sociales y culturales que consten en el calendario anual escolar, jornada diaria y combinen el aprendizaje con el juego, ya que todos conocemos que este es un medio para el aprendizaje, formación y sobre todo desarrollo psicomotriz en el bienestar de los niños.

## j. BIBLIOGRAFIA

- HUIZINGA (1987) "El Juego"
- HERACLITO, Fragmento93, en Filósofos Presocráticos. Trad. Alberto Bernabé. Altaya, Barcelona, 1995.
- FINK Eugen, Oasis de felicidad. UNAM, México, 1996, pág.23.
- LE BOULCH Jean; "El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años" consecuencias educativas; Editorial Paidós; Barcelona; 2002; pág, 19.
- ROMERO MARTIN, Ma, Rosario "La expresión Corporal".
- Galia, Sefchovich y Glida Waisburd. La expresión corporal y creatividad. TRILLAS, México, 1993.
- GADNER, Howard, "Estructuras de la mente" 1947.
- AUCOUTURIER, B. (1985)."La Práctica Psicomotriz: Reeducción y Terapia".: Ed. Científico médica. Barcelona.
- BOULCH, J. (2000). El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los seis años. PAIDÓS. Barcelona – España.
- CRAIG Grace. (2001). Desarrollo psicológico. PEARSON educación. Octava edición. México.
- GALIA. (1993). Sefchovich y Gilda Waisburd. La expresión corporal y creatividad. TRILLAS. México.
- HOCHSTAET, J. (2004). Aprendiendo de los chicos en el jardín de infantes.PAIDÓS. Buenos Aires – Argentina.

- HURTING. M. (1987). Introducción a la Psicología del niño. Editorial Herder. Barcelona.
- LAPIERRE, A. (1977) "La Educación Psicomotriz en la Escuela Maternal": Ed. Científico-Médica. Barcelona.
- MARTÍNEZ, P. y otros. (1988) "Primeros pasos en Psicomotricidad en la Educación Infantil" : Ed. Narcea. Madrid.
- PIERRE, V. y Barat C. El diálogo corporal. CIENTÍFICO MEDICO Segunda edición. España
- SALVADOR BLANCO. L y otros: "La acción educativa Psicomotriz en preescolar y ciclo inicial" Nº. 42 ICE Universidad de Salamanca.
- TASSET, J.M. (1996). Teoría y práctica de la psicomotricidad. PAIDÓS Segunda edición. España.
- VAYER, P. (1972). "El Diálogo Corporal": Ed. Científico-Médica. Barcelona.
- VAYER, P (1973). "El Niño frente al Mundo": Ed. Científico-Médica. Barcelona.
- VAYER, P (1978). "Psicología de la Acción": Ed. Científico-Médica. Barcelona, Adolphe.

## WEBLIOGRAFIA

- <http://www.juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com>
- <http://www.ergonomista.com/enfermeria/pediat1022.html>
  
- <http://guiainfantil.com/educacion/escuela/de3a5.htm> (Acceso: 15 de febrero de 2012)
- <http://www.educaweb.com/EducaNews/interface/asp/web/NoticiasMostrar.asp?> (Acceso: 21 de febrero de 2013)
- NoticialID=364&SeccionID=574 (Acceso: 10 de marzo de 2013)
- <http://www.elsalvador.com/mujer/mibebé/2003/05/30/tema3.asp> (Acceso: 13 de marzo de 2013)
- <http://www.fundacies.org/articulo000.php> (Acceso: 21 de marzo de 2013)
- <http://www.guiainfantil.com/educacion/escuela/de2a3.htm> (Acceso: 24 de marzo de 2013)
- <http://www.monografias.com/trabajos28/personalidad/personalidad.shtml> (Acceso: 25 de marzo de 2013)
- [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) (Acceso: 2 de abril de 2013)

**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  
PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE  
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR  
“ECUADOR SOBERANO” DE LA PARROQUIA DE ASCÁZUBI, DEL  
CANTÓN CAYAMBE DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA. PERÍODO  
LECTIVO 2012-2013.**

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

**AUTORA:**

**ROSANITA GEESMÍN GORDÓN OÑA**

**Loja – Ecuador**

**2013**

**a. TEMA**

EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR “ECUADOR SOBERANO” DE LA PARROQUIA DE ASCÁZUBI, DEL CANTÓN CAYAMBE DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA PERÍODO LECTIVO 2012-2013.



## **b. PROBLEMÁTICA**

El juego forma parte de la vida de todos los seres humanos. El juego ha sido abordado a lo largo de la historia, por muchos teóricos desde distintas perspectivas del conocimiento por su poder transformador, su flexibilidad y potencialidad como lenguaje humano universal.

Las relaciones entre juego y desarrollo psicomotor han sido ampliamente observadas permitiendo concluir que los juegos de movimiento (con el cuerpo, objetos y compañeros) colaboran con el desarrollo motriz y sensorial por las posibilidades de descubrimiento de sensaciones nuevas, y, por lo tanto, de sus posibilidades corporales. Así, el niño logra conocer su cuerpo y el mundo externo, tienen experiencias que potencian su confianza, en sí mismo, en su entorno y logra obtener placer.

La edad preescolar, a nivel mundial se constituye en el espacio de la vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un período transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar, el juego es la principal actividad infantil, este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo, por lo tanto dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información revivida del

exterior a través de los sentidos, respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

La situación de la educación en el Ecuador se ha caracterizado por tener bajo nivel de escolaridad, altas tasas de repetición y deserción escolares elevadas y mala calidad de educación entre otras. Los esfuerzos que se están realizando en la actualidad para revertir esta situación por parte no solo de autoridades sino de toda la comunidad educativa son importantes en el sentido de que se desea formar una población educada que pueda enfrentar adecuadamente los retos que impone el actual proceso de globalización.

El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. En ese sentido los gustos y las costumbres en todo el globo terráqueo han evolucionado a la par quizá de la ciencia y la tecnología. El juego, sirve para canalizar las tensiones, llegando poco a poco a diferenciar qué cosa es juego y qué no lo es.

El juego es utilizado por los niños como medio para recrearse, ejercitarse y aprender de todo el mundo que le rodea. Todo esto habla del gran significado que tiene el juego para el desarrollo integral del niño y es por eso que el juego y la psicomotricidad están muy ligados, pues cada uno hace aporte de elementos al otro.

Este recorre cada uno de los estados evolutivos de la personalidad y en cada uno de ellos se amerita un tipo específico de dicha actividad y/o unos juguetes también particulares, no sólo del estado sino también del sexo del individuo. Se dice por lo tanto que el secreto de la naturaleza del juego estriba en la naturaleza de los mismos. <sup>1</sup>

El seguimiento de experiencias y el análisis de las prácticas educativas señala que es escasa la presencia del juego en los jardines de nuestra localidad como factor para el desarrollo psicomotriz de los niños. Es este dato de la realidad el que orienta el sentido de este texto con la intención de recuperar y enriquecer el juego como actividad en el ámbito de las escuelas con el único fin de desarrollar la psicomotricidad en los infantes.

El juego es la principal actividad infantil, impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo, por lo tanto dichas experiencias le permiten al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos, respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

Dentro del Desarrollo Psicomotriz, “El Juego” es de vital importancia para que el niño/a, aprenda, descubra y aprecie su cuerpo, por medio del movimiento, y lo asuma como instrumento fundamental de su vida futura.

<sup>1</sup> Leif y Brunelle, 1978: 11)

Este desarrollo llamado “Psicomotor”, es el desarrollo de la capacidad de utilizar los sistemas sensoriales y músculo-esquelético para moverse y será la base del desarrollo de todas las demás áreas en el crecimiento de un niño para su desarrollo cognitivo, del lenguaje y posteriormente del desarrollo social y emocional dentro del medio en que nos desarrollamos.

El desarrollo psicomotriz entendido como secuencia ordenada de logros físicos y motores, que se producen de manera continua y gradual, de acuerdo a un orden determinado; sin embargo, se sustentan en aspectos particulares en cada niño o niña de acuerdo a factores genéticos y ambientales.

Como sea el desarrollo psicomotor del niño condicionará su capacidad de relacionarse con su entorno y también afectará a su coordinación y aprendizaje.

La falta de la aplicación del juego en los niños y niñas del primer año de educación general básica de la Escuela Particular “Ecuador Soberano”, incide en el desarrollo Psicomotriz convirtiéndose en un problema provocando el no desarrollo Psicomotriz suficiente en los párvulos, por lo que lo he tomado como tema de investigación

Las maestras sin embargo tratan de buscar métodos y estrategias para aplicar en los niños el juego como un método de aprendizaje.

Toda esta problemática en el ámbito de desarrollo infantil en general es multicausal ya que se debe a factores ambientales, económicos, sociales pero sobre todo a la falta de una intervención educativa adecuada que lleve inmerso a los juegos ya que este permite muchas habilidades psicomotrices que requieren los niños.

Por lo expuesto, prevalece cierta falencia en el desarrollo psicomotriz de niños de 5 a 6 años.

Con la finalidad de analizar el problema de la manera más adecuada posible se ha hecho una investigación en la escuela antes mencionada, para así obtener datos de esta problemática. Para ello se ha planteado el problema a investigarse con la finalidad de aclarar el tema expuesto, formulado así

**¿Cómo influye el Juego en el Desarrollo Psicomotriz de los niños de primer grado de educación general básica de la Escuela “ECUADOR SOBERANO” del Cantón Cayambe, Año Lectivo 2.012-2.013?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

La Universidad Nacional de Loja con la Modalidad de Estudios a Distancia es una entidad de alta calidad académica y humanística, la misma que realiza investigaciones sobre problemas del entorno con el único fin de llevar al desarrollo sustentable del país y de la región, apoyándose siempre en el avance científico y tecnológico con el único fin de mejorar la calidad de vida del ser humano.

Enfrentando la problemática de la institución en estudio, he considerado la posibilidad de realizar esta investigación en la escuela de nuestro cantón, como, es la **ESCUELA PARTICULAR “ECUADOR SOBERANO”**, en la que se pretende conocer las causas y consecuencias de la incidencia del Juego en el desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas.

La problemática palpada no es al azar, sino que nace a una realidad palpable, que requiere su estudio y análisis, por lo tanto, deja de ser preocupación personal, para convertirse en un asunto institucional a ser resuelto con profundidad de análisis, objetivos y accionar ético en el proceso investigativo.

Los resultados que se den de la investigación, serán socializados con las maestras del plantel, con el único propósito de que exista conocimientos de la realidad institucional; y, de esta manera se pueda adquirir compromisos a la par que orienten por mejores caminos al establecimiento.

El desarrollo de este proyecto, permite obtener un enriquecimiento profesional de las maestras de la Escuela Particular “Ecuador Soberano”, por cuánto reforzarán los conocimientos adquiridos en el proceso de su formación profesional así como también lograran satisfacer las necesidades educativas de los niños y niñas en su entorno familiar.

Se prevé que está propuesta investigativa será de gran trascendencia a nivel educativo familiar y social ya que provocará cambios sustanciales en todos los beneficiarios del mismo y para la elaboración de esta investigación se tendrá los sustentos teóricos recopilados de revistas, libros, Internet, y toda bibliografía que nos permite conocer sobre El juego y el Desarrollo Psicomotriz, así también se contará con los recursos económicos suficientes para poder costear los gastos que implique dicha investigación.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **OBJETIVO GENERAL**

Investigar la incidencia del Juego en el Desarrollo Psicomotriz en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Particular “Ecuador Soberano” de la parroquia de Ascázubi, del Cantón Cayambe de la Provincia de Pichincha.

##### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Identificar los Tipos de Juego que utilizan las maestras de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Particular “Ecuador Soberano” de la parroquia de Ascázubi, del Cantón Cayambe de la Provincia de Pichincha. Período Lectivo 2012-2013.
- Evaluar el Desarrollo Psicomotriz en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Particular “Ecuador Soberano” de la parroquia de Ascázubi, del Cantón Cayambe de la Provincia de Pichincha. Período Lectivo 2012-2013.



## **e. ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO**

### **CAPÍTULO I**

#### **EL JUEGO**

- Definición del Juego
- Características del Juego
- Tipos de Juego
- Etapas del Juego
- El Juego y la escuela
- El Juego Instrumento Educativo
- El Juego como Aprendizaje y Enseñanza
- Función del Juego en la Infancia
- Cómo pueden los adultos ayudar en el Juego.

### **CAPÍTULO II**

#### **DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

- Concepto
- Importancia del Desarrollo Psicomotriz
- Principios del Desarrollo Psicomotor
- Fundamentos Científicos y Psicológicos
- Desarrollo Psicomotriz por medio del Juego
- Desarrollo Psicomotriz y su acción Pedagógica

- Elementos del Desarrollo Psicomotriz
- Niveles Psicomotores
- Factores que influyen el Desarrollo Psicomotriz
- Ambiente de los talleres de Desarrollo Psicomotriz
- Rutinas en el taller de Desarrollo Psicológico
- Cuerpo
- Esquema Corporal
- Movimiento
- Tipos de Movimiento
- Control Tónico
- Tono Muscular
- Sentimiento, emoción
- Metodología de Trabajo

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **CAPÍTULO I**

#### **EL JUEGO**

##### **DEFINICIÓN EL JUEGO**

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros 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.

Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- Huizinga (1987): <sup>2</sup> 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): <sup>3</sup> Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- Cagigal, J.M (1996)<sup>4</sup> : Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial

---

<sup>2</sup> Huizinga (1987) EL JUEGO

<sup>3</sup> Gutton, P (1982)

<sup>4</sup> Cagigal, J.M (1996)

de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- 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 sí 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.

El juego tiene carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades. Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales.

Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie. En el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad.

El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural.

Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU, El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

### **El juego en la infancia 5**

Hace ya mucho tiempo que la infancia está ligada al juego. Podríamos decir que: esta ligazón quedó sellada cuando los niños fueron reconocidos como sujetos con características y necesidades propias. Cuentos, películas, chistes y rimas dejan establecida una asociación profunda, particular y hasta incuestionable entre los niños y esta actividad. Indicadores de lo que la sociedad cree y piensa desde sus expresiones más diversas acerca de la infancia y el juego.

Significados que atraviesan geografías manifestándose de distintas maneras.

En algunos lugares el juego se estimula y se festeja socialmente. En otras regiones el juego se vivencia a hurtadillas casi como temiendo un castigo.

Cuando el juego se valora se dirige la atención sobre él enriqueciéndolo a través de materiales y habilitando tiempos y espacios para jugar. Otros contextos aún reconociendo la relación entre el juego y los niños no valoran positivamente esta actividad. Posición que favorece la persistencia de formas de juego repetitivas y empobrecedoras por ausencia de aportes. De este modo el juego de los niños queda limitado en tiempo, espacio y recursos. Limitación que atenta contra su complejización y evolución.

Sabemos que los chicos son todos diferentes en tanto sujetos singulares integrantes de grupos culturales con atributos propios. Valores, normas, costumbres, relatos, que ofician de referencia, marco y sostén para cada familia. Matrices de crianza que valoran y promueven aprendizajes puntuales.

Formas de enseñar que al mismo tiempo delimitan una manera de aprender. Los chicos llegan a la escuela con modos de pensar, de hacer y de hablar aprendidos en la vida familiar. Estos modos de organizar y comprender la realidad devienen en saberes, intereses y preguntas que se problematizan y enriquecen a través de distintas estrategias educativas orientadas hacia la construcción y apropiación del conocimiento escolar.

Las escuelas forman parte del contexto social y cultural al que pertenecen los alumnos y al mismo tiempo forman parte de un contexto más amplio que las integra a un proyecto educativo de carácter nacional. Es decir, tienen

saberes y prácticas cercanas a la cultura propia del lugar y también deben sostener propósitos que son diversos y más amplios. Propósitos que integran a cada escuela con otras, construyendo zonas de intercambio y producción conjunta que no sólo acercan a las escuelas y a los maestros sino que a través de estas acciones y pautas comunes los alumnos se acercan en términos de desarrollo cultural, cognitivo y social.

Sabemos que no hay “una” infancia, un modo de ser niño único y universal. Los contextos de crianza se organizan a través de particulares significados y creencias que van configurando a los niños con atributos singulares y de pertenencia cultural. Este reconocimiento no implica caer en el relativismo absoluto que cristaliza la heterogeneidad al modo de fragmentación social y cultural. En otras palabras, reconocer lo plural no descarta sostener necesidades y derechos comunes a todos los chicos.

El respeto por la diversidad se integra al objetivo de construir experiencias educativas escolares sostenidas en el propósito de revertir desigualdades.

Cuando los educadores hacemos esta tarea de ponernos de acuerdo estamos interviniendo para achicar la distancia en las diferencias injustas entre los chicos. A través de nuestros acuerdos estamos haciendo efectivos sus derechos. Este proceso de creación de consenso integra el reconocimiento del juego como derecho universal de los niños.

### **-Juego y desarrollo**



Comprendemos y analizamos la realidad a través de modelos que integran representaciones y saberes teóricos. Estos modelos orientan la mirada, la búsqueda de datos específicos y regulan el proceso de reflexión. Afirmar que, a través del seguimiento de experiencias escolares, se ha podido constatar que los chicos no están jugando el tiempo que necesitan revela el marco de comprensión desde el cual se trabaja la relación juego e infancia. Si la poca presencia del juego es una preocupación se está pensando desde un cuerpo teórico que ubica al juego como indicador de desarrollo saludable. Explicitar el marco desde el cual conceptualizamos el desarrollo permitirá intercambiar experiencias y construir consenso a partir de principios conscientes y compartidos.

Pensar y reflexionar acerca de qué se entiende por desarrollo es el marco básico que ubica al juego en el centro de la discusión. Cuando hablamos de desarrollo nos estamos refiriendo a cómo evolucionan las facultades intelectuales de las personas.

Existen fundamentalmente dos modelos de comprensión de desarrollo. Los supuestos de estos modelos se integran a las representaciones que sostienen las prácticas escolares y las maneras de analizar la experiencia. Develar estos implícitos es el primer paso para conceptualizar y establecer criterios comunes.

Distintos aportes teóricos se sostienen en una perspectiva universal que establece un recorrido que avanza por etapas hacia la adquisición de específicas capacidades motrices, sociales, intelectuales y morales. Este modelo al sostenerse en principios universales establece las mismas metas para todos los chicos determinando que toda variación es un déficit. Esta manera tradicional de pensar y ordenar la evolución pautando habilidades, tiempos y edades se caracteriza por la persistencia de un supuesto orden natural. Este enfoque casi inevitablemente hace responsable a cada niño de lo que “trae”, de lo que “tiene” significando al estado actual del desarrollo como fatalidad intrínseca producto de la genética o de la pertenencia cultural y familiar.

Otros aportes señalan que el desarrollo de las diferentes capacidades se basa en las características de las experiencias, en las expectativas de los padres y educadores y en el reconocimiento y apoyo de los aprendizajes de los niños por parte de adultos significativos. Tanto las habilidades alcanzadas como la edad en que se las adquiere están condicionadas por el valor que se les atribuye en los entornos educativos del niño, tanto la familia como la escuela. Las aspiraciones de padres y maestros, la lectura de las capacidades y limitaciones de los niños, los objetivos de cada contexto educativo van configurando un recorrido evolutivo. Desde esta perspectiva el desarrollo es una construcción social de relaciones afectivas, cognitivas y culturales.

Trascender la perspectiva universalista, y prescriptiva es una tarea compleja y sistemática en tanto sus supuestos forman parte de aprendizajes sociales y culturales de cada uno de nosotros. Aprendizajes que se integran a nuestra práctica como educadores de una manera implícita conformando supuestos acerca de lo que hay que hacer, de lo permitido, de lo posible, de lo inevitable, de lo valioso.

Cuestionar estas representaciones acerca del desarrollo permite recuperar o descubrir la potencialidad de las experiencias educativas estableciendo nuevas pautas para la evaluación y el diseño de propuestas. El concepto de facultades en evolución integra los aportes teóricos acerca del desarrollo en etapas aclarando que el mismo está determinado por el entorno. El niño alcanzará el despliegue y complejización de su potencialidad sólo si los contextos educativos (familia y escuela) en los que participa se organizan desde el marco que establece que las habilidades y competencias se deben adquirir de manera progresiva. En otras palabras, las pautas evolutivas que señalan los modelos teóricos se cumplen cuando las prácticas de crianza y educativas se diseñan tomando estos aportes como base y parámetro de las acciones.

Conceptualizar al desarrollo en términos sociales significa comprender a las capacidades, habilidades y aprendizajes específicos como contenidos subjetivos valorados y estimulados afectiva y socialmente. Problematizar este aporte con relación al juego nos permite afirmar que el juego es motor

de desarrollo cognitivo desde el punto de vista teórico y lo será desde la experiencia de vida de los niños en la medida en que los adultos se comprometan en este sentido. Desde esta posición trabajaremos sobre dos dimensiones de análisis: el juego como motor de desarrollo y el juego como contenido cultural. Dos dimensiones que en términos de la práctica se organizan de modo amalgamado.

Las teorías psicológicas establecen conceptos y relaciones que significan al juego como una actividad clave en el proceso de construcción y desarrollo de la inteligencia. El marco científico nos permite aprender que el juego promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho.

Jugar requiere comenzar a sostener las acciones en significados habilitando de manera efectiva la adquisición de la capacidad representativa. Proponer jugar un juego es proponer un significado compartido a través de un guión interactivo. Jugar a la familia, jugar al doctor, jugar a ir de paseo son ideas (significados en mente) organizadas y ordenadas en secuencias a través de la acción y el lenguaje (esquema narrativo).

Para jugar un juego con otros, hay que comparar acciones para diseñar estrategias, es necesario mantener “en mente” las reglas y objetivos del juego que ofician de parámetro de las acciones, y es indispensable ponerse de acuerdo con respecto a las reglas antes de empezar a jugar. Para

lograrlo hay que explicar –de tal modo que los otros entiendan- el propio punto de vista, comprender los puntos de vista de los otros y construir conjuntamente una posición común. Jugar implica y demanda procesos de análisis, de combinación, de comparación de acciones, de selección de materiales a partir de criterios y de producción de argumentos. Estos procesos constituyen el capital cognitivo necesario para todos los aprendizajes específicos. que integran las áreas curriculares. Esta manera de analizar el juego permite comprender que jugar es en sí mismo un indicador de desarrollo cognitivo, social y afectivo.

Pensando al desarrollo en términos contextualizados consideramos a los juegos como contenidos de la cultura integrados a un tiempo histórico y sociedad en particular. Un producto cultural y social que se enseña entre pares y entre generaciones. Los juegos son contextos de producción de conocimientos (contenidos) y de procesos cognitivos. Desde esta concepción observamos e indagamos a qué juega cada niño, significando esta información como saberes previos relativos al juego y a los juegos.

Cuando hablamos de procesos cognitivos nos referimos a:

- Comparar acciones
- Intercambiar y negociar ideas para ponerse de acuerdo con respecto a distintos contenidos del juego.
- Mantener “en mente” las reglas y objetivos del juego

- Centrarse en tarea
- Recuperar información
- Establecer relaciones y combinaciones
- Pensar acerca de las acciones (la reflexión posterior al juego)

Cuando hablamos de saberes previos, nos referimos a:

- Los conocimientos matemáticos
- Los conocimientos del área de lengua
- Los juegos que saben jugar

Este marco hace viable el análisis de los juegos que los chicos organizan autónomamente para evaluar si estas elecciones promueven complejización de procesos cognitivos o ratifican y consolidan pobreza cognitiva y simbólica, ya que sabemos que los juegos son promotores de desarrollo intelectual en tanto cumplan con ciertos atributos y se signifiquen en ese sentido.

Las dificultades que pueden presentar los chicos para comenzar o sostener un juego son consecuencia de la ausencia de experiencias de juego grupal, condición básica para el aprendizaje del jugar y de los juegos. Si en la actualidad los niños no juegan o juegan juegos pobres en términos de desafío intelectual o juegan juegos solitarios, la tarea de la escuela es promover experiencias de juego variadas, interesantes y tendientes a la complejización tanto en términos sociales como cognitivos.

### **-El juego: un derecho de los niños, una responsabilidad para el jardín**

En la actualidad la escuela inicial vuelve a poner la mirada y la atención sobre el juego como ordenador del desarrollo en la infancia al constatar que muchos alumnos no pueden variar sus juegos y sus maneras de jugar porque no cuentan con oportunidades de juego. Que los chicos puedan jugar depende del significado que los adultos otorguen a esta actividad. Aprender a jugar y ponerse a jugar requiere de la organización de cuatro elementos básicos: compañeros de juego, tiempo, espacio y materiales de juego. La relación entre estos cuatro elementos constituye al juego como trama interna de cada niño y es para los niños un permiso para jugar. Cuando los chicos preguntan: Señor, ¿Cuándo jugamos?, están pidiendo esta oportunidad.

Reconocer al juego como clave para el desarrollo integral es para la escuela inicial no sólo marco que orienta la acción educativa sino que es al mismo tiempo una responsabilidad. La responsabilidad de garantizar el juego en la vida educativa de los niños. Hacer que los niños jueguen, que sigan jugando, que jueguen de distintas maneras a distintos juegos pasa a ser responsabilidad de la escuela. Diseñar entonces propuestas escolares que inviten y convoquen a los chicos a jugar, que les enseñen a jugar diferentes juegos que impliquen acciones y procesos variados.

Rescatar, enriquecer y muchas veces instalar la capacidad para jugar es un objetivo básico, general y obligatorio de la escuela inicial. Este marco le

permite al maestro reconocer y evaluar la capacidad de juego de los chicos integrando esta temática a otros indicadores de desarrollo y aprendizaje que valora en el seguimiento de sus alumnos.

En algunas regiones del país el juego es una actividad presente que el maestro ampliará con su disposición y saberes. En otros lugares, en otras escuelas asisten niños que no saben jugar, que no han jugado, realidad que convoca al docente como presentador de esta actividad cultural y social. En estos casos el maestro tiene que enseñarles a jugar. ¿Cómo se enseña a jugar? Jugando. Un nuevo aspecto del rol que convoca la disponibilidad del maestro con relación al juego y que a veces despierta dudas o miedos por sentir que cuando juega está perdiendo el tiempo, que no está cumpliendo con su tarea de maestro. Afectos e ideas que pueden ir transformándose con ayuda del texto de los NAP que establece marcas que guían el sentido de los recorridos escolares con relación al juego en las escuelas. Cuando se afirma que el juego orienta la acción educativa en el jardín de infantes se está diciendo que en el jardín está permitido jugar, que en el jardín hay que jugar.

Desde esta perspectiva, la ausencia o la limitación del juego en la vida de los chicos pasa de ser una preocupación a convertirse en un problema. Una situación o hecho de la realidad que cambia de categoría: de invisible u oculto a visible, de malestar o propuesta, de ajeno a propio. Un problema es una situación a resolver que requiere criterios que ordenen la información y



la creación de propuestas. Esos criterios conforman la zona compartida acerca del juego entre educadores del nivel que hace posible la comunicación productiva y creativa en términos personales y profesionales habilitando la comparación de experiencias y el intercambio de ideas.

### **El juego en el jardín: los formatos de juego**

El juego desde la perspectiva que estamos sosteniendo es un contenido a enseñar independiente de las áreas; independiente en tanto se lo considera un contexto de producción cognitiva indispensable para promover aprendizajes de contenidos específicos. El juego es como dibujar, hablar, recordar para los chicos. Hablar de contexto de producción cognitiva significa que el juego participa de la construcción de la inteligencia por la variedad y complejidad de los procesos cognitivos y afectivos que impone. Los chicos no se dan cuenta, no “sienten” esta compleja y estructural actividad mental pero lo cierto es que solo el juego hace que ellos trabajen tanto intelectualmente pasándola tan bien.

Si a jugar se enseña jugando pensaremos en distintos formatos de juego para poder enseñar a jugar de distintas maneras y a distintos juegos. Conceptualizar al juego como formato significa pensar al juego desde un modelo relacional. Las acciones de los jugadores son interdependientes, reguladas entre sí y por las reglas y metas del juego. En este sentido el juego es un contexto de encuentro y producción que presenta atributos

propios. Modos de hacer, comunicarse y producir que no se dan con ese orden y atributos en otros contextos.

Los juegos pueden presentarse de distintas maneras en el jardín. En este escrito pensaremos sobre el juego trabajo, el juego con intención educativa y el juego en el patio.

### **Juego trabajo**

En esta propuesta el aula se sectoriza en función de criterios, datos recogidos en las observaciones, creatividad del maestro, recursos materiales disponibles.

La característica central y específica del juego trabajo es que se trata de un tiempo de tarea en el jardín sostenido en la elección de los chicos. Elección que devela los contenidos y actividades que han resultado más interesantes para ellos. La tarea de elegir es un desafío para los niños ya que los ubica como protagonistas: una situación de clase que les va enseñando a ser autónomos.

Quizás solo en la escuela los niños tienen la oportunidad de hacer este aprendizaje social que será fundamental a lo largo de toda su vida.

El proceso de elección no es solo temático. Es decir no se trata solo de elegir un sector, sino de elegir compañeros para hacer juego en grupo. Por eso decimos que esta propuesta de aula potencia grupalidad. Potencia la disponibilidad de los chicos a estar y hacer en grupo. Los pone en situación de tener que hacer con otros de manera independiente del adulto. Desafío social, afectivo y cognitivo que le permite al docente observar y analizar aspectos del desarrollo de sus alumnos invisibles en otro tipo de propuestas.

En la propuesta de juego trabajo pondremos especial énfasis en el juego de construcciones y en el juego dramático.

Los juegos de construcciones implican la relación entre medios y fines. Los chicos establecen una meta a partir de la cual el juego se inicia y se va organizando con la selección y combinación de materiales e instrumentos. Las características físicas y funcionales de los materiales a los que tengan acceso los chicos impacta directamente en la posibilidad de potenciar procesos de combinación, anticipación y resolución de situaciones problemáticas.

Estos juegos requieren de los jugadores habilidades técnicas: recortar papel, cartón, tela, pegar con cinta de papel, cinta scotch, boligoma, plasticola. En otros términos, establecer relaciones entre características de la superficie y tipo de adhesivo, entre tipo de textura y filo de la herramienta, entre grosor y

tipo de corte, entre otros. Por otro lado, ponen en acto saberes acerca del espacio y de los objetos en el espacio.

Los juegos de construcciones facilitan secuencias de juego más largas, ricas en verbalizaciones y combinaciones, prósperas en términos cognitivos por incluir situaciones problemáticas concretas.

La experiencia sistemática con relación a este tipo de juegos permite a los niños ir superando procesos de exploración para ir hacia la construcción de objetos y escenarios de juego. La imagen (lo que los chicos quieren armar) inicia el proceso de juego-construcción. Regula la selección y disposición de materiales y de las herramientas ocupando el lugar de referente y parámetro de la propia acción. En otras palabras, los chicos mientras están construyendo evalúan su propio producto recuperando en mente los atributos propios de los objetos de la realidad. Se trata de un proceso cognitivamente muy complejo, que permite a los chicos organizarse de un modo autónomo y focalizado tanto en el proceso de juego como en el de análisis sobre el producto del juego.

El juego de construcción muchas veces se integra al juego dramático en tanto

permite el armado del escenario y adornos necesarios como soporte de la historia a jugar.

### **Juego dramático**

El juego dramático integra todos los atributos propios de una narración: personajes, tiempo, espacio, tema, conflicto, resolución de conflicto, cierre. Los personajes son adjudicados y asumidos en el mismo proceso de juego. La trama se va construyendo a través del intercambio entre los distintos roles diseñando el territorio (escenario) del juego, seleccionando utensilios, vestimenta y adornos como soporte de los significados. Estos juegos remiten en su gran mayoría a actividades sociales significativas de la vida cotidiana de los chicos (familia y comunidad) y por lo tanto facilitan la comprensión y aprendizaje social de roles y actividades. En otros casos dan cuenta de saberes más amplios ligados a los cuentos y a los medios de comunicación (dibujitos animados, películas, noticieros).

Los materiales que conformen el sector de dramatizaciones enmarcan y guían los temas de los juegos, y por lo tanto es fundamental que el maestro anticipe y planifique alternativas de recursos que posibiliten a los chicos variar y ampliar los temas que juegan dramáticamente. Para analizar cognitivamente a los juegos dramáticos es valioso diferenciar entre tema y contenido. El tema del juego da cuenta de las condiciones de vida de los niños; el contenido revela el nivel de aprendizaje alcanzado con relación a estas condiciones de vida. Por lo tanto un tema puede jugarse durante bastante tiempo estableciendo diferencias con relación al contenido. En otras palabras, es necesario variar la oferta de objetos, ideas y recursos para promover y lograr que los chicos amplíen y complejicen el contenido de los juegos.

Tanto el juego dramático como el juego de construcciones pueden también presentarse como actividades de juego con intencionalidad educativa en tanto estén planificadas con relación a contenidos curriculares.

### **El juego como instrumento de enseñanza**

Se trata de seleccionar juegos con intencionalidad pedagógica. Es decir juegos pensados como estrategias didácticas. Esta decisión requiere pensar en dos dimensiones. Por un lado en términos de la enseñanza: cómo enseñar, cómo guiar el proceso de aprendizaje. Por otro lado sobre la especificidad del contenido a enseñar.

Los juegos son mediadores del contenido en tanto son estructuras que implican determinados saberes y por lo tanto le permiten a los jugadores construir y apropiarse significativamente de un contenido. El maestro requiere de específicos criterios para organizar y fundamentar el sentido de la selección de este tipo de juegos.

Algunas pautas y atributos para la selección del juego:

- Grupal o de a parejas porque esta característica promueve procesos de comparación de las acciones (descentración cognitiva).
- Con reglas preestablecidas (reglamentos) que facilitan la evaluación del juego a través de un parámetro compartido e independiente del docente.

- Consignas que expliciten que es un juego con intención educativa que lo diferencia de otras maneras de jugar en el jardín.
- Integre saberes previos de los chicos con relación al contenido curricular.
- Reflexión posterior al juego para promover abstracción (conciencia) de las acciones.

Aprender a jugar un juego lleva tiempo, un tiempo en el que cada chico necesita de otro que le ayude a aprender la legalidad (el orden interno) de ese juego.

Otro que es a veces el maestro, a veces un par. Esto es así para todos los tipos de juegos: para jugar a los Power, a la pelota, a armar una torre, a jugar a La Oca, a la casita robada, a la mancha, a la familia. Para los chicos la sensación de estar jugando está presente cuando hay dominio intelectual del juego: cuando se entiende que hay que hacer. Que tengo que hacer, que tienen que hacer los otros, como me está yendo en el juego, si puedo o no puedo llegar a ganar, que necesito para seguir jugando. Esta sensación de estar jugando es reveladora para que el docente de el desarrollo del juego como trama interna y capital cognitivo en cada niño.

### **Juego libre en el patio**

Es una forma de juego que los niños organizan autónomamente en tanto no hay propuesta del docente. El espacio físico del patio con los recursos que contenga es el territorio para jugar juntos. La observación de los recreos ofrece al maestro información sobre el jugar y los juegos que los chicos pueden sostener sin mediación por parte del adulto. Es un tiempo espacio que a veces también requiere de las ideas y propuestas de juego del maestro como intervenciones tendientes a enriquecer los saberes de los chicos con relación a los juegos tradicionales, regionales, a la resolución de situaciones sociales y problemáticas.

### **CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.**

1. Es una actividad placentera.
2. El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario
3. El juego tiene un fin en sí mismo
4. El juego implica actividad
5. El juego se desarrolla en una realidad ficticia
6. Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
7. El juego es una actividad propia de la infancia
8. El juego es innato
9. El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña
10. El juego permite al niño o la niña afirmarse
11. El juego favorece su proceso socializador



12. El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora.

13. En el juego los objetos no son necesarios.

#### **14. TIPOS DE JUEGOS:**

##### **a) Juegos populares**

Los juegos populares pasan de padres a hijos, que nacen de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras, con objeto de divertirse.

Suelen tener pocas reglas, se utiliza todo tipo de materiales y actividades como: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc.

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

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el desarrollo Psicomotor, como una estrategia divertida que al mismo tiempo enseña, ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de la época y sociedad en que se desarrollan.

## **b) Juegos tradicionales**

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación siendo su conservación y divulgación realizadas por instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo.

Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

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

Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas. Algunos de éstos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, como el Fútbol de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compete con la popularidad de otros deportes convencionales.

## **c) Juegos de mesa**

Los juegos con tablero, en donde se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos como dados o naipes, ajedrez que representan contendientes.

Se basan en la estrategia, a fin de determinar un ganador, así como también tiene que ver el conocimiento del juego y la suerte en la toma de decisiones. Por ejemplo en el Juego de naipes se utilizan como herramienta central una baraja española, de 40 ó 48 naipes o francesa de 52 cartas, para “Ocho loco”, magia, entre otros

#### **d) Videojuegos**

Los videojuegos son controlados desde un ordenador o computadora, por medio de herramientas virtuales, con mundos que se pueden manipular por la combinación de teclas y joystick, teclado, ratón, TrackBall o cualquier otro controlador.

En los juegos de ordenador el desarrollo del juego depende de la evolución de las interfaces utilizadas, por ejemplo los videojuegos flash, tomados de Internet en línea sobre una multiplataforma, soportada por Adobe Flash.

#### **e) Juegos de rol**

Los juegos de rol son un tipo de juego en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego dentro de una historia, creando, desarrollando y explorando el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria. Por ejemplo: jugar a las muñecas Barbies entre niñas.

### **ETAPAS DEL JUEGO.**

El comportamiento de los niños durante el juego se desarrolla en etapas. El juego les permite a los niños explorar nuevas cosas, a su propio paso, dominar la agilidad física, aprender nuevas habilidades, y resolver las cosas a su manera. Durante el juego con los demás, los niños pueden aprender habilidades de liderazgo, al dirigir la acción o al seguir a un(a) líder.

Las siguientes son etapas comunes del juego:

**Comportamiento de Observación:** Ver lo que los demás niños están haciendo, pero sin integrarse al juego.

**Juego Solitario:** Jugar a solas, sin tener en cuenta a los demás; involucrarse en actividades independientes, como por ejemplo el arte, o jugar con bloques u otros materiales.

**Actividad Paralela:** Jugar cerca de los demás, sin relacionarse, aún cuando se usen los mismos materiales para jugar.

**Juego Asociativo:** Jugar en grupos pequeños, sin reglas definitivas ni papeles a desempeñar asignados.

**Juego Cooperativo:** Decidir trabajar juntos para completar un proyecto de construcción o jugar a aparentar con papeles a desempeñar asignados para todos los miembros del grupo.

## **EL JUEGO Y LA ESCUELA.**

Etimológicamente, juego significa “ludus ludare” abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar. Desde los tiempos primitivos el juego ha sido considerado como cultura propia, la cultura en la educación y la educación representaba la supervivencia.

Con el propósito de mostrar algunos antecedentes del concepto de juego diremos, por ejemplo, que ya Heráclito postula, “el conjunto del tiempo es un niño que juega a los peones”<sup>6</sup>

A partir de lo anterior es posible afirmar que si bien es cierto que Heráclito no desarrolla de manera intencional el concepto de juego, si es posible desprenderse de su pensamiento, un concepto del mismo, ya que el juego, entendido este como el principio activo y transformador de la realidad es postulado por este filósofo como el fundamento de lo existente, en la medida

---

<sup>6</sup> HERACLITO. Fragmento 93, en Filósofos Presocráticos. Trad. Alberto Bernabé. Altaya. Barcelona, 1995

que es “auto movimiento y libertad”, los cuales son bases para desarrollar una buena motricidad en los niños.

Dentro de esta misma línea de tradición, podemos inscribir a filósofos como Hegel y Nietzsche, que el propio Fink considera como antecedentes para el desarrollo de una teoría del juego “La eminente esencialidad del juego si ha sido reconocida siempre por la filosofía”<sup>7</sup> Así por ejemplo Hegel, dice que el juego, en su indiferencia y mayor ligereza es la seriedad sublime y la única verdadera. Y Nietzsche afirma en *Ecce Homo*.

No conozco otro modo de tratar las grandes tareas que a través del juego” Sin embargo los antecedentes históricos del concepto de juego no son únicamente frases de afirmación de la pertinencia de dicho concepto, por ello es preciso recordar que una de las contrapartes de Heráclito, Hegel y Nietzsche es la considerada de Kant y Schiller de que el juego posee solo una significación subjetiva, esta consideración inaugurada por ellos ha prevalecido en toda la nueva antropología.

El principal objetivo, es el de restituir el lugar que el juego tiene en fundamentación, conformación y creación de la realidad humana. Solo a partir de la restitución del juego es posible postular que este constituye la esencia del ser humano, ya no como ser puramente racional sino más bien

---

<sup>7</sup> FINK Eugen. Oasis de felicidad. UNAM. México, 1996. pág. 23

como sujeto creador y transformador, lo que indica que el juego es una gran herramienta para dinamizar procesos de motricidad gruesa, constituyéndose, este, en pieza fundamental como base teórica de este proyecto.

Por consiguiente el juego ha sido considerado comúnmente como un fenómeno marginal de la vida humana, una manifestación periférica que nada tiene que ver con las cuestiones serias e importantes de la vida y como tal, es un suplemento de la existencia que sólo ocasionalmente resplandece. Según lo anterior, el juego resulta ser una actividad más entre muchas otras, pero no es la actividad más ociosa e inútil y en la medida que no es obligatoria, se le opone siempre al trabajo. De tal modo que el juego, parece restringirse al ámbito de la vida infantil y ciertamente el juego infantil muestra los rasgos esenciales del juego humano, sin embargo, este se presenta siempre inofensivo y menos profundo en comparación con el juego del adulto.

Desde el punto de vista social, el juego para el niño es el medio por el cual se acerca a otros niños, buscando compañía, muchas veces seguridad. En términos generales, los adultos que defienden las teorías asociativas señalan que el niño juega para asociarse a otras personas, aún así para algunas instituciones y para algunos docentes el juego aparece como un hecho negativo, pérdida de tiempo, acción carente de interés y motivación, reemplazando por el recreo, su carácter formativo, proveniente de ocio, no

hace nada, consumismo, llegando a hacer prohibiciones del juego y no precisamente del juego de azar.

Si bien, por un lado se ponderan las bondades del juego y especialmente los infantiles, por el otro lado encontramos los juegos prohibidos, sin embargo la pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos, juegos didácticos donde se disfraza la actividad específica de aprendizaje en un contexto más lúdico. Infortunadamente, ni los padres ni los maestros se detienen a reflexionar acerca de los valores que inculcan a los niños. Esta situación se agrava por el hecho que el niño no encuentra ni en la escuela ni en el hogar, las oportunidades, los recursos y la motivación para desarrollar todo su potencial en actividades creativas, reflexivas, lúdicas, de ocio y de aprovechamiento del tiempo libre por medio de las cuales puede expresarse libremente y comunicarse más fácilmente con otros, todo este potencial en el niño es fundamental ya que le permite manifestarse durante su desarrollo y a todo lo largo de la vida.

Según Piaget: “Los niños en las edades de 6-12 años les gustan los juegos en el que el cuerpo está en movimiento, sientan felicidad, haciendo que su crecimiento físico sea saludable y natural el correr, trepar, hablar, nadar, saltar, lanzar, son estímulos que desarrollan los músculos, enriquecen los esquemas perceptivos (visuales, auditivos, cenestésicos), operativos (memoria, imaginación, lateralidad, representación, análisis, síntesis) que



combinados con las estimulaciones psicomotoras (coordinación, proceso, equilibrio, ubicación), definen algunos aspectos de aprestamiento para el dominio de la lectura, la escritura y alcanzar un nivel neurológico de madurez suficiente para la coordinación de innumerables dimensiones de los objetos que le permite conformar nuevas estructuras” 8

## **EL JUEGO, INSTRUMENTO EDUCATIVO**

No hace falta retrotraerse excesivamente en la historia para comprobar cómo el juego que denostado o cuando menos banalizado por quienes entendían que como mínimo era una pérdida de tiempo y que estaba en contraposición con todo lo que fuera estudio, trabajo o preparación.

Históricamente el juego ha ocupado uno de los últimos puestos en el ranking de las prioridades de los grupos sociales. El fenómeno lúdico era lo contrario al rendimiento, a la producción y al enriquecimiento.

La etimología de la palabra jugar nos retrotrae al concepto latino de “iocari”, que está en íntima conexión con el concepto que encontramos en el diccionario de la Real Academia de la Lengua de “hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse”.

---

8 Ibid. p. 39-43

## **EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA.**

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

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

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

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

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

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

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

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

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

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

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

Si los padres y educadores somos capaces de observar a nuestros hijos teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo.

Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

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

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

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable.

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

## **FUNCIÓN DEL JUEGO EN LA INFANCIA**

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

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

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

El juego permite al niño:

- Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma.

Se deduce entonces 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; a su vez es herramienta útil para adquirir

y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

### **CÓMO PUEDEN LOS ADULTOS APOYAR EL JUEGO.**

Los padres y las personas encargadas de proporcionar cuidado proveen un ambiente seguro, que ofrece una variedad de materiales para jugar, a fin de satisfacer los distintos niveles de habilidad, desde el punto de vista del desarrollo, y apoyar los intereses creativos de los niños. Además, es importante mantener una rutina diaria estructurada, que incluya descansos, comidas/bocadillos, juegos activos y actividades tranquilas.

Seleccione juguetes que satisfagan los intereses de los niños durante sus distintas etapas de crecimiento y de desarrollo. Al introducir nuevos juguetes a los niños, es importante mostrarles cómo jugar con los nuevos objetos y cómo cuidarlos.

Es posible que usted quiera ayudar a iniciar actividades de juego, y luego jugar con los niños, cuando se le pida participar en la actividad. Tenga en cuenta que los padres son los primeros y favoritos compañeros de juego de sus hijos.

Desde el inicio de la vida de su hijo, él juega con usted, ya sea siguiendo su cara con la mirada, a medida que usted la mueve lentamente de un lado al otro, o escuchando su voz, cuando usted le canta durante un cambio de pañales. A los niños les encanta cuando usted se comporta como un “bobo” con ellos durante el juego, y aprenden habilidades sociales al imitar su comportamiento.

Con el paso de los años, es posible que sus hijos tengan muchos juguetes divertidos con que jugar, pero éstos ¡no se comparan con usted!

## **CAPÍTULO II**

### **DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

#### **Concepto**

Se conoce como desarrollo psicomotor a la madurez psicológica y motriz que tiene una persona, en este caso un niño. Los aspectos psicológicos y motrices son las variables que constituyen la conducta y la actitud. Al contrario del intelectual que está dado por la maduración de la memoria, el razonamiento y el proceso global del pensamiento. 9

---

9 LE BOULCH Jean; “El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años”; consecuencias educativas; Editorial Paidós; Barcelona; 2002; pág. 19.8



El desarrollo psicomotor es diferente en cada niño, sin embargo, es claro que él se presenta en el mismo orden en cada niño. Es así, por ejemplo, que el desarrollo avanza de la cabeza a los pies, por ello vemos que el desarrollo funcional de la cabeza y las manos es primero que el desarrollo de las piernas y los pies.

Los factores endógenos, exógenos y teratógenos, influyen en el proceso de crecimiento psicomotor. Por ejemplo, vemos que la habilidad para hablar más temprano es propia de ciertas familias y que las enfermedades pueden afectar negativamente el desarrollo motor; también es claro que la ausencia de estimuladores visuales, táctiles y/o auditivos afectan la madurez psicológica.

La Psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, sobre todo en la primera infancia, en razón de que se reconoce que existe una gran interdependencia entre los desarrollos motores, afectivos e intelectuales.

La Psicomotricidad es la acción del sistema nervioso central que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos que realiza a través de los patrones motores, como la velocidad, el espacio y el tiempo.

## **IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ. 10**

Los niños deben adquirir habilidades y/o destrezas para obtener un buen nivel académico por lo cual, entre 4 y 5 años, se encuentran en proceso de preparación para la etapa escolar y se muestran más independientes y comunicativos.

Sus logros obedecen a su desarrollo neurológico y de sus propios aprendizajes en el jardín de infancia, dada su madurez intelectual, especialmente en las áreas:

intelectual, corporal y de lenguaje, donde se puede apreciar avances significativos.

La importancia radica entonces en que el desarrollo psicomotriz es una actividad elemental que contribuye al desarrollo de mecanismos de retroalimentación entre educadoras y niños/niñas, lo que permite que éstos a su vez expresen lo que piensan y los que sienten con confianza. El desarrollo psicomotor nos posibilita alcanzar niveles de simbolización y representación que tienen su máximo exponente en la elaboración de la propia imagen, la comprensión del mundo, el establecimiento de la comunicación, y la relación con los demás.

---

10 ROMERO MARTÍN, Ma. Rosario "La Expresión Corporal

La Psicomotricidad se aplica como instrumento educativo para conducir al niño hacia la autonomía y la formación de su personalidad a través de un proceso ordenado de consecuciones de todo tipo

### **Fundamentos científicos y psicológicos <sup>11</sup>**

La psicomotricidad se fundamenta en una globalidad del ser humano, principalmente en la infancia, que tiene su núcleo de desarrollo en el cuerpo y en el conocimiento que se produce a partir de él.

El Padre de la Psicomotricidad de nombre H. Wallon (1925) realizan estudios desde lo neurológico aplicado al enfoque psicológico y descubrió su ligadura dialéctica desde un punto de vista genético entre lo técnico-postural con los procesos emocionales y más adelante, con el surgimiento de las representaciones mentales y aun de la personalidad en su estructura unitaria y en sus aspectos diferenciados (procesos conscientes, esquema corporal, noción del yo, etc.)".

Para Wallon era muy importante la unión de lo psicológico y lo motor, se proclamó y combatió "la ilusión frecuente de los psicólogos de creer en formas transformaciones de la vida psíquica únicamente reducibles a factores y elementos de la vida psíquica" (Wallon, H, 1964).

---

<sup>11</sup> GARDNER, Howard, "Estructuras de la mente" 1994.7

Se esforzó por demostrar la acción recíproca entre las funciones mentales y las funciones motrices, intentando argumentar que la vida mental no resulta de relaciones unívocas o de determinismos mecanicistas; gracias a este autor, el componente psicológico y motor se ven como una unidad dialéctica, para concebir a la Psicomotricidad como un comportamiento físico que tiene un enfoque socio físico; este hecho es de suma importancia para entender que lo motor es educable, ocurre de forma consciente, pues el ser humano puede autor regular su motricidad gracias a su desarrollo psicológico.

Autores como Gessel (1969) han hecho investigaciones bajo esta concepción.

Este autor, en sus trabajos afirmaba que es precisamente el proceso de maduración el que define las relaciones fundamentales, la continuidad y la formación de las estructuras de la conducta; argumentaba que los factores del medio apoyan, desvían pero no originan ni las formas fundamentales ni las etapas consecutivas de la ontogénesis.

Se reconoce la importancia del factor de la maduración, pero no como la única causa determinante del desarrollo, por lo que esta teoría tiene un alcance ilimitado ya que no consideran los factores ambientales ni las influencias educativas culturales en el desarrollo de los niños. El desarrollo del ser humano no solo se rige por leyes biológicas, sino que en él también inciden leyes histórico-sociales.

Otras tendencias como la del desarrollo humano, han centrado su atención en el factor medio ambiente; es aquí donde aparece la teoría ambientalista, la cual tiene en cuenta el medio en que el sujeto vive y actúa, la experiencia individual de integración del sujeto con el medio específico.

Partidarios de estas teorías van desde aquellos para los que prevalece fundamentalmente el factor genético, hereditario y para los cuales el medio constituye solamente el campo en el cual tiene lugar el desarrollo y cuya función es favorecerlo o no.

Este enfoque parte de los trabajos de J. Piaget (1965), posiblemente el psicólogo infantil más conocido actualmente, quien enfatizó que el conocimiento de cada niño sobre el mundo que lo rodea es producto de su interacción continua con él.

Piaget (1965) describió el curso del desarrollo intelectual como una secuencia invariable de etapas, cada una de las cuales evolucionan a partir de sus predecesoras, concediéndole mayor importancia al ambiente que a la constitución hereditaria del individuo.

Para Piaget (1973) el desarrollo motor se explica a partir de considerar como la motricidad cambia su significación en el transcurso de la ontogénesis, pero sí se reconocen en su teoría la incidencia que tiene el medio en los cambios que se originan en las conductas motrices.

Las corrientes conductistas (behavioristas), aplican el esquema (E-R) en la explicación del desarrollo y aprendizajes en los niños / as consideran al ambiente como la oportunidad para aprender, el factor crítico en el crecimiento y desarrollo, resultantes estos del sistema de recompensas que el ambiente proporciona y no tienen en cuenta las etapas o edades.

La Teoría Histórico-cultural: A nuestro modo de ver la más completa, parte de los trabajos de L.S.Vigotsky (1987), quien considera que el desarrollo está histórica y socialmente condicionado; el niño se desarrolla en la interacción y comunicación con otros, en el mundo de los objetos creados por el propio hombre.

Adicionalmente se puede complementar lo anterior con las investigaciones de Gardner quien define la inteligencia como la "capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas".

La inteligencia pasa a ser concebida como una capacidad, pues hasta poco tiempo la inteligencia se consideraba algo innato, estable y consolidado. Por lo tanto se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho.<sup>12</sup>

---

12 Galia, Sefchovich y Gilda Waisburd. La expresión corporal y creatividad. TRILLAS. México, 1993.11

En lo referente a los Métodos Pedagógicos se puede mencionar que es un tema al que se le ha venido dando importancia desde hace poco tiempo, pues así lo demuestran los estudios realizados por: Montessori y Freinet.

Como podemos ver estos autores consideran que el aprendizaje de los niños y niñas gira en torno de las experiencias de los mismos; dando a notar que se da el desarrollo de su psicomotricidad que tiene repercusiones en un óptimo progreso de los niños y niñas que se encuentran en una etapa precisa para explotar sus potencialidades.

### **Desarrollo Psicomotriz y su acción pedagógica**

La Pedagogía se refiere al Desarrollo Psicomotriz, como "una acción pedagógica y psicológica que utiliza la acción corporal con el fin de mejorar o normalizar el comportamiento general del niño/a, facilitando el desarrollo de todos los aspectos de su personalidad" (Arnaiz 1994, 46).

Al igual que la educación psicomotriz se estructura con planteamientos propios de la educación: hay una programación en función de objetivos, contenidos a abordar a través de la experiencia y una evaluación final de los resultados.

El cuerpo es el pedestal de todo su aprendizaje, siendo éste tomado en cuenta como un soporte del proceso de aprendizaje tanto de la parte interior, como exterior de la persona, brindando la oportunidad de participar

vivamente en la sinfonía de la existencia; o lo que es lo mismo permitir ser ente activo de su propio desarrollo. <sup>13</sup>

Se orientan a favorecer y reforzar las áreas de desarrollo de los niños y niñas especialmente en lo que se refiere a la parte motora, creativa y afectiva, estableciendo aprendizajes reveladores, por medio del empleo de las técnicas o recursos necesarios para que este proceso se desarrolle de manera óptima, creando situaciones de aprendizajes significativos tanto para la educadora como para los niños y niñas.

## **PRINCIPIOS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR**

Existe un conjunto de principios que rigen el Desarrollo Psicomotor del niño:

**a) Principio de individualización del Desarrollo.-** Cada niño tiene su propia línea y velocidad de desarrollo. Por ejemplo, lo normal es que un niño comience a caminar a los 12 meses, pero algunos lo hacen a los 9 y otros a los 17 meses. Entonces es muy importante conocer los límites que justifiquen el evento de deambular es decir que ningún niño ande con 9 meses será un adelantado, ni el que empieza con 17 es retrasado.

**b) Principio de secuencialidad y continuidad.-** Las funciones

<sup>13</sup> <http://www.elergonomista.com/enfermeria/pediat1022.html>



psicomotoras se adquieren de forma secuencial y continuada. Por ejemplo un niño empieza a andar porque adquiere suficiente tono motriz para mantenerse de pie.

**c) Principio del orden.-** El Desarrollo Psicomotor sigue un orden cefálico caudal (de cabeza a pies por ese orden). Lo primero que madura es la musculatura cervical, después el tronco, luego los (MMSS) miembros Superiores, (MMII) miembros inferiores, se mantiene de pie y después comienza a andar.

**d) Principio del progreso global o “ley del compuesto”.-** El Desarrollo Psicomotor va a ser la consecuencia de la integración y perfeccionamiento de los distintos componentes del organismo. Esto nos va a valer para tranquilizar a los padres. Por ejemplo, un niño escribe antes de leer, otros más tardíamente. Ni uno es un genio ni el otro más tonto. Es decir, cada cual hace las cosas según le van viniendo.

**e) Principio de la actividad específica.-** Es en principio de la actividad en masa y después específica. Por ejemplo un lactante al reírse lo hace moviendo prácticamente todo el cuerpo. Conforme va teniendo más edad limita la risa a una mueca facial.

## **FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS Y PSICOLÓGICOS**

La psicomotricidad se fundamenta en una globalidad del ser humano, principalmente en la infancia, que tiene su núcleo de desarrollo en el cuerpo y en el conocimiento que se produce a partir de él.

El Padre de la Psicomotricidad de nombre H. Wallon (1925) realizan estudios desde lo neurológico aplicado al enfoque psicológico y descubrió su ligadura dialéctica desde un punto de vista genético entre lo técnico-postural con los procesos emocionales y más adelante, con el surgimiento de las representaciones mentales y aun de la personalidad en su estructura unitaria y en sus aspectos diferenciados (procesos conscientes, esquema corporal, noción del yo, etc.)".

Para Wallon era muy importante la unión de lo psicológico y lo motor, se proclamó y combatió "la ilusión frecuente de los psicólogos de creer en formas o transformaciones de la vida psíquica únicamente reducibles a factores y elementos de la vida psíquica" (Wallon, H, 1964).

Se esforzó por demostrar la acción recíproca entre las funciones mentales y las funciones motrices, intentando argumentar que la vida mental no resulta de relaciones unívocas o de determinismos mecanicistas; gracias a este autor, el componente psicológico y motor se ven como una unidad dialéctica, para concebir a la Psicomotricidad como un comportamiento físico que tiene un enfoque socio físico; este hecho es de suma importancia para entender

que lo motor es educable, ocurre de forma consciente, pues el ser humano puede auto regular su motricidad gracias a su desarrollo psicológico.

Autores como Gessel (1969) han hecho investigaciones bajo esta concepción.

Este autor, en sus trabajos afirmaba que es precisamente el proceso de maduración el que define las relaciones fundamentales, la continuidad y la formación de las estructuras de la conducta; argumentaba que los factores del medio apoyan, desvían pero no originan ni las formas fundamentales ni las etapas consecutivas de la ontogénesis.

Se reconoce la importancia del factor de la maduración, pero no como la única causa determinante del desarrollo, por lo que esta teoría tiene un alcance ilimitado ya que no consideran los factores ambientales ni las influencias educativas culturales en el desarrollo de los niños. El desarrollo del ser humano no solo se rige por leyes biológicas, sino que en él también inciden leyes histórico-sociales.

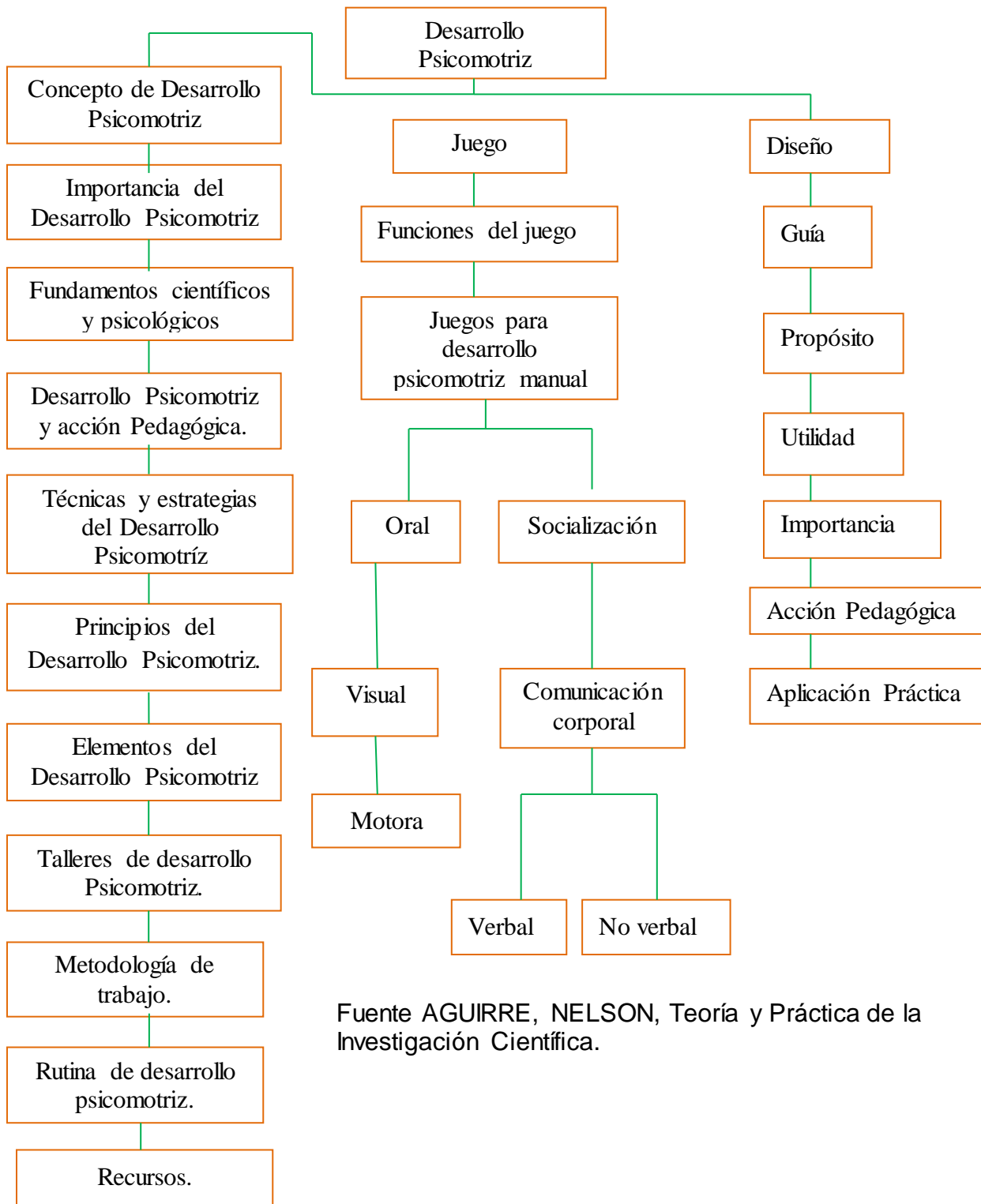
Otras tendencias como la del desarrollo humano, han centrado su atención en el factor medio ambiente; es aquí donde aparece la teoría ambientalista, la cual tiene en cuenta el medio en que el sujeto vive y actúa, la experiencia individual de integración del sujeto con el medio específico.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> GARDNER, Howard. "Estructuras de la mente", 1994

Partidarios de estas teorías van desde aquellos para los que prevalece fundamentalmente el factor genético, hereditario y para los cuales el medio constituye solamente el campo en el cual tiene lugar el desarrollo y cuya función es favorecerlo o no.

## DESARROLLO PSICOMOTRIZ POR MEDIO DEL JUEGO



Fuente AGUIRRE, NELSON, Teoría y Práctica de la Investigación Científica.

## **DESARROLLO PSICOMOTRIZ Y SU ACCIÓN PEDAGÓGICA.**

La Pedagogía se refiere al Desarrollo Psicomotriz, como "una acción pedagógica y psicológica que utiliza la acción corporal con el fin de mejorar o normalizar el comportamiento general del niño/a, facilitando el desarrollo de todos los aspectos de su personalidad" (Arnaiz 1994, 46).

Al igual que la educación psicomotriz se estructura con planteamientos propios de la educación: hay una programación en función de objetivos, contenidos a abordar a través de la experiencia y una evaluación final de los resultados.

El cuerpo es el pedestal de todo su aprendizaje, siendo éste tomado en cuenta como un soporte del proceso de aprendizaje tanto de la parte interior, como exterior de la persona, brindando la oportunidad de participar vivamente en la sinfonía de la existencia; o lo que es lo mismo permitir ser ente activo de su propio desarrollo.<sup>15</sup>

Se orientan a favorecer y reforzar las áreas de desarrollo de los niños y niñas especialmente en lo que se refiere a la parte motora, creativa y afectiva, estableciendo aprendizajes reveladores, por medio del empleo de las técnicas o recursos necesarios para que este proceso se desarrolle de

---

<sup>15</sup> Galia, Sefchovich y Gilda Waisburd. La expresión corporal y creatividad. TRILLAS. México, 1993.

manera óptima, creando situaciones de aprendizajes significativos tanto para la educadora como para los niños y niñas.

## **ELEMENTOS DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

### **Cuerpo**

**Definición:** Es el sustento de cualquier conducta motriz; pero lo definimos como instrumento expresivo por una doble razón: <sup>16</sup>

1.- El cuerpo aún en ausencia de movimiento, es una fuente de información para el observador externo y para el propio sujeto. (Estado de ánimo, actitudes, procedencia, etc.)

2.- Es un instrumento puesto que puede ser utilizado y estudiado como tal, para tareas de finalidad expresivo – comunicativa. Por lo tanto es un recurso para los niños y niñas y para la educadora en su misión de formadora.

### **Movimiento**

**Definición.-** el movimiento como resultado de la actividad corporal constituye otro de los elementos de la conducta motriz, en este caso de la

---

<sup>16</sup> ROMERO MARTIN, Ma. Rosario “La Expresión Corporal”

expresiva. El movimiento puede abordarse desde distintos puntos de vista:

## **NIVELES PSICOMOTORES**

### **Nivel sensorio motor**

En este nivel trabajamos el placer por percibir el movimiento del propio cuerpo y de madurar las conductas motrices y neuromotrices básicas. Se produce la evolución desde movimiento descontrolado hasta el gusto por el control.

Es la búsqueda de las posibilidades corporales, de sus límites, sensaciones, riesgos y desafíos en posturas y posiciones, tanto dinámicas (motilidad, movilidad) como estáticas. Son los procesos tónico posturales.

En este nivel, trabajaremos aspectos como:

Sensaciones propioceptivas, a través de situaciones de tensión, relajación (cenestésicas), equilibrio, desequilibrio, reequilibración, laberíntico vestibulares

Posiciones estáticas y dinámicas (posturales).

En este nivel abordaremos el sistema postural (postura, posición, actitud), tono equilibrio y ejes; la conciencia corporal (esquema, imagen y concepto) y las grandes coordinaciones (giros, saltos, desplazamientos).



Los objetos a utilizar, son los que permiten realizar grandes movimientos (rodar, saltar, subir, bajar...); colchonetas de distintos grosores, módulos de goma espuma, pelotas grandes, cajas y telas (sólo sirven para arrastrar).

En este nivel podemos encontrar, bastante dependencia de los procesos tónico -emocionales.

### **Nivel perceptivo motor**

En este nivel, descubren el placer del movimiento intencionado, con una funcionalidad, implica percibir el espacio exterior, proyectarlo internamente y saber moverse en él. Se van produciendo repeticiones al servicio de controlar la acción. Se necesita tener un cierto nivel de representación.

Trabajamos por tanto, el desarrollo del esquema corporal, los espacios (interior, postural, de relación) y tiempos (interno, rutinas, para acoplarlo al externo), las relaciones con los objetos, entre los propios objetos y en el plano, buscando sus características, acciones, reacciones y su localización, orientación y organización en el espacio y tiempo.

Todo ello nos ayuda a:

Interpretar los estímulos: Destacar unos estímulos de otros, seleccionándolos, discriminándolos, asociándolos e integrándolos.

Organizar la acción y anticipar el tiempo de reacción entre otras cosas. En este nivel se va preparando el proceso de abstracción que da acceso a lo simbólico. Los aspectos que se trabajan son las distintas percepciones (exteroceptivas, propioceptivas, e interoceptivas), su integración, asociaciones y las coordinaciones tanto global como segmentaria.

Podemos utilizar: objetos blandos y ligeros o rígidos con formas estables (picas, zancos...)

**Nivel proyectivo simbólico:** En este nivel, vamos a favorecer la aparición de la actividad mental específicamente humana (atención, lenguajes expresivos etc.), como resultado de todo el trabajo anterior (tónico emocional, sensorio motor y perceptivo motriz), es decir este nivel, surge de la actividad mental como resultado de la motora apoyada en la realidad.

Al quedar la información corporal automatizada, el niño/a va accediendo al nivel simbólico.

Progresivamente va formando imágenes mentales, siendo capaz de recrear las propiedades de las cosas, seres, objetos, y evocarlos, abriéndose al mundo exterior, dotándoles de distintos significados.

Va elaborando su mundo junto a otros, socializándose, creando proyectos en común, utilizando como herramientas los lenguajes.

En este nivel, se canaliza al máximo la comunicación del niño/a, valiéndose de la expresividad psicomotora.

Trabajaremos codificaciones, decodificaciones, imitaciones, praxias, ecopraxias, juegos de imitación, evocación, escenificación, de fantasía, reglados, rituales; utilizaremos elementos para construir espacios, objetos, dramatizar... (palos, telas, cojines, cajas...).

Resumiendo: estaríamos favoreciendo la evolución, desde las acciones con significados más sencillos hasta la recreación del juego simbólico, en toda su intensidad, que viene posibilitado por la conexión que el niño/a establece entre significado y significantes de objetos, seres y acciones diversas.

**Nivel sígnico:** En este nivel superior, se desarrolla una relación arbitraria, entre los significados y los significantes. Los educadores, introducimos los signos de los diferentes lenguajes (musical, lógico matemático, plástico...) como una forma de comunicar, ideas, sentimientos, realidades...

En este nivel los signos no guardan ninguna relación analógica con la acción pero sin embargo la determinan.

Tenemos que tener en cuenta que muchas de las situaciones que se dan en la escuela, en la vida..., son de carácter sígnico, estamos rodeados de signos que los niños/as conocen y manejan.

En este nivel se produce una evolución, desde las situaciones simbólicas hacia las conceptuales.

## **FACTORES QUE INFLUYEN EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

### **Factor genético o psicogenético**

Consiste en el potencial hereditario que acumula el niño, y teniendo en cuenta que estas heredopatías influyen de forma negativa en el Desarrollo Psicomotor.<sup>17</sup>

### **Factores ambientales o del entorno**

En que se desarrolla el niño. Van a depender según la edad y van a tener un orden e importancia:

### **Factores prenatales y para natales**

Riesgo obstétrico. Por ejemplo, el aspecto que tenga el niño según la edad de la madre (más edad, más riesgo de tener recién nacido con cara de viejo), el que haya habido abortos o mortinatos.

---

<sup>17</sup><http://www.elergonomista.com/enfermeria/pediat1022.html>

### **Factores neonatales:**

Bajo peso al nacer, un test de APGAR menor de 5 al minuto, asepsias, meningocele, una cardiopatía congénita, son factores que van a marcar al niño. El test de APGAR es una valoración al recién nacido, si tiene una puntuación normal (10), menos grave (5, 6,7), muy grave (1, 2,3), muerto (0).

### **Factores postnatales:**

Entrarían a su vez un grupo de factores ambientales que los dividimos en dos:

#### **Físicos /orgánicos.**

Todas aquellas causas que actúan de forma directa o indirecta sobre el (SNC) sistema nervioso Central. Por ejemplo un traumatismo craneal, una infección del (SNC) sistema nervioso central una intoxicación, etc.

#### **Factores de vida de relación.**

Se le denomina también factores emocionales, factores de conducta infantil, en los cuales va a influir en el hábito de vida, hábito cultural, tradiciones, prácticas religiosas, medios audiovisuales (TV y radio).

Por ejemplo madres vegetarianas que dan a sus hijos leche de soya en lugar de leche con proteínas animales.

## **AMBIENTE DE LOS TALLERES DE DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

El ambiente de un salón de Desarrollo Psicomotriz preescolar, debe contar con las siguientes características:

### **Desarrollo motor**

Las características de las distintas adquisiciones que un niño va madurando a medida que avanza su edad.

Motricidad que progresa de forma estructural y funcional. Es decir, que los movimientos van a ir de simples hasta convertirse lentamente en actos motores cada vez más complejos. Todo ello influido por unos factores endógenos y exógenos.

Aquellas que se desarrollan secuencialmente. Es decir, es necesario que aparezcan primero los simples para que se realicen otras más complejas. Por ejemplo, el niño primero aprende a permanecer sentado, después se queda de pie, y finalmente aprende a andar.

Las características de la *EVOLUCIÓN MOTRIZ* en el aula deben ser:

### **Del dominio corporal**

El control corporal se organiza y va a responder siempre en sentido céfalo-caudal (cabeza-pies), de forma simultánea próximo-distal. Se estructuran

primero los movimientos dependientes de las grandes masas motrices. En el recién nacido el control de la cabeza va a ser muy escaso. <sup>18</sup>

Al mes de vida las partes del cuerpo y la cabeza se van a disponer de forma simétrica en relación con un eje imaginario. A los 2 meses es capaz de levantar la cabeza en posición prona. A los 4 meses al intentar sentar al niño la cabeza no va a quedar péndula. A los 6 meses permanece sentado sin apoyo ninguno y es capaz de agarrarse una mano con otra. A los 9 meses en posición supina es capaz de darse la vuelta por sí sólo. A los 10 meses es capaz de sentarse y ponerse de pie por sí sólo.

### **De pie y locomoción**

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

---

<sup>18</sup> Hochstaet, J. Aprendiendo de los chicos en el jardín de infantes. PAIDÓS. Buenos Aires Argentina, 2004.

## **Habilidades manuales**

La prensión o toma de un objeto se realiza de forma adaptativa y consciente, siempre precedida del manejo óculo-manual. Esto ocurre a partir del primer mes de vida. A los 4 meses ya trata de aproximarse el objeto con ambas manos. Y a los 5 meses lo hace de forma unilateral.

A los 6 meses comienza la prensión de un cubo, y aproximadamente a los 10 meses activa la pinza manual. A los 12 meses es capaz de meter un objeto menor en otro mayor.

A los 15 meses es capaz de poner un cubo encima de otro, y a los 18 meses pone hasta tres cubos uno encima del otro. A los 2 años es capaz de pasar la hoja de un libro, y con un lápiz hace trazos verticales e incluso circulares. A partir de los 3- 4 años pinta triángulos, círculos y cuadrados.

## **Área adaptiva**

Al mes mira a su alrededor de forma mecánica. A los 4 meses es capaz de seguir más ampliamente con movimientos de la cabeza y los ojos hacia las personas y objetos.

A los 7 meses va a tener un comportamiento más activo, mira los objetos que tiene en la mano, hace movimiento de defensa intentando quitarse los objetos que le molestan. A los 10 meses inician los movimientos de masticación y es capaz también de asociar objetos.



A los 12 meses surge la valoración rudimentaria de la forma y del número, y hay una tendencia a la imitación. A los 18 meses sabe dónde encontrar los objetos y a quién pertenecen, también es capaz de señalar con el dedo las partes de su cuerpo.

Hay una mayor concepción de la forma y el espacio. A los 2 años va mejorando la memoria, maneja algunos juguetes y es capaz de distinguir dos colores, el blanco y el negro.

A los 3 años inicia el sentido del orden, y van haciendo insistentemente preguntas (el por qué de todo). A los 5 años es capaz de resolver problemas sencillos, e incluso tienen cierta capacidad de autocrítica.

### **Área del lenguaje**

*Fase pre-verbal o fase pasiva.* Corresponde al periodo entre los 6-10 meses. Y la forma de comunicarse es mediante ciertos recursos (llanto, risa, balbuceo, movimiento de la cabeza sí/no,). Al final del primer año es cuando empieza a funcionar el lenguaje comprendido. Entiende órdenes fáciles y ya con 15 meses esté muy cercano a la fase verbal.

*Fase verbal o vocabulario activo.* Comienza con la emisión de las primeras palabras con significado entre los 10-17 meses. Cuando un niño dice “agua”,

en realidad se interpreta “quiero agua”, porque no sabe hacer una frase.  
Entre los 3-4 años aparece el por qué y el para qué.

### **Área personal o social**

La sonrisa surge entre 1-1'5 meses.

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

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

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

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

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

### **RUTINAS EN EL TALLER DE DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

**Saludo:** Antes de presentar el espacio se ha sistematizado el saludo a través de una canción que nos ayuda a centrarnos, saludarnos y estar preparados para la actividad.

**Encuadre:** Presentación de los materiales y las técnicas. Normas.

**Desarrollo de la sesión:** Los niños proceden a moverse por todo el espacio. Ponemos música en el cd y aunque hay muchos que se mueven

espontáneamente a ritmo hay otros que dudan. La educadora les ayuda a hacerlo.

Se va tomando confianza con el espacio, se esbozan algunos ritmos. Paramos la música bruscamente y la mayoría se detiene espontáneamente. La consigna ha sido descubierta de forma natural: "Cuando la música se pare nosotros nos paramos también". Jugamos con esto varias veces.

Introducimos los objetos que en esta sesión van a ser los aros. Al principio tienen un juego tímido que se va animando con los diferentes ritmos de la música e ideas de los niños/as.

Algunos verbalizan espontáneamente: "Yo lo hago rodar, después lo dejo caer". "Yo hago un volante..." La educadora impulsa de nuevo la búsqueda: "¿Qué más se puede hacer?" y se indica a los niños/as los descubrimientos de los demás favoreciendo la atención en el otro que lleva asociado la imitación espontánea y libre.<sup>19</sup>

Durante esta parte de la sesión seguimos investigando la utilización del objeto: Atravesar el aro, levantarlo, hacerle dar vueltas, y aparece el desplazamiento: andar empujando el aro, andar con el aro detrás, delante.

---

<sup>19</sup> Galia, Sefchovich y Gilda Waisburd. La expresión corporal y creatividad. TRILLAS. México, 1993.

Más tarde viene el descubrimiento del otro con una idea que sale del propio niño/a: enganchar al compañero/a con el aro. Impulsamos las relaciones suprimiendo la mitad de los objetos de tal manera que un aro sea para dos. El tener un solo objeto para dos obliga a una aceptación del otro y posteriormente a la cooperación. A algunos les cuesta separarse de su objeto. A pesar de toda la relación va estableciéndose poco a poco. Seguimos explotando estas situaciones haciendo que la socialización sea cada vez más importante.

Algunos se sienten cansados con lo que aprovechamos para volver a un juego más tranquilo: los aros son nuestras casas, nuestras camas etc.

**Relajación:** A través de las diferentes músicas y técnicas de relajación intentamos que el niño/a busque un lugar cómodo donde tumbarse y tranquilizarse.

**Expresión /representación:** Se intenta que el niño/a exprese a través de diferentes lenguajes (verbal, plástico) las sensaciones, vivencias, conceptos que ha experimentado durante la sesión.

## **ESQUEMA CORPORAL**

El esquema corporal es la representación tridimensional que el ser humano tiene de sí mismo, y se la puede denominar a esta imagen, "imagen

corporal", permitiendo tener referencias para estructurar su experiencia con el mundo externo y sus objetos. 20

"Esquema corporal" no es igual a "Imagen corporal". El esquema corporal es una representación por la cual se ordena sistemáticamente datos, facilitando funcionamiento del cuerpo por esquemas: visual, táctil, olfativo, gustativo, del equilibrio, del tono motriz, de postura, distancias, movimiento, tiempo, etc., siendo importantes todos los sentidos de contacto con el mundo físico.

En principio, el esquema corporal es el mismo para todos los individuos de la especie humana en circunstancias similares, pero la imagen del cuerpo, es propia de cada uno.

## **TIPOS DE MOVIMIENTO**

Acto Reflejo

Movimiento voluntario

Movimiento Automático

---

20 Dolto, Françoise. (1994). La imagen inconsciente del cuerpo. 3a. ed. España: Ed. Paidós.

## **CONTROL TÓNICO**

Factor básico del movimiento y en consecuencia del control del equilibrio, coordinación motriz y en especial de la respiración.

## **TONO MUSCULAR**

Constituye la base del trabajo de la calidad del movimiento, pues en el grado o de tensión o relajación de los músculos y constituyen la base del control del movimiento voluntario y del equilibrio. Además existen factores básicos que condicionan el movimiento estos son:

### **Espacio**

Donde se visualiza el movimiento

### **Tiempo**

Factor determinante en la creación de movimientos.

### **Intensidad**

La sensación de ver cómo influye un movimiento.

## **SENTIMIENTO EMOCION**

La Expresión Corporal es una de las áreas en las que el sentimiento, la emoción, la afectividad, toman el rango de contenido, ya que desarrollan aspectos como:

Los sentidos

El sentimiento y sensación

La emoción

Como ejes conductores de todas las tareas del área expresiva y que a la vez se involucran con el resto de posibilidades.

## **METODOLOGÍA DE TRABAJO**

### **COMO HACER UNA SESIÓN TIPO**

Para empezar a desarrollar una sesión tipo, haremos primero un análisis del contexto, describiendo en qué aula vamos a trabajar, con qué número de niños/as contamos, que edad tienen, características generales de grupo, anotando también la fecha, así como la periodicidad con que realizaremos estas sesiones de psicomotricidad con dicho grupo.

En cuanto a los objetivos, deben ser pocos y claros, refiriéndose al aspecto concreto que queremos abordar. A lo largo del tiempo deberemos ir introduciendo objetivos diversos que hagan referencia a todos los niveles psicomotores, según el momento de los niños/as (tónico-emocional, sensorio-motor, perceptivo-motor, proyectivo-simbólico y signicoconceptual).

**Materiales:** son un recurso muy importante que nos ayudará en la consecución de los objetivos propuestos, condicionando mucho el desarrollo de las sesiones.

**Desarrollo de la sesión:** Es necesario dejar un tiempo y un espacio para reconducir y canalizar las situaciones de descarga. Es muy importante realizar una observación de cuáles son las necesidades emocionales y corporales de los niños/as en ese momento, para hacerlas evolucionar de forma que se pueda alcanzar el objetivo propuesto.

**La actitud del educador,** va a ser de: observación, propuesta, intervención flexible, teniendo como referencia el código establecido y aceptado. La medida de la tolerancia en situaciones puntuales y conflictivas, está en mantener el control de la situación sin que suponga el abandono del resto del grupo o algún peligro físico.

**Recogida y clasificación del material:** Es un momento importante de la sesión, por eso lo vamos a cuidar con esmero.

Es fundamental que los niños y niñas desarrollen el gusto y el placer que les ofrece al descubrirse a sí mismos capaces de ordenar, organizar y colaborar en el cuidado del ambiente, al tiempo que expresan sentimientos, experimentan sensaciones y percepciones, ajustan movimientos y se comunican por el espacio relacionándose con el otro y con el entorno.



Esto requiere necesariamente y además, entrenarse en la capacidad de llegar a acuerdos que han de respetar y que se registran cuando se presenta la necesidad. Para que vivan y sientan la importancia de ordenar, les mostramos, a través de la actitud que mantenemos con ellos, que nuestra valoración de este momento, interés y atención, son los mismos que cuando, en el momento anterior estaban jugando o trabajando con el material.

## f. **METODOLOGÍA**

El presente trabajo investigativo se lo llevará a cabo mediante la aplicación de los diferentes principios de la investigación científica. Para ello, se recurrirá a métodos y técnicas que permitan el cumplimiento de los objetivos propuestos.

### **MÉTODOS:**

**CIENTÍFICO.-** Con este se llegará a descubrir y poder demostrar todos los conocimientos que la ciencia nos ha formulado de una manera sistemática durante el proceso del Marco Teórico.

**ANALÍTICO SINTÉTICO.-** Como su nombre lo indica este pertenece o es relativo al análisis.

Es muy importante porque con este método podremos hacer un análisis y síntesis de los resultados obtenidos y poder llegar a las conclusiones y recomendaciones adecuadas.

**INDUCTIVO.-** Este método irá de lo general a lo particular. Es aquel que partirá de los datos generales aceptados como valederos, para deducir por medio del razonamiento lógico varias suposiciones, es decir; partirá de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

**DEDUCTIVO.-** Seguirá un proceso analítico este nos ayudará a descubrir las diferentes maneras para estimular la motricidad de los niños por la influencia del juego que utilizan las maestras, partiendo de lo general a lo particular, este será utilizado en la elaboración de la problematización.

**MODELO ESTADÍSTICO.-** Se lo empleará al momento de organizar y graficar la información obtenida con la aplicación de los instrumentos de la investigación.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

**ENCUESTA.-** Este instrumento se aplicará a las maestras de los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica de la escuela Particular “Ecuador Soberano”, para identificar los Tipos de Juego que utilizan en la Jornada Diaria de Trabajo.

**TEST DE HABILIDA MOTRIZ DE OSERETSKY.-** Será dirigido a los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Particular “Ecuador Soberano”, para evaluar el desarrollo Psicomotriz.

## POBLACIÓN

La población está conformada por los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica con sus tres paralelos A, B, C, las maestras y Auxiliares.

### ESCUELA PARTICULAR “ECUADOR SOBERANO”.

PARALELOS	NIÑOS	MAESTRAS	AUXILIARES	TOTAL
“A”	40	1	1	42
“B”	40	1	1	42
“C”	40	1	1	42
<b>TOTAL</b>	<b>120</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>126</b>

**Fuente:** Libros de matrícula y de asistencia de los niños “Ecuador Soberano”  
**Investigadora:** Rosanita Geesmin Gordón Oña.

**g. CRONOGRAMA**

		2.012																2.013																											
TIEMPO	ACTIVIDADES	AGOSTO				SEPTIEM.				OCTUBRE				NOOVIEM.				DICIEM.				ENERO				JUNIO				SEPTIEM.				OCTUBRE				NOVIEM.				DICIEM.			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
	Elaboración del proyecto	■	■	■	■																																								
	Presentación del proyecto					■																																							
	Incorporación de la observación						■	■																																					
	Aprobación del proyecto									■	■	■	■																																
	Trabajo de Campo													■	■	■	■																												
	Análisis de los resultados																	■	■	■	■																								
	Elaboración del informe final																					■	■	■	■	■	■																		
	Presentación del borrador de tesis																									■	■	■	■																
	Estudio privado																													■	■	■	■												
	Incorporación de observaciones																																	■	■	■	■								
	Defensa pública y graduación																																					■	■	■	■				

## **h. FINANCIAMIENTO Y PRESUPUESTO**

### **RECURSOS INSTITUCIONALES**

Para la elaboración del Marco Teórico y su desarrollo se utilizó los siguientes recursos institucionales.

- Universidad Nacional de Loja Modalidad a distancia-Carrera de Psicología Infantil.
- Escuela Particular Ecuador Soberano.

### **RECURSOS HUMANOS**

Esta investigación está realizada por la investigadora, alumna de la carrera de Psicología Infantil de la Universidad Nacional de Loja Modalidad a distancia.

- ✓ Investigadora Rosanita Geesmín Gordón Oña
- ✓ Tutora del Proyecto
- ✓ Las Maestras de los primeros años paralelos A, B, C de educación Básica de la Escuela Particular Ecuador Soberano.
- ✓ Niños de los primeros años de Educación Básica de la Escuela Particular Ecuador Soberano.
- ✓ Padres de Familia

## RECURSOS MATERIALES

En la presente investigación se ocupó Material Bibliográfico y útiles de oficina como:

- ❖ Libros
- ❖ Revistas
- ❖ Periódicos
- ❖ Folletos
- ❖ Internet
- ❖ CDS
- ❖ Flash Memory
- ❖ Computadoras
- ❖ Hojas de papel bon
- ❖ Borradores
- ❖ Lápices
- ❖ Esferográficos
- ❖ Cuadernos
- ❖ La expresión corporal y creatividad Galia, Sefchovich y Gilda Waisburd.
- ❖ “El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años”; consecuencias LE BOULCH Jean

## RECURSOS ECONÓMICOS

Corre de cuenta por parte de la investigadora

Bibliografía	\$500,00
Computadora, Impresora	\$1055,00
Copias	\$ 100,00
Papel Bond	\$ 100,00
Transporte	\$ 150,00
Útiles de escritorio	\$ 30,00
Elaboración Informe Final	\$ 200,00
Imprevistos	\$ 500,00
Total	\$2.635,00

**Son Dos mil seiscientos treinta y cinco dólares, 00/100**

Se consideran los gastos de acuerdo al siguiente detalle en dólares con el fin de llegar al éxito deseado y este valor será cubierto por la investigadora del proyecto.



## **i. BIBLIOGRAFIA**

- AUCOUTURIER, B. (1985). "La Práctica Psicomotriz: Reeducción y Terapia".: Ed. Científico médica. Barcelona.
- BOULCH, J. (2000). El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los seis años. PAIDÓS. Barcelona – España.
- CRAIG Grace. (2001). Desarrollo psicológico. PEARSON educación. Octava edición. México.
- GALIA. (1993). Sefchovich y Gilda Waisburd. La expresión corporal y creatividad. TRILLAS. México.
- HOCHSTAET, J. (2004). Aprendiendo de los chicos en el jardín de infantes. PAIDÓS. Buenos Aires – Argentina.
- HURTING. M. (1987). Introducción a la Psicología del niño. Editorial Herder. Barcelona.
- LAPIERRE, A. (1977) "La Educación Psicomotriz en la Escuela Maternal": Ed. Científico-Médica. Barcelona.
- MARTÍNEZ, P. y otros. (1988) "Primeros pasos en Psicomotricidad en la Educación Infantil" : Ed. Narcea. Madrid.
- PIERRE, V. y Barat C. El diálogo corporal. CIENTÍFICO MEDICO Segunda edición. España
- SALVADOR BLANCO. L y otros: "La acción educativa Psicomotriz en preescolar y ciclo inicial" Nº. 42 ICE Universidad de Salamanca.
- TASSET, J.M. (1996). Teoría y práctica de la psicomotricidad. PAIDÓS

Segunda edición. España.

- VAYER, P. (1972). "El Diálogo Corporal": Ed. Científico-Médica. Barcelona.
- VAYER, P (1973). "El Niño frente al Mundo": Ed. Científico-Médica. Barcelona.
- VAYER, P (1978). "Psicología de la Acción": Ed. Científico-Médica. Barcelona, Adolphe.

## WEBLIOGRAFIA

- <http://guiainfantil.com/educacion/escuela/de3a5.htm> (Acceso: 15 de febrero de 2012)
- <http://www.educaweb.com/EducaNews/interface/asp/web/NoticiasMostrar.asp?> (Acceso: 21 de febrero de 2013)
- NoticialID=364&SecciolD=574 (Acceso: 10 de marzo de 2013)
- <http://www.elsalvador.com/mujer/mibebbe/2003/05/30/tema3.asp> (Acceso: 13 de marzo de 2013)
- <http://www.fundacies.org/articulo000.php> (Acceso: 21 de marzo de 2013)
- <http://www.guiainfantil.com/educacion/escuela/de2a3.htm> (Acceso: 24 de marzo de 2013)
- <http://www.monografias.com/trabajos28/personalidad/personalidad.shtml> (Acceso: 25 de marzo de 2013)
- [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) (Acceso: 2 de abril de 2013)



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA-CARRERAS EDUCATIVAS  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

**ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DE LOS NIÑOS DEL PRIMER  
GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA  
PARTICULAR “ECUADOR SOBERANO”**

Con la finalidad de determinar la incidencia del juego en el desarrollo Psicomotriz de los niños.

**1. ¿Utiliza usted el Juego en la Jornada diaria de trabajo?**

Si

No

**2. ¿Según su criterio cuál es la importancia del Juego?**

Contribuir al desarrollo psicomotriz

Estrategia de Educación Temprana

Estimula los sentidos

Proporciona aprendizajes de la vida

**3. ¿Qué tipos de juegos utiliza en la Jornada diaria con los niños y niñas?**

Juego simbólico

Juego de expresión corporal

Juego libre

Juego de dramatización

Juego Rincones

Juegos recreativos

**4. ¿Con qué frecuencia utiliza el Juego en la jornada diaria de trabajo?**

Siempre

A veces

Nunca

**5. ¿Cree usted que el Juego incide en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas?**

Si

No

**6. ¿Qué tipo de juego resulta más significativo?**

Libre

Reglado

**7. ¿Le han facilitado orientación sobre estimulación a través del juego?**

Si

No

**8. ¿Está de acuerdo Usted en considerar al juego como una estrategia metodológica para desarrollar la psicomotricidad?**

Si

No

**9.- Ha observado si los niños y niñas crean grupos de juego en el aula?**

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

**10.- Usted como educadora propicia el juego en grupo?**

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

*Gracias por su colaboración*



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA-CARRERAS EDUCATIVAS  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

## **TEST DE HABILIDAD MOTRIZ DE OSERETSKY**

Aplicado a los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica de  
la Escuela Particular “Ecuador Soberano”

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

Prueba para niños de 5 años.

### **Prueba No.1**

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

Tiempo: 10 segundos.

Escala valorativa:

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

## **Prueba No.2**

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

Tiempo: 10 segundos

Escala valorativa

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

## **Prueba No.3**

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

Escala valorativa

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

#### **Prueba No.4**

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

La prueba se considera superada, cuando se han realizado bien las instrucciones y en el momento exacto.

Tiempo: 15 segundos para cada mano

#### Escala valorativa

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

#### **Prueba No. 5**

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

Tiempo: 20 segundos

#### Escala valorativa

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

#### **Prueba No. 6**

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

#### Escala valorativa

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



## INDICE

PORTADA .....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA .....	iii
AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
ESQUEMA DE CONTENIDOS.....	vii
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	30
f. RESULTADOS.....	34
g. DISCUSIÓN.....	65
h. CONCLUSIONES.....	67
i. RECOMENDACIONES.....	68
j. BIBLIOGRAFÍA.....	69
k. ANEXOS.....	72
ÍNDICE.....	170