



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“ANÁLISIS DE LA INCIDENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS/AS PARA POTENCIAR LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LAS ESCUELAS “FACUNDO DIEGO ACOSTA” Y “ALEJANDRO HUMBOLDT” EN EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013” Propuesta alternativa.

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

AUTORA:

Anangono Folleco Cheli Isaura

DIRECTOR:

Dr. Elmer Meneses MSc.

Ibarra, 2013.

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director de la tesis del siguiente tema **“ANÁLISIS DE LA INCIDENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS/AS PARA POTENCIAR LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LAS ESCUELAS “FACUNDO DIEGO ACOSTA” Y “ALEJANDRO HUMBOLDT” EN EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013”** Propuesta alternativa. Trabajo realizado por la señora egresada: **Anangono Folleco Cheli Isaura**, previo a la obtención del Título de Licenciada en docencia en Educación Parvularia.

A ser testigo presencial, y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.

Dr. Elmer Meneses MSc.

DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

En honor a mis padres, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento. Depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad.

A mis hermanas por estar junto a mí en los buenos y sobre todo en los malos momentos de mi vida, y con su experiencia guiándome por el camino correcto para culminar mi carrera profesional.

Cheli Isaura

AGRADECIMIENTO

A Dios por haberme dado la vida la Universidad Técnica del Norte por brindarme la oportunidad de superarme profesionalmente. A la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología a la Carrera de Docencia en Educación Parvularia, con toda su planta docente, quienes contribuyeron en la formación profesional

Un agradecimiento especial al Msc. Elmer Meneses Director de Tesis quien ha guiado y contribuido permanentemente en este trabajo de grado con pautas para su elaboración de manera científica.

Agradezco también a los Jardines de Infantes y Centro de Educación Inicial “Facundo Diego Acosta” y “Alejandro de Humboldt quienes nos abrieron sus puertas para realizar este trabajo investigativo y poder culminar esta etapa importante en la vida.

Cheli Isaura

INDICE

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR.....	II
DEDICATORIA.....	III
AGRADECIMIENTO.....	IV
INDICE.....	V
RESUMEN.....	IX
SUMMARY.....	X
INTRODUCCIÓN.....	XI
CAPÍTULO I.....	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 ANTECEDENTES.....	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	5
1.4 DELIMITACIÓN.....	5
1.4.1. Unidades de observación.....	5
1.4.2 Delimitación Espacial.....	5
1.4.3 Delimitación Temporal.....	5
1.5 OBJETIVOS.....	5
1.5.1 Objetivo General.....	5
1.5.1 Objetivos Específicos.....	6
1.6 JUSTIFICACIÓN.....	6
1.7 FACTIBILIDAD.....	7
CAPÍTULO II.....	8
2. MARCO TEÓRICO.....	8
2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	8
2.2.1. Fundamentación Filosófica.....	9
2.1.2. Fundamentación sociológica.....	12
2.1.3. Fundamentación psicológica.....	14

2.1.4. Fundamentación pedagógica.	16
2.1.4.2. El juego: un contexto de desarrollo y aprendizaje	20
2.1.5. CONCEPTO DE JUEGO.....	21
2.1.5.1. Importancia del juego en el desarrollo infantil	23
2.1.5.2 Importancia del juego en el nivel inicial	25
2.1.5.3Para el desarrollo físico.-.....	26
2.1.5.4. Para el desarrollo mental.-.....	27
2.1.5.5Para la formación del carácter.-.....	28
2.1.5.6 Para el cultivo de los sentimientos sociales.-	28
2.1.6. EL JUEGO INFANTIL, EJE METODOLÓGICO DE LA INTERVENCIÓN EN 0-5 AÑOS.....	29
2.1.6.1Desarrollo físico.-.....	30
2.1.6.2. Desarrollo mental.-	31
2.1.6.3Desarrollo emocional.-.....	31
2.1.6.4Desarrollo social.-.....	31
2.1.7DESARROLLO COGNITIVO.....	31
2.1.7.1Desarrollo motriz.-	32
2.1.7.2Simulacro o imitación.-	32
2.1.7.3Destreza física.-.....	32
2.1.7.4Estrategia.-	33
2.1.7.5Azar.-	33
2.1.7.6 Elementos principales del juego	33
2.1.7.7Propósito	33
2.1.8. ÁREA DE JUEGOS Y ELEMENTOS.....	33
2.1.8.1Número de jugadores	34
2.1.8.2 Reglas	34
2.1.8. 3 Roles que desempeñan los jugadores	34
2.1.8.4 Resultados.....	34
2.1.78.5. Características del niño de 4 años	36
2.1.8.6.El juego y las diferentes áreas.....	37
2.1.8.7.El juego y el conocimiento del medio para niños de 4 años	38
2.1.8. 8.El juego y la expresión corporal para niños de 4 años	39

2.1.9. EL JUEGO Y LA EXPRESIÓN MUSICAL PARA NIÑOS DE 4 AÑOS	40
2.1.9.1. El juego y los valores y normas para niños de 4 años.....	41
2.1.9.2. El juego y la lengua para niños de 4 años	42
2.1.9.3 El juego y la lengua escrita para niños de 4 años	43
2.1.9.4.El juego e iniciación literal para niños de 4 años	44
2.1.9-5.El juego y la expresión plástica para niños de 4 años.....	45
2.1.10 PSICOMOTRICIDAD.....	46
2.1.11IMPORTANCIA Y BENEFICIOS DE LA PSICOMOTRICIDAD.....	47
2.1.12ÁREAS DE LA PSICOMOTRICIDAD.....	48
2.1.13 CAPACIDADES PERCEPTIVAS MOTRICES	50
2.1.14 ETAPAS DEL DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL	58
2.1.15 ESQUEMA CORPORAL O IMAGEN DEL CUERPO	61
2.1.16 FORMACIÓN DEL ESQUEMA CORPORAL.....	62
2.1.17 LA IMPORTANCIA DEL ESQUEMA CORPORAL	63
2.1.18 EJE CORPORAL.....	66
2.2. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL	67
2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS	68
2.4 INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN	71
CAPÍTULO III.....	72
3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	72
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	72
3.2 METODOS	73
3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	74
3.4 POBLACIÓN.....	74
3.5 CUADRO DE POBLACIÓN	75
CAPÍTULO IV	76
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	76

4.1 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE EDUCACION INICIAL Y PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LAS ESCUELAS “FACUNDO DIEGO ACOSTA” Y “ALEJANDRO HUMBOLDT”.....	76
4.3 FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LAS ESCUELAS “FACUNDO DIEGO ACOSTA” Y “ALEJANDRO HUMBOLDT”.....	91
CAPÍTULO V	101
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	101
5.1 CONCLUISIONES.....	101
5.2 RECOMENDACIONES	101
CAPÍTULO VI	103
6. PROPUESTA ALTERNATIVA.....	103
6.1 TÍTULO DEL A PROPUESTA	103
6.2 JUSTIFICACIÓN	103
6.3 FUNDAMENTACIÓN.....	103
6.4 OBJETIVOS	104
6.4.1 OBJETIVO GENERAL.....	104
6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	104
6.5 UBICCIÓN SECTORIAL Y FÍSICA.....	105
6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	105
6.7 IMPACTOS.....	160
6.7.1. IMPACTO EDUCATIVO.	160
6.7.2. IMPACTO PEDAGÓGICO.....	160
6.8 DIFUSIÓN	160
6.9 BIBLIOGRAFÍA.....	161

RESUMEN

El tema que se investigo fue: “ANÁLISIS DE LA INCIDENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS/AS PARA POTENCIAR LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LAS ESCUELAS “FACUNDO DIEGO ACOSTA” Y “ALEJANDRO HUMBOLDT” EN EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013”. La presente investigación tiene como objetivo analizar las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotriz de niños y niñas en etapa pre escolar, haciendo énfasis de forma primaria en la incidencia de estas acciones sobre su desenvolvimiento y participación. El perfeccionamiento de la psicomotricidad gruesa y fina, requieren procesos constantes, entrenamiento y estimulación que de manera lúdica se las adapta estratégicamente en el período escolar. Para que este trabajo sea sustentado ampliamente se buscó una fundamentación con bases teóricas, pedagógicas, filosóficas y psicológicas que a través de información e investigación pertinente logró detectar algunas dificultades en procesos tanto en los docentes como en el desarrollo motor de los estudiantes, tales como la falta de enfoque en áreas determinadas para el avance psicomotriz, falta de inclusión en actividades lúdicas, inseguridad, ejecución normal de procesos naturales como el salto en un solo pie o dos pies y ausencia de frecuencia en la ejecución de acciones recreativas. Por tal efecto, se presenta una propuesta alternativa que brinde a las educadoras parvularias de la institución en estudio, herramientas apropiadas como estrategias metodológicas de acuerdo a cada necesidad de los educandos, talleres de aplicación dentro del marco curricular, actividades y procesos que usándolos de la manera apropiada darán lugar a niños y niñas con un alto índice de desenvolvimiento motor grueso a través del uso de esta guía. También se ve necesario realizar diagnósticos individuales para detectar problemas fisiológicos que deben tener un tratamiento diferente, siendo este proceso investigativo de alta validez para enfrentar de manera positiva situaciones que los docentes atraviesan en su labor diaria.

SUMMARY

The issue that was investigated was: "ANALYSIS OF THE IMPACT OF RECREATIONAL ACTIVITIES PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT OF CHILDREN / EDUCATION AS TO ENHANCE LEARNING IN SCHOOLS" FACUNDO DIEGO ACOSTA "Y" ALEJANDRO HUMBOLDT "IN THE SCHOOL YEAR 2012 - 2013 . "This research aims to analyze the recreational activities in the psychomotor development of children in pre-school stage, with a primary emphasis on the impact of these actions on their development and participation. The development of gross and fine motor skills, processes require constant training and stimulation through play is strategically adapts the school term. For this work to be supported widely sought a foundation with theoretical, pedagogical, philosophical and psychological through information and relevant research failed to detect some difficulties in processes both teachers and motor development of students, such as lack of focus on specific areas for psychomotor progress, lack of inclusion in games, insecurity, normal execution of natural processes such as jumping on one foot or two feet and no running frequently in recreational activities. For this purpose, we present an alternative proposal that gives educators the institution ranging from pre-study as methodological strategies appropriate tools according to every need of the students, workshops within the framework application curricular activities and processes of using them properly will result in children with a high rate of gross motor development through the use of this guide. Is also necessary to detect individual diagnoses physiological problems that must be treated differently, and this high validity research process to positively confront situations that teachers go through in their daily work.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo del presente trabajo es un aporte para las maestras que trabajan con los niños y niñas de las escuelas “FACUNDO DIEGO ACOSTA” Y “ALEJANDRO DE HUMBOLT, para de esta manera brindar una educación de calidad que sea agradable y divertida para ellos donde se pretende que el aprendizaje sea significativo, de esta forma las maestras parvularias verán los frutos deseados al terminar el proceso de enseñanza aprendizaje.

En el capítulo II se presenta el marco teórico, glosario de términos y la matriz categorial.

En el capítulo III se explica el proceso metodológico de la investigación, tipos de investigación, diseño de investigación, población o muestra, instrumentos y técnicas de investigación

En el capítulo IV consta el análisis e interpretación de resultados de las fichas de observación y de las encuestas aplicadas a las escuelas “FACUNDO DIEGO ACOSTA” Y “ALEJANDRO DE HUMBOLT”

Capítulo V plantea las conclusiones y recomendaciones referentes al análisis e interpretación de resultados de esta investigación.

Capítulo VI presenta la propuesta de trabajo investigativo la misma que se titula **“GUIA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA UN ADECUADO DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS/AS DE LAS ESCUELAS “FACUNDO DIEGO ACOSTA” Y “ALEJANDRO DE HUMBOLT”**. Misma que sirvió como instrumento pedagógico para las escuelas investigadas para mejorar el desarrollo Psicomotriz, a través del empleo de técnicas innovadoras, motivadoras y fáciles de usar.

CAPÍTULO I.

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES

La actividad lúdica, además de fortalecer la expresión corporal, es el que está presente en el desarrollo psicomotor, biológico, social y cultural del ser humano y que hace posible la creación de escritos que guíen la labor educativa del docente para facilitar la formación del niño/a en toda su dimensión.

El presente proyecto propone una guía de actividades lúdicas para reforzar la enseñanza de los contenidos según el programa curricular, la misma que permitirá desarrollar la Expresión Corporal de los infantes.

La expresión corporal es un medio didáctico, es una forma básica de comunicación humana en donde interviene el movimiento y está presente en todas las etapas de la vida y de manera muy especial en la infancia. Ya que, este medio favorece los procesos de aprendizaje, estructura del esquema corporal, construyen una apropiada imagen de sí mismo, mejora la comunicación y desarrolla la creatividad de una forma natural y libre a través de su propio cuerpo. Es por ello que las clases del docente deben ser a base de Expresión Corporal, porque aportan importantes ventajas en la formación integral de los niños/as. Para lograr alcanzar todos estos beneficios, nos valemos del juego.

El juego, es una actividad física y mental inherente en el desarrollo del infante, su importancia radica, en el niño/a porque aprende y brinda la

oportunidad de cultivar sus facultades, también aumenta su habilidad, cobra confianza en sí mismo y ánimo para vivir.

La aplicación de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendental y vital. Sin embargo, en muchas de las escuelas se practica el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen métodos tradicionalistas.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logo céntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitidos o latentes al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, modificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar. Aún no se han puesto en práctica las propuestas de las nuevas reformas educativas, en el sentido de procurar el desarrollo de destrezas mediante la implementación de procesos interactivos en el aula y con la utilización de guías didácticas en el área lúdica de recursos prácticos es amplio y rico en impactos educativos, afectivos, autoestima.

La falta de guías didácticas sobre actividades lúdicas hace que la realización de esta investigación sea necesaria. Para ponerla en práctica

en las Escuelas “Facundo Diego Acosta” de la provincia del Carchi, y Alejandro Humboldt “de la Provincia de Imbabura.

Es importante recalcar la importancia de la educación escolar, base primordial para la vida, los primeros pedagogos han tratado siempre de perfeccionar todas las fronteras de superación. San Juan de Lachas se encuentra en la Provincia del Carchi, Cantón-Mira; en la Parroquia Jacinto Jijón y Caamaño, ubicado al noroeste de Tulcán. Su nombre San Juan de Lachas se debe a sus primeros pobladores; y al Santo que existió con la venida de los Jesuitas. Lacchas era una tribu que existió antes de ser conquistado por los Jesuitas, y San Juan el Santo que dejaron los jesuitas luego de la derrota quedando así “ San Juan de Lachas”.

Como se puede notar la posición geográfica, el clima es tropical, la temperatura media es de 28 grados centígrados, 1500 metros sobre el nivel del mar. Se encuentra bañado por el río principal que es el Río Mira, riachuelos, quebradas etc., humedad ambiental es de casi 75% en la zona, la mayoría de la gente es católica.

En concreto el ambiente natural de San Juan de Lachas es un pueblo multicolor, de afro ecuatoriano, indígenas y mestizos donde ponen mucho énfasis en el aprendizaje cultural y social, en especial el afro ecuatoriano, reforzado por sus mayores ya que ellos encaminan hacia un reconocimiento a sí mismos y hacia los demás. La escuela san Juan de Lachas, “Facundo Diego Acosta”, se creó el 28 de Marzo de 1958, Siendo su creador el profesor. Erasmo Vela. La escuela Guallupe la carolina” Alejandro de Humboldt”, fue creada el 11 de Octubre de 1890 por la Señora Emperatriz Rivera.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Debido a la falta de conocimientos adecuados para el desarrollo integral del aprendizaje, no se ha logrado un verdadero incremento de la

calidad educativa, en términos de un dominio razonablemente elevado en el área del juego, poniéndose en evidencia un cúmulo de deficiencias de aprendizaje en este ámbito.

Las causas se relacionan con la falta de capacitación en el nuevo currículo, y elaboración, utilización de guías didácticas, lo cual provoca deficiencias y vacíos en el dominio de las actividades lúdicas.

Las maestras/os se encuentran escolarizadas dentro de nuestro nivel, y se da poca importancia al espacio de interacción en el que mediante actividades lúdicas, el niño/a tenga posibilidades de integración desarrollando habilidades y destrezas que le darán la capacidad de conocer, descubrir y expresar su mundo interno y externo a través de su cuerpo. Las dificultades que los niños y niñas presentan en el área motriz conllevan a un bajo nivel de los primeros movimientos aislados y coordinados en el desarrollo de las actividades lúdicas.

El ambiente familiar no le permite al niño y niña desarrollar adecuadamente la motricidad, ya que existe demasiada sobreprotección y esto genera dependencia en todas sus actividades.

Las niñas y niños se exponen demasiado a mirar la televisión o los juegos electrónicos, no existe control al respecto, pues están solos, sus padres son parte de la fuerza laboral. Para esto es necesario que padres y maestras estén en constante comunicación dando prioridad a los intereses y necesidades de los niños y niñas.

En las escuelas existe la necesidad de experimentar nuevas alternativas pedagógicas, que ayuden a un buen desarrollo del aprendizaje que le permita la mayor construcción posible de aprendizaje significativo y que los niños/as se conviertan en personas solidarias, críticas, reflexivas, creativas y todo lo que realicen lo interioricen y les

sirva para la vida a través de las diferentes actividades lúdicas

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuál es la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotriz de los niños/as de las Escuelas “Facundo Diego Acosta” de la provincia de Carchi, cantón Mira y “Alejandro de Humboldt” de la provincia de Imbabura cantón Ibarra en el año 2012-2013?

1.4 DELIMITACIÓN

1.4.1. Unidades de observación.

Fueron los niños/as de las Escuelas “Facundo Diego Acosta” de la provincia de Carchi, cantón Mira y “Alejandro de Humboldt” de la provincia de Imbabura, cantón Ibarra

1.4.2 Delimitación Espacial.

Investigación se la realizó en las Escuelas “Facundo Diego Acosta” de la provincia de Carchi, cantón Mira y “Alejandro de Humboldt” de la provincia de Imbabura, cantón Ibarra

1.4.3 Delimitación Temporal.

El presente trabajo se desarrolló durante el periodo académico 2012-2013.

1.5 OBJETIVOS.

1.5.1 Objetivo General

Determinar las actividades lúdicas que inciden en el desarrollo motriz de los niños /as las Escuelas “Facundo Diego Acosta” de la provincia de Carchi, cantón Mira y “Alejandro de Humboldt” de la provincia de Imbabura, cantón Ibarra.

1.5.1 Objetivos Específicos

- Indagar el grado de conocimiento que poseen las maestras y maestros de las Escuelas “Facundo Diego Acosta”, y Alejandro Humboldt “en actividades motrices.
- Analizar los tipos de actividades lúdicas que se realizaron en las escuelas investigadas
- Elaborar una propuesta alternativa para el desarrollo psicomotriz basado en el juego que permita fortalecer la maduración psicológica y motriz en los niños/as de las Escuelas “Facundo Diego Acosta”, y” Alejandro Humboldt”.
- Difundir la propuesta alternativa para el desarrollo psicomotriz, al personal docente de las Escuelas “Facundo Diego Acosta”, y “Alejandro Humboldt”.

1.6 JUSTIFICACIÓN

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. Los esfuerzos que se están realizando en la actualidad para revertir esta situación por parte de las autoridades y 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.

Los maestros y maestras de las escuelas “Facundo Diego Acosta”, y Alejandro Humboldt, frente a la educación actual de nuestro país han tomado como reto lo impuesto por el proceso de la globalización, consideran necesario apelar a los Centros de educación Superior, para que de allí nazcan nuevas propuestas que permitan alcanzar una educación de calidad y que sean generadoras de sociedades y aporte al

desarrollo de nuestro país.

En el Ecuador tradicionalmente no se ha dado atención a temas como: desarrollo psicomotriz, expresión corporal, lúdica, estimulación temprana, entre otros contenidos importantes para incrementar las capacidades de los infantes en su Educación Inicial, más bien ha sido iniciativa de las instituciones educativas privadas con el afán de mejorar su calidad educativa frente a su competencia. En las escuelas “Facundo Diego Acosta” del Cantón Mira, y Alejandro Humboldt,” del Cantón Imbabura, se educan niños con varios problemas físicos y psicológicos propios de la pobreza, en los cuales se desenvuelven, los mismos que dificultan, el desarrollo funcional de los niños, teniendo en cuenta sus propias posibilidades para su desenvolvimiento, afectividad y equilibrio con su entorno, lo cual justifica plenamente que las maestras y maestros de las escuelas “Facundo Diego Acosta”, y” Alejandro Humboldt”, cuenten con una guía de Desarrollo Psicomotriz basado en el juego que permitan alcanzarlos objetivos educativos propuestos.

1.7 FACTIBILIDAD.

La presente investigación fue factible de hacer por contar con el apoyo de las autoridades y personal docente de las instituciones a investigarse. Las mismas que facilitaron las condiciones necesarias para la realización del presente trabajo.

La investigadora cuenta con los recursos económicos necesarios para su realización de la investigación Este trabajo de grado fue factible ya que según existencia del **Código de la Niñez y Adolescencia**, publicado en el Registro Oficial N° 737 de 3 de febrero del 2003, constitución del Ecuador que aseguran la educación gratuita para los niños y niñas con calidad y calidez. En tal razón existe el sustento y factibilidad legal que se requiere para la ejecución de este trabajo.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos nacen de la propia naturaleza epistemológica de ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje.

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

“El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez”. La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a lastimar"...., la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde el pueda desarrollar.

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

2.2.1. Fundamentación Filosófica.

Teoría Humanista

El conocimiento es logrado a partir de la acción, es decir que implica favorecer la interacción del sujeto con su entorno, aprender supone desarrollar capacidades intelectuales nuevas que hacen posible la comprensión y la creación. La mejor forma de promover el paso de un nivel de desarrollo a otro es mediante experiencias de aprendizaje activo, lo que pedagógicamente implica brindar la oportunidad de observar, manipular, experimentar, que se planteen interrogantes y traten de buscar sus propias respuestas.

Es necesario partir de contenidos significativos en la vida de la persona por los cuales ellos muestren curiosidad. Se debe favorecer el espíritu

investigativo, crítico, creativo. Esto significa que, a través de los períodos de vida el objetivo de la adaptación al medio se logra con un funcionamiento intelectual constante.

El humanismo surge en oposición al auge de las teorías sociológicas que definen al hombre como un producto de su ambiente, su principal exponente es Maslow, quien expuso una teoría basada en una ordenación jerárquica de las causas, divulgada como la pirámide de Maslow. “La persona tiene en sus manos la capacidad inherente de su propia realización, y éste desarrollo personal organiza y sirve de base para todas las demás necesidades”¹. Las necesidades humanas obedecen a un orden concreto; primero se encuentran las fisiológicas (como la conservación del metabolismo), luego las necesidades de seguridad (Preventiva), la de los lazos afectivos de afiliación (relacionamiento e identificación con un colectivo), la de autoestima y finalmente la de auto realización. Según este trabajo, las necesidades básicas se sitúan en estratos inferiores de la pirámide y se relacionan con la supervivencia, son las primeras y sobre las cuales se apoyan las demás, ya que si no se satisfacen no hay más continuidad. Esta jerarquía se obliga para satisfacer una necesidad vital de nivel superior, antes se debe cumplir una necesidad inferior básica y previa. Finalmente, a medida que se escala en la pirámide, las necesidades cambian de sentido y pasan de ser necesidades vitales a ser necesidades de mejoría o de realización personal.

Si bien el enfoque humanista, encuentra sus principales referentes teóricos y metodológico en el trabajo clínico de la psicología, el papel que ha desempeñado en el escenario educativo al aportar sus principios sobre aspectos socio afectivos es importante.

¹<http://psicologia.laguia2000.com/general/la-psicologia-humanista>

“El Humanismo sustituye lo religioso por la reflexión filosófica con supuestos racionales, en la que considera al hombre con una idea humana, verdadera e integral”². En esencia, el ser humano aprende con la experiencia, la imitación, la repetición de conductas o modelos.

DEWEY citado en FERNÁNDEZ, C. (2008), “Unos y otros son seres activos que aprenden mediante su enfrentamiento con situaciones problemáticas que surgen en el curso de las actividades que han merecido su interés. El pensamiento constituye para todos un instrumento destinado a resolver los problemas de la experiencia y el conocimiento es la acumulación de sabiduría que genera la resolución de esos problemas.”
(p. 10)

Para la presentación de esta investigación se toma en cuenta el currículo de Educación Inicial Fundamentos para el Currículo Institucional donde se concibe al niño/a como una persona **“libre desde su nacimiento, educable, irrepitable, capaz de auto-regularse dinámicamente y de procesar la información que recuperan y reciben del entorno, sujetos y actores sociales con derechos y deberes.”**

Según este currículo son personas que tienen sus propias formas de pensar de ampliar sus conocimientos por medio del juego inventan reglas flexibles donde van teniendo un ritmo personal de aprendizaje y de acción; por esa razón el docente necesariamente tiene que vincularse con el fin de este currículo y con la educación para lo cual debe poseer una base filosófica amplia para que pueda conformar su propia ideología y desarrollo

³ Psicología Educativa, Felipe Tirado, (2010), Mc Grauw Hill, México, Pág 40

2.1.2. Fundamentación sociológica.

Teoría Socio – Crítica

J. Habermas, representante de la Escuela de Frankfurt y en general la llamada Nueva Sociología de la Educación, constituyen fuentes claves en su inspiración de raíz Marxista y Psicoanalítica. El enfoque "socio-crítico" recibe la objeción de que no es conocimiento verdaderamente científico, sino una forma dialéctica de predicar el cambio y la alteración del orden social existente, en función de criterios de "emancipación" y concienciación. Otro problema que se le plantea es que no resuelve la cuestión del paso de las teorías que propugna a su realización práctica.

Todo niño nace en una familia cuya situación social, económica y cultural ejerce una gran influencia en su desarrollo condiciona en gran parte su crecimiento físico, intelectual y afectivo. Es inevitable, por consiguiente, que las diferencias en el ambiente familiar tengan repercusiones fundamentales en la educación, que la educación infantil deberá compensar.

Al llegar al mundo de la cultura humana, las personas asimilan paulatinamente de la experiencia social acumulada en ellos, aquellos conocimientos habilidades y cualidades psíquicas que son propias del hombre (oído fonemático – lenguaje, la niñez entendida como un producto histórico – social, el juego – trabajo, etc.), por lo que la experiencia social es la fuente del desarrollo psíquico.

La concepción socio-crítica, denominada también modelo crítico o pedagogía crítica surge a partir de la aplicación a la teoría curricular de los principios teóricos de la escuela de Frankfurt, sobre todo de Habermas. Se desarrolla a partir de los años setenta y llega a la escuela latinoamericana en la segunda mitad de la década de los ochenta, aunque anteriormente se hace presente en la educación de adultos.

Uno de los principales focos geográficos del modelo socio-crítico es la pedagogía crítica radical americana, que pretende una re contextualización socio- crítica del currículum, representada sobre todo por: Giroux, Apple, Pinar. Para la perspectiva crítica, el currículum es una construcción social y como tal, subsidiaria del contexto histórico, los intereses políticos, las jerarquías y la estratificación social y los instrumentos de control y presión ejercidos por distintos grupos.

Esta corriente, se centra más en la comprensión del currículum que en la elaboración pedagógica de propuestas, pero su contribución puede leerse desde el principio que solo comprendiendo cómo funcionan éstos procesos será posible operar sobre ellos y encontrar alternativas de transformación. En su análisis de la teoría crítica, Kemmis, señala que la teoría crítica trata el tema de la relación de la sociedad y la educación y las cuestiones específicas de cómo la escolarización sirve a los intereses del estado y de cómo la escolarización y el currículum determinan ciertos valores sociales y cómo el estado representa ciertos valores e intereses de la sociedad contemporánea. Ofrece formas de elaboración cooperativa mediante las que profesores y otros relacionados con la escuela puedan presentar visiones críticas de la educación que se opongan a los presupuestos y actividades educativas del estado no sólo a través de la teoría sino también de la práctica y su interés se centra en el estado moderno.

Se considera importante para este trabajo lo expuesto por **(HINOJAL Alonso**, en su obra Educación y Sociedad Pág. 28),

“La educación no es un hecho social cualquiera, la ocupación de la educación es la integración de cada persona en la sociedad, así como el desarrollo de sus potencialidades individuales la convierten en un hecho social central, con la suficiente identidad como para construir el objeto de una reflexión sociológica específica”.

Si realmente consideramos a los niños/as, como personas libres, con sus potencialidades, en este momento entra una metodología dinámica importante que es el juego ya que los niños aprenden cantando, jugando, bailando; este acto tiene un papel importante en esta obra, el autor ya lo dijo la educación no es un “hecho cualquiera”, experimentalmente se ve desintegración en el aula y cuantas veces el juego los ha integrado y les ha hecho socialmente activos.

Evidentemente en tiempos atrás se daban ciertos comportamientos inadecuados con los niño/as donde se utilizaba la fuerza física en contra de ellos pero se dieron cuenta del las grandes secuelas sociales que estos actos violentos dejaban.

2.1.3. Fundamentación psicológica.

1Teoría Cognitiva

El desarrollo de esta línea cognoscitiva fue una reacción contra el conductismo de Watson, Holt y Tolman”³. El individuo actúa por deseo, para alcanzar ciertas metas.

Cuando la persona nace, tiene todo un potencial de posibilidades, lleva en él muchas promesas, pero esas promesas serán vanas si no reciben del medio humano y físico un conjunto suficientemente rico de estímulos de todo tipo.

Las ciencias biológicas contemporáneas, y sobre todo la neurología, dicen que la materia nerviosa, especialmente desarrollada en cantidad en la especie humana, no puede llegar a su evolución completa si no hay

³<http://www.dipromepg.efemerides.ec/teoria/t3.htm>

unos estímulos exteriores que provoquen unas reacciones que permitan a esas funciones ponerse en marcha, perfeccionarse y desarrollarse plenamente.

Esto significa que el desarrollo del individuo está, en primer término, en función del estado biológico y neurológico en el momento de nacer pero que, más adelante, la acción del medio pasa a ser fundamental para su ulterior evolución.

No es que la acción del medio pueda hacerlo o deshacerlo todo, sino que, en el momento de nacer, hay toda una gama de posibilidades y que la acción del medio exterior hará que, dentro de los límites impuestos por la situación biológica y neurológica, el desarrollo del individuo sea más o menos amplio. La etapa del desarrollo que abarca desde el nacimiento hasta los 6 o 7 años, es considerada ya como el período más significativo en la formación del individuo, pues en la misma se estructuran las bases fundamentales de las particularidades físicas y formaciones psicológicas de la personalidad, que en las sucesivas etapas del desarrollo se consolidarán y perfeccionarán. Sus exponentes son Carl Rogers y Abraham Maslow, quienes plantean la necesidad de considerar las necesidades de actualización del ser humano.

Jean Piaget es el principal exponente del enfoque del desarrollo cognitivo. Se interesa por los cambios cualitativos que tienen lugar en la formación mental de la persona, desde el nacimiento hasta la madurez. Mantiene, en primer lugar, que el organismo humano, al igual que los otros entes biológicos, tiene una organización interna característica; en segundo término, que esta organización interna es responsable del modo único de funcionamiento del organismo, el cual es “invariante”; en tercer lugar

sostiene que, por medio de las funciones invariantes, el organismo adapta sus estructuras cognitivas.

Según Gogineni, B. (2007), Rogers cree que **“el individuo percibe el mundo que le rodea de un modo singular y único; estas percepciones constituyen su realidad o mundo privado, su campo fenoménico. En este sentido, la conducta manifiesta de la persona no responde a la realidad, responde a su propia experiencia y a su interpretación subjetiva de la realidad externa, en tanto la única realidad que cuenta para la persona es la suya propia. Por tanto, si el psicólogo quiere explicar la conducta deberá tratar de comprender los fenómenos de la experiencia subjetiva.”** (p 47)

Es importante recalcar lo que dice **(VIGOTSKY, L, La Formación Social de la Mente 1991)(pág., 43)”** **El aprendizaje se da en una interacción con el medio social la comunidad”**. El poco amor y afecto que se da por parte de los padres es una gran desventaja para los niños/as desde el punto de vista psicológico y emocional un gesto es suficiente para amargar toda su vida, es por eso que los docentes son los llamados a remediar de alguna manera mostrando afecto a través de actividades lúdica, ya que la mayor parte del tiempo están en el aula.

2.1.4. Fundamentación pedagógica.

Teoría Naturalista

“El naturalismo es una posición filosófica que sostiene que todo lo que existe es natural, que es parte del espacio”⁴

⁴<http://mb-soft.com/believe/tscm/naturali.htm>

Jean-Jacques Rousseau, (1778) manifiesta, **“La educación es un proceso natural, es un desenvolvimiento que surge dentro del ser y no una imposición. Es una expansión de las fuerzas naturales que pretende el desarrollo personal y el desenvolvimiento de todas las capacidades del individuo para conseguir una mayor perfección”**. (p 54)

Esta educación aspira también a formar a la persona como ser social en función del bienestar de los demás. La formación humana pasa a ser una preocupación social, se piensa en la creación de la escuela para el pueblo, en la educación de las personas con materiales propios y en la importancia de la aplicación de métodos útiles.

Esta corriente sostiene la opinión de que lo “natural” universo, de la materia y la energía, es todo lo que existe realmente, esto excluye a Dios, por lo que el naturalismo el contexto relacionado con lo ateo. Al descartar una parte espiritual de la persona que pueda sobre vivir a la muerte y un Dios que pueda resucitar un cuerpo, el naturalismo también incide en las reglas de supervivencia después de la muerte, normalmente, cada evento debe ser explicable por las leyes naturales. El ser humano, siendo esta la idea que mejor encajó en el desarrollo del pensamiento educativo de toda su obra, en la medida en que lo condujo a dedicarse a los problemas relacionados con la educación.

En este trabajo es importante recalcar a un buen actor como es PIAGET, Jean, La construcción de lo real en el niño 1984(pág. 68), dice: **“Que el conocimiento y el aprendizaje humano en el constructivismo pedagógico son el producto de una construcción mental donde el fenómeno real se produce mediante la interacción sujeto conocido, objeto nuevo sujeto”** Podemos observar que el desarrollo individual del niño/a es el resultado de adaptación y organización de estructuras

mentales a través del medio en este proceso intervienen factores dinámicos como es el juego de esa manera van activando y modificando su esquemas antes adquiridos.

2.1.4.1. Fundamentación epistemológica.

Teoría Constructivista

Según Méndez, (2002) **“Es en primer lugar una epistemología, es decir una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano”**. El constructivismo asume que nada viene de nada. Es decir que conocimiento previo da nacimiento a conocimiento nuevo. (P.2)

Abbott, (1999). **“Sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias”**. (P. 2)

Jean Piaget, manifiesta: la inteligencia tiene dos atributos principales: la organización y la adaptación. El primer atributo, la organización, se refiere a que la inteligencia está formada por estructuras o esquemas de conocimiento, cada una de las cuales conduce a conductas diferentes en situaciones específicas. En las primeras etapas de su desarrollo, el niño tiene esquemas elementales que se traducen en conductas concretas y observables de tipo sensoriomotor: mamar, llevarse el dedo en la boca, etc. En el niño en edad escolar aparecen otros esquemas cognoscitivos más

abstractos que se denominan operaciones. Estos esquemas o conocimientos más complejos se derivan de los sensomotores por un proceso de internalización, es decir, por la capacidad de establecer relaciones entre objetos, sucesos e ideas. Los símbolos matemáticos y de la lógica representan expresiones más elevadas de las operaciones.

- Aprender a Conocer, es integrar el ejercicio de todo el cuerpo y sus facultades a la tarea de descubrir el mundo y crear otros mundos nuevos.
- Aprender a Hacer, "Con el surgimiento del constructivismo como movimiento de reforma general hacia un sistema de democracia, operativa, se genera una reacción en contra de la educación tradicional". Se parte de un educando que aprenda haciendo, que construya sus propios aprendizajes.
- Aprender a Convivir, la convivencia humana, contribuyen a promocionar interacciones comunitarias contractivas en el contexto social, cultural, lo que permite la participación y cooperación.
- Aprender a Ser, este concepto concibe una visión del hombre como ente intuitivo, que piensa y expresa una conducta adecuada.

En consecuencia, "el constructivismo sostiene que la persona construye su peculiar modo de pensar, de conocer, de un modo activo"⁵, como resultado de la interacción entre sus capacidades innatas y la exploración ambiental que realiza mediante el tratamiento de la

⁵http://rodas.us.es/file/1240b064653dd137f73b/1/capitulo3_SCORM.zip/pagina_18.htm

información que recibe el entorno, de ahí la importancia de tener buenos modelos con los que interactuar.

En esta investigación también se tomo en cuenta a la Reforma Curricular donde manifiesta que: **“La Educación Básica tiene como misión desarrollar destrezas en el educando, físico motor socio afectivo e intelectual y cognoscitivo, que exigen de él la sociedad con el fin de que tenga un desenvolvimiento adecuado en esta”**.

Para poder de aportar de manera importante con los niños/as en el aprendizaje hay que realizar un gran trabajo individualizado, para poder detectar cuáles son sus problemas de aprendizaje, de conducta, porque también puede darse maltrato intrafamiliar o escolar y de esa manera el estudiante pone en juego sus conocimientos previos y mentales, para poder combatir estos problemas es importante valernos del juego, inventar reglas flexibles que ayuden a modificar y paliar estos problemas de aprendizaje.

2.1.4.2. El juego: un contexto de desarrollo y aprendizaje

La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos nacen de la propia naturaleza epistemológica de ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje.

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollar los progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

“El juego nunca deja de ser una preocupación de principal importancia

durante la niñez”. La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego profundamente, es absorbente, es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad del llegar al éxito cuando haya crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por lo que se le debe desalentar a los niños con advertencias como “No hagas eso”, “Es peligroso”, “Te vas a lastimar”, manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde él pueda desarrollar. Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desear volverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

2.1.5. CONCEPTO DE JUEGO

A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa con curiosidad que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dándole una razón directa entre la cantidad de juego y la

cantidad de masa cerebral de las mismas. En criaturas de estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, y dentro de éstos en el hombre llega a ser una institución cultural. Si partimos de la base de que la cultura es la forma peculiar que el ser humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial.

Con el término juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizadas sin fines utilitarios.

El juego es sin duda una actividad;

- ✓ **Libre.** No se puede obligar a un jugador o jugadora que participe sin que el juego deje de ser una actividad motivadora.
- ✓ **Delimitada.** Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.
- ✓ **Reglamentada.** Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente una nueva ley, que es la única que cuenta.

Se suele asociar la actividad lúdica con las primeras edades. No creemos que esto sea así. Parece que tan sólo a los niños se les reconozca el derecho a jugar. El adulto, en cambio, ha de ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida como tal. Sostener esto implica negar la seriedad que comporta el juego; éste puede representar para el adulto un medio equilibrador de su vida y favorecer en gran manera su relación con los demás. De hecho, de una u otra forma, el juego está presente en la vida del individuo desde que nace hasta la muerte.

De formas diferentes, en consonancia con las características evolutivas pero acompañando al hombre en su evolución.

2.1.5.1. Importancia del juego en el desarrollo infantil

La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil.

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término juego designa una categoría genérica de conductas muy diversas. En una reciente puesta en común sobre el tema, *P.K.Smith (1983)* señala que su aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular.

“Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica. Sin embargo, esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos jóvenes, ha chocado perdiendo” frecuentemente con la idea de que el juego equivale a tiempo que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se deberían reforzar, fomentar o enseñar.

En versión más moderada, el juego sería un mal menor, una liberación de energías que el pequeño no puede, o no conseguimos, que dedique a ocupaciones más serias.

Si se entiende al niño como una mera réplica, en diminuto, del adulto, no puede comprenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo. En la psicología ha sido el enfoque conductista, tanto en su versión clásica pavloviana como la más moderna de **Skinner**, uno de los que más ha insistido en la similitud de las leyes que rigen tanto el comportamiento adulto como el infantil. De hecho no han dudado nunca de la validez de extender unos principios a cualquier comportamiento humano, por completo que éste pudiera parecer.

Muchos de los estudios sobre el juego en las dos últimas décadas se deben a biólogos. **“Comparando el desarrollo en especies muy distintas han observado que son las de aparición filogenético más tardía las que juegan más y durante más tiempo. Sabría preguntarse qué función cumplen estas actividades lúdicas para que hayan sido seleccionadas en el curso de la evolución”**.

J. S. Bruner (1984), por ejemplo, relaciona **“el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo. Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto”**.

La realidad es que son precisamente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y más complejo, en las que el medio al que han de adaptarse es más variable, las que prolongan durante más tiempo la dependencia de las crías y las que, consiguientemente, ofrecen a éstas unas mayores posibilidades de juego.

Una versión antropomórfica de esta teoría, y muy difundida entre las creencias populares, es la de que el niño juega porque no tiene que

trabajar. La oposición juego-trabajo trae consigo la adjudicación al primero de todas aquellas características opuestas a la concepción del trabajo como castigo de la humanidad. Es libre, espontáneo, creativo, placentero, etc. Consiguientemente, si lo propio del adulto era trabajar, lo característico del niño debería ser jugar.

¿Cuáles son los rasgos comunes que nos permiten calificar como juego tanto el golpear un objeto del bebé de pocos meses como las comoditas y a las guerras de los niños de 4 a 5 años y las partidas de dominio de los adultos? Probablemente la misma definición de lo que es el juego ha sido una de las cuestiones más debatidas en la literatura sobre el tema.

Algunas de las primeras teorías psicológicas sobre el juego llevaron la identificación entre la " **infancia y juego** "hasta el extremo de definir aquélla por éste (**Groos, 1896**), o viceversa (**Buytendijk, 1935**). Pero si el juego es característico de la infancia, es cierto que ninguna están prolongada como la humana. El hombre juega más durante más tiempo y a juegos que son específicamente humanos. Pero, aunque designemos con un mismo término a actividades tan diversas, no se debe eludir sus diferencias ni el hecho de que aparezcan, siguiendo un orden, en momentos diferentes del desarrollo. Como se sabe cualquiera que tenga un trato habitual con los niños, "no se juega a cualquier cosa en cualquier edad", cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples.

2.1.5.2 Importancia del juego en el nivel inicial

Las afirmaciones de *Schiller*, el citado poeta y educador dice: "**que el hombre es hombre completo sólo cuando juega**". De ello se

desprende de que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona”.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplio, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

2.1.5.3 Para el desarrollo físico.-

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

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

del organismo.

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

2.1.5.4. Para el desarrollo mental.-

Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria. El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica

con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño.

Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

2.1.5.5 Para la formación del carácter.-

Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía: **"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores"**.

2.1.5.6 Para el cultivo de los sentimientos sociales.-

Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo

organizan, por esta razón sea firma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde de los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales. Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

2.1.6. EL JUEGO INFANTIL, EJE METODOLÓGICO DE LA INTERVENCIÓN EN 0-5 AÑOS.

“El juego es el eje organizador, va unido al desarrollo, tanto

afectivo, motriz, social y sensorial. El aprendizaje es un proceso continuo de construcción del conocimiento. Se presta atención a los conocimientos previos, intereses, necesidades y al contexto. Así se darán aprendizajes significativo”. (ORTEGA, R Rosario1992).

El juego como método ya que es motivador en sí mismo, atribuye un sentido a lo que el niño hace, lleva implícitas determinadas actitudes. El juego como recurso didáctico, ya que es motivador en sí mismo, potencial de transferencia (el niño interioriza a través del juego) integra los principios metodológicos, es un refuerzo inconsciente. El juego como motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión, el lenguaje. El juego es una actividad inherente al ser humano que se realiza como una acción libre, espontánea, ficticia, natural y sin aprendizaje previo; que brota de la vida misma y es capaz de absorber al jugador por medio de reglas establecidas. Es de primordial importancia durante la infancia y no deja de tener significación en toda la vida del hombre, ya que aun en su juventud y en su madurez continua jugando.

El niño le dedica una gran parte de su tiempo al juego, el cual puede estar organizado en dos formas: el juego libre y el juego organizado. El juego libre es flexible y no requiere de una planeación previa; el niño juega espontáneamente con su cuerpo, con algún objeto, en si es una experiencia abierta e individual. El juego organizado puede ser abierto y flexible. Pero siempre tiene una cierta estructura y por lo regular siempre se requiere de más de un jugador. La oportunidad que el niño tiene al jugar le ejerce ciertas influencias a lo largo de su desarrollo físico, mental, emocional, social, cognitivo y motor:

2.1.6.1Desarrollo físico.-

El juego contribuye al desarrollo muscular y a coordinar sus movimientos de varias maneras allanar una pelota o levantar objetos, al

brincar la reatado el burro, y al correr detrás de otros niños. Con estas actividades desarrollo sus habilidades y destrezas.

2.1.6.2. Desarrollo mental.-

Por medio del juego el niño aprende a manejar conceptos y su significado, como arriba, abajo, grande, pequeño, duro y suave, y a dar soluciones y respuestas.

2.1.6.3Desarrollo emocional.-

En las acciones del juego no hay respuestas correctas o incorrectas, el niño siempre encuentra soluciones, aun cuando las cosas no le vayan bien, aprende a verse a sí mismo.

2.1.6.4Desarrollo social.-

Al jugar juntos, los niños aprenden a convivir en grupo, a opinar, a escuchar, y sobre todo a tener nuevas experiencias; así como también a respetar las reglas que tienen los juegos, reglas que influirán a lo largo de su vida: si de niño sabe lo que es el respeto, tendremos adultos más respetuosos y tolerantes.

2.1.7DESARROLLO COGNITIVO.

En relación con la dimensión cognitiva, se constata que la acción sobre los juguetes permite conocerlo se ir adquiriendo las estructuras cognitivas básicas. A través del juego simbólico se pone en funcionamiento la capacidad de representación y se desarrolla el pensamiento. En el juego se crean multitud de situaciones que suponen verdaderos conflictos cognitivos. Contribuye a la formación del lenguaje,

favorece la comunicación.

2.1.7.1 Desarrollo motriz.-

Motrices, como la sincronización de movimientos la coordinación visomotora o el desarrollo muscular, tanto grueso como fino. Son ejemplos de ello: lanzar y recoger la pelota, jugar a los bolos o hacer juegos de encaje.

En el juego se reconoce una función diagnóstica por qué, a través del desenvolvimiento del niño en una actividad lúdica es posible, no sólo conocer el nivel de desarrollo de distintos aspectos, si no también detectar posibles problemas y trastornos, que se manifiestan con naturalidad en el juego.

2.1.7.2 Simulacro o imitación.-

Este grupo está relacionado con los juegos donde el niño y la niña imitan las actividades de los adultos y realizan simulacros cuando juegan al maestro, al papá y mamá y en donde muchas veces los acompañan con las frases como :”que yo era”, “yo soy”.

2.1.7.3 Destreza física.-

Se destacan los juegos que comprenden actividades motoras como son: el avión, al lanzar la teja y brincar con uno y con dos pies, encantados, al correr y tener la destreza de no ser en cantado, correr, atrapar, levantar, rodar, lanzar, y otros. En este grupo el resultado final del juego es importante, ya que revela la capacidad física de los participantes y donde casi siempre surgen ganadores.

2.1.7.4 Estrategia.-

Los juegos de este grupo tienen la característica de resolver situaciones dadas en el desarrollo y en las reglas del juego ejemplo: ajedrez, damas chinas, el gato, entre otros, hay que destacar que este tipo de juegos hay ganadores y perdedores.

2.1.7.5 Azar.-

El desarrollo de los juegos de este grupo depende de la suerte de los jugadores, donde estos esperan que les sean favorable para ganar ejemplo: la lotería, escaleras, pares y nones y muchos más.

2.1.7.6 Elementos principales del juego

Según los estudiosos del juego estos tienen varios elementos, de los cuales se han seleccionado seis por ser los más precisos.

2.1.7.7 Propósito

¿A qué jugamos? ¿Voy a jugar?

Estas expresiones siempre las encontramos al principio de la realización del juego en sí, a menudo el juego es espontaneo el juego puede ser sugerido por uno o varios niños y niñas o también por un adulto.

2.1.8. ÁREA DE JUEGOS Y ELEMENTOS

Todos los juegos cuentan con un área para realizarlos, ya sea un tablero, un círculo en el piso o el espacio mismo donde se corre al jugar a los encantados o donde se esconden al jugar alas escondidillas. La mayoría de las veces esta área se escoge arbitrariamente dependiendo

del tipo de juego.

2.1.8.1 Número de jugadores

Cuando un niño o niña quiere jugar, puede hacer lo solo o sola, pero también hay juegos en donde se requiere de un determinado número de participantes. Un grupo de jugadores es más que una reunión de niños; nutre el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de estar reunidos con la finalidad de jugar.

2.1.8.2 Reglas

Las reglas en cada juego son obligatorias y no permite duda alguna, porque la base que las determina es de manera inmovible.

Cuando se traspasa no se rompen estas reglas, se deshace este juego y se termina, sin reglas los juegos no pueden realizarse.

2.1.8.3 Roles que desempeñan los jugadores

En los elementos que integran los juegos los roles son parte importante de la dinámica. A veces se requiere que algún jugador tome un papel central, o bien que se divida el grupo en perseguidos y perseguidores los roles del juego se deben respetar para que este se desarrolló sin contratiempos y todos puedan participar.

2.1.8.4 Resultados

El resultado en el juego no es considerado como el final, sino como un proceso de expresión y comunicación que se rompe al momento de ser motivante para los jugadores, si el juego es ameno, pueden pasar horas

y no darle un final; pero también hay juegos que tienen un final definido, sobre todo aquellos relacionados con las destrezas físicas.

Existen numerosas teorías que tratan de explicar las razones que tenemos para jugar; una las enfocan desde un punto de vista biológico, otras desde un psicológico y también las hay en el psicoanalítico y en el social. Las primeras teorías datan del siglo XIX, con un carácter biológico donde predominaba la idea de que el juego era un descanso que se enfocaba para recuperar fuerzas, lo que ahora se ha descartado porque el juego no es un descanso, sino una actividad que exige muchas veces un consumo excesivo de energía.

Freud Sigmund dice: “ve en el juego condiciones eróticas

Disfrazadas y otros investigadores de este enfoque psicoanalista consideran al juego como la expresión del yo “esta teoría sostiene que el niño tiene la necesidad de expresarse y proyectarse dentro de su ambiente y fuera del, y que al satisfacer este impulso obtiene satisfacción personal, seguridad y un nivel adecuado en su mundo; así, los juegos satisfacen la necesidad de alcanzar prestigio.

Bernabeu (2009 Pág. 47 56) dice “el juego es una herramienta pedagógica”, así es el juego es una herramienta básica dentro del aprendizaje “su objeto es, facilitar actividades como función social y pedagógica. No busca los impulsos naturales que condicionan de una manera general el juego, sino que considera el juego en sus múltiples formas concretas como una estructura social. Piaget estudia el desarrollo del niño en función del desarrollo intelectual, para él en pensamiento difiere en calidad y no en cantidad, es decir que en cada etapa que conforma el desarrollo del niño se piensa de manera diferente. Y he aquí uno de los aportes esenciales de Piaget al conocimiento: **“haber mostrado que el niño tiene modos de pensar”** específicos que

lo diferencian del adulto.

Piaget sostiene que este proceso de enriquecimiento de las estructuras y su desarrollo tiene lugar a través de dos procesos que se implican mutuamente, llamados asimilación y acomodación.

Vigotsky Lev establece una diferencia entre lo que el niño puede hacer y aprender por sí solo, fruto de conocimientos construidos en sus experiencias anteriores, y lo que es capaz de aprender y hacer con la ayuda de otras personas mientras las observa, las imita, sigue sus instrucciones colabora con ella; en otras palabras Vigotsky llama “zona de desarrollo próximo” a la distancia que existe entre el nivel de efectivo y el nivel de desarrollo potencial; y es entre estos dos polos donde se ubica la acción educativa.

Ausubel David.-Entiende el aprendizaje como la “**incorporación de nueva información en las estructuras cognitivo del sujeto**”, para este autor la educación escolar debe asegurar la realización de aprendizajes significativos, que sólo se producen cuando el nuevo conocimiento se relacionan con los conocimientos previos del pequeño, es decir, con los que ya sabe.

2.1.78.5. Características del niño de 4 años

- Su pensamiento es cada vez menos animista porque ya comienza a diferenciar entre la realidad y la fantasía.
- Se vuelve cada vez más perceptivo, observador, inquisidor y crítico de los sucesos y explicaciones que acontece a su alrededor.
- El desarrollo del lenguaje en el niño de 4 años posibilita que se enriquezca la comunicación con los otros, se organiza con mayor independencia para jugar, para realizar un conflicto o una tarea

sencilla.

- Un niño de 4 años tiene mayor madurez motriz, es capaz de controlar su propia fuerza y seguridad. Se lo ve más independiente en sus desplazamientos, puede guardar su propia ropa, arreglar y recoger los juguetes de su habitación, puede elegir su vestuario y elegir su gusto en materia de comida.
- Los momentos de atención y de reunión son más largos no trata solo de hablar, sino también de escuchar a los otros. Comienza a interactuar socialmente con sus amigos, las relaciones que establece con ellos durante los juegos son más duraderas.
- Es inestable emocionalmente; ríe y llora casi al mismo tiempo y sin motivos aparentes.
- Desafía a los adultos tratando de imponer su voluntad, estos tienen que ser medidos, pacientes y actuar con prudencia para poder controlar la situación, deben responder siempre con la verdad a sus preguntas, para ayudar a construir en ellos una visión positiva del mundo.
- Se preocupa cada vez más por sus logros y todo aquello que puede resolver por sí solo, se esfuerza y gana confianza en sí mismo.

2.1.8.6.El juego y las diferentes áreas

El conocimiento lógico- matemáticos e inicia a partir del mismo momento en el que el niño empieza a interactuar con los objetos que los rodean. De hecho a partir de esta interacción, comienza a establecer relaciones entre los objetos explorados.

Las relaciones que el niño establece durante la exploración activa sobre los objetos del mundo, el descubrimiento de sus propiedades y las ideas que base e incorpora en sus experiencias sobre los objetos forman en ellas primeras representaciones del mundo matemático.

La observación y la manipulación directa sobre ellos son los procedimientos iniciales con los que opera sobre los objetos y se incorpora al mundo del espacio y del número.

Inicialmente, todas las actividades con material concreto son exploratorias. El niño, entonces, manipula y juega libremente con él, realiza sus primeras inferencias a cerca de las cualidades y atributos del mismo. A medida que registramos su evolución mental, podemos incorporar material más estructurado y organizado que lo invite a reflexionar sobre sus acciones ya establecer conclusiones.

En el nivel de 4 años, hemos seguido como criterio para iniciar al niño en el conocimiento matemático el planteo de actividades con atributos de objetos concretos y la estructuración de la noción de espacio y a tiempo a partir de situaciones de la vida cotidiana en dos apartados “jugando con los atributos y jugando con el tiempo y el espacio”

2.1.8.7.El juego y el conocimiento del medio para niños de 4 años

Al ingresar al kínder, nos encontramos con un niño que ha alcanzado el desarrollo sensorio-motor necesario para agrandar su campo de experiencia. En este sentido, su curiosidad innata es la fuente principal de motivación para que logre esto.

Se interesa por todo lo que lo rodea. Investiga, manipula, explora, pregunta. La tarea docente, entonces, consiste en aprovechar la curiosidad que trae el niño y en ampliar su ámbito de referencia a partir de que experimente sobre lo conocido. Del mismo modo, debe guiar al niño en su investigación, estimularlo a que genere preguntas; permitirle que encuentre soluciones por sí mismo; dejar que plantee hipótesis provisionarias, experimente y vea qué sucede, que compare sus observaciones y descubrimientos con los demás niños, que comparta sus

ideas con otros compañeros; impulsarlo a que genere nuevas estrategias e ideas de trabajo a partir de sus errores, entre otras cosas” jugando con los seres vivos” y “jugando con los objetos y materiales”

2.1.8. 8.El juego y la expresión corporal para niños de 4 años

En las actividades presentes en “jugando con los movimientos” hemos considerado que los niños de esta edad pueden definir su lateralidad y construir su esquema corporal al explorar su propio cuerpo, lo que les permitirá perfeccionar su equilibrio, reforzar y fortalecer el tono muscular y la respiración, y orientarse en el tiempo y el espacio.

Enriquecer la imagen corporal a través del movimiento habilita la construcción y la afirmación de la identidad de los niños, pues con él pueden conocer las partes de su cuerpo y explorar sus posibilidades de movimiento; moverse con soltura, seguridad, comodidad y economía de esfuerzo; lograr una progresiva precisión en su coordinación motriz, y tomar conciencia de su cuerpo respecto del espacio.

Al mover el cuerpo, los pequeños se expresan y reflexionan sobre esta vivencia. Este modo de expresión destaca el sentimiento y la imaginación para poder crear un lenguaje de movimiento. Con esta actividad, los niños se conectan con lo real y lo imaginario, puede transformarse y transformar, jugar y crear situaciones, dar respuestas auténticas vinculadas con su experiencia debida y sus emociones.

El juego con el movimiento del cuerpo tiene, en la etapa correspondiente a los 4 años, dos aspectos básicos: la expresión espontánea y la dirigida.

En el primer caso, los niños exponen sus emociones y experiencias

referidas al medio familiar; social y natural en el que viven. En este caso, el docente debe organizar espacios de juego variado para que el pequeño produzca libremente sus creaciones. El segundo caso, básicamente elaborado por el educador, refleja sus intenciones referidas a objetivos concretos de aprendizaje de los niños. Por ejemplo, las dramatizaciones de cuentos, en la actividad física, etc. “jugando con los movimientos”, promueve diversas e importantes actividades. Con ellos, los niños podrán descubrir sus propias posibilidades al producir mensajes de su cuerpo.

2.1.9. EL JUEGO Y LA EXPRESIÓN MUSICAL PARA NIÑOS DE 4 AÑOS

“En jugando con la música” hemos considerado lo que EgoKrauss decía “... La educación con el oído, como toda educación funcional de los sentidos en general, es una de las materias didácticas más polivalentes del preescolar, puesto que en global más tarde una serie de elementos parciales que se refieren especialmente a la música...”(2008)

La música tiene profundas resonancias afectivas. Desde el potencia le motivo que posee la voz de la madre y sus primeros arrullos en el recién nacido, hasta el poder casi mágico que este lenguaje artístico ejerce muy pronto sobre la actividad motriz y sobre la evolución psicológica del niño.

La maestra de kínder debe motivar la capacidad de expresión del lenguaje musical en el niño, preservar la aún más y estimular la posibilidad de saber escuchar, crear, amar y elegir sus propias músicas.

Por otra parte, se deben establecer todas las relaciones posibles entre los contenidos musicales y las otras áreas del conocimiento (Ciencias

Naturales y Sociales, Tecnología, etc.) para acercar el universo del aula del kínder a la vida cotidiana. Este acercamiento promueve la explotación activa del entorno del niño desde diferentes puntos de vista, además de que lo lleva a establecer nuevas realidades e interpretaciones y, en definitiva y a largo plazo, a construir un conocimiento más acabado del medio social y natural en el que vive.

No hay que olvidar que los criterios de selección, organización y secuenciación de los contenidos deben orientarse hacia la sensibilización musical y la socialización del niño, hacia estímulo de su capacidad perceptiva y su apreciación estética, hacia el desarrollo de la expresión y de la creatividad, y hacia el disfrute de este lenguaje artístico.

2.1.9.1. El juego y los valores y normas para niños de 4 años

La normal en el niño se construye a partir de su relación con su medio social, proceso que implica que se contacte con quienes lo rodean hasta interiorizar la moral autónoma.

Muchos autores sostienen que el comportamiento moral en el niño concomitante, progresivo y vinculado con su desarrollo intelectual, afectivo y social.

Los sentimientos de autoridad y respeto aparecen durante los primeros años de vida, incluso antes del lenguaje tan pronto como el niño descubre en el adulto a un ser semejante así mismo y que lo supera infinitamente.

En este momento de la evolución está presente un respeto unilateral. Entre un niño y un adulto se da una relación asimétrica, desigual; el acento está dispuesto en el polo más fuerte de la relación. El niño respeta al adulto. Se da una relación de presión (control externo). A la

simple imitación, se añade bien pronto el sentimiento de la regla y la obligación. Su moral es heterónoma, es decir que depende totalmente del adulto. Se limita a cumplirlas consignas ya obedecer por temor a ser castigado o a perder el amor al adulto. Esta etapa, presente en los niños de 4 años, representa un avance respecto a lo anterior.

Aún no coopera, ya que no puede operar; si colabora, es decir, trabaja con otros y, aunque esto se da por momentos, lo conduce a juzgar más objetivamente los actos y las consignas de los demás.

Con el tiempo, la obediencia propia de la heterónoma va dejando paso a la justicia y al servicio mutuo, por lo que se genera, entonces, un control interno de las reglas en el niño.

2.1.9.2. El juego y la lengua para niños de 4 años

Cuando el pequeños e incorpora a la escuela en esta etapa trae, fundamentalmente de su hogar, un repertorio de palabras y formas de expresión oral que, en la medida en que las utiliza y perfecciona, hacen que comience a darse cuenta de que el lenguaje es un modo de hacerse entender, de representar sus pensamientos, de comunicar y socializar sus ideas.

En esta etapa, el niño empieza a mejorar y perfeccionar el manejo de la lengua oral, conversa y habla con sus compañeros y con los adultos, y progresivamente va ampliando su campo de acción y lo generaliza hacia la lengua escrita en sus diferentes formatos.

En general, el niño de 4 años que asiste a kínder ya maneja el lenguaje oral (no tan fluidamente como lo hace el niño de 5 años, pero igual logra hacerse entender). Es capaz de comunicarse en el contexto familiar y en el medio habitual que lo rodea. Esta adquisición es muy

variada y depende, fundamentalmente, del contexto socio cultural de procedencia del niño (en muchos casos sucede que la lengua que se habla en la escuela difiere de la que el niño habla en el hogar).

El niño ya es capaz de expresar sus ideas a través del discurso oral; está descubriendo su utilidad y, por lo tanto, se interesa por comprender, hablar, escuchar a los adultos y a sus pares.

Por medio del lenguaje, crea historias y canciones, disfruta con el sonido de las palabras, inventa y ensaya nuevas formas de expresión, memorizar palabras de su libro preferido o “lee” las imágenes de los cuentos predilectos para sí o para sus padres. Disfruta de los cuentos, poesía y rimas que escucha, y por lo general pide que se le repita una vez más.

Es a través de la adquisición y comprensión de la lengua oral que comienza a acercarse a un mundo, el mundo de la lengua escrita, del cual, por lo que ve en los adultos, sabe que es muy interesante.

2.1.9.3 El juego y la lengua escrita para niños de 4 años

Si bien el aprendizaje de la lengua escrita no constituye un objetivo específico de la educación inicial, en esta etapa se realizan las primeras aproximaciones para facilitar una posterior y exitosa alfabetización.

A la edad de 4 años se acerca el mundo de la lengua escrita y construye sus propias hipótesis. En este sentido, el pequeño no espera a que empiece su aprendizaje para construir conocimientos sobre la lecto escritura; él se inicia simplemente por deseo, necesidad, curiosidad, por acercarse cada vez más al mundo adulto.

La lectura no es un reflejo de lo oral; en otras palabras, no hay un

pasaje directo de lo oral a lo escrito. Así como los alumnos construyen la lengua oral en la relación con el medio, también se apropian del lenguaje escrito a partir de su interacción en un ambiente alfabetizado, rico en materiales escritos y con adultos que leen y escriben.

Si bien es difícil de limitar edades en este proceso, en esta etapa, por lo general, está el problema de diferenciar el dibujo de la escritura y de realizar las primeras hipótesis sobre las características formales de la última. No olvidemos que la lengua escrita es objeto de una construcción activa por parte de los alumnos, tanto en relación como representación del sistema de escritura como la organización del contenido y la forma en que el texto escrito se halla estructurado.

Un texto pensado para ser escrito tiene características diferentes del texto pensado para ser trabajado en forma oral.

Por su parte, el docente debe tomar conciencia de esas diferencias para lograr que los niños sean capaces de comprender lo en cada uno de los casos.

No olvidemos que la lectura y la escritura son prácticas complementarias y que el kínder debe promover la reflexión acerca de la función social de las mismas, acerca de sus semejanzas, sus diferencias, sus propósitos y finalidades, para así establecer las diferencias con otras formas de representación, tales como el lenguaje plástico, corporal, musical.

2.1.9.4.El juego e iniciación literal para niños de 4 años

Los textos literarios, y sobre todo los de literatura infantil, fueron instrumentos de múltiples utilidades: portadores de enseñanzas, herramientas para mostrar comportamientos y ejemplos de la vida, para

informar acerca de acontecimientos que tal vez por otras vías serían difíciles de ser explicadas, o simplemente como un camino para disfrutar y gozar con la belleza del mensaje poético. Esto hizo que la literatura infantil dejara de cumplir su función como objeto de conocimiento.

El acercamiento al texto literario permitirá que el niño vaya diferenciando lo real de lo fantástico, aprenda a utilizar paulatinamente la palabra como herramienta creativa y reconozca nuevos significados a partir de imágenes, metáforas, ritmos, rimas, cuentos, adivinanzas, poesías, etc.

A través de las prácticas de la literatura en la escuela, el niño será capaz por sí mismo de inventar y narrar historias, de reconocer imágenes variadas en un texto y de vincular situaciones de la vida cotidiana con situaciones fantásticas o imaginarias.

La escuela debe estar preparada para incentivar al niño a cuentos. El niño se “pega a los cuentos” leerlos y se apasiona. La lectura de cuentos, puede ser una actividad que se mantenga a lo largo de toda su vida. Para ello, hay que tener en cuenta que los cuentos sean fáciles de narrar y de comprender por el docente y el niño respectivamente; que presenten una sonoridad agradable, que sean ricos en rimas, interjecciones, onomatopeyas, etc.; que transmitan buen humor y provoquen sonrisas; que trasladen al niño entre los límites del absurdo y lo disparatado; que, en la medida de lo posible, transmitan un mensaje moral y que, fundamentalmente, el relato favorezca el goce estético, de modo que el pequeño sienta placer al escucharlo.

2.1.9-5.El juego y la expresión plástica para niños de 4 años

El ser humano necesita manifestarse y, si esta necesidad bien

canalizada, el individuo incorpora aprendizajes ricos a su experiencia de vida, construye una identidad y afirma su personalidad expresándose de muchos modos posibles.

En el kínder se intenta que el niño sea partícipe de la experiencia perceptiva a partir de actividades plásticas, de la música, del juego dramático, canales por los cuales puede ir construyendo su visión estética.

La posibilidad de expresión plástica le permite percibir el mundo circundantemente y elaborar sus propuestas en un marco de libertad.

Desde que son pequeños, podemos observar cómo eligen colores para pintar, cómo seleccionan pinceles, paletas, papeles y todo tipo de materiales con los que van a trabajar. En la medida en que van creciendo, incorporan aspectos científicos, de los que representan la luz y el color, y así van uniendo, integrando y construyendo el conocimiento artístico. La expresión plástica es una forma de arte que amalgama, que une. La educación plástica le permite al niño ser feliz y seguro de sí mismo; valorar su producción y la de los demás, y resolverse creativamente como persona en todos los órdenes de su existencia. Esto debe reflejar la propuesta del docente, pues sabemos que vivimos en un mundo disociado donde parece que el arte sólo está en los museos y las galerías. Pero es preciso que el niño entienda que el arte está en la vida.

2.1.10 PSICOMOTRICIDAD

<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm#2>

La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su

actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc.

La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota.

Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás.

En síntesis, podemos decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.

2.1.11 IMPORTANCIA Y BENEFICIOS DE LA PSICOMOTRICIDAD

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

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

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

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

2.1.12 ÁREAS DE LA PSICOMOTRICIDAD

<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm#2>

Las áreas de la Psicomotricidad son:

Esquema Corporal

Lateralidad

Equilibrio

Espacio

Tiempo-ritmo

Motricidad gruesa.

Motricidad fina.

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

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

Lateralidad: Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

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

Estructuración espacial: Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

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

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

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

b. **Motricidad fina:** Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc.).

2.1.13 CAPACIDADES PERCEPTIVAS MOTRICES

Según el libro de motricidad aproximación psicofisiológica

”Las capacidades perceptivo motrices dentro del campo educativo hace énfasis en el estudio de las habilidades del niño para coordinar los sistemas sensoriales con los movimientos del cuerpo.

Tiene como finalidad el estudio de actividades motrices que el niño puede realizar, el movimiento del cuerpo en el espacio y el tiempo utilizando los órganos sensoriales para así llevar la información desde el interior hacia el exterior de nuestro cuerpo”.
(p20)

Las estrategias para un buen aprendizaje son las actividades lúdicas las cuales llevaran al niño al conocimiento total de su cuerpo y a relacionarlos con los demás, compartiendo espacio y momentos de gratos recuerdos en su infancia, permitiendo así que las maestras parvularias tengan una gran variedad de actividades lúdicas para desenvolverse en el campo de la enseñanza de las capacidades perceptivo motrices y así llegar a un aprendizaje significativo.

Es importante conocer el estudio de las mencionadas capacidades en las etapas evolutivas de niños de 4 a 5 años en donde los niños tienen gran inquietud por realizar movimientos con su cuerpo dichos movimientos realizados con su cuerpo y a través de los órganos sensoriales permitirán al niño desarrollar sus destrezas y habilidades que logran un aprendizaje significativo y un buen manejo en el dominio de la pre lectura y pre escritura evitando así problemas a futuro.

Las capacidades preceptivas motrices han sido definidas por muchos autores entre ellos tenemos:

Castañer y Camerino (1992) definen las capacidades perceptivo-motrices como:

“El conjunto de capacidades directamente derivadas y dependientes del funcionamiento del sistema nervioso central”. (p 45.).

Para un mejor estudio estos autores los han dividido en:

- La corporalidad o esquema corporal.
- La espacialidad.
- La temporalidad

De la combinación de estas básicas van a surgir otras intermedias que son:

- La lateralidad
- El ritmo
- La estructuración espacio-temporal
- El equilibrio
- La coordinación.

Según la Página www.opocinet.com/primaria2007/manifiesta.

“Las Habilidades perceptivo motoras, son capacidades que tiene el niño para coordinar los sistemas sensoriales principalmente la visión con los movimientos del cuerpo.”(p 30).

Meinel y Schnabel, PlatonovManon, Martín. Definen a las capacidades perceptivas motrices y dicen:

“Son aquellas directamente derivadas de la estructura neurológica, específicamente dependientes del funcionamiento del sistema nervioso central, en donde se estudia las diferentes capacidades coordinativas, incluyendo al equilibrio”. (p 235).

El desarrollo perceptivo motórico que tiene el niño se realiza en dos vertientes: Percepción de uno mismo y Percepción de su entorno.

Las capacidades perceptivo-motrices son aquellas que precisan de un ajuste psico-sensorial complejo para su ejecución; y dependen de las habilidades neuromusculares. Un caso sería por ejemplo, una recepción en movimiento, saltar y quedarse sobre un pie, conseguir atravesar un banco de equilibrio.

Las capacidades físico-motrices no precisan de un ajuste psico-sensorial complejo para su ejecución; están relacionadas con la eficiencia orgánica. Platonov define a las Capacidades Preceptivo Motrices y enfoca sus conceptos desde el significado de ser hombre:

“Ser hombre significa aprender a actuar a conducirse con respeto hacia las demás personas y a los objetos circundantes en la forma propia de este” (p 33).

Cuando se dice que el niño bajo la dirección de los adultos, asimila la experiencia de vida se tiene en cuenta que el proceso de la educación y el Aprendizaje, el asimila la habilidad para emplear correctamente los objetos creados por las manos del hombre para comunicarse con las otras personas mediante el idioma y para enfrentar las diferentes exigencias sociales, es decir, interactuar con el medio. Es decir la capacidad preceptiva motriz enfoca diciendo.

Según la página:

<http://www.educacionyactividadfisica.com/2010/11/tema-10-evolucion-de-Las-capacidades.html>

“Es el desarrollo de la estimulación motriz se inicia desde la etapa post natal e incluso en la pre-natal con vista de ir fomentando de forma progresiva la experiencia motriz para desarrollar las

capacidades físicas, habilidades motrices, y cualidades psíquicas así como la adquisición del conocimiento”.(p 12).

Existen tres factores que determinan la rapidez, la facilidad y magnitud con que se puede desarrollar estas capacidades motrices:

- Las particularidades desde el punto de vista ontogenética que tiene el individuo.
- Las particularidades de las influencias externas dirigidas al desarrollo de esas capacidades.
- La particularidad de que en una misma actividad se pueda desarrollar diferentes capacidades.

Es imposible que se pueda apreciar determinadas capacidades a corto plazo en la edad pre-escolar y otras que se estimulan y trabajan de forma específica en edades más avanzadas; es importante recordar que el desarrollo del niño, depende de sus características morfo funcionales, maduración y procesos psíquicos.

Según el libro La maestra educadora:

Henry Williams (2002) Define desarrollo perceptivo-motor como: **“Aquella parte del desarrollo infantil que se preocupa por los cambios que se manifiestan en las mejoras de los procesos perceptivo motores”. (p 236).**

El desarrollo perceptivo-motor es una manifestación directa de la calidad del funcionamiento perceptivo-motor que se refiere al dominio de las conductas motrices básicas o fundamentales que permiten al sujeto una relación fructífera con su medio ambiente (p. 236).

Williams divide las conductas perceptivo-motrices en 4 categorías:

- **Conductas motrices globales:** tienen que ver con la movilización global del cuerpo de forma coordinada (saltos, carreras, lanzamientos, golpes).
- **Conductas motrices finas:** involucran especialmente manos, dedos y vista en el control de objetos pequeños de manera precisa (colorear, recortar, dibujar, escribir, moldear).
- **Conductas perceptivo-auditivas:** visuales y táctico-Kinestésicas (detección, reconocimiento, discriminación e interpretación de los estímulos simples a través de las diversas modalidades sensoriales).
- **Conciencia corporal:** comprensión de uno mismo como cuerpo.

Las capacidades Perceptivo Motrices para su mejor estudio se han dividido en:

Esquema Corporal.- Conocimiento de las partes del cuerpo, eje Corporal, Lateralidad.

Percepción Espacial.- Organización espacial, Estructuración espacial.

Percepción Temporal.- Período Sensorio Motor, período pre-operatorio, período de las operaciones concretas.

Esquema corporal

Entendemos por esquema corporal:

- Localización de uno mismo en diferentes partes del cuerpo.
- Localizarlos en los demás.
- Tomar conciencia del eje corporal

- Conocer sus posibilidades de movimiento, es decir, concienciar tanto la motricidad gruesa como la motricidad fina.
- Situar el propio cuerpo dentro del espacio y el tiempo.
- Ordenar por medio del ritmo el propio cuerpo en el tiempo y el espacio.

Es la representación simplificada que el ser humano tiene de su cuerpo.

Según el manual de Educación Física deportes y recreación por edades

Lapierre define el esquema corporal como:

“La representación mental que hace el individuo de su cuerpo, la conciencia que tiene de sus partes y de su unidad” (p 39).

También señala que un esquema corporal mal estructurado puede traer consigo problemas en lo que respecta a percepciones, motricidad y relación con los demás.

Un buen desarrollo del esquema corporal se fundamenta básicamente en conocer la forma externa del cuerpo (somatognosia), cómo funcionan y como se pueden movilizar cada una de las partes del cuerpo (mecanognosia) y conciencia de lo que significa su cuerpo, entendiéndose como un todo de mente y cuerpo (iconognosia).

Que el niño domine su esquema corporal le facilitará una mayor riqueza motriz, y le permitirá disponer de una más rica expresión con el cuerpo.

Un buen desarrollo del esquema corporal vendrá determinado por un trabajo adecuado de las siguientes capacidades como es la lateralidad.

Paúl Schilder define al esquema corporal como:

“La representación mental, tridimensional, que cada uno de nosotros tiene de sí mismo”. (p 24).

Esta representación se construye con base en múltiples sensaciones, que se integran dinámicamente en una totalidad o gestalt del propio cuerpo. Esta totalidad o estructuración de acuerdo con los movimientos corporales, se modifica constantemente y, por lo tanto, dicha imagen está en permanente integración y desintegración. Gracias a ello podemos tener conciencia del espacio del YO y del espacio Objetivo externo, el espacio del cuerpo y el espacio exterior al mismo. El fenómeno de la superficie corporal es esencial para reconocer el ámbito del YO y del no yo, y el sentimiento del yo que se apoya en el esquema corporal es lo que permite al individuo distinguirse del medio como singularidad.

Los factores óptimos y kinestésico tienen una importancia esencial, no solamente para la construcción del propio esquema corporal, sino también para la construcción de la imagen corporal de los demás. El movimiento se convierte en el gran factor unificador entre las distintas partes del cuerpo por eso no conocemos nuestro cuerpo a menos que estemos en movimiento. Por el adquirimos una relación definida con el mundo exterior; el conocimiento de nuestro cuerpo y del mundo que nos rodea depende de la propia acción, la cual dirige la percepción y se apoya en los demás sentidos. La percepción y el movimiento son síntesis de una unidad indivisible que es la conducta del niño.

En relación con los problemas de adaptación escolar muchos investigadores han comprobado que las dificultades en la lectura, escritura, en el número y el cálculo y con respecto a otros símbolos y a la misma función de simbolizar, se debe a alteraciones del esquema corporal, dificultades vasomotoras desorientación derecha-izquierda, e inmadurez postural y mala percepción totalizadora. Por el contrario

trabajar estas cualidades psicomotrices permite apoyar a los aprendizajes escolares y predisponer al niño para que madure elementos esenciales para su futura asimilación.

Es la representación simplificada que el ser humano tiene de su cuerpo.

Que el niño domine su esquema corporal le facilitará una mayor riqueza motriz, y le permitirá disponer de una más rica expresión con el cuerpo.

Un buen desarrollo del esquema corporal vendrá determinado por un trabajo adecuado de las siguientes capacidades:(p 45-46) Zapata.

Henry Wallon define al esquema corporal como:

“Como un elemento básico indispensable para la formación de la personalidad del niño. Es la representación relativamente global, científica y diferenciada que el niño tiene de su propio cuerpo”. (p 18).

Es preciso citar que el esquema corporal tiene inicio desde la vida uterina, pues en la vida fetal las exigencias metabólicas del crecimiento del niño son suplidas, debido a que su organismo está en simbiosis con la madre. El feto, en el útero materno ya vive en un universo de sensaciones cutáneas, sonoras y propioceptivas. A partir de las informaciones propioceptivas laberínticas y articulares, comienza el desarrollo de la actividad sensorio – motora que continúa después del nacimiento con los estímulos externos, una vez que la organización tónica es la responsable por el ajuste postural, donde el niño podrá asociar la satisfacción e insatisfacción de las necesidades fundamentales.

2.1.14 ETAPAS DEL DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL

La estructuración del esquema corporal sigue fundamentalmente la ley de maduración del sistema nervioso, que son las leyes de la secuencia céfalo caudal y la secuencia próxima distal.

Le Boulch recoge experiencias de Piaget, Gesell, Wallon, Muccchiell y Ajuria guerra y elabora una secuencia relativa de las etapas de evolución del esquema corporal.

Piaget considera que la construcción y desarrollo del raciocinio se expresan en estadios que se suceden en un orden constante, pero cada persona tiene su tiempo propio de desarrollo. Y para que el individuo pueda dominar sus movimientos y percibir su cuerpo globalmente, pasa por diferentes ejercicios motores, estos ejercicios y juegos son divididos en estadios siendo: sensorio –motor, pre – operatorio, operatorio – concreto y lógico – formal.

Los primeros contactos del bebé con sus padres son los responsables de establecer lazos de confianza que posibilitan el inicio del juego. El acto de jugar con los bebés representa una importante fuente de estímulo, fundamental para cada etapa del proceso de desarrollo. La comunicación entre adultos y bebés se da a través de gestos y sonidos, de esta forma es que el niño caracterizará la estructura de asimilación funcional.

Los juegos contribuyen al desarrollo del esquema corporal, pudiendo ser divididos en juegos de ejercicios, simbólicos y de construcción. Por tanto el jugar puede ser identificado como una forma del lenguaje corporal.

Según Vigotsky el origen del desarrollo del juego se encuentra en las relaciones sociales del niño con el mundo. A partir del momento en que el niño ejerce actividades espontáneas a través del juego estará utilizando

su propio cuerpo para conectar y elaborar sus emociones y sentimientos desarrollando ventajas sociales, cognitivas y afectivas. La estructuración del esquema corporal se organiza a partir de una estrecha interrelación entre dos imágenes, en que el niño comienza a tener una percepción de su cuerpo y el objeto. Antes de la percepción del propio cuerpo, el niño pasa por etapas de desarrollo.

Según Farah, el cuerpo vivo se refiere a la relación del ser con su mundo, habitando un determinado espacio. Se produce aquí una unión del cuerpo con la conciencia, ya que la esencia de ésta es situarse, asumir la situación en el momento vivido. La conciencia es definida como “estar en el mundo”, siendo el cuerpo, el vehículo de estar en el mundo.

Para formar su imagen corporal, encontramos el SNC (Sistema Nervioso Central), como responsable de la regulación de todas las funciones del cuerpo humano, tres fuentes de percepción importantísimas.

1. Sensibilidad interoceptiva (0 – 3 años): las acciones del individuo sobre el medio son dirigidas por necesidades e intereses y ese intercambio se procesa por la incorporación de objetos y experiencias nuevas. Ejemplo: el recién nacido oscila entre un estado de necesidades y gritos – precisa de alimento, su tono se eleva y después de tener su necesidad cubierta, pasa a un estado de placer seguido de la normalización del tono. Esta fase de la vida no es consciente, por eso es muy importante.

Las experiencias corporales vividas son registradas de forma más primitiva

En el inconsciente, así que la expresión corporal puede ser observada a través de comunicaciones vocales – gritos, llanto – mecanismos gestuales principalmente.

2. Sensibilidad exteroceptiva (3-7 años): coincide con una evolución progresiva que lleva al niño a reconocer las diversas partes de su cuerpo, a diferenciarlas y a dar cuenta de sus funciones en relación con el mundo externo. Tiene ese nombre debido al predominio de estructuras sensoriales. Es necesario distinguir dos campos perceptivos: la percepción proveniente de nuestro sistema sensorial y aquella percepción centralizada sobre el cuerpo y sus diversas partes, poniendo en juego la función de interiorización. Tales percepciones constituirán un aprendizaje importante en la toma de conciencia del yo. En este período, se revela un perfeccionamiento global de la motricidad, como un progreso significativo del acomodamiento postural. Hay mejor equilibrio en el control de sí mismo, a través del pase del cuerpo vivo en relación a la percepción de la evolución de su propio cuerpo. En esta fase, el niño es capaz de imitar un comportamiento o de realizar una acción por consiguiente después de una orden verbal.

3. Sensibilidad propioceptiva o etapa de la representación corporal (7-12) Años: corresponde al plano intelectual o estadio de operaciones concretas de Piaget. En esta fase el sujeto consigue representar mentalmente su propio cuerpo en movimiento, esto es, construir en un nivel psíquico un esquema corporal y de representaciones mentales. Desarrolla también un importantísimo papel tanto en la posición estática del sujeto como en la conservación del equilibrio.

La deficiencia o ausencia de estas tres fuentes de percepción compromete el desarrollo del sujeto, ya sea desde el punto de vista de maduración, de asimilación o de esquema corporal. La cualidad del ambiente humano es responsable de la satisfacción de las necesidades del niño, llevándolo a un equilibrio. De esta forma la interacción niño-adulto es de gran importancia, pues contribuirá a través de estímulos al desarrollo de los sentidos, afectividad, lenguaje, motricidad y de la

inteligencia. Más para que eso ocurra, el contacto corporal desempeña un papel fundamental en la relación con el recién nacido.

2.1.15 ESQUEMA CORPORAL O IMAGEN DEL CUERPO

Importancia de reconocer el Propio Cuerpo

El esquema corporal o imagen del cuerpo es definido por Le Boulch como la intuición global o conocimiento inmediato de nuestro cuerpo, sea en un estado de reposo o movimiento, en función de la interrelación de sus partes, sobre todo de la relación con el espacio y los objetos que nos rodean.

El esquema corporal proporciona la comunicación consigo mismo y el contacto con el mundo exterior. El niño se percibe y percibe a los seres y cosas que lo rodean en función de su persona. Su personalidad se desarrollará gracias a una progresiva toma de conciencia de su cuerpo, de su ser, sus posibilidades de actuar y transformar el mundo a su alrededor.

El niño se sentirá bien a medida que su cuerpo le obedece – dominio corporal - , en que lo conozca bien, pueda utilizarlo no sólo para moverse sino también para actuar.

Podemos ayudar al niño a localizar, observar, nombrar y decir para qué sirve cada parte de su cuerpo. El conocimiento de las partes del cuerpo viene después de la percepción global. Esta etapa se realiza de forma interna – sintiendo cada parte de su cuerpo – y externa – viendo cada parte en un espejo, en otra persona o imágenes – entonces enseguida los estímulos a ser trabajados son: situar todos los segmentos en relación al otro con el fin de reunificar la imagen corporal, debiendo conseguir apuntar, nombrar, y localizar las diferentes partes del cuerpo a través de una percepción táctil.

Le Boulch define al esquema corporal como:

“La organización de las sensaciones relativas a su propio cuerpo en relación con los datos del mundo exterior” (p 14).

Esta organización implica los siguientes aspectos:

- La percepción y el control de su propio cuerpo es decir la interiorización de las sensaciones relativas a una y a otra parte del cuerpo y la sensación de globalidad del mismo.
- Un equilibrio postural económico.
- Una lateralidad bien definida y formada.
- Una independencia de los diferentes segmentos con relación al tronco y entre ellos.
- El dominio de las pulsiones e inhibiciones estrechamente ligado a la vez los elementos procedentes y el dominio de la respiración.

2.1.16 FORMACIÓN DEL ESQUEMA CORPORAL

El esquema corporal resalta de una multitud de información sensorial en particular de la sensibilidad propioceptiva.

Aspectos de la Formación del Esquema Corporal

Concientización del esquema corporal

Ayuda en el aprendizaje escolar, en la profesión futura, independencia y socialización.

Control corporal Vencer obstáculos sin derribarlos, ejercicios de relajación y respiración llevan al descubrimiento del cuerpo, desarrollando equilibrio y dominio de sí mismo.

Experiencia corporal

Conocimiento de las partes de su cuerpo el niño percibe su cuerpo a través de todos los sentidos, principalmente a través del tacto, visión y

sentido cenestésico. Es importante trabajar todos los segmentos del cuerpo, situar sus miembros, trabajar.

Según Piaget el esquema corporal es:

“La representación que nos hacemos de las diferentes partes del cuerpo, unas en relación con otras esta imagen nos permite situarnos a nuestro cuerpo en el tiempo y en el espacio”. (p 13).

El primero en ocuparse del estudio del esquema corporal fue Shilde, que lo define como una imagen tridimensional que cada uno tiene de sí mismo es decir, la manera en que se presenta nuestro propio cuerpo en nosotros mismos. Destacó a la vez el carácter dinámico que el esquema corporal tiene como unidad de desarrollo, lo que puede entenderse en dos sentidos:

- Por un lado la estructuración y la integración del esquema corporal acompañados a todos los cambios evolutivos, desde el momento del nacimiento durante todas las fases del desarrollo.
- Por otro lado es el componente del sentido de la identidad así por ejemplo durante la adolescencia podemos observar breves episodios de alteración del sentido de identidad, originado por bruscos cambios corporales a dicho esquema.

2.1.17 LA IMPORTANCIA DEL ESQUEMA CORPORAL

El conocimiento y la representación de su propio cuerpo juegan un papel muy importante entre el YO y el mundo exterior.

Según Henry Wallon nos dice: **“Es un elemento indispensable en el niño para la construcción de su personalidad, es la representación más o menos global, más o menos específica y diferenciada que él tiene de su propio cuerpo”.**

Shilder y Bender destacan la importancia de la imagen corporal y nos dicen:

“Que cuando el conocimiento de nuestro propio cuerpo es incompleto, defectuoso todas las acciones para las que es necesario este particular conocimiento, serán también defectuosas” (p 15).

El Dibujo como medio para conocer el Esquema Corporal

El dibujo de la figura humana es una técnica frecuente utilizada en las investigaciones sobre la evolución del esquema corporal. Resulta innegable de que la forma en que el niño dibuja su persona refleja en cierta forma, la imagen que tiene de su cuerpo. Esta prueba además no presenta datos relacionados con la inteligencia, la maduración motriz, así como la adaptación emocional y social del niño.

Existen varios test en los cuales nos pueden dar a conocer hasta qué punto ha interiorizado el niño el esquema corporal, existen niños que tienen pobreza en el aprendizaje del esquema corporal, o una imagen deformada de sus cuerpos y del cuerpo humano en general, lo que naturalmente interfiere en el proceso aprendizaje.

Conocimiento de las partes del cuerpo

Según el libro la psicomotricidad en el pre-escolar los autores Piaget y Bucher nos dicen:

“El conocimiento de las partes del cuerpo implica un tomar conciencia no tan solo de uno mismo sino también de los demás, tomar conciencia del YO como persona” (p 64).

Por otra parte todos estos aspectos que conducen al niño hacia la adquisición del esquema corporal se dan algunas simultáneamente en su inicio, pero no podemos hablar de que los hayan adquirido hasta la edad

superior de los 10 a 14 años los niveles que sigue el niño de manera evolutiva son:

Hacia el año, aproximadamente, empieza a conocer las partes que con más frecuencia cita y que se la representa porque ve su función.

- Cabeza.
- Nalgas.
- Boca.
- Dedos.
- Ojos.
- Barriga.

De dos a tres años conoce:

- Nariz.
- Oreja.
- Piernas.
- Brazos.
- Pene/Vagina (el propio)
- Uñas.
- Mejilla.

De los cuatro a cinco años además de perfilar más claramente las partes que ya conoce, habla de estos elementos que son más pequeños y locales.

- Frente.
- Rodillas.
- Codo.
- Pecho.
- Muslos.
- Pene/Vagina (en los otros).

Toma conciencia de que hay partes del cuerpo que son dobles y otras que son únicas. Así, también empieza a comprender que dentro de su cuerpo hay unas partes que funcionan y que aunque no las ve están ahí y conoce algunos de sus nombre como: estómago.

De los cinco a los seis años el niño perfila la constitución general del cuerpo y se da cuenta de los detalles:

- Cejas.
- Pestañas.
- Párpados.

La adquisición de los conocimientos de los niños puede variar según el ambiente en el cual ellos se encuentren rodeados.

2.1.18 EJE CORPORAL

Es la comprensión de la organización del cuerpo en una distribución simétrica en referencia a un eje vertical que lo divide en dos partes iguales. La interiorización de este eje en sí y su transposición en los demás o de él ante el espejío, con lo que conlleva de inversión, se alcanzará a lo largo de la infancia hasta alrededor de los 14 años (Piaget y Head).

Se ha de valorar la importancia de que el niño consiga la organización de su cuerpo por su trascendencia no solamente en la propia maduración mental y de organización en el espacio, sino para la realización de las diferentes tareas y por tanto con una falta de dominio no por una lateralización sino por este no aprendizaje mediante una lateralización mixta.

Creemos que lo que no se puede hacer, debido a que no tienen una lateralización única, es forzarlo hacia la derecha porque el mundo es derechista, sino que tenemos que dejar que el niño pueda hacer las

acciones con las manos que el prefiera para cada ocasión y facilitar como educador la adquisición de un aprendizaje de los diferente ya hay una definición por partes gestos que necesita dominar, es decir, que haya un dominio y una coordinación manual sea cual fuere la mano y el trabajo que está realizando.

Si el niño duda y no manifiesta una decisión, podremos posibilitarle la definición inclinándole hacia donde tenga más facilidad; en el caso de que no se define con seguridad nos podemos decidir por la derecha, pero tiene que ser sin que haya una manifestación por parte del niño y sin que esta inclinación u orientación nuestra tenga que generalizarse sino es, necesario, es decir si en otras acciones ya hay una definición por parte del niño .desde el principio, conlleva una falta de dominio, por tanto, será necesario estimular al niño desde pequeño para que vaya madurando y no lo repercuta en los aprendizajes básicos, sino considerar, no obstante, que sea este un problema o que exista una anomalía también por las repercusiones que tiene en el aprendizaje escolar tanto en el aspecto básico como en la pre-lectura y pre-escritura como en los aprendizajes más elaborados como es la pre-matemática.

Es necesario pues, teniendo en cuenta el proceso de maduración de la inteligencia, ayudar al niño a que pueda consolidar toda la interiorización de este esquema corporal suyo, y que lo pueda aplicar en todas las situaciones tanto de la vida práctica como escolar.

2.2. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

Existen numerosas teorías de explicarlas razones de ¿por qué jugar?; unas las enfocan desde un punto de vista biológico, otras desde el psicológico, y también las hay en el psicoanalítico y en el social.

Desde una perspectiva piagetiana, el educador del nivel debe

ofrecer al niño que aprende situaciones conflictivas que le permitan encontrar por sí mismo las posibles soluciones. El conflicto cognitivo se presenta como un obstáculo en la posibilidad de asimilación, genera desequilibrio y su posterior resolución lleva la adquisición de nuevos conocimientos.

El proceso de construcción del pensamiento es una marcha continúa hacia estados de mayor equilibrio, y el sujeto que aprende es el verdadero protagonista, el arquitecto de su propio aprendizaje.

Es por esto que el docente del nivel inicial no debe ser un simple espectador del proceso de aprendizaje; por lo contrario, tiene que ser un sujeto activo.

En sí todas estas teorías tratan de demostrar las causas que determinan la actividad lúdica; se trata de averiguar por qué el niño juega y descubrir para que juegue. Pero lo importante es el hecho de que todo juego está dotado del placer que produce la actividad lúdica, y es ese mismo placer el que hace que el juego se mantenga en pie desafiando el cansancio, con un renovado disfrute que es la alegría de jugar.

De acuerdo al criterio personal es necesario acotar que la actividad lúdica es primordial en los primeros años de etapa escolar ya que a través de estas acciones el educando se desarrolla corporalmente usando elementos didácticos acordes a su necesidad.

2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Adaptación.- adaptarse, ajustarse a algo a otra cosa.

Aprendizaje.- acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa.

Área.- espacio de tierra comprendido entre ciertos límites.

Asimilación.- comprender lo que se aprende, incorporarlo a los conocimientos previos.

Autoestima.- valoración generalmente positiva de sí mismo.

Biológico.- ciencia que trata de los seres vivos.

Coordinar.- concertar medio, esfuerzos, etc., para una acción común.

Destreza.- habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo.

Diagnosticar.- recoger y analizar datos para evaluar problemas de diversa naturaleza.

Didáctica.- propia, adecuada para enseñar o instruir. Método, género didáctico. Obra didáctica.

Diseño.- traza o delineación de un edificio o de una figura.

Dominio.- poder que alguien tiene de usar y disponer de lo suyo.

Estrategia.- arte de dirigir las operaciones. Arte, traza para dirigir un asunto.

Flexible.- que tiene disposición para doblarse fácilmente.

Habilidad.- capacidad y disposición para algo. Gracia y destreza en ejecutar algo que sirve de adorno a la persona, como bailar, montar a caballo, etc.

Identificar.- hacer que dos o más cosas en realidad distintas aparezca y se consideren como una misma.

Integral.- dicho de cada una de las partes de un todo: Que entra en su composición sin ser le esencial, de manera que el todo puede subsistir, aunque incompleto sin ella.

Intelectual.- dedicado preferentemente al cultivo de las ciencias y las letras.

Lúdico/ca.- perteneciente o relativo al juego.

Motoras.- destinadas a producir movimientos a expensas de otra fuente de energía.

Muscular.- desarrollar los músculos a través del ejercicio físico.

Optimización.- buscar la mejor manera de realizar una actividad.

Pedagógica.- con arreglo a la pedagogía, de una manera pedagógica.

Planeación.- trazar o formar el plan de una obra.

Proceso.- conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación.

Psicológico.- parte de la filosofía que trata del alma, sus facultades y operaciones.

Reflexivas.- que refleja o refleja. Acostumbrado a hablar y a obrar con reflexión.

Significativo.- queda a meter o conocer con precisión algo.

Sistemático.- que sigue o se ajusta a un sistema.

Técnico.- perteneciente o relativo a las aplicaciones de las ciencias y las artes.

Teoría.- hipótesis cuyas consecuencias se aplican a toda una ciencia o a una parte muy importante de ella.

2.4 INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cuál es el grado de conocimiento que poseen las maestras y maestros de las Escuelas “Facundo Diego Acosta”, y” Alejandro Humboldt “en relación a las actividades lúdicas y el desarrollo Psicomotriz?
- ¿Cómo justificar las habilidades motrices que efectúan los niños y niñas?
- ¿Cuáles son los juegos lúdicos adecuados para desarrollar el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas?
- ¿Cuál es la estructura propuesta para el desarrollo Psicomotriz basado en el juego que permita fortalecer la maduración psicológica y motriz en los niños de 4 a 5 años de edad de las Escuelas “Facundo Diego Acosta”, y” Alejandro Humboldt?”

CAPÍTULO III

3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación fue un proyecto factible porque sirvió para dar solución al problema de desarrollo psicomotriz y de aprendizaje relacionadas con las instituciones educativas; de las comunidades; y provincias. Está sustentado en la investigación bibliográfica y de campo.

Documental y Bibliográfica.- Estuvo fundamentada en libros, proyectos, folletos, internet, periódicos.

De Campo.- Se utilizó estrategias que fueron aplicadas a autoridades seccionales, docentes, supervisores, padres de familia y ciudadanía de la comunidad por medio de encuestas y entrevistas.

Descriptiva y Propositiva.- se analizó y detalló datos a partir de acontecimientos propios y situaciones que son objeto de este proyecto, y se plantearon soluciones al tema de investigación.

Este trabajo se lo realizó y desarrolló en los Cantones Mira e Ibarra, Provincias de Imbabura y Carchi, estudiando y diagnosticando requerimientos reales que tienen las instituciones Facundo Diego Acosta y Alejandro de Humboldt y tuvieron una orientación de tipo cualitativo y no se limitaron al diagnóstico de cifras que resulta de la aplicación de los instrumentos de estudio, si no que plantea conocer y evaluar resultados

para diagnosticar el fenómeno o problema y encontrar potenciales soluciones.

3.2 METODOS

3.2.1 Métodos Empíricos

3.2.1.1 Observación Científica

El método científico se utilizó en las etapas de indagación y es general porque posibilita, proporciona la relación teórico-práctica procura encontrar a la problemática descrita.

3.2.1.2 Recolección de Información

Es pertinente destacar que en el método de recolección de datos, se puede definir la forma por la cual el investigador se relaciona con los participantes para obtener la información necesaria que le permita lograr los objetivos de la investigación. Por lo cual se recolectó la información mediante instrumentos adecuados que para este caso en particular es la encuesta y ficha de observación.

3.2.1.3 Método Inductivo – Deductivo

Se utilizó este método para la construcción del contexto en general, a partir de premisas sencillas, llegar a complejas, es decir se partió de situaciones particulares del desarrollo psicomotriz de los niños y niñas, para llegar a determinar conclusiones del desarrollo de las mismas. Por otro lado la deducción, brindará indicios válidos, es decir a partir de las premisas generales determinar las respectivas particulares, si el razonamiento deductivo es legítimo y las premisas son verdaderas, la conclusión sólo puede ser verdadera; en consecuencia el presente trabajo investigativo, propende brindar recomendaciones para el mejoramiento del desarrollo psicomotor

3.2.4 Método Analítico-Sintético

A través del análisis el investigador conoció la realidad acerca del desarrollo psicomotriz, sustentadas en un marco contextual amplio y verás, el cual permitió el desarrollo efectivo; por cuanto se busca determinar el fenómeno, la causa o factor de riesgo asociado al efecto. Por otro lado, como consecuencia de lo anterior, la síntesis se utilizó para redactar conclusiones y recomendaciones acerca de la investigación planteada, ya que este método, sintetiza los aspectos importantes dentro de un marco lógico que sirvió para visualizar el contexto en general.

3.2.1.5 Método Estadístico.- La información que se recogió estuvo destinado a alcanzar por medio del trabajo de campo. Sirvió para:

- Tabular información
- Determinar las distribuciones de frecuencia
- Representar y simbolizar la información en gráficos estadísticos.
- Examinar y analizar la información.

Tabulación de encuestas, a través de la Estadística, con la representación de cuadros de frecuencias y gráficos de representación visual en barras paralelas.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

La encuesta.- Este instrumento del cuestionario estuvo dirigido a autoridades, de la institución, docentes con el objeto de conocer, reflexionar las repercusiones que tiene la transmisión de mensajes informativos y desde la institución.

3.4 POBLACIÓN

Las instituciones y pueblos, objetos de estudio están circunscritos por

las docentes asentados en la localidad de San Juan de Lachas y la Carolina.

3.5 CUADRO DE POBLACIÓN

CUADOR DE ESTUDIANTES OBSERVADOS

POBLACIÓN	NIÑOS
1ro de Educación Básica e inicial	18
2ro de Educación Básica	13
3ro de Educación Básica	9
4ro de Educación Básica	16
5to de básica	10
6to de básica	14
7mo de básica	20
TOTAL	151

CUADRO DE DOCENTES INVESTIGADOS

ESCUELAS INVESTIGADAS	No DE DOCENTES
"FACUNDO DIEGO ACOSTA"	5
"ALEJANDRO HUMBOLDT".	4
TOTAL	9

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE EDUCACION INICIAL Y PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LAS ESCUELAS “FACUNDO DIEGO ACOSTA” Y “ALEJANDRO HUMBOLDT”.

1. Con que frecuencia realiza juegos que estimulen la imitación

Tabla No. 1

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	66,67
CASI SIEMPRE	3	33,33
A VECES	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	9	100

Fuente: encuesta

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: Tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

La frecuencia con la cual se realizan juegos de imitación facilita en los primeros niveles y años escolares el desarrollo del área psicomotriz a través de movimientos de imitación y dinámica general, de acuerdo a la encuesta en los estudiantes de primer año de educación general básica e inicial de las escuelas “Facundo Diego Acosta” y “Alejandro Humboldt” realizan esta actividad lúdica siempre en un alto porcentaje.

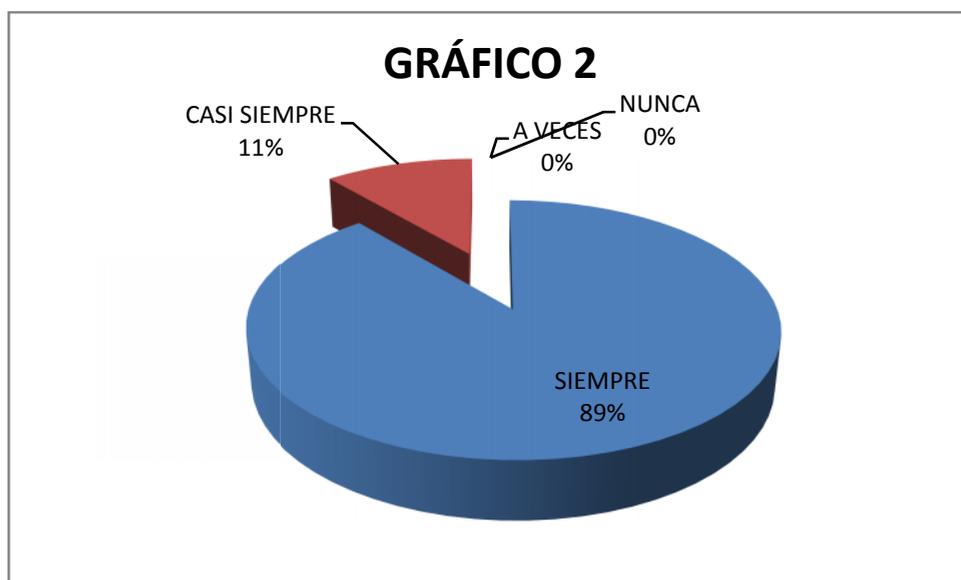
2. Los estudiantes siguen el proceso de imitación a través de los juegos que se realizan al inicio de clase.

Tabla No. 2

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	8	88,89
CASI SIEMPRE	1	11,11
A VECES	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	9	100

Fuente: encuesta

Autora: Cheli Anangón



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangón

INTERPRETACIÓN:

Las actividades lúdicas de imitación son de mucho interés para los niños, ya que de esa manera demuestran corporalmente movimientos y expresiones, los estudiantes encuestados siguen siempre en un alto porcentaje los procesos de esta actividad.

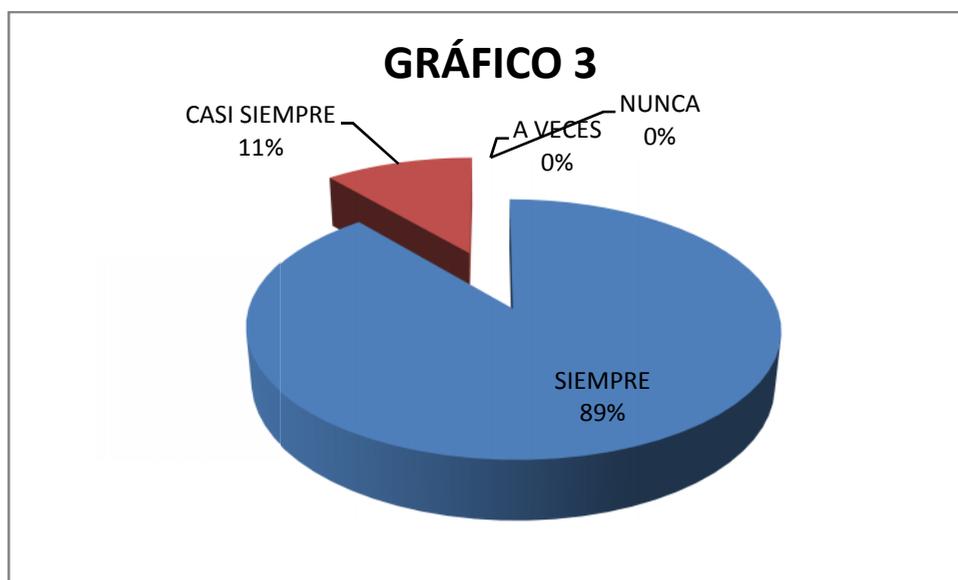
3. Ejecuta actividades lúdicas en donde se desarrolle los juegos físicos.

Tabla No. 3

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	7	77,78
CASI SIEMPRE	2	22,22
A VECES	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	9	100

Fuente: encuesta

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: encuesta

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

Existe una diversidad de juegos de destreza física apropiados para el desarrollo de la psicomotricidad en esta edad, lo cual ayuda de forma amplia en su desempeño, la mayoría de estudiantes realiza este tipo de actividad.

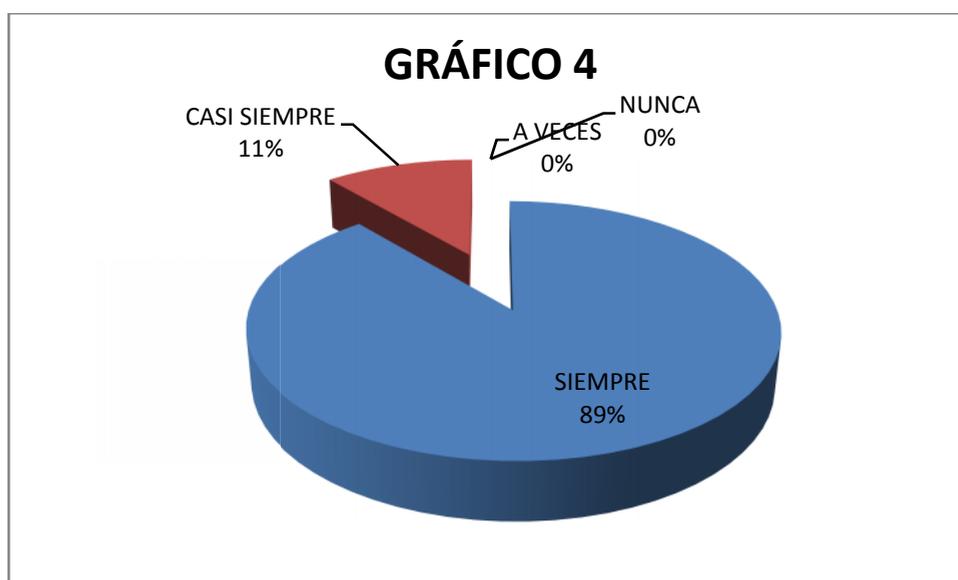
4. Los niños responden de manera afirmativa cuando usted realiza procesos de destreza física

Tabla No. 4

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	66,67
CASI SIEMPRE	3	33,33
A VECES	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	9	100

Fuente: encuesta

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

Los niños son muy proactivos en su participación lúdica, a no ser por razones de salud, se puede decir que todos los niños suelen participar de los juegos de destreza física, la mayoría de estudiantes lo realiza siempre en un alto porcentaje.

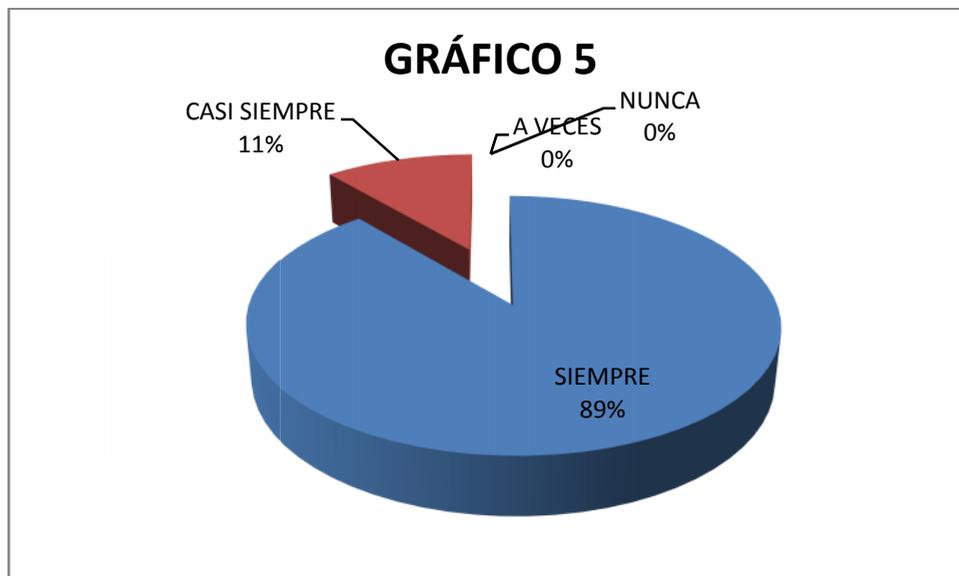
5. Posee conocimientos sobre actividades que se estimulen a través de los juegos de estrategia

Tabla No. 5

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	5	55,56
CASI SIEMPRE	4	44,44
A VECES	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	9	100

Fuente: encuesta

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

El conocimiento en los docentes sobre actividades que impulsen a los estudiantes hacia los juegos de estrategia es necesario, ya que estos desarrollan atención, memoria, y agilidad, la mayoría de docentes tienen conocimientos sobre estos juegos.

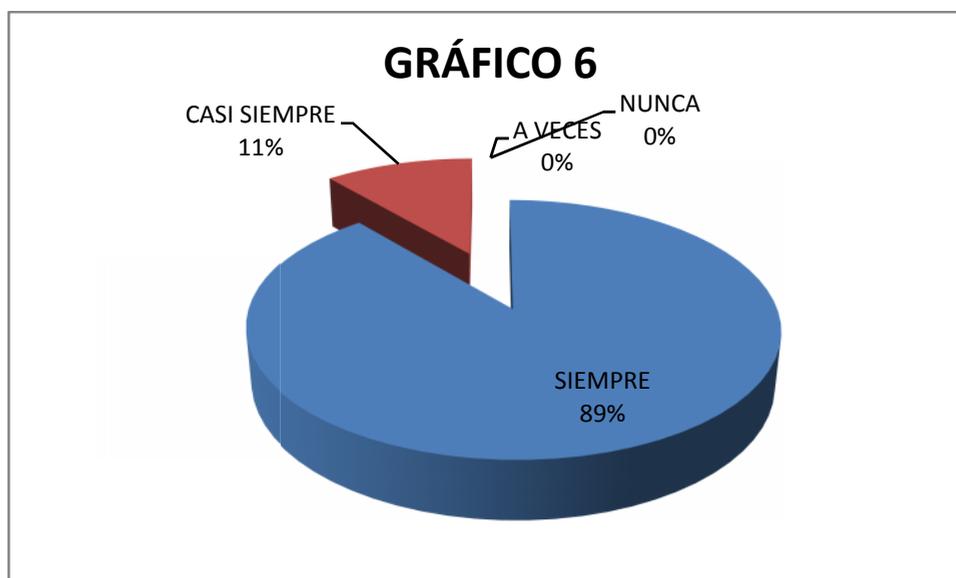
6. A través de los juegos de azar, cree que se puede desarrollar la memoria y atención

Tabla No. 6

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	3	33,33
CASI SIEMPRE	6	66,67
A VECES	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	9	100

Fuente: encuesta

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a la encuesta realizada los juegos de azar desarrollan la memoria y atención siempre en un alto porcentaje, facilitando al docente su labor de enseñanza de destrezas sobre todo de memoria y atención.

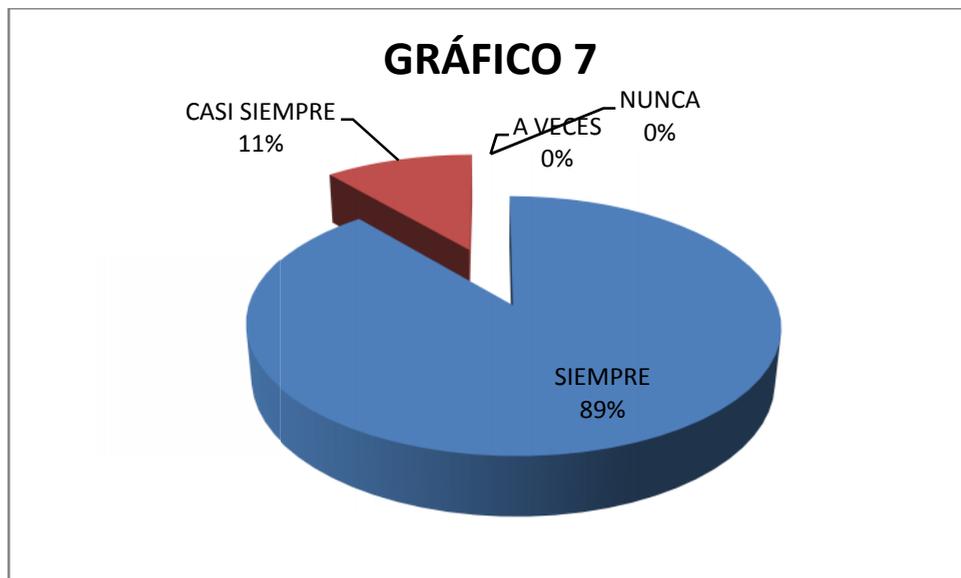
7. Los niños participan y se integran con facilidad al ejecutar juegos de azar

Tabla No 7

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	66,67
CASI SIEMPRE	3	33,33
A VECES	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	9	100

Fuente: encuesta

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los resultados obtenidos, la mayoría de estudiantes se participan y se integran al realizar juegos de azar, a través de los juegos de azar, se desarrollan frecuencia, atención y memoria, convirtiéndose en una herramienta eficaz para el aprendizaje y desarrollo psicomotriz.

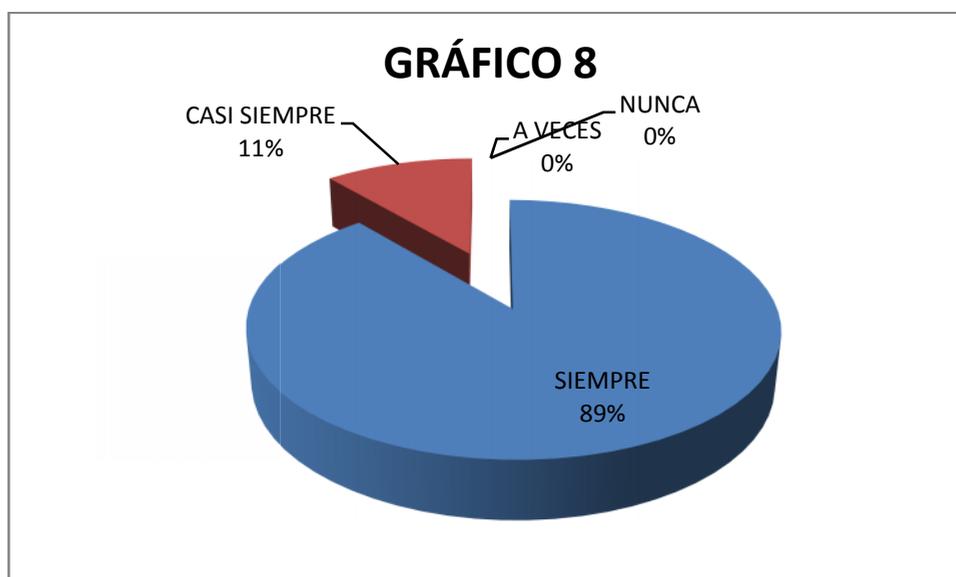
8. Cree usted que el niño al correr puede ser estimulado de forma natural en su psicomotricidad

Tabla No. 8

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	8	88,89
CASI SIEMPRE	1	11,11
A VECES	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	9	100

Fuente: encuesta

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

El desarrollo psicomotriz al correr es amplio ya que involucra el área corporal completa y el desarrollo motor grueso, de acuerdo a la encuesta el porcentaje de estudiantes que participan siempre en esta actividad es el más alto.

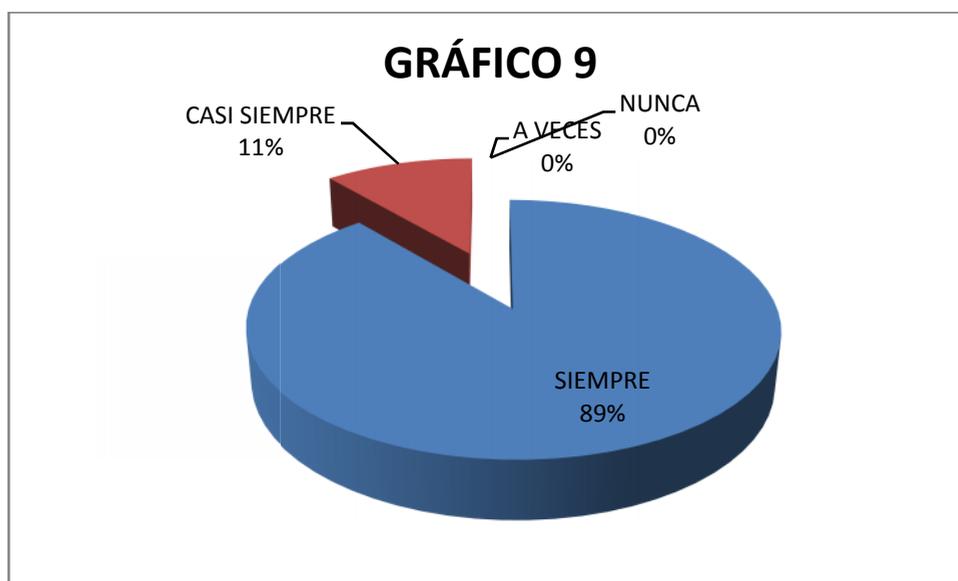
9. Con que frecuencia realiza con sus estudiantes la actividad física de correr

Tabla No. 9

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	5	55,56
CASI SIEMPRE	4	44,44
A VECES	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	9	100

Fuente: encuesta

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

La actividad física de correr es una estrategia lúdica que ayuda al desarrollo psicomotor grueso y la dinámica general del cuerpo, y se la realiza frecuentemente en un alto porcentaje.

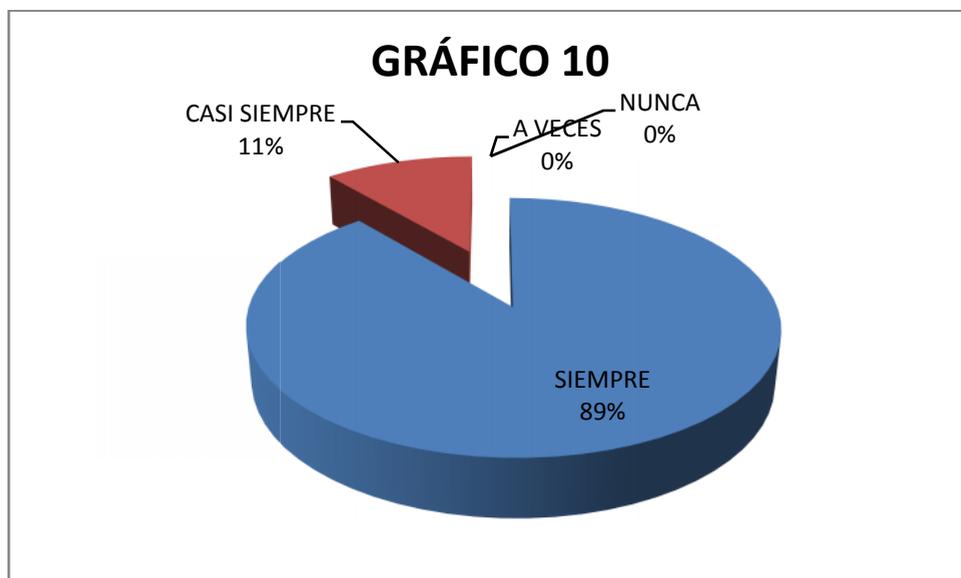
10. Realiza usted con sus estudiantes actividades de salto con los dos pies juntos

Tabla No. 10

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	66,67
CASI SIEMPRE	3	33,33
A VECES	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	9	100

Fuente: encuesta

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

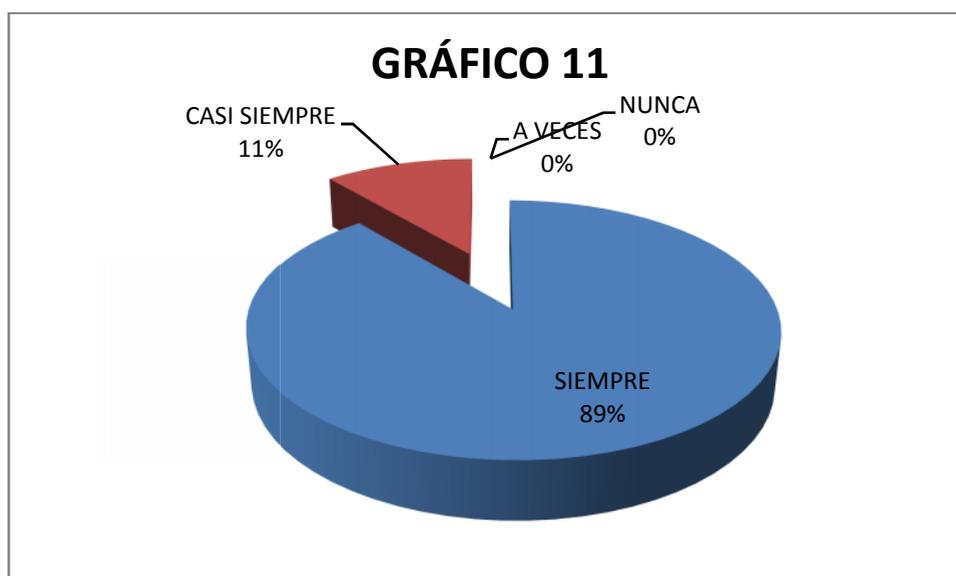
INTERPRETACIÓN:

Existen diversos ejercicios para ejecutar acciones con los pies juntos y desarrollar a través de estas acciones lúdicas la psicomotricidad gruesa, actividad que realizan los niños en un mayor porcentaje.

11. Cree que es importante que los niños realicen ejercicios de salto con un solo pie

Tabla No. 11

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	7	77,78
CASI SIEMPRE	2	22,22
A VECES	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	9	100



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

El ejecutar con los niños salto en un salto pie ayuda a determinar lateralidad, equilibrio, y frecuencia, de tal manera que es una actividad bastante recomendada para ejecutar con los estudiantes, los mismos que si la realizan en un alto porcentaje.

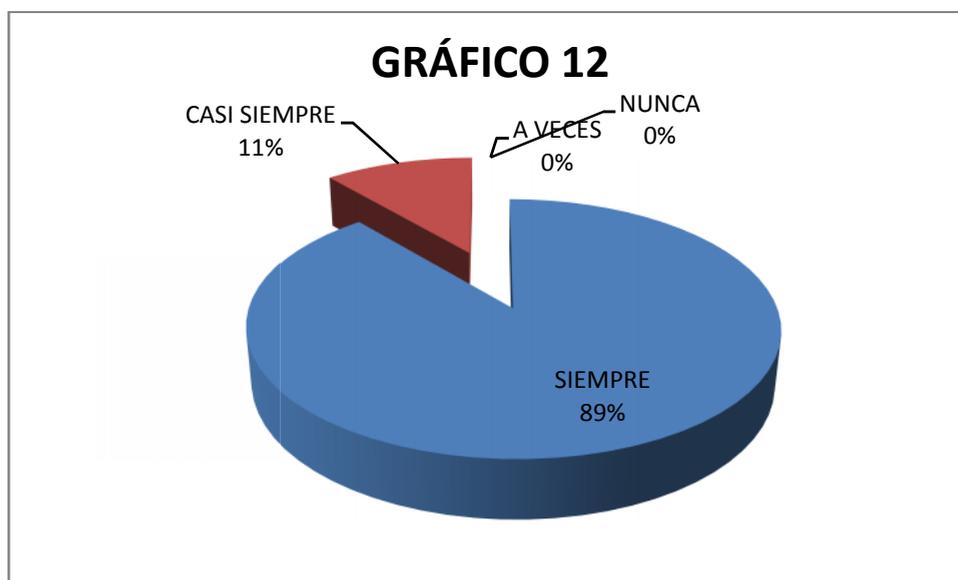
12. Realiza el estudiante el ejercicio motriz de rodar con facilidad

Tabla No. 12

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	66,67
CASI SIEMPRE	3	33,33
A VECES	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	9	100

Fuente: encuesta

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo al análisis de esta pregunta, la mayoría de estudiantes si realiza la actividad de rodar, la cual involucra la dinámica general del cuerpo y ayuda a desarrollar la parte motora gruesa, siendo a la vez una estrategia lúdica que se la puede ejecutar de forma alternada con otras actividades y estrategias de juego.

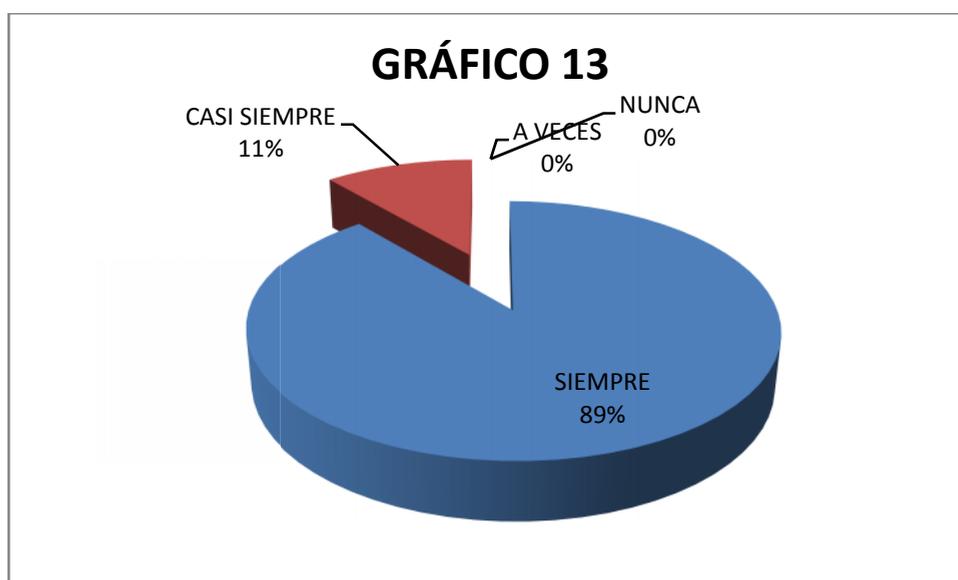
13. Cree usted que el niño pre escolar tiene la habilidad para realizar el ejercicio de trepar de forma natural.

Tabla No. 13

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	4	44,44
CASI SIEMPRE	5	55,56
A VECES	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	9	100

Fuente: encuesta

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

Esta actividad requiere mayor destreza física que necesita la ayuda y monitoreo constante del educador, esta actividad ayuda con el desarrollo motor de todo el área corporal, ya que involucra extremidades inferiores y superiores. Esta actividad, la realiza en un porcentaje de la mitad de los estudiantes.

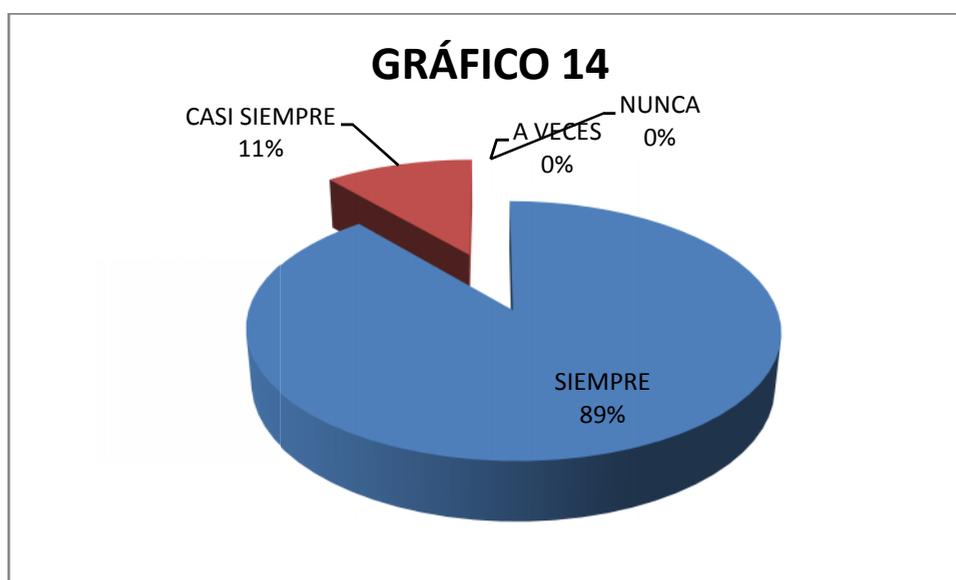
14. Cree usted que el gateo puede desarrollarse a través de situaciones lúdicas

Tabla No. 14

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	66,67
CASI SIEMPRE	3	33,33
A VECES	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	9	100

Fuente: encuesta

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

El gateo es una de las actividades lúdicas que el niño y niña desarrolla desde la primera , que es un indicador de varias situaciones del normal desarrollo del ser humano, durante la edad pre- escolar si realiza esta actividad como una actividad lúdica que ejercita el desarrollo motor, de acuerdo a la encuesta realizada, los estudiantes realizan en la mayoría esta actividad.

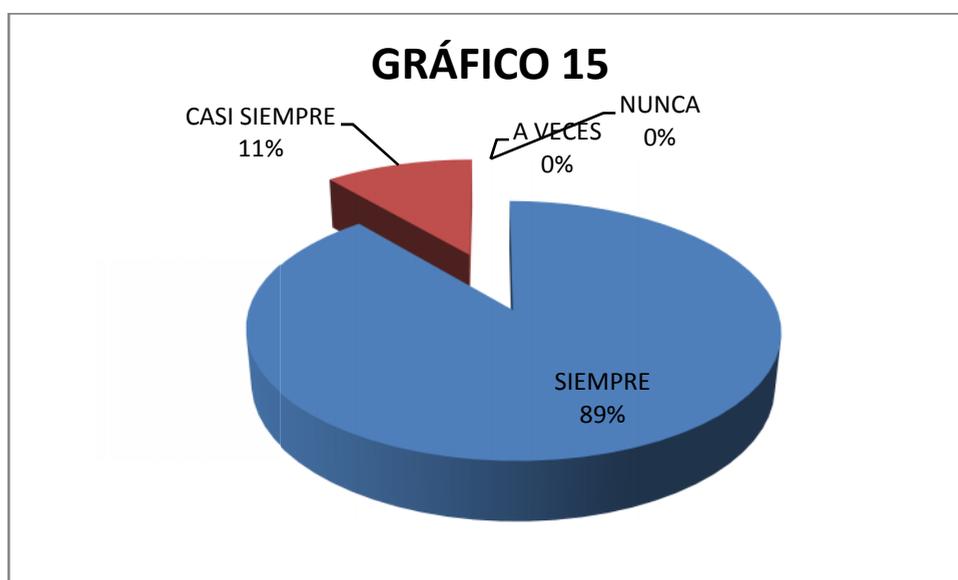
15. A través del desarrollo motriz se pueden coordinar los movimientos del cuerpo

Tabla No. 15

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	8	88,89
CASI SIEMPRE	1	11,11
A VECES	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	9	100

Fuente: encuesta

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

La actividad motriz siempre se la relaciona con el movimiento del cuerpo, de acuerdo a la encuesta el mayor porcentaje respondió que si se pueden coordinar los movimientos corporales a través de la actividad motriz.

4.3 FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LAS ESCUELAS “FACUNDO DIEGO ACOSTA” Y “ALEJANDRO HUMBOLDT”.

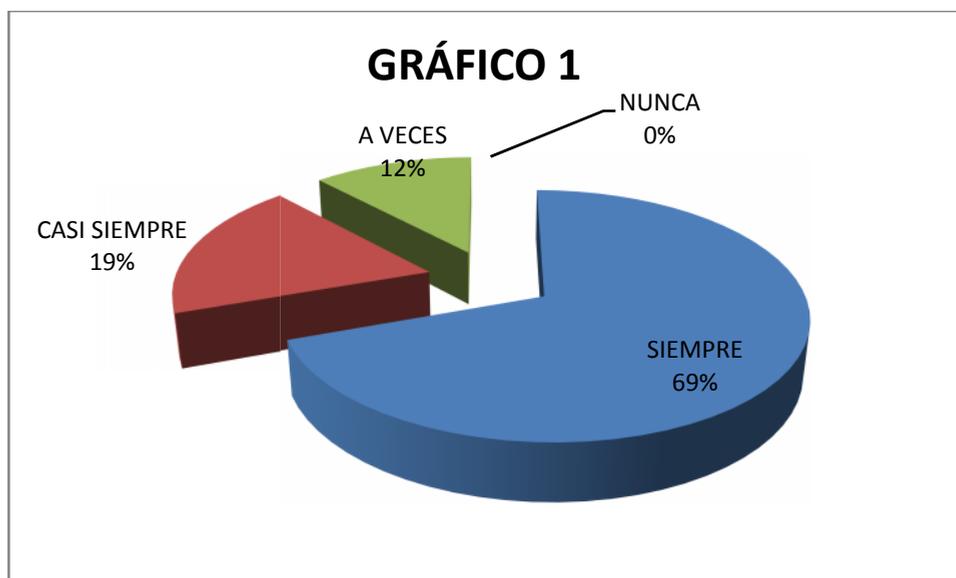
1. Salta en un pie

Tabla No. 1

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	84	55,63
CASI SIEMPRE	38	25,17
A VECES	24	15,89
NUNCA	5	3,31
TOTAL	151	100

Fuente: ficha de observación

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

Los niños si saltan con un solo pie, de acuerdo a la ficha de observación más de la mitad, esta es una actividad que en solo en algunos casos se presentan dificultades para ejecutarla ya que es parte del desarrollo normal de las personas.

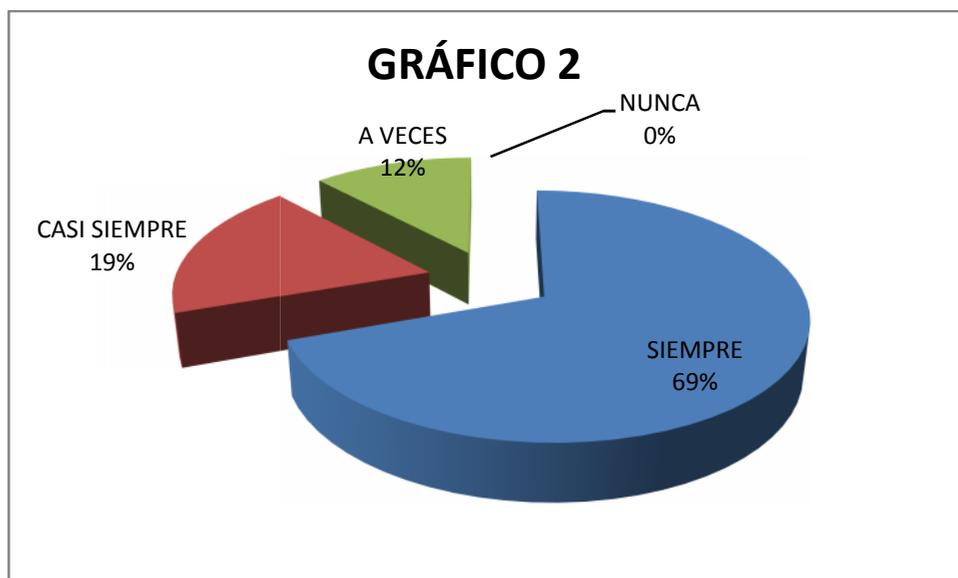
2. Salta con dos pies

Tabla No. 2

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	100	66,23
CASI SIEMPRE	34	22,52
A VECES	14	9,27
NUNCA	3	1,99
TOTAL	151	100

Fuente: ficha de observación

Autora: Cheli Anagonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anagonó

INTERPRETACIÓN:

La actividad motriz de saltar con los dos pies juntos también es una actividad de desarrollo normal que la mayoría de niños la realiza siempre en su mayoría.

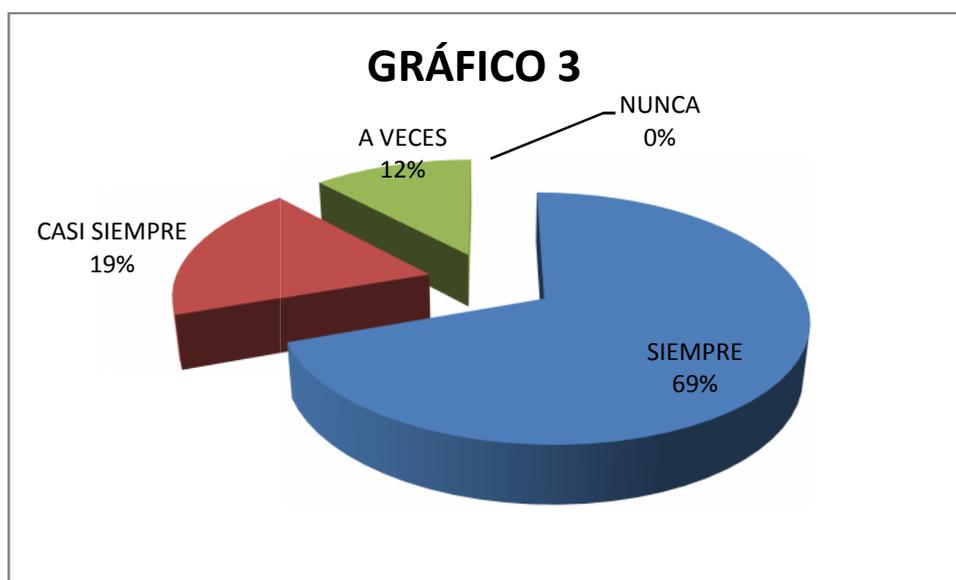
3. Se integra fácilmente al grupo de juego

Tabla No. 3

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	77	50,99
CASI SIEMPRE	52	34,44
A VECES	21	13,91
NUNCA	1	0,66
TOTAL	151	100

Fuente: ficha de observación

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

No todos los niños se integran totalmente en el grupo de juego de acuerdo a la ficha de observación, una de las actividades que los niños más disfrutaban es el juego, por tal motivo se debe ayudar a integrar al grupo a los estudiantes en este tipo de acciones

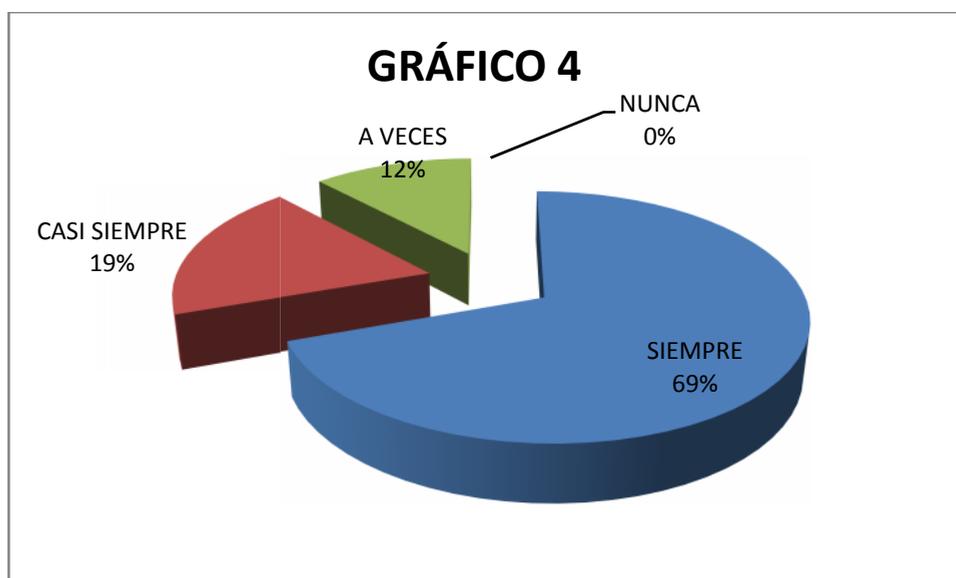
4. De muestra seguridad en el juego

Tabla No. 4

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	74	49,01
CASI SIEMPRE	51	33,77
A VECES	25	16,56
NUNCA	1	0,66
TOTAL	151	100

Fuente: ficha de observación

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

Una de las acciones que el niño demuestra cuando participa en un juego es la seguridad y confianza al realizar diversas acciones, dejándose notar los diferentes temperamentos, y aptitudes, en algunos casos los niños no demuestran seguridad de acuerdo a la encuesta.

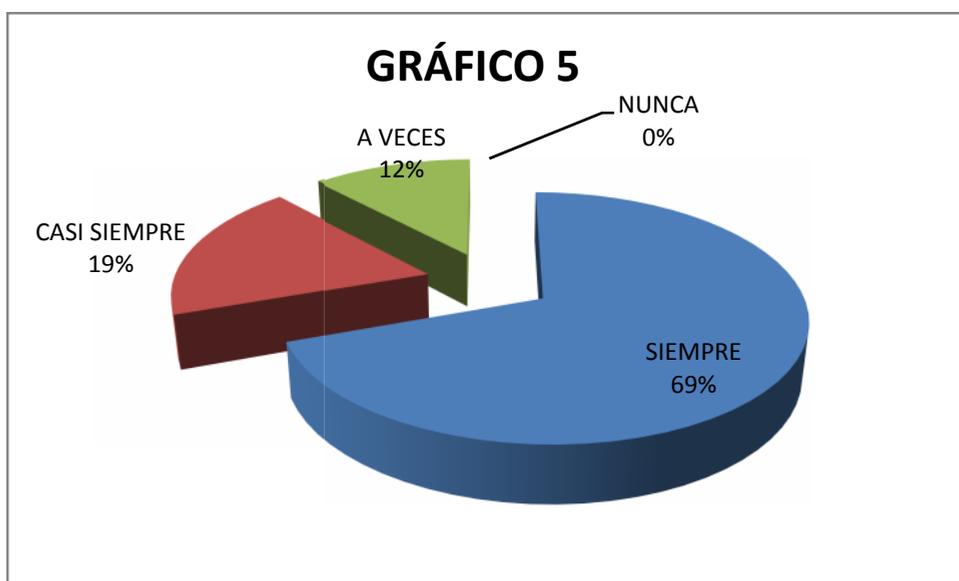
5. Troza papel de la manera correcta

Tabla No. 5

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	73	48,34
CASI SIEMPRE	56	37,09
A VECES	21	13,91
NUNCA	1	0,66
TOTAL	151	100

Fuente: ficha de observación

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

La trozada ayuda al desarrollo motor fino que involucra directamente los músculos del brazo y mano, esta actividad debe realizarse de manera frecuente en la etapa pre escolar ya que ayuda al manejo de la pinza digital, según los datos de la encuesta la mayoría de niños si realiza siempre esta actividad.

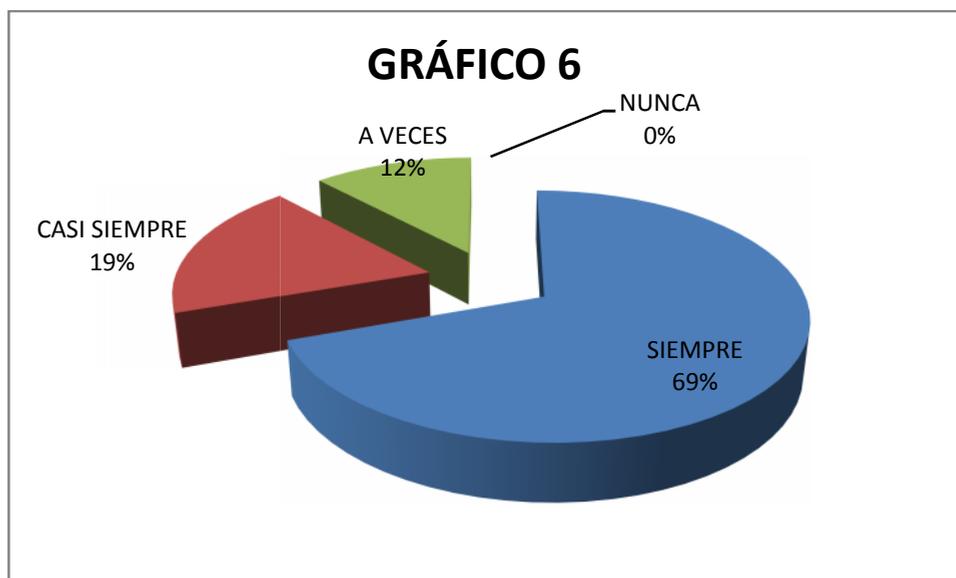
6. Rasga papel con facilidad

Tabla No. 6

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	74	49,01
CASI SIEMPRE	57	37,75
A VECES	20	13,25
NUNCA	0	0,00
TOTAL	151	100

Fuente: ficha de observación

Autora: Cheli Anagonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anagonó

INTERPRETACIÓN:

La técnica del rasgado, también es una técnica sicomotriz que ayuda al desarrollo de la motricidad fina y que de acuerdo a la ficha de observación la mayoría de estudiantes la realiza siempre.

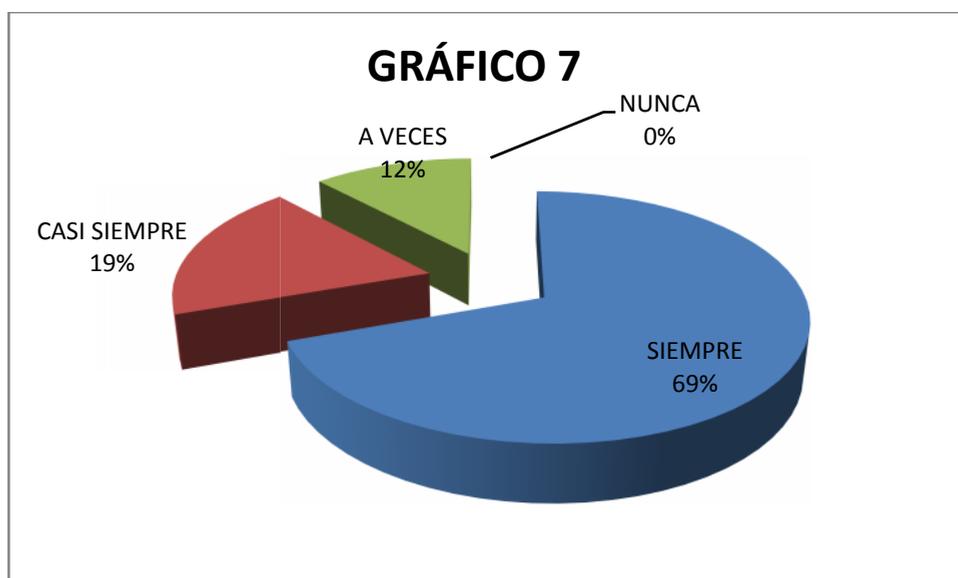
7. Los estudiantes siguen el proceso de imitación a través del juego que se realiza al inicio de clase

Tabla No. 7

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	94	62,25
CASI SIEMPRE	38	25,17
A VECES	18	11,92
NUNCA	1	0,66
TOTAL	151	100

Fuente: ficha de observación

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

Las actividades lúdicas de imitación son de mucho interés para los niños, ya que de esa manera demuestran corporalmente movimientos y expresiones, los estudiantes siguen siempre en un alto porcentaje los procesos de esta actividad.

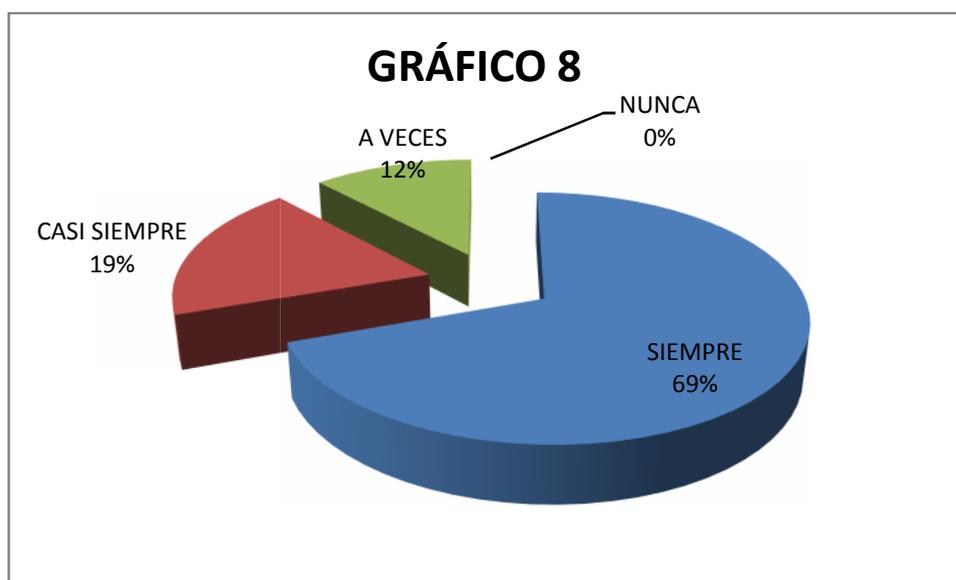
8. Ejecuta actividades lúdicas en donde desarrolle los juegos físicos

Tabla No. 8

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	104	68,87
CASI SIEMPRE	33	21,85
A VECES	14	9,27
NUNCA	0	0,00
TOTAL	151	100

Fuente: ficha de observación

Autora: Cheli Anagonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anagonó

INTERPRETACIÓN:

Todos los juegos de desarrollo psicomotriz requieren destreza y agilidad física, y además es una actividad que los niños disfrutan, la mayoría de estudiantes lo hace siempre

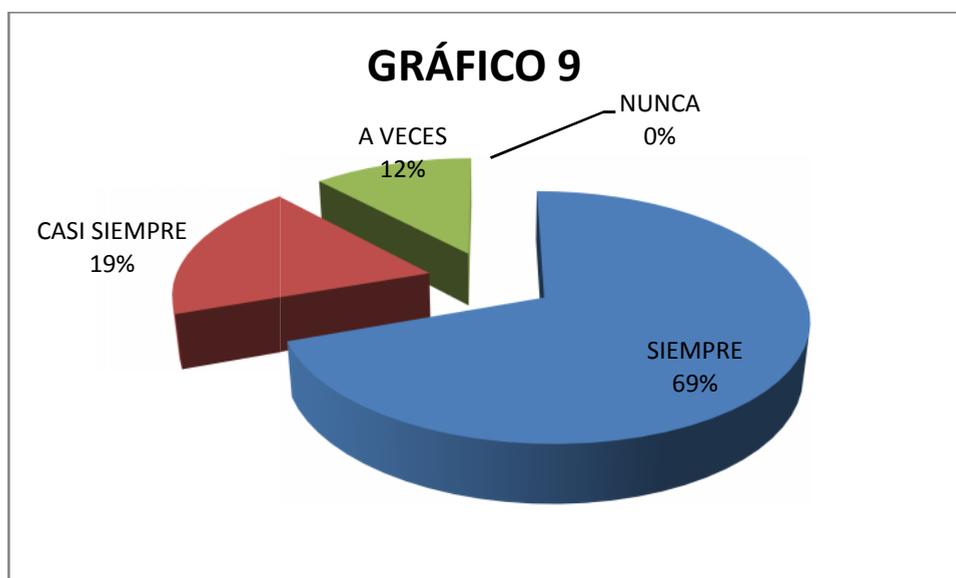
9. Cree usted que el niño/a de Educación Inicial y Pre escolar tienen la habilidad para realizar el ejercicio de trepar en forma natural

Tabla No. 9

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	99	65,56
CASI SIEMPRE	46	30,46
A VECES	6	3,97
NUNCA	0	0,00
TOTAL	151	100

Fuente: ficha de observación

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

Los niños si tienen la habilidad de trepar de forma natural pero requiere ayuda del educador, ya que es una actividad compleja que implica un cierto nivel de riesgos. De acuerdo a la ficha de observación la mayoría de niños tiene esta habilidad natural.

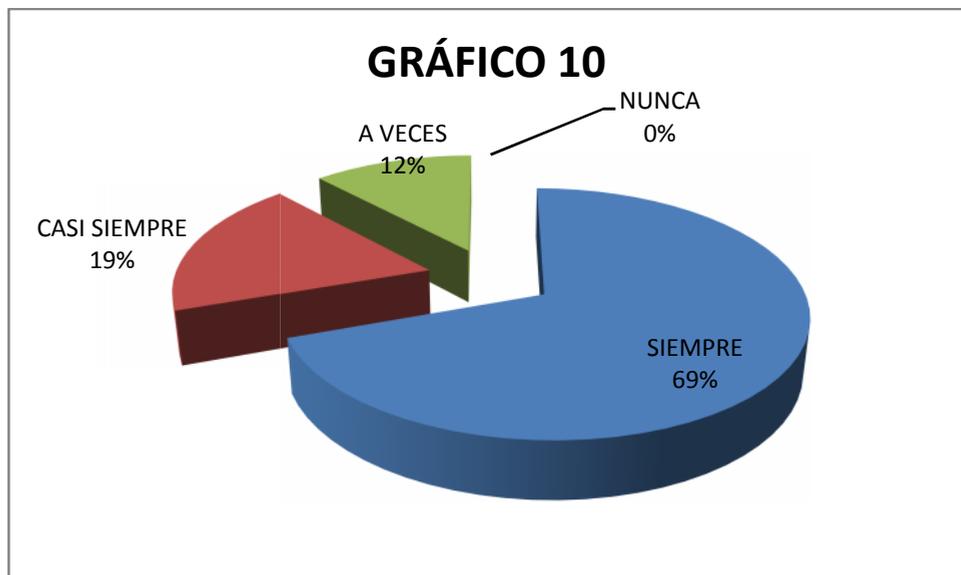
10A través del desarrollo motriz se puede coordinar los movimientos del cuerpo

Tabla No. 10

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	105	69,54
CASI SIEMPRE	28	18,54
A VECES	18	11,92
NUNCA	0	0,00
TOTAL	151	100

Fuente: ficha de observación

Autora: Cheli Anangonó



Fuente: tabla

Autora: Cheli Anangonó

INTERPRETACIÓN:

El desarrollo motriz ayuda a coordinar a todos los movimientos del cuerpo, y la dinámica general del mismo. Según la ficha de observación la mayoría respondió que si existe esta relación entre actividad motriz y desarrollo de movimientos

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

1. Los docentes aplican estrategias lúdicas de acuerdo a sus conocimientos y experiencias de trabajo, pero no existe un enfoque hacia una determinada área de desarrollo en el área psicomotriz.
2. Existen niños que no se involucran de forma natural en las actividades lúdicas.
3. Los niños que no demuestran seguridad en su participación lúdica y de desarrollo psicomotriz.
4. Existen estudiantes que no realizan actividades con un solo pie y dos pies juntos, siendo esta actividad primordial para el desarrollo psicomotriz grueso.
5. No existe frecuencia en la ejecución de acciones lúdicas y de desarrollo psicomotriz.

5.2 RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los docentes de las escuelas “Facundo Diego Acosta” y “Alejandro Humboldt” buscar mayor información sobre el tema a través de talleres, y capacitación para obtener mejores resultados en su desempeño.

2. Es necesario buscar alternativas de integración grupal para el caso de los estudiantes que no han logrado integrarse a los diversos juegos y actividades lúdicas.
3. Se necesita ayudar de manera personalizada en el caso de los niños y niñas que demuestran inseguridad en su participación dentro de juegos y actividades lúdicas, para esto se recomienda solicitar ayuda profesional de un profesional en psicología para desarrollar el respectivo test, valorativo y la terapia correspondiente.
4. Es recomendable realizar un diagnóstico y valoración en los casos de los estudiantes que demuestran dificultad en la actividad psicomotriz de salto con uno y dos pies, ya que esta acción reflejará dificultades en su aprendizaje.
5. Es importante trabajar a diario con actividades lúdicas para el desarrollo psicomotriz con la ayuda de información y planificación adecuada para cada día.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 TÍTULO DEL A PROPUESTA

“GUIA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA UN ADECUADO DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS/AS DE LAS ESCUELAS “FACUNDO DIEGO ACOSTA” Y “ALEJANDRO DE HUMBOLT”

6.2 JUSTIFICACIÓN

Con la elaboración de la propuesta se busca dar cumplimiento a los objetivos planteados que permitirán dar soluciones concretas al problema planteado sobre un adecuado desarrollo psicomotor a través de actividades lúdicas, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales, a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas y todo se lo debe realizar de forma gustosa sin sentir obligación ya que el desarrollo psicomotor es el resultado de la continua interacción del niño con el ambiente, y es la suma de estas interacciones y cambios lo que da cuenta del “resultado final” en el desarrollo del niño y no de los factores biológicos o del ambiente por separado.

6.3 FUNDAMENTACIÓN

Guía didáctica

Es un instrumento básico que orienta al docente, incluye la información necesaria para correcto uso y manejo provechoso, para integrarlo al complejo de actividades de aprendizaje para estudio independiente de

temas. Mediante el documento el docente a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué, estudiar los temas del Año de educación General Básica e inicial con el fin de mejorar el aprendizaje.

Es el material educativo que deja de ser auxiliar para convertirse en herramienta valiosa de apoyo para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Características de la Guía Didáctica

- Ofrece información acerca de las actividades enfocadas a las destrezas con criterio de desempeño de la Actualización y Fortalecimiento Curricular de Primer Año de Educación General Básica y de nivel inicial.
- Cada tema contiene objetivos con sus actividades respectivas para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño.
- Orienta la planificación de memoria secuencial auditiva, conciencia semántica, léxica y fonológica.
- Despierta el interés y mantiene la atención durante el proceso.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 OBJETIVO GENERAL

Contribuir con una guía de actividades lúdicas a las maestras para un adecuado desarrollo psicomotriz en los niños/as de las escuelas “Facundo Diego Acosta” y “Alejandro de Humbolt”

6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Mejorar a través de las actividades lúdicas el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas

- Proveer estrategias lúdicas para apoyar el trabajo docente verificando la validez de las mismas en su aplicación diaria
- Socializar la guía en las escuelas “Facundo Diego Acosta” y “Alejandro de Humbolt”

6.5 UBICCIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

“FACUNDO DIEGO ACOSTA”

Provincia: Carchi

Cantón: Mira

Parroquia: Jacinto Jijón y Caamaño

Barrio: San Juan de Lachas

Número de estudiantes:80

Número de profesores:5

Aulas: 7

Casa de vivienda para el conserje: Si

Patios: Si

Terreno para sembrar: Si

“ALEJANDRO DE HUMBOLT”

Provincia: Imbabura

Cantón: Ibarra

Parroquia: La Carolina

Barrio: Guallupe

Número de estudiantes: 61

Número de profesores: 4

Aulas: 5

Casa de vivienda para el conserje: No

Patios: No

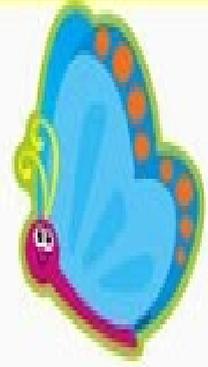
Terreno para sembrar: No

6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

GUÌA DE ACTIVIDADES
LÙDICAS PARA EL
DESARROLLO
PSICOMOTRIZ



MI CUERPO EN
MOVIMIENTO





Introducción



La psicomotricidad es parte del desarrollo de todo ser humano que relaciona dos aspectos: Funciones neuromotrices, que dirigen la actividad motora, el poder desplazarnos y realizar movimientos con nuestro cuerpo como gatear, caminar, correr, saltar, coger objetos, escribir etc. y las funciones psíquicas, que engloba procesos de pensamiento, atención selectiva, memoria, pensamiento, lenguaje, organización espacial y temporal. El juego es una de las herramientas de desarrollo que engloba todas las áreas de de desarrollo motriz tanto grueso como fino, y le permite al estudiante disfrutar de todo tipo de actividades que a la vez ayudarán a desarrollar sus áreas de aprendizaje. En esta propuesta se presentan diversos tipos de juegos que estimulan de manera amplia el desarrollo psicomotriz en los estudiantes de edad pre- escolar y que son de fácil aplicación.





Objetivos



- Conocer la relación que debe tener el estudiante con su propio cuerpo, con los objetos, el espacio y el tiempo.
- Tomar conciencia de su cuerpo en forma global.
- Descubrir que hace su cuerpo en forma autónoma.
- Tomar conciencia de su actividad postural, tensión y distensión muscular.
- Reconocer modos de desplazarse.
- Descubrir el equilibrio.
- Conocer movimiento e inmovilidad.
- Usar los entidos para descubrir sensaciones. propioceptivas, interoceptivas, y exteroceptivas.
- Conocer controlar y dominar las diferentes partes del cuerpo y descubrir sus acciones.
- Aplicar el movimiento motor fino.
- Mejorar manipulación y precisión.





Actividades lúdicas y desarrollo psicomotriz



Basados en una visión global de la persona, el término psicomotricidad que se maneja en la presente propuesta integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial.

La psicomotricidad, así definida desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. De esta manera se desarrollan distintas maneras de intervención psicomotriz.

La psicomotricidad infantil es una educación integral que trata de conseguir una verdadera relación educativa que favorezca la disponibilidad corporal, la relación con el mundo, y los objetos de su entorno.

El papel como educadoras es muy importante en el desarrollo de cada niño y niña, siendo el área lúdica una herramienta adecuada que al usarla de la manera correcta se convierte en un eficaz estimulador de la psicomotricidad.





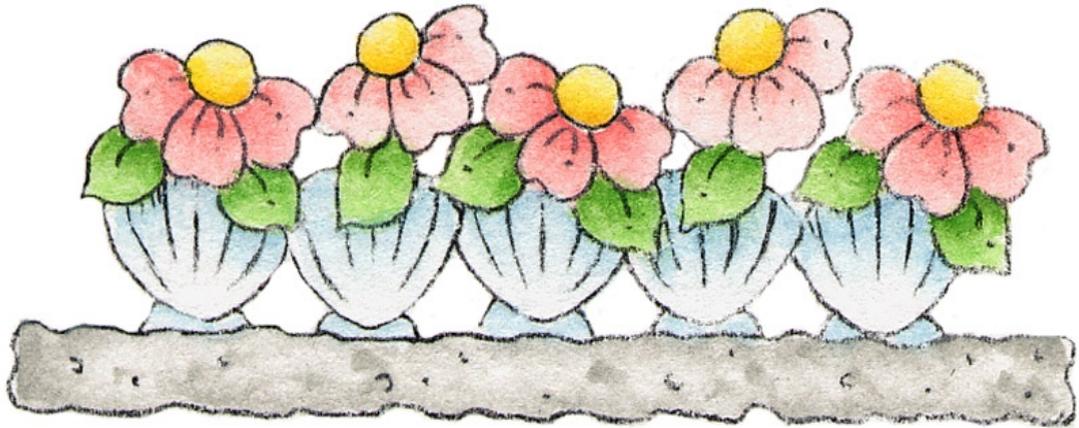
EL MAQUINISTA



© 2010 HUBBARD, BROWN & ASSOCIATES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

"WORLD CLASS" LITHO BY MADE BY DESIGN

LITHO IN U.S.A.



deliverymusic.net

CONTENIDOS

Es un juego de imitación que desarrolla la atención, coordinación visual, movimiento corporal, socialización, coordinación muscular.

OBJETIVO.-Esta actividad se basa en la idea de hacer un tren adaptado a sus capacidades psicomotrices y, según van pasando los meses, ir incorporando dificultades y objetivos.



yachasunchispukllay.blogspot.com

MATERIAL: Ninguno

NÚMERO DE PARTICIPANTES.- De 10 a 15 participantes.

DESARROLLO DEL JUEGO

- El pequeño copiará lo que hace el «maquinista» (un adulto o un niño más mayor).

- Se puede empezar haciendo un trenecito a gatas y acompañar la marcha con un sonido de silbato: «piiiii, piiii, chucu, chucu».
- Cuando el pequeño se ponga en pie, se puede hacer el tren agarrados, caminando despacito, cantando una canción mientras se camina e ir incorporando un objetivo, por ejemplo, levantar la mano derecha, levantar la mano izquierda.
- Más adelante, se puede complicar el juego un poquito añadiendo sonidos y pasos diferentes por ejemplo sacar una pierna o dar un saltito cada tres pasos, saludar, cantar canciones e incrementar la dificultad (ir recogiendo juguetes por el camino, repartiendo besos por el patio, etc.).



es.123rf.com

EVALUACIÓN

Realizar variantes de este juego usando diferentes consignas,

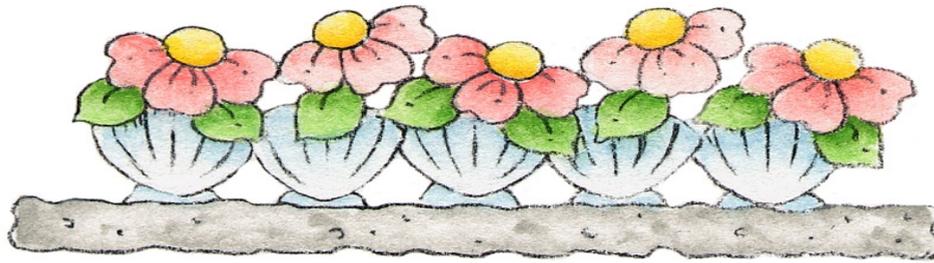
Responder interrogantes;

- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Te gustó?
- ¿No te gustó?
- ¿Qué aprendiste de esta actividad?



LA CAJA MÁGICA





deliverymusic.net

CONTENIDO

Es un juego de conocimiento del propio cuerpo.

MATERIAL: ninguno

PARTICIPANTES: varios niños con edad recomendada: 5-6 años

OBJETIVOS:

- Controlar posturas.
- Tonificación muscular

ORGANIZACIÓN: Individual

DESARROLLO DEL JUEGO

- Los niños se ponen en cuclillas y se tapan la cabeza con los brazos, metiendo la cabeza entre las piernas.
- La educadora dice “se abre la caja y aparecen motos” entonces los niños deben imitar al objeto, hasta que se diga “Se cierra la caja” y todos vuelven a su posición inicial.

EVALUACIÓN

- Identificar diferentes partes del cuerpo usando la flexibilidad y tonicidad muscular.
- Demostrar diferentes posturas con iniciativa propia.

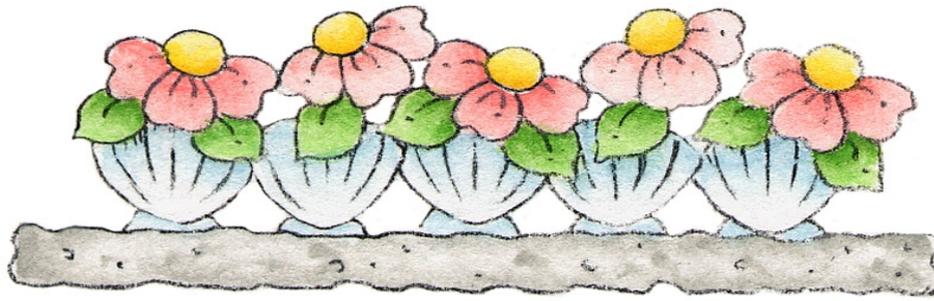


es.123rf.com



SIMÓN DICE





deliverymusic

CONTENIDO: Es un juego de atención, expresión corporal, movilidad del área dinámica del sistema corporal.

MATERIAL: Ninguno

OBJETIVOS:

- Reaccionar rápidamente
- Controlar posturas.
- Discriminar movimientos e indicaciones

ORGANIZACIÓN: Grupal

DESARROLLO DEL JUEGO

Todos los jugadores tendrán que hacer lo que el animador proponga con la fórmula "Simón dice: sentados". El truco consiste en permanecer quietos si en vez de "Simón" se dice "Sillón" o "Limón".

NORMAS: Se elimina a los que lo hagan mal o a los últimos en hacerlo bien.

EVALUACIÓN

Nombrar los objetos que buscó

Graficar todos los objetos que buscó.

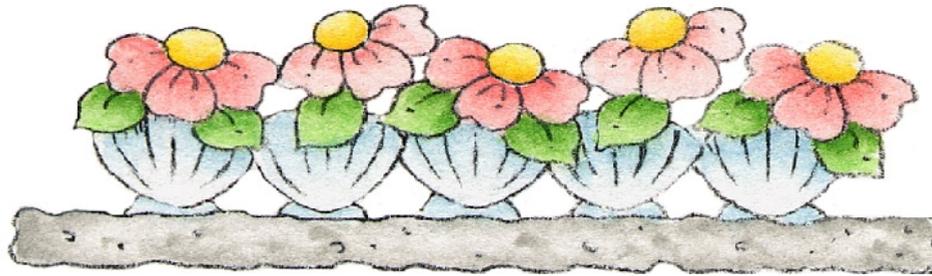
Formar oraciones usando los nombres de las palabras de los objetos que buscó.



RAYUELA



tricolin.com



deliverymusic.net

CONTENIDOS: es un juego de precisión y equilibrio que requiere destreza y habilidad física.

OBJETIVO:

Permite el desarrollo psicomotor grueso de manera amplia ya que involucra toda el área corporal al ejecutar los diversos movimientos que la actividad requiere.

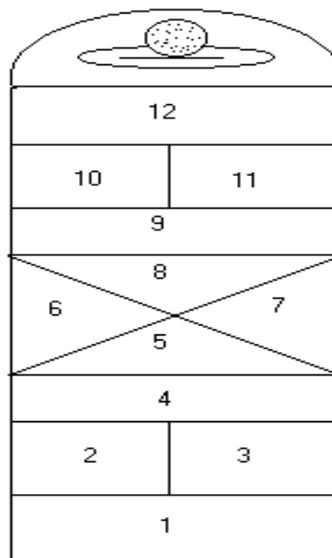
MATERIALES:

- Materiales para pintar la rayuela.
- Un pedazo de teja, ladrillo o piedra plana que servirá de ficha.

ORGANIZACIÓN:

Se dibuja en el suelo una figura como la del dibujo.

Se requieren entre 3 y 4 participantes.



DESARROLLO DEL JUEGO

- El cuadro frente a la casilla N° 1 es la tierra y el semicírculo de la parte superior es el cielo.
- El primer jugador lanza un pedazo de teja o ladrillo desde la tierra a la casilla N°1, si se queda en ella deberá ir a recogerla. Si cae o toca raya, cede el turno.
- Para ir a recoger la teja, primero pasará en un solo pie sin pisar la casilla ocupada por la ficha, las casillas emparejadas 5/8, y 6/7 deben pisarse cada una con un pie al mismo tiempo.
- Cuando el jugador llega al cielo, descansa antes de realizar el camino inverso. Al llegar a la casilla previa a la ocupada por la ficha la recoge y vuelve a la tierra.
- Cada vez que se completa el recorrido se repite tirando la teja a la casilla siguiente, si se falla, en la siguiente ronda se continúa desde donde se quedó.
- Al realizar el recorrido del 1 al 11, el jugador tira la piedra por encima del hombro. La casilla en la que cae pasa a ser de su propiedad.
- Cuando no quedan casillas libres finaliza el juego.

EVALUACIÓN

Buscar diferentes variantes para ejecutar este juego, puede ser otra rayuela, o también demostrar su participación usando otros movimientos.

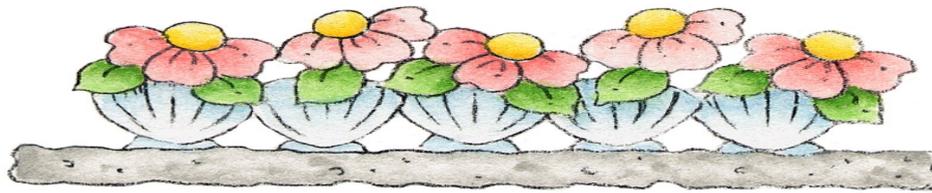




PAREJA DE ESTATUAS



miyaland.blogspot.com



deliverymusic.net

CONTENIDO: Es un juego de percepción corporal.

OBJETIVOS:

- Distinguir las posibles posturas del cuerpo.
- Apreciar la organización espacial

MATERIAL: Venda Para los ojos

ORGANIZACIÓN: Grupos de tres.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se nombra un escultor, un modelo, y un participante que debe permanecer con los ojos tapados.

El escultor tiene que poner al modelo en la postura que él quiera, mientras el tercero, con los ojos vendados, tiene que descubrir la postura e imitarla. Los papeles van rotando.



burbujitaas.blogspot.com

EVALUACIÓN

Realizar variantes de este juego usando diferentes consignas,

Responder interrogantes;

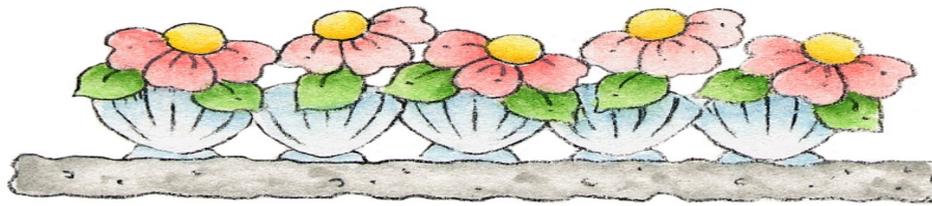
- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Te gustó?
- ¿No te gustó?
- ¿Qué aprendiste de esta actividad?



NOMBRE Y GESTO



<http://www.cosasdebebes.com>



deliverymusic.net

CONTENIDO: Es un juego de memorización y expresión corporal.

OBJETIVOS: Desarrollar el esquema corporal.

MATERIAL: Ninguno

ORGANIZACIÓN: Grupal

DESARROLLO DEL JUEGO

Todos de pie y en círculo. Consecutivamente cada uno va diciendo su nombre acompañado de un gesto, reverencia, etc., y los demás le devuelven el saludo. Al final se dirán nombres al azar y toda la clase deberá hacer el gesto que hizo.

EVALUACIÓN

Responder interrogantes;

- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Te gustó?
- ¿No te gustó?
- ¿Qué aprendiste de esta actividad?

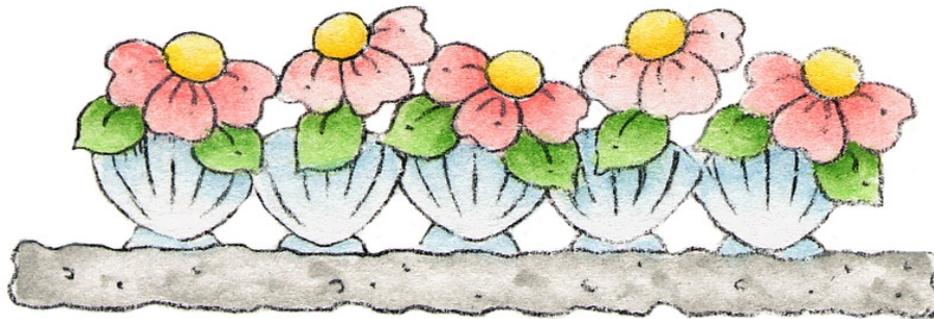


es.123rf.com



DIRECTOR DE ORQUESTA





deliverymusic.net

CONTENIDO: Juego de imitación.

MATERIAL: Ninguno

OBJETIVOS: Afianzar el control tónico y el esquema corporal.

MATERIAL: Ninguno

ORGANIZACIÓN: Grupos de 10 o más.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se elige a un director mientras uno de los participantes se aleja.

Todos forman un círculo e imitarán al director que simulará tocar diversos instrumentos. Este ha de evitar ser descubierto por el que quedó alejado. Si lo descubre pasa al centro del círculo y la queda.

EVALUACIÓN

Realizar variantes de este juego usando diferentes consignas,

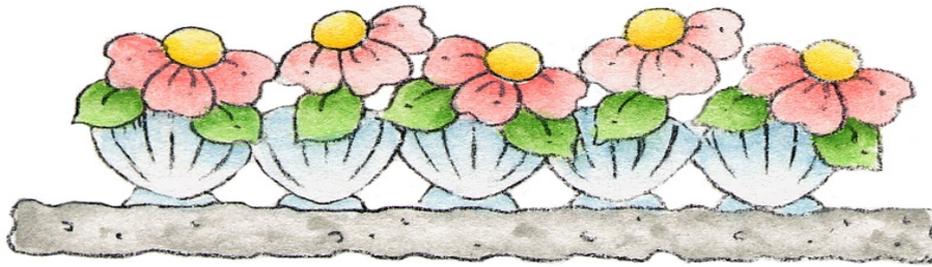
Responder interrogantes;

- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Te gustó?
- ¿No te gustó?
- ¿Qué aprendiste de esta actividad?



CADENA DE GESTOS





deliverymusic.net

CONTENIDO: Juego de imitación.

MATERIAL: Ninguno

OBJETIVOS:

- Afianzar el esquema corporal.
- Memorizar acciones.

ORGANIZACIÓN: 2 equipos de 6 o 7 participantes.

DESARROLLO DEL JUEGO

Uno de los grupos sale del área de juego, mientras el otro grupo decide una profesión, que representarán ante uno de los jugadores del otro equipo. Después entra un segundo jugador, y el primero le representará lo que creyó entender. Así hasta terminar. El juego comienza de nuevo al cambiar los turnos ambos equipos.

EVALUACIÓN

Responder interrogantes;

- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Te gustó?

- ¿No te gustó?

- ¿Qué aprendiste de esta actividad?



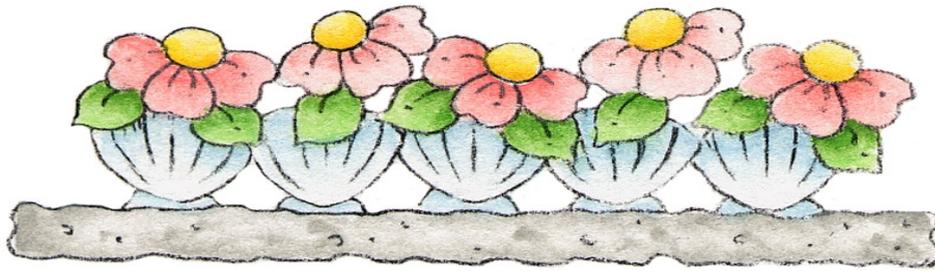
identidaddelnino.blogspot.com



MI DEPORTE



siendomadres.com



deliverymusic.net

CONTENIDOS:

Es un juego de imitación, y coordinación.

OBJETIVOS:

Coordinación motora gruesa, ritmo y pulso.

MATERIALES.

Música, grabadora

ORGANIZACIÓN:

Se forma un grupo con varios participantes, en un espacio abierto.

DESARROLLO DEL JUEGO

Consiste en poner a los niños música e imitar con movimientos varios deportes (fútbol, tenis, natación, baloncesto, esquí...).

Formar una secuencia de movimientos al unir toda la serie los niños sin darse cuenta realizará pasos de baile y montarán una coreografía.

EVALUACIÓN

Realizar variantes de este juego usando diferentes consignas,

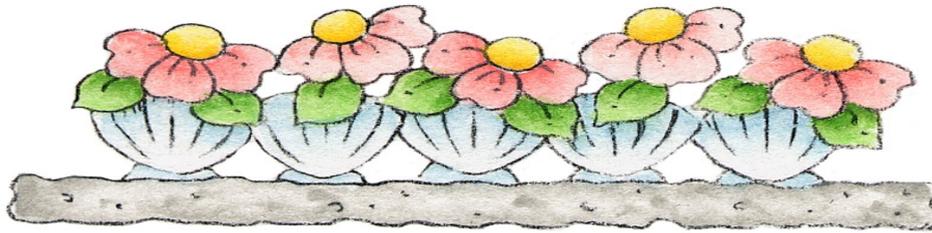
Responder interrogantes;

- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Te gustó?
- ¿No te gustó?
- ¿Qué aprendiste de esta actividad?



ESPEJO MÁGICO





deliverymusic.net

CONTENIDOS:

Este es un juego de imitación y desarrollo visual.

OBJETIVO:

Desarrollo visual y corporal.

MATERIALES: ninguno.

ORGANIZACIÓN:

Se forman parejas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Un alumno se coloca en frente de otro y realiza gestos y movimientos que el otro alumno debe imitar pero a la inversa (como un espejo). Es un juego visual, luego se cambian los papeles.

EVALUACIÓN

Realizar variantes de este juego usando diferentes consignas,

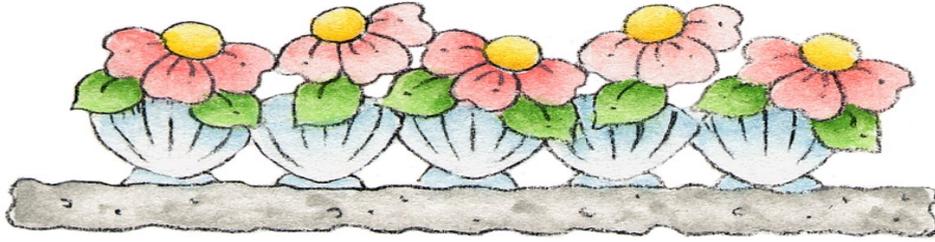
Responder interrogantes;

- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Te gustó?
- ¿No te gustó?
- ¿Qué aprendiste de esta actividad?



MI RITMO





deliverymusic.net

CONTENIDOS:

Es un juego de desarrollo rítmico y coordinación corporal del sistema motor grueso.

OBJETIVOS:

Desarrollar ritmo, y coordinación.

ORGANIZACIÓN

Se forma un círculo con algunos participantes.

MATERIALES

Pandereta

Grabadora

Cd de música variada.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se puede realizar con o sin música. Se trata de conseguir una mejor coordinación en el niño. Se forma un círculo, se va andando y a los cinco pasos se da un golpe fuerte, luego a los cuatro pasos, a los tres, a los dos... Después en el círculo parados, con música, levantamos la pierna izquierda, luego la derecha, damos un paso a la derecha y otro a la izquierda.



grupointegradoarcoiris.blogspot.compixmac.es

EVALUACIÓN

Realizar variantes de este juego usando diferentes consignas,

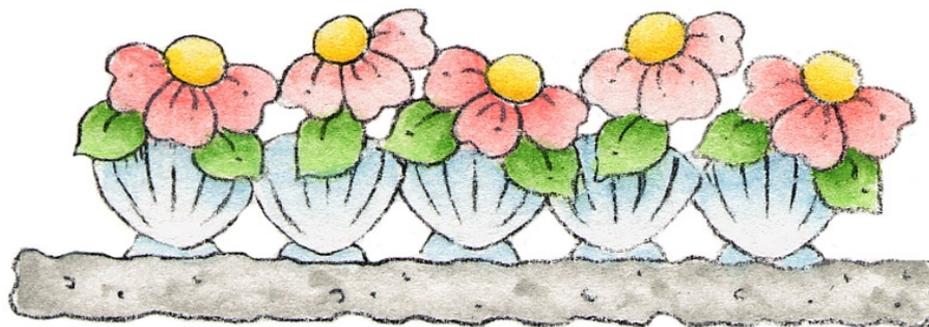
Responder interrogantes;

- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Te gustó?
- ¿No te gustó?
- ¿Qué aprendiste de esta actividad?



JUGANDO CON PERIÓDICO





deliverymusic.net

CONTENIDO:

Es un juego que desarrolla la movilidad manual la imaginación, creatividad y la agilidad corporal.

OBJETIVO:

Desarrollar la motricidad fina, agilidad corporal, memoria y atención.

MATERIALES:

Una hoja de periódico

ORGANIZACIÓN:

Los participantes se sientan de manera indistinta en el patio durante una parte de la actividad, y luego en parejas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Este juego sirve para que el niño sea creativo.

Cada niño con una hoja de periódico va realizando acciones, como por ejemplo: ponerse el periódico de forma que no se moje, darse aire como si fuera un abanico, ponérselo de gorro, sentarse en él como si fuera una isla, jugar como si fuera una pelota y diversas acciones que puede realizar de acuerdo a la creatividad del participante.

Por último realizar un muñeco y por parejas uno mueve el muñeco y el otro tiene que imitarlo.



ceipjorgeguillenvalladolid.centros.educa.jcyl.es

EVALUACIÓN

Realizar variantes de este juego , usando papel brillante, y formar barquitos de papel o gorritos, etc.

Responder interrogantes;

- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Te gustó?
- ¿No te gustó?
- ¿Qué aprendiste de esta actividad?



MIS AMIGOS LOS ANIMALES



<http://www.hoydibujosparapintar.com/marco-animal/>



deliverymusic.net

CONTENIDO

Es un juego de desplazamiento físico que involucra movimientos corporales generales.

OBJETIVO

Imitar los movimientos de diferentes animales utilizando diferentes movimientos corporales a través de diversos desplazamientos.

DESARROLLO DEL JUEGO

Desplazarse por el espacio libre a gatas, sin chocar, después desplazarse como gusanos (arrastrándose), como canguros (dando saltos con los dos pies juntos), como cangrejos (a cuatro patas y hacia atrás), como monos agachados y dando golpes con las manos en el pecho).

Desplazarse libremente por el espacio haciendo el animal que quieran, después el profesor dirá el nombre de un animal y los niños harán el sonido correspondiente a dicho animal.

EVALUACIÓN

Realizar variantes de este juego usando diferentes consignas,

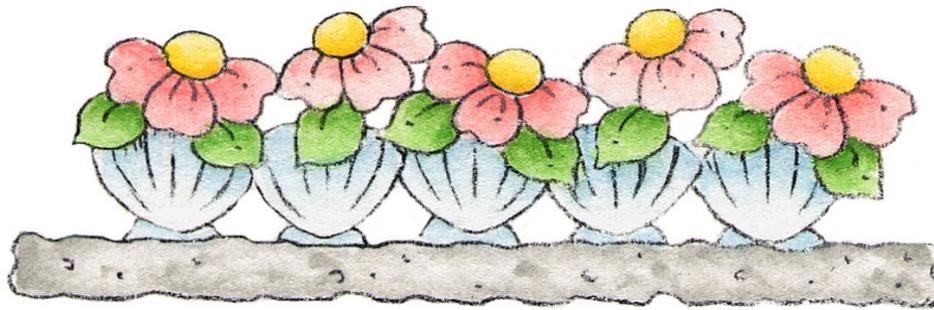
Responder interrogantes;

- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Te gustó?
- ¿No te gustó?
- ¿Qué aprendiste de esta actividad?



ANTÓN PIRULERO





deliverymusic.net

OBJETIVO

Dado que quien se distraiga o se equivoque deberá pagar una prenda, el objetivo es estar muy atentos a los movimientos del jugador que hará de director, para seguir correctamente las normas del juego.

DESARROLLO DEL JUEGO

El número idóneo de participantes es de ocho a diez. Los jugadores formarán un círculo para que todos se puedan ver entre sí.

- Durante el juego se irá cantando esta canción: "Antón, Antón, Antón
- Pirulero, cada cual, cada cual que aprenda su juego, y el que no lo aprenda pagará, pagará, pagará una prenda."
- Y mientras todos cantan, cada uno simulará que toca un instrumento cualquiera.
- El jugador que cumple con las funciones de director también simula que toca un instrumento. En un momento dado se fijará en uno de los jugadores, y se pondrá a interpretar el instrumento que esté tocando este jugador.
- En ese momento el último jugador debe cesar en su simulación, y se pondrá a tocar el instrumento que antes interpretaba el director. Es decir, se intercambiarán los instrumentos.

- Esta operación se irá repitiendo hasta que todos los jugadores, menos uno, que será el ganador del juego, se hayan equivocado en los cambios que el director provoque.
- Todo aquel que haya pagado una prenda, al final del juego deberá hacer lo que el director le diga para recuperarla.

EVALUACIÓN

Realizar variantes de este juego usando diferentes consignas,

Responder interrogantes;

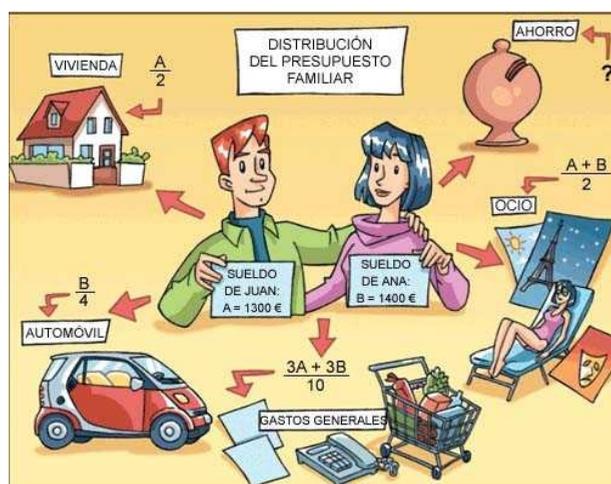
- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Te gustó?
- ¿No te gustó?
- ¿Qué aprendiste de esta actividad?



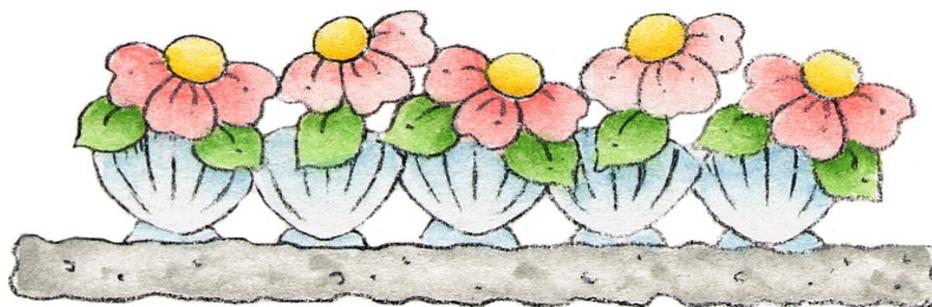
laclasepitufa.blogspot.com



LOS OFICIOS



web.educastur.princast.es



deliverymusic.net

CONTENIDOS

Este es un juego de repetición imitación tanto verbal como gestual que desarrolla atención, memoria, esquema corporal

OBJETIVO

Desarrollar la percepción visual y auditiva, mejorar la atención y la imitación a través de los diferentes gestos que el niño observa.

MATERIALES

Ninguno

ORGANIZACIÓN

Se requieren varios participantes lo cuales se encuentran formando un círculo en el patio de la escuela.

DESARROLLO DEL JUEGO

El director (a) del juego reparte oficios así: coser, lavar, aserrar, bailar, aplanchar, tejer, batir el chocolate, escribir a máquina, dibujar, etc., cada uno debe hacer lo suyo, mientras todos entonan una canción.

El director se toca la barbilla, la frente con golpecillos o le da vuelta a los dedos, desde ese instante todos deben suspender sus oficios y, sin dejar de cantar, deben imitar las acciones del director. Quien no lo haga, comete error y a las 3 fallas, debe cumplir un juego de "penitencia".

EVALUACIÓN

Realizar variantes de este juego usando diferentes consignas,

Responder interrogantes;

- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Te gustó?
- ¿No te gustó?
- ¿Qué aprendiste de esta actividad?
- Sugerir realizar este juego usando rondas y canciones.



es.123rf.com



CARRETILLAS



elrinconmatero.com



deliverymusic.net

CONTENIDO

Juego de destreza física, que permite el desarrollo de la coordinación de las extremidades superiores con inferiores.

OBJETIVO

Desarrollo de la psicomotricidad gruesa y coordinación de movimientos.

MATERIALES

Ninguno

ORGANIZACIÓN:

Se organizan dos equipos con igual número de participantes, se corren por equipos de dos. Uno hace de carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se corren por equipos de dos jugadores, sobre una distancia marcada de antemano. Parten de una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta, se deberá adaptar la distancia a recorrer a la edad de los participantes. Es importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero pueda llevar, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga.

EVALUACIÓN

Realizar variantes de este juego usando diferentes consignas,

Responder interrogantes;

- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Te gustó?
- ¿No te gustó?
- ¿Qué aprendiste de esta actividad?

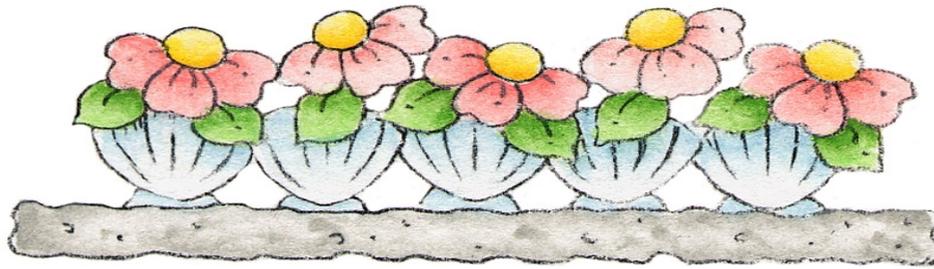


es.123rf.com



ESCONDITE





deliverymusic.net

CONTENIDO

Este es un juego de desarrollo visual, destreza física al correr y agilidad.

OBJETIVO

Desarrollar el sistema motor grueso, y la atención.

MATERIALES

Una venda para los ojos.

ORGANIZACIÓN

Se realiza un sorteo para ver quien realizará el conteo, pueden jugar muchos niños, teniendo cuidado de no alargar mucho el juego, porque pueden resultar aburridos para los que se cogen primeros o se salvan primeros. Una forma de acortarlo es dar un tiempo para que la mano termine, por ejemplo diez minutos. Si al cabo de la misma no están todos cogidos o salvados, se queda el primero que fue cogido. Si antes que terminen los diez minutos algún jugador salva a todos sus compañeros, el juego vuelve a comenzar y se queda el mismo jugador que empezó.



<http://www.dibujoswiki.com>

DESARROLLO DEL JUEGO

El niño que cuenta, se coloca sobre un lugar determinado, que se llamará “ casa” con los ojos tapados y contará hasta 20 , mientras este jugador cuenta, el resto de jugadores correrán, por separado, a esconderse lo mejor que puedan y sepan, para que el que lleva cuenta no los vea.

Cuando el que lleva la cuenta termina de contar, cantará una de estas canciones en voz alta:

Ronda, ronda, ronda
El que no se haya escondido,
que se esconda
una, dos y tres
a buscarlo es



es.123rf.com

EVALUACIÓN

Realizar variantes de este juego usando diferentes consignas,

Responder interrogantes;

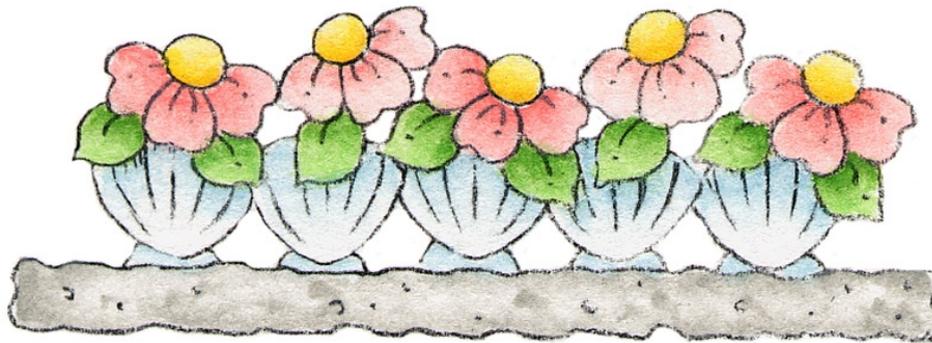
- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Te gustó?
- ¿No te gustó?
- ¿Qué aprendiste de esta actividad?



PIES QUIETOS



es.123rf.com



deliverymusic.net

CONTENIDO

Este es un juego de agilidad corporal y psicomotriz.

OBJETIVO

Estimular hacia el desarrollo corporal a través de la agilidad lúdica.

MATERIAL

Una pelota, y tiza para trazar el círculo.

ORGANIZACIÓN

Se pinta en el suelo un círculo lo suficientemente grande para que todos los jugadores puedan estar sobre la línea del círculo. Dentro del mismo se sitúa un jugador con un balón en las manos. Se jugará en un lugar abierto y con suficiente espacio para correr.

DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador del centro lanza el balón hacia arriba, nombrando a alguno de los jugadores que le rodean. El jugador nombrado debe recoger el balón antes de que bote en el suelo y los demás jugadores deberán alejarse del círculo lo más posible.

Cuando el jugador nombrado recoge el balón dirá “pies quietos” y los demás jugadores no podrán moverse más. Así parados, el jugador que tiene el balón dará tres zancadas seguidas para acercarse a un jugador por él elegido (siempre será mejor el más cercano, aunque le puede

interesar algún otro jugador), luego de dar las tres zancadas, el jugador lanza el balón intentando tocar al jugador elegido para poder eliminarlo. El juego continúa hasta que solo queden dos jugadores.



conmishijos.com

EVALUACIÓN

Realizar variantes de este juego usando diferentes consignas,

Responder interrogantes;

- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Te gustó?

- ¿No te gustó?

- ¿Qué aprendiste de esta actividad?



EL COCHERITO



hispagimnasios.com



deliverymusic.net

CONTENIDOS

Juego de destreza corporal y agilidad física que permite la sincronización motriz al utilizar los dos pies juntos para saltar.

OBJETIVOS

Desarrollo de la destreza de saltar utilizando los dos pies juntos.

MATERIALES

Una cuerda larga.

ORGANIZACIÓN

Dos jugadores mueven la cuerda, los demás jugadores se ponen en fila, el primero de ella, que se llama “el rey” y que es quien controla el ritmo del juego, al lado del que mueve la cuerda.

DESARROLLO DEL JUEGO

El rey salta dentro de la cuerda, canta una canción y se sale de la cuerda.

El siguiente jugador de la fila hará lo mismo que el rey y así sucesivamente con toda la fila de jugadores.

Si algún jugador falla (tropieza con la comba y la detiene, o bien se equivoca en la canción) queda eliminado y cambiará su lugar por uno de los dos jugadores que movían la cuerda, que irán saliendo por turnos.

El jugador que está dentro de la cuerda irá saltando y agachándose esquivando la cuerda al ritmo que marca la siguiente canción:

El cocheritoleré

Me dijo anoche leré

Que si quería leré

Montar en coche leré

Y yo le dije leré

Con gran salero leré

No quiero el coche leré

Que me mareo leré

Cada vez que se pronuncia la palabra “leré”, los dos jugadores que están dando a la cuerda levantan la cuerda y hacen con ella una vuelta pequeña en el aire y el jugador que está saltando deberá agacharse para no enredarse en la cuerda. El resto de la canción pasa saltando la cuerda para esquivarla.



cpcefsica.blogspot.com

EVALUACIÓN

Realizar variantes de este juego usando diferentes consignas,

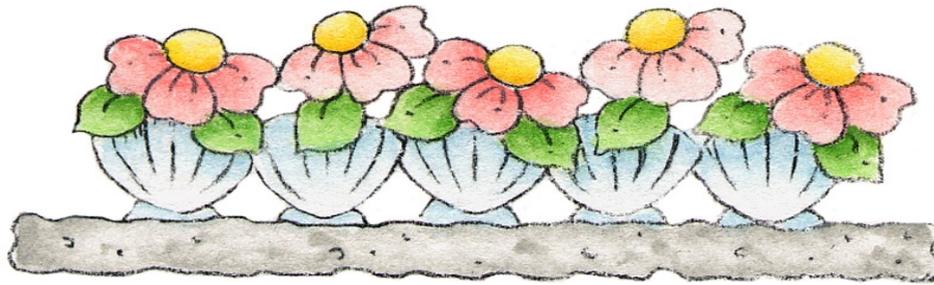
Responder interrogantes;

- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Te gustó?
- ¿No te gustó?
- ¿Qué aprendiste de esta actividad?



BAILE DE COLORES





deliverymusic.net

CONTENIDO

Juego de balanceo corporal acompañado de cintas de colores y música.

OBJETIVOS

Desarrollar el esquema corporal, la coordinación dinámica general y la atención.

MATERIAL

Tiras con cintas de colores

ORGANIZACIÓN

Se ubican varios participantes de manera indistinta por un espacio amplio, cada uno con las cintas de colores.

DESARROLLO DEL JUEGO

Bailando libremente con las cintas se pasa a movimientos dirigidos, balanceos de las cintas y el cuerpo al compás de la música.

Luego se cambia de mano de la cinta.

Atender indicaciones de cintas arriba, abajo, detrás etc.

EVALUACIÓN

Realizar variantes de este juego usando diferentes consignas,

Responder interrogantes;

- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Te gustó?
- ¿No te gustó?
- ¿Qué aprendiste de esta actividad?

6.7 IMPACTOS

6.7.1. IMPACTO EDUCATIVO.

Se desea fortalecer el aprendizaje de niños/as a través de guías programadas y coordinadas con la planificación diaria, es decir en diferentes actividades estimulando el desarrollo psicomotriz.

Insertando técnicas, metodologías, con base científica y aplicada en forma sistemática y secuencial. Se aplicó a niños y niñas, con la intervención de la maestra parvularia, el mismo que se encaminó a aprovechar al máximo las capacidades intelectuales logrando consolidar los aprendizajes de los niños y niñas

6.7.2. IMPACTO PEDAGÓGICO.

La propuesta trata de ofrecer al docente un documento que posee en su estructura un proceso metodológico más rápido y eficaz para lograr el desarrollo psicomotriz; que incorporadas a la enseñanza aprendizaje son compatibles con la Teoría Cognitiva de Piaget en la que se fundamenta la investigación.

6.8 DIFUSIÓN

La propuesta se difundirá mediante la ejecución de la guía didáctica, en los cuales tendrán una participación activa, se invitará a una sesión de trabajo en donde las docentes podrán manifestar sus experiencias y además sugerirán alternativas de trabajo; la propuesta se ejecutará, se controlará y se evaluará para conocer si los objetivos se cumplieron o no ya que forman parte importante del mejoramiento de la calidad de la educación, la difusión se realizará entre las maestras parvularias de las escuelas “Facundo Diego Acosta” de la provincia de Carchi, cantón Mira y “Alejandro de Humboldt” de la provincia de Imbabura cantón Ibarra

6.9 BIBLIOGRAFÍA

1. **AMONACHVILLI,C.** EL JUEGO EN LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE LOS ESCOLARES.(2008).
2. **ARNAIZ, Sánchez, P.** La práctica psicomotriz: una estrategia para aprender y comunicar, (2009)
3. **BLANCO SIERRA, Javier:** EL JUEGO INFANTIL, JUAN XXIII, ORENSE, 2010.
4. **BERNABEU, Natalia, Goldstein, Andy,** Creatividad y Aprendizaje el juego como herramienta como herramienta pedagógica, Editorial Narcea, S.A. Ediciones (2009), Madrid –España, paginas 47-56.
5. **BRUNER, J S. juegos (1984) Y(2012) y Krauss** El juego y la expresión musical para niños de 4-5 años.
6. **CHATEAU, J.** PSICOLOGÍA DE LOS JUEGOS INFANTILES. Buenos Aires: 2009.
7. **DE QUIRÓS, Aragón, Mónica Bernardo,** Manual de Psicomotricidad, Ediciones 2006
8. **DÍAZ, A.** EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA Y/O APRENDIZAJE: ADAPTACIONES METODOLÓGICAS BASADAS EN LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS. En.(2005).
9. **ERBITIY Alejandra y GUARINO Lucia** EDUCACIÓN BÁSICA ACTIVIDADES PARA EL DOCENTE DE PREESCOLAR Buenos Aires (2009)
10. **GARCÍA SEVILLA J.; IBÁÑEZ, Elena y otros:** PSICOLOGÍA EVOLUTIVA Y EDUCACIÓN INFANTIL. Ed. Santillana. (2009)
11. **GARAIGARDOBIL, M.** JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL. SECOOLEA, MADRID.(1990)
12. **GUTIÉRREZ DELGADO, M.** 140 JUEGOS PARA LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ. Sevilla: Wanceulen. (2002).
13. **GUTIÉRREZ DELGADO, M.** LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ Y EL JUEGO.

14. **MOYLESJ.R.** EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA, MORATA, MADRID. **(1990)**.
15. **ORTEGA.R.:** EL JUEGO INFANTIL Y LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO, Alfar, Sevilla. **(2009)**
16. **ORTEGA, R.:** JUGAR Y APRENDER, Diada. **(2000)**
17. **ORTEGA RUIZ, Rosario:** EL JUEGO INFANTIL Y LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO. Ediciones Alfar. Sevilla **(2009)**.
18. **PIAGET, J.**LA FORMACIÓN DEL SÍMBOLO EN EL NIÑO. México: Fondo de Cultura **(1959)**.
19. **NAVARRO, Hugo** EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EN EL AULA Otavalo Ecuador **(2000)**
20. **REVISTA IBEROAMERICANA de Psicomotricidad y Técnica Corporales, (2000). Página 5-14.**
21. **RONDAL, JEAN- Adolphe; HURTIG, Michel:** INTRODUCCIÓN A LA PSICOLOGÍA DEL NIÑO .Ed. Herder.(2009)
22. **RUIZ PÉREZ,L.M.** DESARROLLO MOTOR Y ACTIVIDADES FÍSICAS. Madrid: Gymnos.**(2006)**.
23. **KATS,Regina**CRECER JUGANDO CORPORACIÓN HOGAR, Quito Ecuador**(2002)**.
24. **SMITH. P.K :** Orientación del sujeto (1983)

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE COHERENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS
<p>¿Cuál es la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotriz de los niños/as de las Escuelas “Facundo Diego Acosta” de la provincia de Carchi, cantón Mira y “Alejandro de Humboldt” de la provincia de Imbabura cantón Ibarra en el año 2012-2013?</p>	<p>Determinar las actividades lúdicas que inciden en el desarrollo motriz de los niños /as las Escuelas “Facundo Diego Acosta” de la provincia de Carchi, cantón Mira y “Alejandro de Humboldt” de la provincia de Imbabura, cantón Ibarra.</p>
SUBPROBLEMAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el grado de conocimiento que poseen las maestras y maestros de las Escuelas “Facundo Diego Acosta”, y” Alejandro Humboldt “en relación a las actividades lúdicas y el desarrollo Psicomotriz? • ¿Cómo justificar las habilidades motrices que efectúan los niños y niñas? • ¿Cuáles son los juegos lúdicos adecuados para desarrollar el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas? • ¿Cuál es la estructura propuesta para el desarrollo Psicomotriz basado en el juego que permita fortalecer la maduración psicológica y motriz en los niños de 4 a 5 años de edad de las Escuelas “Facundo Diego Acosta”, y” Alejandro Humboldt?” 	<ul style="list-style-type: none"> • Indagar el grado de conocimiento que poseen las maestras y maestros de las Escuelas “Facundo Diego Acosta”, y Alejandro Humboldt “en actividades motrices. • Analizar los tipos de actividades lúdicas que se realizaron en las escuelas investigadas • Elaborar una propuesta alternativa para el desarrollo psicomotriz basado en el juego que permita fortalecer la maduración psicológica y motriz en los niños/as de las Escuelas “Facundo Diego Acosta”, y” Alejandro Humboldt”. • Difundir la propuesta alternativa para el desarrollo psicomotriz, al personal docente de las Escuelas “Facundo Diego Acosta”, y “Alejandro Humboldt”.



ANEXO 2

ENCUESTA A LOS DOCENTES UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “ALEJANDRO DE HUMBOLDT”

Queridas/os Maestras/os:

Les solicitamos de la manera más cordial se digne llenar esta cuestionario que tiene por objeto recoger la información sobre “Análisis de la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotriz de los niños/as para potenciar la enseñanza aprendizaje en la escuela. “Alejandro de Humboldt”.

INSTRUCTIVO:

Escoja la respuesta que Ud. Crea correcta, la Cooperación que brinde con sus respuestas es vital para el aprendizaje de nociones en los niños.

1. Con que frecuencia realiza juegos que estimulen la imitación

SIEMPRE CASI SIEMPRE A VECES NUNCA

3. Los estudiantes siguen el proceso de imitación a través de los juegos que se realizan al inicio de clase.

SIEMPRE CASI SIEMPRE A VECES NUNCA

4. Ejecuta actividades lúdicas en donde se desarrolle los juegos físicos.

SIEMPRE CASI SIEMPRE A VECES NUNCA

5. Los niños responden de manera afirmativa cuando usted realiza procesos de destreza física

SIEMPRE CASI SIEMPRE A VECES NUNCA

6. Posee conocimientos sobre actividades que se estimulen a través de los juegos de estrategia.

SIEMPRE CASI SIEMPRE A VECES NUNCA

7. A través de los juegos de azar, cree que se puede desarrollar la memoria y atención.

SIEMPRE CASI SIEMPRE A VECES NUNCA

8. Los niños participan y se integran con facilidad al ejecutar juegos de azar.

SIEMPRE CASI SIEMPRE A VECES NUNCA

9. Cree usted que el niño al correr puede ser estimulado de forma natural en su psicomotricidad.

SIEMPRE CASI SIEMPRE A VECES NUNCA

10. Con que frecuencia realiza con sus estudiantes la actividad física de correr.

SIEMPRE CASI SIEMPRE A VECES NUNCA

11. Realiza usted con sus estudiantes actividades de salto con los dos pies juntos.

SIEMPRE CASI SIEMPRE A VECES NUNCA

12. Cree que es importante que los niños realicen ejercicios de salto con un solo pie.

SIEMPRE CASI SIEMPRE A VECES NUNCA

13. Realiza el estudiante el ejercicio motriz de rodar con facilidad

SIEMPRE CASI SIEMPRE A VECES NUNCA

14. Cree usted que el niño pre escolar tiene la habilidad para realizar el ejercicio de trepar de forma natural.

SIEMPRE CASI SIEMPRE A VECES NUNCA

15. Cree usted que el gateo puede desarrollarse a través de situaciones lúdicas.

SIEMPRE CASI SIEMPRE A VECES NUNCA

16. A través del desarrollo motriz se pueden coordinar los movimientos del cuerpo

SIEMPRE CASI SIEMPRE A VECES NUNCA

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FECYT

DOCENCIA PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN

	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Salta en un pie				
Salta con dos pies				
Se integra fácilmente al grupo de juego				
De muestra seguridad en el juego				
Troza papel de la manera correcta				
Rasga papel con facilidad				
Los estudiantes siguen el proceso de imitación a través del juego que se realiza al inicio de clase				
Ejecuta actividades lúdicas en donde desarrolle los juegos físicos				
Cree usted que el niño/a de Educación Inicial y Pre escolar tienen la habilidad para realizar el ejercicio de trepar en forma natural				
A través del desarrollo motriz se puede coordinar los movimientos del cuerpo				

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 3

Fotografías





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100170408-7		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Anangono Folleco Cheli Isaura		
DIRECCIÓN:	San Juan del Lachas vía San Lorenzo Provincia del Carchi cantón Mira		
EMAIL:	chelianangono@yahoo.com		
TELÉFONO FIJO:	3011918	TELÉFONO MÓVIL:	

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"ANÁLISIS DE LA INCIDENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS/AS PARA POTENCIAR LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LAS ESCUELAS "FACUNDO DIEGO ACOSTA" Y "ALEJANDRO HUMBOLDT" EN EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013" Propuesta alternativa.
AUTOR (ES):	Anangono Folleco Cheli Isaura
FECHA: AAAAMMDD	2013/06/14
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Elmer Meneses

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, **Anangono Folleco Cheli Isaura**, con cédula de identidad Nro. **100170408-7**, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 26 días del mes de junio del 2013

EL AUTOR:

(Firma) 
Nombre: **Anangono Folleco Cheli Isaura**
C.C.: **100170408-7**

ACEPTACIÓN:

(Firma) 
Nombre: **Ing. Betty Chávez**
Cargo: **JEFE DE BIBLIOTECA**

Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Yo, Anangono Folleco Cheli Isaura, con cédula de identidad Nro. 100170408-7 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado **"ANÁLISIS DE LA INCIDENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS/AS PARA POTENCIAR LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LAS ESCUELAS "FACUNDO DIEGO ACOSTA" Y "ALEJANDRO HUMBOLDT" EN EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013" Propuesta alternativa.** ha sido desarrollado para optar por el título de: Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma) .....

Nombre: Anangono Folleco Cheli Isaura
Cédula: 100170408-7

Ibarra, 26 del mes de junio del 2013