



UNIVERSIDAD DE CUENCA

ABSTRACT

La presente Tesis implica un riguroso proceso de intervención educativa en un grupo de sesenta niños de edad preescolar, en quienes se aplicó una propuesta de desarrollo psicomotor a través de la aplicación de una serie estructurada y coherente de juegos motores, diseñados en función de las necesidades psicomotrices de las niñas y niños preescolares de la Unidad Educativa “Hernán Malo González” de la ciudad de Cuenca; todo esto con el propósito de evidenciar los efectos positivos del juego motor en el desarrollo no solo psicomotor sino integral del niño preescolar. Esta investigación de campo se sustenta en un amplio marco teórico, en cuyos contenidos científicos se diseñó las planificaciones didácticas de los juegos con una visión ludiexpresiva que da preferencia al juego como método educativo; así también se recurre a la estadística como medio para interpretar los resultados que se obtienen del proceso integral.

Palabras claves:

Psicomotricidad, esquema corporal, estructuración témporo . espacial, coordinación motriz, niño preescolar, ludiexpresión, desarrollo psicomotor, juego motor, evaluación psicomotriz.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

INDICE GENERAL

Abstract

Índice

Responsabilidad

Dedicatoria

Agradecimiento

Introducción General

CAPITULO UNO: GENERALIDADES DEL JUEGO INFANTIL Y EL NIÑO PREESCOLAR

1.1 GENERALIDADES DEL JUEGO INFANTIL.	10
1.1.1. Ensayo histórico y evolutivo del Juego	10
1.1.2. El Juego Infantil en las Edades Media y Moderna	11
1.1.3. Aproximación a una definición de Juego Infantil.	11
1.2. Características del juego Infantil.	12
1.3. EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS INFANTILES	14
1.2.1. El ejercicio, el símbolo y la regla	14
1.2.2. El juego de ejercicio o juego sensoriomotor	15
1.2.3. El juego simbólico o de ficción	15
1.2.4. El juego de reglas	15
1.2.5. Intento de clasificación de los juegos según diversos autores	15
1.4. LA LUDIEXPRESIÓN Y DESARROLLO INFANTIL.	19
1.4.1. Teoría de la potencia superflua. F. V. Schiller	19
1.4.2. Teoría de la energía sobrante. H. Spencer	20
1.4.3. Teoría de la relajación. M. Lazarus	20
1.4.4. Teoría del ejercicio preparatorio o preejercicio. K. Gross	20
1.4.5. Teoría de la recapitulación de Hall	20
1.4.6. Teoría general del juego de Buytendijk	21
1.4.7. La teoría de Claparéde	21
1.4.8. Teoría de Kohnstam	21
1.4.9. Teoría de Freud	22
1.4.10. Teoría de Piaget	22
1.4.11. Teoría de Vygotski	22
Autora: Lourdes Janeth Córdova Vélez.	2



UNIVERSIDAD DE CUENCA

1.4.12. Teoría antropológica. K. Blanchard y a. Cheska	23
1.4.13. Teoría Praxiológica de Pierre Parlebas	23
1.5. CARACTERISTICAS PSICOLOGICAS DEL NIÑO PRE ESCOLAR.	23
1.5.1. Leyes Generales del Desarrollo Físico de los Niños	23
1.5. DESARROLLO PSÍQUICO DEL NIÑO PREESCOLAR.	26
1.6. EL JUEGO EN EL DESARROLLO PSÍQUICO DE NIÑOS PREESCOLARES	29
1.6.1. El juego en la educación preescolar	29
1.6.2. El juego como aprendizaje y enseñanza	30
1.6.3. La motivación dentro del juego	31
1.6.3.4 Bases Psicológicas de la Cultura Física Preescolar	31
CAPÍTULO DOS: ASPECTOS PSICOMOTORES BASICOS DE LOS NIÑOS PREESCOLARES.	
2.1. ASPECTOS PSICOMOTORES BASICOS DEL NIÑO PREESCOLAR.	34
2.1.2. ¿Qué es Psicomotricidad o Desarrollo Motor?	35
2.1.3. Psicomotricidad y el Desarrollo del Niño	36
2.2 ASPECTOS PSICOMOTORES BÁSICOS.	38
2.3. OBJETIVOS DE LA PSICOMOTRICIDAD	39
2.4. CONSIDERACIONES METODOLOGICAS EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD.	40
2.4.1. Beneficios de la psicomotricidad para los niños	41
2.5. ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD	42
2.5.1. Esquema Corporal y Lateralidad.	42
2.5.2. Coordinación Motriz.	44
2.5.3. Estructuración Espacio-Temporal.	45
2.6. LA TEMPORIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES	46
2.7 DESARROLLO PSICOMOTOR DESDE LA NIÑEZ HASTA LA PUBERTAD.	47
2.7.1. Desarrollo Motor de la Niñez de Corta Edad.	47
2.7.2. Desarrollo Individual.	49
2.7.3. Influencia del Medio Ambiente en el Desarrollo Psicomotor.	49
Autora: Lourdes Janeth Córdova Vélez.	3



UNIVERSIDAD DE CUENCA

2.7.4. Desarrollo Motor desde la Edad Escolar hasta la Pubertad	50
2.7.5. En la Edad Escolar	51
2.8. EL DESARROLLO DE LAS FORMAS DEPORTIVAS: CORRER, SALTAR, LANZAR	53
2.9. ¿CÓMO DETERMINAR Y COMPARAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR?	53

CAPITULO TRES: PROPUESTA DE DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS PREESCOLARES A PARTIR DE LOS JUEGOS MOTORES.

3.1. FUNDAMENTACION DEL DESARROLLO PSICOMOTOR A TRAVES DEL JUEGO MOTOR EN NIÑOS PREESCOLARES.	54
3.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS DE LA PROPUESTA.	57
3.2.1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	57
3.2.2. Conocimiento del entorno	57
3.2.3. Lenguajes: comunicación y representación	57
3.3. CONTENIDOS.	58
3.4. MÉTODO DE TRABAJO	59
3.5. EVALUACIÓN	60
3.6. PLANIFICACION DE JUEGOS MOTORES	62
3.6.1. Desarrollo de una sesión tipo	63

CAPÍTULO CUATRO: APLICACIÓN DE LA PROPUESTA Y OBTENCIÓN DE LOS RESULTADOS.

4.1. LA EVALUACION DE LOS ASPECTOS PSICOMOTORES BASICOS EN NIÑOS PREESCOLARES.	88
4.1.1. Orientaciones Metodológicas	89
4.1.2. La Evaluación de los aspectos psicomotores.	90
4.1.3. La Evaluación Diagnóstica.	92

CAPITULO CINCO: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones	115
5.2. Recomendaciones	117

Anexos

Bibliografía



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Yo, LOURDES JANETH CORDOVA VELEZ, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIZACIÓN CULTURA FISICA. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

LOURDES JANETH CORDOVA VELEZ
C.I. No: 010416813-3



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Yo, LOURDES JANETH CORDOVA VELEZ, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

LOURDES JANETH CORDOVA VELEZ

C.I. No: 010416813-3



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA

**"EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS
DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD"**

*Tesis previa a la obtención
del Título de Licenciada en Ciencias
de la Educación, especialización
Cultura Física.*

Autora: Lourdes Janeth Córdova Vélez.

Director: Dr. Patricio Caldas S.

CUENCA - ECUADOR

2012.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Dedicatoria

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. Es por ellos que soy lo que soy ahora. Con mucho amor y cariño les dedico todo mi esfuerzo y trabajo puesto para la realización de esta Tesis.

Lourdes Janeth Córdova Vélez.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Agradecimiento.

Agradezco de todo corazón a Dios por haberme dado la existencia y por estar siempre a mi lado día tras día. A mis Padres quienes a lo largo de toda mi vida han apoyado y motivado mi formación académica, creyeron en mí en todo momento y no dudaron de mis habilidades.

A mis profesores a quienes les debo gran parte de mis conocimientos, gracias a su paciencia y enseñanza y finalmente un eterno agradecimiento a mi director de tesis Dr. Patricio Caldas S.

Lourdes Córdova.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Introducción General

La Psicomotricidad es la ciencia que se proyecta a determinar el desarrollo de las habilidades psicomotoras de los niños, para en base a estas, proponer parámetros para la programación de actividades psicomotrices acordes con las necesidades de los mismos.

El mundo que rodea al niño está repleto de objetos que se desplazan y donde distingue rápidamente de aquellos que lo hacen por si mismos, aproximándose, por ejemplo a él para producirle satisfacciones, como hace su madre, de los que permanecen inmóviles y puede agitar, manipular o golpear a su antojo. Cuando el niño se convierte en un "objeto" móvil su universo se amplía ilimitadamente y, con él, su conocimiento. Según el niño va madurando la independencia de psiquismo y motricidad se acentúa pero, sin llegar nunca a un total divorcio puesto que cualquiera de estos aspectos, durante toda la vida, puede influir en el otro.

La educación motriz se apoya en la visión global de la personalidad, considerando la dimensión corporal como un aspecto más del proceso total de aprendizaje, pero situándolo en primer lugar, pues sólo cuando se han logrado superar estas etapas iniciales del desarrollo se pueden abordar con éxito las demás actividades.

Actualmente comprende un medio para el desarrollo de una educación integral que le permita al niño una mejor comprensión y desempeño en el mundo que lo rodea, entendida ésta como la relación existente entre las funciones psíquicas y motrices con relación a los procesos de maduración neurofisiológicas; pues, cuando hay un trastorno en el desarrollo psicomotor puede ocasionar dificultades de adaptación en el niño reflejadas estas en las primeras etapas de escolaridad como el problema de la lecto escritura e inadaptación escolar.

Henry Wallon es el representante de la corriente psicobiológica del desarrollo que indica que la emoción es el resultado de la relación existente entre la parte psicológica y la biológica o del movimiento. Jean Piaget y su enfoque cognoscitivo en donde establece que el pensamiento se desarrolla a partir de un permanente proceso de acomodación y asimilación del mundo de los objetos.

Psicomotricidad y el juego son elementos fundamentales en el desarrollo e iniciación de la actividad motriz del ser humano. Como ya hemos apuntado, es uno de los contenidos de la Cultura Física que podemos desarrollar mediante la aplicación de juegos y a su vez, desarrollar los otros bloques de contenidos, tanto los de Conocimiento y Desarrollo Corporal como el de Formación y Salud, pues la Psicomotricidad está muy ligada a la mejora del conocimiento personal y suele utilizarse para los tratamientos reeducativos y terapéuticos.

El juego es el elemento motivante que engloba a toda acción motriz y que evoluciona a la par del niño, desde los juegos más básicos y fundamentales hasta los más complejos



UNIVERSIDAD DE CUENCA

juegos de reglas. La característica fundamental es la consideración del niño como un ser único e irrepetible, con unas capacidades y limitaciones propias, lo que hará que las exigencias y el progreso igualmente sean únicos.

Dentro de la Psicomotricidad se engloban un conjunto de actividades físicas que favorecen el desarrollo motor equilibrado a través del cuerpo y el movimiento, en las primeras etapas educativas. Comienza en la Educación Infantil y se prolongaría hasta el primer ciclo de la Educación Básica, complementando el desarrollo de las Habilidades y Destrezas Básicas. Es por lo tanto el primer escalón de la Cultura Física, y agrupa tanto cualidades perceptivas como cualidades coordinativas.

Por lo anotado, en el presente trabajo de graduación se realiza una propuesta de desarrollo de la Psicomotricidad en niñas y niños de edad preescolar, esto por su orientación a la formación futura del niño, con un mayor número de estímulos y movimientos más simples, siendo el objetivo fundamental la búsqueda de patrones motores que posibiliten el posterior aprendizaje de las habilidades; es decir la potencialización de las futuras destrezas necesarias para la vida.

La Tesis está estructurada en cinco capítulos que abarcan el tratamiento de los siguientes temas: En el capítulo primero se realiza el estudio y análisis de las características del niño preescolar y su momento evolutivo específico en relación con la actividad del juego en un tratamiento dialéctico que pretende demostrar la pedagogía del juego como razón del desarrollo de la propuesta de trabajo. En el capítulo segundo se expone pormenorizadamente la investigación teórica de los aspectos psicomotores básicos, sobre cuyo fundamento se desarrolla en el capítulo subsiguiente la propuesta de trabajo, esto es la planificación didáctica del conjunto de juegos motores a través de los cuales se consiguen los objetivos de desarrollo motor en los preescolares. A continuación, el capítulo cuarto recoge los resultados de la aplicación de la propuesta y la consecuente validación de la misma, para; finalmente, en el capítulo quinto exponer los cuadros de conclusiones y la formulación de las recomendaciones metodológicas del caso.

Con esta visión general de la Tesis se implica y se convoca a los futuros profesionales de la Cultura Física a seguir profundizando el estudio, análisis y propuesta de la Psicomotricidad, pues del desarrollo de este aspecto vital del ser humano depende el adecuado nivel de su desarrollo integral, es decir de la potencialidad que posea para vivir un adecuado y efectivo estilo de vida saludable, tan promocionado en estos días.

Lourdes Córdova Vélez.

Cenca, mayo del 2012.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

PROBLEMATIZACION

Problema Principal

En el ámbito de la Cultura Física preescolar no existe el tratamiento teórico – práctico del Juego como medio para el desarrollo de las destrezas y habilidades propias de los niños de esta edad pues están ausente todo el proceso psicopedagógico de su desarrollo perjudicando así a los niños de esta población.

Problemas Complementarios.

- El desarrollo de destrezas con criterios de desempeño no se consideran en los procesos didácticos de la Cultura Física preescolar.
- No se diseña ni aplica un proceso de verificación del desarrollo de las destrezas que orienten el proceso curricular integral en el área de la Cultura Física preescolar.

OBJETIVOS.

Objetivo General

- a) Diseñar y aplicar el bloque conceptual de los Juegos en el marco de la Cultura Física preescolar con el propósito de otorgar al niño la oportunidad de emprender en un desarrollo integral atendiendo a sus dominios psicomotor, cognitivo y actitudinal en el marco de las actividades ludiexpresivas.

Objetivos Específicos.

- a) Diseñar los procesos de programación curricular y planificación didáctica fundamentándolos en el principio de la adquisición de las destrezas con criterios de desempeño encaminando así de manera firme un franco proceso de desarrollo infantil.
- b) Verificar el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño mediante indicadores esenciales de evaluación, construidos sobre la base de razones psicológicas y técnicas que me permitan validar la propuesta de trabajo.

OPERACIONALIZACION DE LA PROPUESTA.

El tema propuesto y su ejecución gira en torno a tres ideas fundamentales a defenderse en dicho transcurso:



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- a) La ludiexpresión como corriente del pensamiento que propone el desarrollo integral del niño a través del juego, potencializará en éste todas las capacidades y competencias que demandará su vida futura.
- b) La planificación didáctica basada en el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño en los niños preescolares transformará la Cultura Física en términos de otorgarle la misma la calidad pedagógica que las actuales tendencias educativas en nuestra área no las ha realizado aún.
- c) La evaluación inicial, continua y final del proyecto ludiexpresivo en niños preescolares sistematizará su desarrollo permitiendo establecer pautas de actuación referenciales para futuros proyectos similares o para la misma actividad docente.



UNIVERSIDAD DE CUENCA



CAPITULO UNO GENERALIDADES DEL JUEGO INFANTIL Y EL NIÑO PREESCOLAR

Introducción.

Desde un punto de vista general, el juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Por lo manifestado, en este primer capítulo se elabora un ensayo pormenorizado del juego, del niño y de la ludiexpresión, entendida ésta como la influencia del juego en el desarrollo integral del niño preescolar en el contexto educativo.

1.2 GENERALIDADES DEL JUEGO INFANTIL.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocom y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica¹.

1.5.2. Ensayo histórico y evolutivo del Juego

El juego, una actividad libre que conlleva un orden propio y absoluto, es una de las manifestaciones humanas más antiguas, por no decir la primera y, más aún, anterior a la propia cultura como afirman algunos autores. Si nos remontamos a las formas de vida de la antigüedad clásica, principalmente de los griegos, encontramos una serie de relaciones entre la vida social y religiosa y las actividades que en sentido amplio llamaremos juegos, cuyas características fundamentales serían la tensión y la incertidumbre ante un resultado. La visión del mundo clásico, no se puede concebir sin la presencia del elemento lúdico en la vida ordinaria.

Los juegos que los niños han practicado en las distintas épocas eran muy similares unos a otros. Así, juegos como el aro, la pelota, las canicas, por citar sólo unos cuantos, se han jugado en todos los tiempos y en todos los sitios, con ligeras modificaciones. Cambiaban los nombres de los juegos -no siempre-, los lugares y los tiempos, pero no la esencia del juego, lo que nos demuestra que los juegos no conocen fronteras temporales ni espaciales, salvo aquellas excepciones que vienen marcadas por la adaptación al medio.

Los niños de las antiguas Grecia y Roma jugaban a imitar a sus mayores, por eso, los pequeños "jugaban" a soldados. Tenían caballos de madera, que, a veces, eran simples palos con una cuerda a modo de riendas como los que utilizaban los niños en la primera mitad del siglo XX, miles de años después de aquellos otros niños de la antigüedad clásica. Además de los juegos militares, había otros juegos como el aro, la pelota y las muñecas, que han sobrevivido a lo largo del tiempo.

Los niños de Grecia o Roma, jugaban con aros o pelotas hechas de trapo o de tiras de cuero. Las muñecas eran de madera, marfil o ámbar. Otros juguetes propios de esa

¹ DE BORJA & SOLE, M.: "El juego como actividad educativa". Ediciones de la Universidad de Barcelona. Barcelona 1984.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

época eran la peonza (trompo), las tabas (macatetas), los dados y las canicas. También eran frecuentes los juegos con marionetas, el escondite y el de la gallinita ciega.

Además de utilizar como juguetes objetos inanimados, los niños, al igual que ocurre en nuestra época, jugaban también con animales. Así, en muchas lápidas de tumbas de niños de la antigua Roma podemos ver inscripciones o grabados representando a niños jugando con un perro, un cordero, un gato..., es decir, sus animales preferidos, las niñas imitaban en sus juegos a sus madres. Muñecas de trapo, madera o arcilla existían en casi todos los hogares, pero además de jugar con muñecas, las niñas practicaban juegos y deportes como carreras y lanzamiento de objetos.

1.5.3. El Juego Infantil en las Edades Media y Moderna

La Edad Media supuso para el niño un retroceso en el campo del juego y el juguete. Las niñas, tanto en las aldeas como en los castillos eran preparadas para la realización de las tareas domésticas, sin apenas tiempo para jugar; mientras que los niños hacían otro tanto pero referido a la vida militar o al cuidado de los animales.

Sería en el Renacimiento cuando el juego infantil volviese a recobrar la importancia que tuvo en la antigüedad clásica. Pensadores humanistas como Tomás Moro, Luis Vives y Erasmo consideraban el juego como una actividad importante para el aprendizaje y el desarrollo intelectual del niño: pues jugando, incluso el niño puede aprender decía Antonio de Lebrija².

No obstante, no en todos los lugares, en la Edad Moderna, el juego infantil era considerado como algo positivo para el desarrollo del niño. En la Europa calvinista, el juego infantil era puesto como ejemplo de vagancia, de lo que no debían hacer los adultos. En los siglos XVI y XVII, las calles y plazas de los pueblos y aldeas eran los lugares preferidos para jugar.

1.5.4. Aproximación a una definición de Juego Infantil.

La propia polisemia del término Juego y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. El juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes³:

- Huizinga (1987): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente

² LEIF Y BRUNELLE: "La verdadera naturaleza del juego". Editorial Kapeluz, Buenos Aires 1997.

³ SCHEINES, G.: Los juegos de la vida cotidiana. Editorial Universitaria de Buenos Aires 1985.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de que en la vida corriente.

- b. Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- c. Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

1.1.4. Características del juego Infantil.

Podríamos considerar que el juego es más antiguo que la cultura, puesto que ésta lleva implícito la creación de una sociedad humana y, sin embargo, los animales, sobre todo los mamíferos, han jugado desde el principio de su existencia.

La experiencia y la observación de niños en edades preescolares nos indican que los juegos inciden de manera muy positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, dan información acerca del mundo exterior (cómo son las cosas, cómo se hacen, ...), fomentan la génesis intelectual y ayudan al descubrimiento del sí mismo. Por tanto, no es sorprendente que el juego se considere durante ésta época como una actividad equivalente al trabajo de los adultos. El juego supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevos sentimientos, sensaciones, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital.

Una de las características del juego es que se puede perder; sin esa posibilidad el juego no cumpliría la función que esperamos de él, sería un simulacro de emoción con final asegurado. El juego interesa porque está igualmente abierto a la victoria y a la derrota.

Innerarity es un gran filósofo actual que defiende que “la gracia” del juego radica en que no es una afectividad fácilmente previsible. La sensación de inseguridad es lo que explica la pasión por los juegos de azar y las apuestas típicas del homo ludens. Es por lo que manifiesta que para que la vida no sea ni agotadora (por el riesgo) ni aburrida (por la seguridad), el ser humano debe encontrar un equilibrio entre las zonas de seguridad y de riesgo (el juego).

Todavía no se ha logrado un consenso en definir y acotar las características del juego. Sin embargo, y siguiendo a Garvey y a Linaza, cualquier persona dedicada a la psicología infantil aceptaría el siguiente inventario:



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- a) El juego supone una actividad y un estado que sólo se puede definir desde el propio sujeto implicado en éste. Probablemente esta característica es de las más importantes a la hora de definir el juego. Esta afirmación implica que el juego es una manera de interactuar con la realidad (física y social) que viene determinado por los factores internos de la persona que juega, y no por los de la realidad externa. Por tanto, la motivación intrínseca del niño, adolescente o adulto en cuestión supone una de las características fundamentales del juego.
- b) El juego es placentero, divertido. Desde Freud se defiende que los símbolos que se expresan en el juego poseen una función similar a la que tienen los sueños de los adultos en relación con los deseos inconscientes. Este carácter gratificador, placentero y de satisfacción de deseos inmediatos en el juego también es admitido por Piaget y Vygotsky. De hecho, Vygotsky considera que el deseo de saber y de dominar los objetos de la realidad circundante es lo que impulsa al juego de representación.
- c) En el juego existe un predominio de los medios sobre los fines. Con otras palabras podríamos decir que en la vida diaria la mayor parte de actividades que se llevan a cabo constituyen un medio para lograr una meta determinada, mientras que el juego supone un fin en sí mismo: la acción lúdica produce satisfacción al ejecutarla.
- d) El juego es una actividad espontánea y libre que no puede ser impuesta en ningún momento. Supone una acción voluntaria, elegida libremente por el que la practica.
- e) El juego es de carácter simbólico; es decir, siempre implica la representación de algo. La relación del símbolo con lo que representa no se debe considerar de manera estricta, es decir que se rechaza atribuir a un significante una relación fija con un significado.
- f) El juego posee ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego. Esta es la característica más enigmática que hace que los psicólogos evolutivos centren parte de su interés en analizar las situaciones y la evolución del juego. El hecho de que el juego se vincule con el aprendizaje del lenguaje, la creatividad, la solución de problemas, la interacción entre iguales y otros muchos más procesos cognitivos, sociales y emocionales hace que la investigación psicológica haga hincapié en analizar dichos vínculos.
- g) El juego puede ser utilizado como instrumento de la terapia infantil analítica. Así, Melanie Klein es la creadora de la técnica del juego en la que el niño puede usar libremente los juguetes que hay en la sala de terapia. En esta situación, el analista puede acceder a las fantasías inconscientes del niño a través de sus acciones con los juguetes. Desde este punto de vista, se puede considerar que el juego sustituye a la asociación libre; método que caracteriza el análisis del adulto.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

1.6. EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS INFANTILES

En base a lo que establece Jean Piaget consideró que su teoría ofrece una clasificación muy completa y una gran coherencia a la hora de explicar la génesis del juego infantil.⁴

1.2.1. El ejercicio, el símbolo y la regla

Piaget manifiesta que existen tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y que suponen el criterio a la hora de clasificarlos: el ejercicio, el símbolo y la regla.

El juego de ejercicio es el primero en aparecer y abarca las actividades iniciales que el niño realiza con su cuerpo. Son los llamados juegos sensoriomotores que se caracterizan por la ausencia de símbolos y reglas y que en algunos aspectos se pueden considerar similares a la conducta animal.

El símbolo requiere la representación de un objeto ausente. Su función principal es la realización de deseos y la resolución de conflictos y esto supone un cambio cualitativo muy importante en comparación con el placer que produce el ejercicio sensoriomotor. Este juego no aparece en la conducta animal y en los niños aparece hacia los dos años aproximadamente.

La regla implica relaciones sociales y una regularidad pactada por el grupo cuya violación es considerada como una falta.

Piaget considera que los tres tipos de juego corresponden a las estructuras de la génesis de la inteligencia (sensoriomotora, representativa y reflexiva).

1.2.2. El juego de ejercicio o juego sensoriomotor

El niño desde que nace realiza de manera muy constante movimientos con su cuerpo que lo producen un gran placer. Igualmente, desde pequeño, intenta coger los objetos más cercanos del mundo que le rodea. Entre los principales objetos por los que muestra un gran interés están los demás seres humanos con los que inicia los primeros juegos de interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando un momento. Ya sea con objetos o con seres humanos el juego en este periodo discurre en el aquí y ahora.

Este juego predomina hasta el año y medio o dos años, que es cuando empieza a aparecer el juego simbólico.

⁴ LE BOULCH, J. La educación por el movimiento en la edad escolar. Editorial Paidós. Barcelona 2006.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

1.2.3. El juego simbólico o de ficción

A partir de los dos años el niño empieza a ser capaz de representar objetos que no están presentes. Es la etapa del desarrollo del lenguaje que facilitará en gran medida la aparición de los juegos simbólicos. Predomina la actividad de fingir y el “como si”; es decir, los chavales en esta época de su vida se les puede ver jugar con una escoba como si fuera un caballo, dar piedras a una muñeca como si fuese comida, etc. lo importante a estas edades no son las acciones sobre los objetos, sino lo que unas y otros representan. Jugar a fingir permite a los niños separar el significado de la acción. Los primeros juegos de ficción son individuales y si se reúnen varios niños en el mismo espacio físico lo que realmente sucede es el llamado “juego en paralelo” en el que cada jugador despliega su propia fantasía. Piaget nos dice que esta ausencia de colaboración es lo que hace que el juego simbólico lo defina como una actividad egocéntrica ya que está centrada en los propios deseos de cada niño.⁵

1.2.4. El juego de reglas

Alrededor de la edad “mágica” de los siete años, el egocentrismo característico de edades anteriores empieza a disminuir y aparece lo que se denomina juego de reglas. Estos juegos pueden ser al aire libre, juegos de mesa, etc. que son muy aceptados por la casi totalidad de los adultos. El niño comienza a comprender que la regla no es una imposición externa y fija, sino que puede ser pactada por los jugadores intervinientes de la actividad lúdica en cuestión. Pero una vez acordadas, las reglas no se pueden infringir ya que equivaldría a arrebatar la ilusión al juego. Finalmente, diremos que se caracteriza por tener un marcado origen cultural por lo que cada sociedad ha desarrollado sus propios juegos.

En consecuencia, englobando estos aspectos generales podríamos establecer una inicial clasificación general de los juegos:

- a) Juegos psicomotores
- b) Conocimiento corporal
- c) Motores- Sensoriales
- d) Juegos cognitivos
- e) Manipulativos (construcción)
- f) Exploratorio o de descubrimiento
- g) De atención y memoria
- h) Juegos imaginativos- Juegos lingüísticos
- i) Juegos sociales
- j) Simbólicos o de ficción
- k) De reglas

⁵ PIAGET, J. Psicología del niño. Ediciones Morata. Madrid 2004.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- I) Cooperativos
- m) Juegos afectivos
- n) De rol o juegos dramáticos.
- o) De autoestima.

Otras clasificaciones:

- a) Según la libertad del juego
- b) Según el número de individuos
- c) Según el lugar
- d) Según el material
- e) Según la dimensión social

1.2.5. Intento de clasificación de los juegos según diversos autores

El universo del juego popular/tradicional es tan versátil que origina numerosos y distintos intentos de clasificación. Entre las muchas formas de clasificación, queremos destacar en primer lugar la tipología de:

- a) Según Roger Caillois

Los juegos pueden clasificarse según otro criterio y fueron los griegos los que definieron cuatro tipos de juegos de los cuales salieron diversas variables a lo largo de la historia.

- ✓ AGON: son los juegos de competencia donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad (deportes, juegos de salón, etc.).
- ✓ ALEA: juegos basados en una decisión que no depende del jugador. No se trata de vencer al adversario sino de imponerse al destino. La voluntad renuncia y se abandona al destino. (juegos de azar).
- ✓ MIMICRY: Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. Aquí no predominan las reglas sino la simulación de una segunda realidad. El jugador escapa del mundo haciéndose otro. Estos juegos se complementan con la mímica y el disfraz.
- ✓ ILINX: juegos que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana. El movimiento rápido de rotación o caída provoca un estado orgánico de confusión y de desconcierto.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

b) Según Rafael García Serrano

En su estudio bibliográfico hace una clasificación pormenorizada en la que se distinguen las siguientes categorías:

- ✓ Juegos y deportes pedestres de saltos y equilibrios
- ✓ Juegos y deportes de lanzamientos.
- ✓ Juegos y deportes de fuerza
- ✓ Juegos de lucha
- ✓ Juegos de mazo y bola
- ✓ Juegos y deportes de pelota
- ✓ Juegos populares de habilidades en el trabajo
- ✓ Juegos y deportes populares con animales o vehículos
- ✓ Juegos y deportes hípicos: carreras de caballos, carreras de asno
- ✓ Luchas de animales: carneros, gallos.
- ✓ Juegos y deportes ciclistas: carreras, pruebas de habilidad.

c) Según Moreno Palos

Profesor del INEF de Madrid, elaboró en 1992 la siguiente clasificación basada fundamentalmente en criterios asociados al ámbito de la educación física:

- De locomoción: carreras, saltos, equilibrios.
- De lanzamiento a distancia: a mano, con otros elementos propulsivos.
- De lanzamiento de precisión: bolos, discos, monedas ...
- De pelota y balón: baloncesto, fútbol.
- De lucha: lucha, esgrima.
- De fuerza: de levantamiento, transporte, de tracción y empuje ...
- Náuticos y acuáticos: pruebas de nado, vela, remo ...
- Con animales: luchas, caza ...
- De habilidad en el trabajo: agrícolas.
- Diversos no clasificados.

d) Martín Nicolás, J.C.

Clasifica en 2002 los juegos y deportes populares de Castilla León tomando como base los criterios utilizados por Moreno Palos, distinguiendo:

- ✓ Lanzamiento de precisión.
- ✓ Lanzamiento a distancia.
- ✓ Lucha.
- ✓ Habilidad en el trabajo
- ✓ Juegos de pelota.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

e) Pere Lavega Burgués

En 1996 estableció que la complejidad morfológica y estructural del juego (popular - tradicional) se pone de manifiesto en los numerosos intentos de agrupación.

En la mayoría de las ocasiones las clasificaciones se construyen a partir de criterios superficiales, formales, sin elegir elementos realmente pertinentes y constitutivos de su estructura interna.

Estos criterios morfológicos, debido a las múltiples formas en que puede desarrollarse el juego, presentan excesivas categorías heterogéneas. En este sentido, una de las clasificaciones mostradas por Moreno Palos así lo demuestra. Por eso es preciso construir nuevas propuestas objetivas y rigurosas, edificadas sobre bases teóricas justificables. En esta línea tan solo Pierre Parlebas propone en 1986 algunos criterios objetivos, aunque no se centran de forma específica en clasificar los juegos populares y tradicionales.

f) Juegos Didácticos

En la actualidad los pedagogos consideran los juegos como una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica. El Juego proporciona nuevas formas de explorar la realidad y estrategias diferentes para trabajar sobre la misma. Beneficia a los estudiantes pues vivimos en una sociedad que está basada en reglas. Además los juegos permiten a los educandos desarrollar su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, descubrir diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta además favorece el intercambio grupal. Rescata de la imaginación la fantasía y surge en los adultos el espíritu infantil, lo que permite que surja nuevamente la curiosidad, el encanto, el asombro, lo espontáneo y sobre todo lo auténtico al momento de reaccionar ante las situaciones que se nos presentan.

Clasificación de los juegos:

Juegos psicomotores	- Conocimiento corporal- Motores- Sensoriales
Juegos cognitivos	- Manipulativos (construcción)- Exploratorio o de descubrimiento- De atención y memoria- Juegos imaginativos- Juegos lingüísticos
Juegos sociales	- Simbólicos o de ficción- De reglas- Cooperativos
Juegos afectivos	- De rol o juegos dramáticos- De autoestim



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Otras clasificaciones:

- Según la libertad del juego
- Según el número de individuos
- Según el lugar
- Según el material
- Según la dimensión social.

Juego infantil a través de la historia:

Los orígenes del juego: el juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas.

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

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

1.7. LA LUDIEXPRESIÓN Y DESARROLLO INFANTIL.

González Millán (1987) define a la ludiexpresión como una actividad placentera con un fin en sí misma. Esta es una de las múltiples acepciones que podemos encontrar del juego, pero no podemos establecer la definición exacta de juego. Algo similar ocurre con las teorías que intentan explicarlo, ya que son muy numerosas.

El juego ha existido desde siempre, aunque son muchos los autores que sostienen que esta actividad no era lúdica, sino que servía de preparación para otras actividades. Posteriormente, estas actividades productivas y laborales fueron evolucionando y tecnificándose, lo que ocasionó que el tiempo dedicado al juego, propiamente dicho, fuese mayor, lo que generó la proposición de varias corrientes teóricas, las mismas que hasta la fecha se mantienen vigente y cuyo contenido básico se presenta a continuación.⁶

1.7.1. *Teoría de la potencia superflua. F. V. Schiller*

Friedrich von Schiller es el primer autor destacable del siglo XIX. Escribió la teoría de las necesidades o de la potencia superflua (1795), la misma que explica que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas. Para Schiller el juego humano es un fenómeno ligado en su origen a la aparición de las actividades estéticas, por lo que va más allá de la superfluidad del juego físico. Además, el juego es un auténtico recreo, al que los niños se entregan para descansar tanto su cuerpo como su espíritu.

⁶ GONZÁLEZ RODRÍGUEZ, Catalina. La Educación Física en Preescolar. Imprenta J.A. Huelga. Ciudad de La Habana 2001.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Shiller defiende, con su teoría del recreo, que el juego sirve para recrearse ya que es uno de sus beneficios mayores del juego. El elemento principal del juego es el placer y el sentimiento de libertad.

1.7.2. Teoría de la energía sobrante. H. Spencer

Herbert Spencer, en su libro Principios de psicología, expone su teoría de la energía sobrante (1855), basada en la idea expresada por Schiller unos años antes. Según Spencer, los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente, pero no todas las especies la gastan en la misma proporción.

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

Spencer, biólogo sostiene que el juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento.

1.7.3. Teoría de la relajación. M. Lazarus

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

Lazarus en su teoría del descanso expone que el juego es una actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de haber consumido gran parte de nuestra energía, en actividades cotidianas.

1.7.4. Teoría del ejercicio preparatorio o preejercicio. K. Gross

Según Gross, las personas y los animales tienen dos tipos de actividades que realizar en las primeras etapas de vida: Las dirigidas a cubrir las necesidades básicas, las que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica, en este punto se ubica el juego.

Groos; este autor, en su teoría de la anticipación funcional, expone que el juego tiene un sustrato funcional y esencial y que no es un simple desahogo. Sostiene que el juego es un pre-entrenamiento de las actividades futuras del niño, lo cual es verdad, si miramos el juego como una actividad global.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

1.7.5. Teoría de la recapitulación de Hall

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

La Teoría de la Recapitulación, se basa en la rememorización y reproducción a través del juego tareas de la vida de sus antepasados. Años más tarde, Hall renuncia a su teoría y la completa defendiendo que las actividades lúdicas sirven también de estímulo para el desarrollo.

Hall, autor de la teoría de la recapitulación, dice que en el juego se reproducen formas primitivas de la especie y que sus contenidos corresponden a actividades ancestrales.

1.7.6. Teoría general del juego de Buytendijk

Marca 4 condiciones que posibilitan el juego en la infancia:

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

Señala 3 impulsos iniciales que conducen al juego:

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

1.7.7. La teoría de Claparéde

Junto a los pedagogos de su escuela, introdujeron en la Educación Física. Según esta teoría, el niño, con el juego, persigue fines ficticios en el mundo del "como si". El juego brinda al niño la oportunidad de obtener compensaciones, que la realidad le niega.

Claperède afirma que el movimiento se da también en otras formas de comportamiento que no se consideran juegos. La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del sujeto con la realidad en ese contexto concreto.

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



UNIVERSIDAD DE CUENCA

1.7.8. Teoría de Kohnstam

Pedagogo holandés piensa que el mundo del juego ofrece al niño la ocasión de vivenciar que todas las cosas y objetos pueden transformarse a su placer. Así, la escoba se convierte en un caballo, el bastón en espada, etc.

1.7.9. Otras Teorías.

Otras escuelas mantienen posturas diversas ante el juego: la escuela alemana y rumana ven el juego reglado como medio de socialización y de asimilación de actitudes colectivas. La escuela inglesa destaca el papel del juego en la Educación Física. El juego, en la escuela francesa, ocupa una posición muy importante en la educación infantil. En cambio, la escuela rusa separa el juego de la Educación Física, ya que lo concibe como un medio de distracción popular.

En definitiva, hasta después de Rousseau, ya en el siglo XIX, el juego no se introduce plenamente en la educación. En la actualidad, el juego desarrolla un rol muy importante en la vida escolar, pero su inclusión aún no es total.

Los psicoanalistas consideran sólo aquellos juegos que le pueden ser útiles para el diagnóstico de complejos y rasgos del carácter infantil, con vistas a una curación psicoterapéutica, los juegos son expresiones de tendencias más o menos ocultas.

1.7.10. Teoría de Freud

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

1.7.11. Teoría de Piaget

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



UNIVERSIDAD DE CUENCA

1.7.12. **Teoría de Vygotski**

Vygotski creó la *Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores*⁷:

a. El juego como valor socializador

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

Socialización: contexto familiar, escolar, amigos...

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

b. El juego como factor de desarrollo

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

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

ZDP: es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinando por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zona de Desarrollo Potencial).⁸

1.7.13. **Teoría antropológica. K. Blanchard y a. Cheska**

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

1.7.14. **Teoría Praxiológica de Pierre Parlebas**

⁷ VYGOTSKI, L.S.: El juego en la pedagogía preescolar. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana 1996.

⁸ RUIZ PÉREZ L.M. Desarrollo motor y actividades físicas. Ediciones Gymnos, Madrid 1997.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

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

1.8. CARACTERISTICAS PSICOLOGICAS DEL NIÑO PRE ESCOLAR.

En primer lugar esbozaremos el conjunto de normas que rigen el desarrollo tanto de hombres como de mujeres.

1.8.1. Leyes Generales del Desarrollo Físico de los Niños

El organismo infantil no es una copia a escala del organismo adulto, pues en cada grupo etáreo el organismo se distingue por características que determinan su actividad vital, las propiedades de su actividad física y mental en esa edad, que gradualmente se van desarrollando hasta llegar a ser las cualidades que distinguen al organismo adulto.

Los cambios evolutivos de la estatura y el peso corporal demuestran que el proceso de desarrollo físico de los niños se produce de forma ondulatoria: a una edad se observa la aceleración del crecimiento; a otra, aumenta notablemente el peso corporal mientras se retarda su crecimiento. Sobre estos indicadores se determinan los siguientes períodos de desarrollo físico de los niños:

- ✓ Período de la primera redondez.- (1 – 4 años). Se caracteriza por un aumento considerable anual del peso y un crecimiento corporal relativamente pequeño con relación a longitud.
- ✓ Período del primer estirón.- (5 a 7 años). En donde se da un notable crecimiento del cuerpo en longitud con un aumento relativamente pequeño de su peso.
- ✓ Período de la segunda redondez.- (8 – 16 años).
- ✓ Tercer Período de Redondez (16 – 20 años)

Estas variaciones de los indicadores del crecimiento y el peso se deben a los cambios morfológicos y funcionales del organismo durante su desarrollo, que ejercen cierta influencia sobre la capacidad motora y la capacidad de trabajo intelectual del niño. Cada período evolutivo en el desarrollo físico de los niños se caracteriza por el cambio de las proporciones del cuerpo, las cuales tan solo de manera gradual se aproximan a las proporciones que caracterizan al adulto. El bebé tiene la cabeza muy grande en relación con la longitud corporal, brazos y piernas cortas y el torso relativamente largo. Con la edad estas proporciones varían: si en el recién nacido la altura de la cabeza es $\frac{1}{4}$ de todo el cuerpo; en un niño de dos años es $1/5$; en uno de seis $1/6$; en uno de doce $1/7$; en uno de quince $1/7.5$; y en el varón adulto $1/8$ de la longitud del cuerpo.⁹

⁹ MAKARENKO, M. Psicología del Desarrollo. Editorial. Fisikultura y Sport. Moscú 1984.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Estas proporciones corporales de los niños tienen gran importancia, pues gracias a ellas se crean condiciones favorables para que se desarrolle el cerebro, que se encuentra en un cráneo relativamente grande en comparación con las dimensiones de todo el cuerpo, lo que a su vez acelera el desarrollo psíquico en los primeros años de vida.

En los niños muy pequeños, el tejido óseo se deforma fácilmente y están muy poco expuestos a fracturas. En los primeros años los huesos tabulados sufren cambios: se hace más delgada la sustancia compacta exterior y aumenta la interior. La proporción estable entre las dos sustancias se establece a los siete años, pero aun después, continúan siendo muy flexibles, se deforman con facilidad bajo la acción de fuerzas externas, posiciones estáticas incorrectas, de prolongadas tensiones musculares, etc.

Las características del sistema óseo son importantes al momento de organizar las clases de cultura física en niños pre escolares y escolares, pues el desarrollo físico armónico se logra solo mediante la utilización de variados ejercicios físicos, que actúen de forma regular y sin excesiva intensidad sobre todas las partes del esqueleto.

A su vez, al nacer el niño tiene un sistema muscular muy delgado, su composición proteínica es insuficiente, no son capaces de realizar contracciones fuertes, rápidas y prolongadas. En el lactante el peso de los músculos equivale al 16 – 17% del peso corporal total, a los cuatro años alcanza el 22%, mientras que en el varón adulto es de 35 – 40 - 50%. En los primeros años de vida los músculos crecen longitudinalmente y se mantienen delgados y débiles, luego, y debido a la actividad motriz, se comienzan a engrosar, aumenta su composición proteínica y se incrementa la masa muscular, la misma que continua hasta los treinta años dependiendo de la actividad muscular del individuo.

De forma gradual y año a año aumenta también la fuerza, y su capacidad de realizar movimientos rápidos y tensiones prolongadas en trabajo estático. Así, a los seis años la dinamometría promedio de la mano derecha 9,2 Kg; a los 10, de 16,5 kg; a los 14, de 28,4 kg y a los 18, de 49,3 kg.

Los músculos de los niños se distinguen también por la menor fuerza y mayor fatiga durante el trabajo muscular en relación al adulto. Por tanto, es necesario regular cuidadosamente la carga muscular de los escolares durante los ejercicios físicos y laborales.

En cuanto al sistema respiratorio y cardiovascular es de anotar que la necesidad de oxígeno es muy grande en los niños, lo que se explica por los procesos de crecimiento del organismo; en ellos se produce la hiperaireación de los pulmones, durante la cual el volumen de aire que pasa a través de los pulmones alcanza casi a la del adulto (5 – 7 L/ minuto en niños de dos a tres años).



UNIVERSIDAD DE CUENCA

La caja torácica del recién nacido es cónica, sus costillas están levantadas y no pueden descender como en el adulto, por lo que el niño no puede respirar profundamente; la aireación de los pulmones se logra mediante la respiración, superficial, pero frecuente (3 – 3.5 veces la del adulto). Algo similar ocurre con el funcionamiento del corazón. Hasta los 12 años el corazón del niño mide más que el del adulto (0.63 – 0.89% del peso corporal en relación con 0.48 – 0.52 en los adultos). El niño posee mayor espacio intra articular, lo que provoca menor presión sistólica de la sangre.

En los niños la frecuencia del pulso disminuye con la edad. En el recién nacido es cerca de 134 pulsaciones por minuto (ppm), a los tres años es de 108, a los catorce años es de 87 y en adultos de 72 ppm.

Además, el pulso de los niños es muy inestable, su frecuencia varía bruscamente en relación con las vivencias emocionales y durante las diferentes cargas musculares.

En cuanto a los Órganos de la Digestión, la dentición primaria y secundaria constituyen momentos importantes del desarrollo físico de los niños. La salida normal de los dientes de leche ocurre entre los seis meses y dos años y medio. A los siete años comienza el cambio de estos dientes por los permanentes. Este proceso se produce con bastante lentitud: la erupción de los 28 dientes permanentes termina incluso a los 14 años de edad. Este proceso se vincula al funcionamiento del aparato digestivo, pues solo con la aparición de los dientes permanentes termina la formación de la estructura celular del estomago y varía el carácter de la secreción y calidad del jugo gástrico.

Debido a la elevada actividad vital del organismo infantil, de la considerable movilidad de los niños y del desprendimiento del calor –mayor que en los adultos-, el niño necesita una cantidad mayor de alimento por cada kilogramo de peso que el adulto. En los alimentos debe haber una cantidad suficiente de proteínas, grasa, carbohidratos, calcio, fósforo y vitaminas. Es de especial importancia el mínimo proteico, es decir la cantidad menor de proteína necesaria para el desarrollo normal del organismo infantil. En los niños este mínimo es casi cuatro veces mayor que en los adultos, debido a que requiere mayor cantidad de proteínas para desarrollar normalmente los tejidos, en especial el muscular y el nervioso.

El sistema nervioso central, SNC.- el peso del cerebro de niños entre los 8 a 9 meses de edad se duplica, y a los tres años se triplica en relación al tamaño inicial. La corteza de los grandes hemisferios en el recién nacido tiene ya una estructura de seis estratos bien definidos, los que en lo posterior se desarrollan irregularmente. El estrato piramidal es el que se desarrolla con mayor intensidad.

La diferenciación celular de las porciones frontales de la corteza se produce en el período de la maduración sexual, llegando hasta los 17 años. Paralelo al desarrollo morfológico, se produce el desarrollo funcional de la corteza cerebral que se caracteriza por dos características:



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- a. Cuanto menor es el niño, más difuso es el carácter de la irradiación de los procesos de excitación e inhibición; tan solo de forma gradual y con dificultad se desarrolla la capacidad de irradiación selectiva.
- b. Cuanto menor es el niño, mas rápido se forman las conexiones condicionadas simples y más lentamente se forman los procesos de inhibición. En relación con esto los niños pequeños con frecuencia relacionan de forma no conveniente a los estímulos externos, sobre todo cuando esa reacción requiera una rápida adaptación a las circunstancias o un brusco cambio de la dirección y del carácter de los movimientos.

Glándulas de secreción interna.- Los factores internos que determinan el orden, el carácter y la intensidad de los procesos de desarrollo físico, están condicionados por la actividad de las glándulas de secreción interna, de cuya actividad dependen los procesos de crecimiento de todo el organismo, el carácter e intensidad del proceso de asimilación e intercambio de sustancias en el organismo, el funcionamiento de los músculos y del SNC, la aparición de los caracteres sexuales primarios y secundarios, etc.

La influencia de las glándulas de secreción interna comienza en diferentes años de la vida del niño. El Timo segregá una hormona que regula el crecimiento del organismo y ejerce influencia sobre su desarrollo en el periodo de maduración sexual y en la juventud, alcanza su máximo desarrollo hacia los 8 – 10 años de vida. La alteración de las funciones del timo retrasa el crecimiento, el desarrollo prematuro de las glándulas sexuales, etc. Sobre los procesos de crecimiento del organismo influye además la hormona de la Tiroídes, que se desarrolla intensamente durante los primeros veinte años de vida humana.

Un papel especial en el desarrollo de los niños tienen las glándulas sexuales. En el periodo de maduración sexual cambia mucho todo el aspecto de los adolescentes, se intensifica la actividad de los sistemas vegetativos, nervioso central, etc.

1.9. DESARROLLO PSÍQUICO DEL NIÑO PREESCOLAR.

Desde el cuarto año de vida comienza una nueva etapa en el desarrollo del niño. En este periodo continúa el desarrollo físico intenso y cambia considerablemente el curso de todos los procesos psíquicos. Los cambios cualitativos en los procesos de las sensaciones y las percepciones se relacionan con la asimilación del lenguaje y la complicación de la actividad del preescolar. Al nombrar una cualidad percibida, el niño de 5 o 6 años aprende con rapidez a separarla del conjunto de otras cualidades del objeto, a comparar por la cualidad dada distintos objetos, a unirlos en grupo, es decir, en el preescolar la sensación se incluye constantemente en la actividad mental. El



UNIVERSIDAD DE CUENCA

reflejo de las distintas cualidades de las cosas se produce mas rápida y fácilmente durante el proceso de la actividad dinámica y lúdica del niño.

La percepción de los niños se hace mas perfecta, pues al percibir los objetos conocidos se orientan por su forma, la misma que se va tornando mas precisa. Los niños de tres a cinco años al percibir un objeto se conforman con un rápido examen, su mirada avanza a lo largo del eje longitudinal sin fijarse en los contornos, mientras que los niños de seis o siete años al percibir el objeto siguen su contorno. Los niños se orientan mejor en las relaciones de espacio entre los objetos, sus constantes movimientos independientes perfeccionan la percepción de las distancias, orientándose muy bien en las distancias cortas. La percepción del tiempo en los niños aun sigue siendo imperfecta.¹⁰

El pensamiento sigue desarrollándose con rapidez, y en primer término el pensamiento verbal generalizado, aunque sus formas activas y por imágenes conservan su importancia. A esta edad, al resolver una tarea concreta predomina el pensamiento activo. Así, cuando se les pide dibujar un cuadro con figuras, los niños de cuatro años comienzan a obrar sin un análisis verbal preliminar de la tarea. Los preescolares mayores (de seis a siete años) primero formulan verbalmente lo que deben hacer, y luego realizan su pensamiento, pero el perfeccionamiento del pensamiento no se relaciona con la edad y por eso es muy importante las clases especiales con los preescolares. Los niños de cuatro a cinco años pueden formular la tarea preliminarmente si el adulto la puntualiza, orienta el pensamiento del niño a la concientización preliminar de dicha tarea.

Sobre el pensamiento activo y por imágenes en la edad preescolar se desarrolla el pensamiento generalizado, el cual se manifiesta en el desarrollo de los conceptos del niño. La dificultad de asimilar los conceptos se relaciona con la dificultad de separar los rasgos esenciales, no percibidos intuitivamente. Lo absurdo de algunas deducciones de los preescolares se explica no con el alogismo natural de su pensamiento, sino con la ausencia de conocimientos y el poco dominio de las acciones mentales. Las preguntas que los niños formulan a esta edad se dirigen a descubrir cualidades, vínculos y relaciones entre los objetos desconocidos por ellos. El vocabulario se amplía con gran rapidez, a los siete años el niño domina la estructura gramatical del idioma, coordina correctamente las palabras en la oración. Los niños de esta edad escuchan con gusto los relatos, cuentos, poesías, aunque todavía les es difícil contar de manera independiente el contenido del relato. En este periodo comienza a desarrollarse el lenguaje interior.

En el desarrollo de la memoria durante este periodo es importante el enriquecimiento posterior de la memoria figurativa y el inicio del funcionamiento de la semántica. La posterior formación de la memoria semántica, se asegura por la rápida acumulación de

¹⁰ MAKARENKO, M. Psicología del Desarrollo. Editorial. Fisikultura y Sport. Moscú 1984. Pgs. 36-39.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

representaciones acerca de objetos y sucesos del medio ambiente. El nivel de desarrollo de la memoria depende de hasta que punto los niños han sido enseñados a separar el sentido y transmitir el contenido principal de lo que han percibido. A partir de los 5 o 6 años comienza a formarse la memoria voluntaria. Los niños pueden recordar un material que les resulta accesible, recurriendo a procedimientos especiales para no olvidarlo. Por tanto, ya al preescolar se le pueden enseñar algunos procedimientos para que graben en la memoria de forma voluntaria. A esta edad, en estrecha relación con la memoria figurativa, comienza el desarrollo del proceso de la imaginación.

El desarrollo de la atención de los preescolares se vincula al aumento de su estabilidad y a la formación de la atención voluntaria. Los preescolares pueden concentrar la atención durante mas tiempo en un objeto o acción, disminuyendo la cantidad y el tiempo de distracciones. La atención voluntaria, que se caracteriza por la habilidad de los niños para, a petición del adulto, dirigirla de forma consciente hacia alguna actividad, se forma en la edad preescolar mayor a condición de darse clases especiales (responder a preguntas luego de escuchar un relato, pintar una parte determinada de una figura, etc.). Desarrollar la memoria voluntaria en la edad preescolar es muy importante en la preparación de los niños para la escuela.

Las emociones en el niño de edad preescolar tienen un proceso complejo. El niño se expone fácilmente a los estados afectivos, pero por otra parte, en el transcurso de este periodo evolutivo se forman los sentimientos superiores: intelectuales, estéticos y morales. El niño quiere saber y experimenta una gran satisfacción cuando recibe respuestas a sus preguntas. Se manifiesta vivamente el sentimiento de asombro cuando descubre algo nuevo. En esta edad se sientan las bases de muchos sentimientos morales positivos: la amistad, el patriotismo, el sentido del deber y la responsabilidad, la vergüenza, etc. Su formación es el resultado de la creciente experiencia social de los preescolares y a la comunicación con los adultos y coetáneos. Cuando la educación es incorrecta en el preescolar se desarrollan con rapidez y facilidad cualidades morales negativas.

En cuanto al desarrollo de la personalidad, la edad preescolar es una etapa muy importante, pues se producen considerables cambios en la moralidad de la personalidad, así como en la formación del temperamento y el carácter: cambian las necesidades espirituales, sobre todo la necesidad de conocimiento y comunicación con otras personas, también comienzan a formarse los intereses; en relación con el desarrollo del conocimiento, surge la actividad mental, y por tanto también los intereses cognoscitivos. Los niños no solo actúan gustosos con los objetos, también adivinan acertijos, razonan y responden a preguntas respecto a relatos que se les ha hecho.

Cambian las relaciones con los adulto. El preescolar trata de comunicarse constantemente con los mayores no solo en busca de satisfacer sus necesidades naturales, sino porque ellos lo saben, pueden, explican y ayudan en todo. Surge finalmente la necesidad de comunicarse con sus coetáneos: le gusta jugar con otros



UNIVERSIDAD DE CUENCA

niños, realizar juntos los encargos, ayudar a otros niños, sobre todo al menos. Es muy importante para el desarrollo posterior de la personalidad del niño que, en la edad preescolar, los niños hayan asimilado y se hayan convertido en una necesidad para ellos las normas de conducta y las interrelaciones con las personas, lo que garantiza el desarrollo de muchos rasgos positivos de su carácter.

1.6. EL JUEGO EN EL DESARROLLO PSÍQUICO DE NIÑOS PREESCOLARES

El juego es el principal tipo de actividad en los niños de edad preescolar. A medida que el niño se desarrolla cambian los juegos y el papel que desempeñan en el desarrollo psíquico. En los juegos de los niños de edad preescolar predominan las acciones con los objetos, que no tienen argumento y en los que unas acciones son sustituidas por otras sin una determinada sucesividad, estos juegos desarrollan la actividad motora general de los niños y contribuyen al conocimiento de los diferentes propiedades de los objetos.

En la edad preescolar se incrementa el papel de los juegos en la formación de la personalidad, se hacen más variados e importantes los de roles. Al representar el papel asignado en el juego, el niño trata de actuar en la forma en que piensa que actuaría el adulto en la situación dada. Los juegos de los preescolares tienen una enorme importancia educativa; en ellos los niños aprende a obedecer las reglas del juego, a contener la manifestación de las emociones, a poner en tensión los esfuerzos volitivos, a concentrar la atención, a percibir de forma correcta, etc. El juego es una de las condiciones más importantes del desarrollo de la imaginación creadora; además, es un medio eficaz para la formación de las relaciones de equipo entre los niños. En el juego los preescolares aprenden a actuar conjuntamente y desarrollan rasgos tales como la capacidad de ayudarse mutuamente.

1.6.1. El juego en la educación preescolar

Un bebé necesita jugar desde los primeros meses, encontrando como delicioso juguete sus pies y manos. Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y usarlos. Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar.

Los niños, menos comer y llorar, lo ha de aprender todo; por lo tanto, puesto que el juego es el aprendizaje de la vida, ha de jugar mucho hasta que llegue a la edad de poderse llamar hombre o mujer.

Los bebés no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada,



UNIVERSIDAD DE CUENCA

balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo lo irá perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

El tacto la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño.

El sonajero o el oso de peluche son objetos sin sentido si no hay alguien que les dé vida. Jugar para los bebés, depende casi totalmente de la capacidad de dedicación que le puedan dar los mayores. De esta manera, además, estamos desarrollando y fortaleciendo el espíritu de la familia.

De manera general se puede decir que la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

1.6.2. El juego como aprendizaje y enseñanza:

Educando a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

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

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

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



UNIVERSIDAD DE CUENCA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



UNIVERSIDAD DE CUENCA

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

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

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

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

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

1.6.3. La motivación dentro del juego:

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

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

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos.

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta,



UNIVERSIDAD DE CUENCA

también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil.

Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porque de nuestras acciones.

1.6.4. Bases Psicológicas de la Cultura Física Preescolar

Los medios y métodos de la cultura física utilizados con los niños de la edad preescolar están relacionados con el desarrollo de la actividad motora y la formación de los motivos que los impulsan a realizar los ejercicios físicos¹¹.

El niño preescolar es ágil e inquieto, con movimientos aun imperfectos. Su sistema óseo posee mucho tejido cartilaginoso y por tanto es muy flexible, sus músculos son débiles, por lo que en este periodo los niños pueden realizar ejercicios que requieran de rapidez y habilidad, con pequeños esfuerzos musculares. Cuanto mas ágil es el preescolar, tanto mas rápidamente se desarrolla su musculatura y mas perfecta se hace la coordinación de los movimientos. Los niños de seis o siete años pueden comenzar a practicar patinaje artístico, natación, gimnasia general, patinaje y esquí.

En este periodo en el niño se vuelven mas seguros los movimientos que dominó en la edad preescolar: andar, correr, trepar, lanzarse, capturar la pelota, etc. En la edad preescolar los niños aprenden muchos movimientos nuevos como los saltos con y sin impulsos. Son capaces de concentrar la atención especialmente en los movimientos que realizan, en ellos aumentan las posibilidades de realizar tensiones volitivas, son capaces de aplicar esfuerzos volitivos suficientes para alcanzar fines aún distantes.

En el dominio exitoso de los ejercicios físicos entre los niños desempeñan un enorme papel las tareas planteadas concretamente, su comprensión, los motivos efectivos que inducen a los niños a realizar los ejercicios.

¹¹ MAKARENKO, M. Psicología del Desarrollo. Editorial. Fisikultura y Sport. Moscú 1984. Pgs. 46-48.



UNIVERSIDAD DE CUENCA



CAPÍTULO DOS

ASPECTOS PSICOMOTORES BASICOS DE LOS NIÑOS PREESCOLARES.

Introducción.

El creciente y vertiginoso desarrollo de nuestra sociedad actual en todas sus esferas exige la formación de un hombre nuevo, con una personalidad integral, multilateral y armónicamente desarrollada, que pueda dar respuestas a las necesidades de la nueva sociedad. La formación del hombre nuevo requiere de un sistema de influencias educativas que lo garanticen.

En esta compleja tarea educativa ocupa un lugar muy importante la que se refiere a la edad preescolar, ya que en esta etapa es donde se comienzan a sentar las bases para lograr el fin de la educación comunista.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Dentro de esta enseñanza juega un significativo papel La Educación Física pues aquí es donde se crean los fundamentos de una buena salud, un desarrollo físico correcto, y una alta capacidad laboral. Es en estos años de vida que comienzan las actividades motrices de niño/as así como el desarrollo de sus cualidades físicas. El desarrollo físico del niño/a se realiza simultáneamente con su desarrollo intelectual, moral –volitivo y con el desarrollo de todas las funciones psíquicas.

Durante los años preescolares La Educación Física está dirigida ante todo a la protección de la vida, al fortalecimiento de la salud, a perfeccionar las funciones del organismo infantil, formar hábitos motores, higiénicos y de postura correcta, en resumen a asegurar un correcto desarrollo general del niño/a. Una de las tareas fundamentales de La Educación Física en la etapa preescolar es precisamente la formación en los niños/as de una serie de habilidades psicomotrices.

Por lo expuesto en el presente capítulo se desarrolla el estudio y análisis de los aspectos psicomotores básicos, estudio que se complementa con el realizado en el capítulo anterior sobre las características del niño preescolar y del juego, con ello conseguiremos dar un tratamiento integral a los efectos de la aplicación de juegos psicomotores en niños preescolares y su influencia en su desarrollo integral.

2.1. ASPECTOS PSICOMOTORES BASICOS DEL NIÑO PREESCOLAR.

El movimiento que es, junto a las percepciones, la primera forma de conocimiento, pone al hombre en contacto con el mundo que le rodea proporcionándole medios para lograr su progresiva madurez, mientras que el psiquismo cada vez más maduro y equilibrado dirige el movimiento haciéndole más perfecto y adecuado a sus fines.

Basta con lanzar una rápida mirada a la evolución humana para comprobar la exactitud de estas afirmaciones. El mundo que rodea al niño está repleto de objetos que se desplazan y donde distingue rápidamente de aquellos que lo hacen por si mismos, aproximándose, por ejemplo a él para producirle satisfacciones, como hace su madre, de los que permanecen inmóviles y puede agitar, manipular o golpear a su antojo. Cuando el niño se convierte en un "objeto" móvil su universo se amplía ilimitadamente y, con él, su conocimiento.

Según el niño va madurando la independencia de psiquismo y motricidad se acentúa pero, sin llegar nunca a un total divorcio puesto que cualquiera de estos aspectos, durante toda la vida, puede influir en el otro. Sirvan de ejemplo la influencia del deporte en el equilibrio afectivo, la pasividad que se produce en los momentos de depresión, etc.

La educación motriz se apoya en la visión global de la personalidad, considerando la dimensión corporal como un aspecto más del proceso total de aprendizaje, pero



UNIVERSIDAD DE CUENCA

situándolo en primer lugar, pues sólo cuando se han logrado superar estas etapas iniciales del desarrollo se pueden abordar con éxito las demás actividades.

2.1.2. ¿Qué es Psicomotricidad o Desarrollo Motor?

La Psicomotricidad es la ciencia que se proyecta a determinar el desarrollo de las habilidades psicomotoras de los niños, para en base a estas, proponer parámetros para la programación de actividades psicomotrices acordes con las necesidades de los mismos¹².

El interés por esta ciencia se remonta a partir de 1930, cuando aparecen las primeras escalas de desarrollo, en donde el componente de la motricidad era el eje principal de la evaluación, a partir de entonces se generan lo que hoy conocemos como tests, exámenes, baterías o pruebas con la intención de evaluar entre otras, las conductas motrices de las personas, por tanto comprende en la actualidad un medio para el desarrollo de una educación integral que le permita al niño una mejor comprensión y desempeño en el mundo que lo rodea, entendida ésta como la relación existente entre las funciones psíquicas y motrices con relación a los procesos de maduración neurofisiológicas; pues, cuando hay un trastorno en el desarrollo psicomotor puede ocasionar dificultades de adaptación en el niño reflejadas estas en las primeras etapas de escolaridad como el problema de la lecto escritura e inadaptación escolar.

Ruiz Pérez en 1991 establece como precursores del estudio psicomotor a Gessell y sus escalas de valoración de los diferentes aspectos del niño, Bayley, Shirley y McCarthy en cuyos exámenes psicológicos introducen el estudio de la motricidad infantil. La escala de desarrollo de Denver es importante pues contiene un apartado específico relacionado con la motricidad infantil.

Casi todas estas escalas fueron elaboradas para la primera infancia, como Escala Lezine de desarrollo psicomotor. Se trabaja mucho en el período del desarrollo por las implicaciones afectivas, cognoscitivas, que tiene el movimiento y sus relaciones en la personalidad del ser humano. Así, Ozeretsky elaboró una serie de pruebas para niños de 2 a 14 años, considerada un elemento evaluador importante y que ha sido adaptada a diferentes culturas alrededor del mundo.

Henry Wallon es el representante de la corriente psicobiológica del desarrollo que indica que la emoción es el resultado de la relación existente entre la parte psicológica y la biológica o del movimiento. Jean Piaget y su enfoque cognoscitivo en donde establece que el pensamiento se desarrolla a partir de un permanente proceso de acomodación y asimilación del mundo de los objetos.

¹² ARCE VILLALOBOS, M. Patrones Básicos Locomotores y Manipulativos. Ediciones CPCF. Costa Rica 1998.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Psicomotricidad y el juego son elementos fundamentales en el desarrollo e iniciación de la actividad motriz del ser humano. Como ya hemos apuntado, es uno de los contenidos de la Cultura Física que podemos desarrollar mediante la aplicación de juegos y a su vez, desarrollar los otros bloques de contenidos, tanto los de Conocimiento y Desarrollo Corporal como el de Formación y Salud, pues la Psicomotricidad está muy ligada a la mejora del conocimiento personal y suele utilizarse para los tratamientos reeducativos y terapéuticos. Por tanto estará encaminada a establecer las pautas del progreso motor y del desarrollo del niño, facilitando su formación integral.

El juego es el elemento motivante que engloba a toda acción motriz y que evoluciona a la par del niño, desde los juegos más básicos y fundamentales hasta los más complejos juegos de reglas. La característica fundamental es la consideración del niño como un ser único e irrepetible, con unas capacidades y limitaciones propias, lo que hará que las exigencias y el progreso igualmente sean únicos.

Dentro de la Psicomotricidad se engloban un conjunto de actividades físicas que favorecen el desarrollo motor equilibrado a través del cuerpo y el movimiento, en las primeras etapas educativas. Comienza en la Educación Infantil y se prolongaría hasta el primer ciclo de la Educación Básica, complementando el desarrollo de las Habilidades y Destrezas Básicas. Es por lo tanto el primer escalón de la Cultura Física, y agrupa tanto cualidades perceptivas como cualidades coordinativas.

La Psicomotricidad tiene como características principales el desarrollarse en las etapas iniciales de la educación por lo que está más orientada a la formación, con un mayor número de estímulos y movimientos más simples, siendo el objetivo fundamental la búsqueda de patrones motores que posibiliten el posterior aprendizaje de las habilidades.

2.1.3. Psicomotricidad y el Desarrollo del Niño

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

Relación entre Neuromotricidad y Psiquismo

El desarrollo del ser humano se explica a través de la psicomotricidad, ya que desde que el niño nace, entra en contacto con el mundo a través del cuerpo, empieza a explorar su entorno, a conocerlo y descubrirlo a partir de la percepción y manipulación de objetos y de los movimientos que es capaz de realizar. Poco a poco, a medida que adquiera más destrezas motoras, irá desarrollando su visión, observará a las personas



UNIVERSIDAD DE CUENCA

y cosas que lo rodean, será capaz de coger los objetos que desee y descubrir sus formas y funciones, cada vez estará más capacitado para moverse y desplazarse, su gateo y la capacidad de caminar, correr, saltar le permitirá ser independiente y dominar su entorno, son estas experiencias las que servirán de base para su desarrollo mental.

El desarrollo motor del niño

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

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

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

¿Cómo influye el movimiento en el desarrollo del niño?

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

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



UNIVERSIDAD DE CUENCA

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

2.2 ASPECTOS PSICOMOTORES BÁSICOS.

El objetivo de buscar a través del movimiento una acción educativa o reeducativa en el niño se desarrolla a través de tres aspectos psicomotores básicos son: esquema corporal y lateralidad, equilibrio o estructuración espacio temporal y coordinación.¹³

a) **Esquema Corporal y Lateralidad**, consiste en la adquisición de conciencia del propio cuerpo (interoceptiva), tanto en forma estática como dinámica, estableciendo la relación entre los diferentes segmentos corporales (exteroceptivo), permitiendo tener una serie de sensaciones interoceptivas y exteroceptivas que le facilitan sus posibilidades de movimiento con respecto al medio. Sus contenidos comprenden:

- ✓ Partes del cuerpo: cabeza, tronco, piernas, brazos, etc.
- ✓ Detalles del cuerpo: cejas, uñas, barbilla, etc.
- ✓ Órganos sensoriales y articulaciones.
- ✓ Todas aquellas partes del cuerpo que tiene un eje de simetría especialmente manos, piernas y ojos.
- ✓ El eje de simetría.

b) **Estructuración Espacio Temporal**: es el aspecto que permite el manejo de la posición (acción, postura, transición y reposo) con respecto al centro de gravedad, pudiendo ser estático (actitudes, postura) y dinámico (regula la acción muscular global) convirtiéndose en el punto de partida para la realización de movimientos más complejos y facilitando el desarrollo de la coordinación. Entre sus contenidos figuran:

- ✓ El eje de simetría central.
- ✓ Conceptos espaciales: derecha, izquierda, arriba, etc.
- ✓ Conceptos temporales y series rítmicas.

c) **La Coordinación Motriz**: es la interacción constante entre los sentidos, nervios y músculos con el fin de realizar movimientos estéticos, equilibrados, económicos, seguros como respuesta a estímulos del medio. Puede ser general cuando involucra grandes masas musculares como por ejemplo: caminar, correr, saltar, lanzar, recibir

¹³ ARNÁIZ, P. Fundamentación de la práctica psicomotriz. Ediciones Seco Olea. Madrid 1998.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

y patear que son habilidades que se van desarrollando progresivamente durante la infancia. A su vez, la coordinación motora fina hacer referencia a movimientos pequeños, precisos y segmentarios. Por ejemplo: coordinación ojo – mano, ojo – pie, pintar dibujar, escribir, picar, etc. Sus contenidos de estudio son:

- ✓ Movimientos de coordinación dinámica general.
- ✓ Movimientos de equilibrio y control postural.
- ✓ Movimientos que conforman la motricidad fina.
- ✓ Movimientos que conforman la coordinación viso-motora.
- ✓ Movimientos respiratorios.

2.3. OBJETIVOS DE LA PSICOMOTRICIDAD

Podemos agruparlos en dos grandes grupos¹⁴:

a) Generales

- ✓ Dominio voluntario del gesto: en la motricidad fina y gruesa.
- ✓ Dominio voluntario de la relajación.
- ✓ Coordinación voluntaria de los movimientos y los gestos.
- ✓ Estructuración del tiempo y el espacio.
- ✓ Establecimiento de un dominio lateral definido.
- ✓ Reforzar la imagen corporal

b) Específicos

Se clasifican dentro de los aspectos que abarca la psicomotricidad y en orden según grado de dificultad.

Esquema Corporal y Lateralidad.

- Conocer e identificar las partes de su cuerpo.
- Realizar movimientos voluntarios con cualquier parte del cuerpo.
- Desarrollar la capacidad respiratoria.
- Ejecutar conductas útiles para la vida (Ej. subir en autobuses, etc.).
- Aprender a utilizar el espacio y a desplazarse en él poniendo en movimiento todo su cuerpo.
- Dominar los movimientos finos de la mano.
- Dominar movimientos disímétricos realizados con las manos.
- Diferenciar que nuestro cuerpo tiene derecha e izquierda respecto a un eje de simetría.

¹⁴ BUCHER, H. Estudio de la personalidad del niño a través de la exploración psicomotriz. Ediciones Toray-Masson. Barcelona 1996.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Situar objetos a la izquierda y derecha de nosotros y con respecto a otro punto de referencia.
- Ejecutar movimientos simétricos respecto a otro colocado enfrente.

Coordinación Motriz.

- Adquirir el dominio del cuerpo en todas las posiciones.
- Adquirir seguridad en los ejercicios de equilibrio estático y dinámico.
- Coordinación viso-manual; adquirir control en lanzar y recibir objetos.
- Controlar progresivamente su propio impulso.
- Mantener el equilibrio en los desplazamientos a diferentes alturas.
- Poseer coordinación voluntaria al asociar dos gestos: uno de los miembros superiores y otro de los inferiores.

Estructuración Espacio-Temporal. relacionados con las Conductas perceptivo-motrices:

- Organizar el espacio a través de su cuerpo.
- Ampliar las nociones espaciales a objetos diferentes de él.
- Adquirir un ritmo impuesto.
- Adquirir un ritmo en grupo.

2.4. CONSIDERACIONES METODOLOGICAS EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD.

Para desarrollar de manera eficiente los aspectos psicomotores básicos es preciso tener en cuenta algunas consideraciones metodológicas¹⁵:

- ✓ El proceso de madurez es más variable debido a la diversidad de capacidades disfunciones que los niños presentan, en consecuencia, se deben conceder largos espacios de tiempo a la adquisición de habilidades o destrezas que se proponen.
- ✓ Del mismo modo, se debe adaptar también cada actividad al ritmo de aprendizaje de cada alumno potenciándose así una enseñanza personalizada .
- ✓ Se incluirán los contenidos en función de las exigencias del ambiente en que los alumnos se desenvuelven y en función de sus auténticos intereses.
- ✓ Será un programa rico en experiencias para los escolares de manera que se potencie su estimulación y motivación buscando la realización de un aprendizaje significativo.

¹⁵ BLÁZQUEZ, Domingo. La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. Editorial Cincel, Madrid 1997.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- ✓ El programa se desarrollará en un clima afectivo de carácter positivo entre el profesor y el alumno.
- ✓ Se tendrá en cuenta el punto de partida del alumno, para llevarlo, a continuación a experiencias nuevas. Es esta la mejor manera de favorecer una adecuada organización del esquema corporal.
- ✓ Tomaremos la actividad motriz como eje esencial de las actividades, ya que sólo a través de ella vamos a conseguir la interiorización, conciencia y control del propio esquema corporal.
- ✓ Procuraremos plantear siempre que sea posible, las actividades de forma divertida para los alumnos.
- ✓ Directividad - no directividad. Es preciso evitar la dispersión, por eso el alumno necesita ser guiado, canalizado, en sus experiencias. La dispersión paraliza no permitiendo la integración, introspección de las experiencias.
- ✓ Se procurará favorecer el bienestar para que no aparezcan la ansiedad y el tedio.
- ✓ Se evitará también que el alumno tenga la sensación de fracaso evitando comparaciones.

Por otro lado, debemos tener en cuenta que el ciclo respiratorio se compone de tres fases:

- a) Fase inicial: inspiración (siempre nasal).
- b) Fase intermedia: parada del movimiento respiratorio.
- c) Fase final: expiración que puede ser nasal o bucal.

La inspiración debe realizarse con la puesta en marcha de mecanismos que impliquen movimientos del estómago y vientre y no sólo del tórax.

En un primer momento se tratará de que el niño sea consciente de las tres fases de que consta todo acto respiratorio y por tanto ha de ejecutar los movimientos de manera muy lenta y de las formas más variadas posibles.

Por otro lado he considerado oportuno dividir los alumnos en dos grupos dependiendo de los aspectos fundamentales a trabajar. Así en un primer grupo se podría agrupar a aquellos alumnos con habilidades limitadas en cuanto a su esquema corporal y la lateralidad aspectos que el otro grupo ya tiene más bien superados y sobre los que tendremos que trabajar de forma sistemática con estos alumnos. En un segundo grupo



UNIVERSIDAD DE CUENCA

más aventajado se trabajarán aspectos como la coordinación, el equilibrio o el ritmo, sin dejar de trabajar también los aspectos anteriores.

2.4.1. Beneficios de la psicomotricidad para los niños

Ayuda al niño a dominar el movimiento y a mejorar su relación con los demás. Esencialmente, la psicomotricidad favorece la salud física y psíquica del niño. Se trata de una técnica que le ayuda a dominar de una forma sana su movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con los demás.

La psicomotricidad está dirigida a todos los niños y niñas hasta los 7 años. Su actividad está especialmente recomendada para aquellos que presentan hiperactividad, déficit de atención y/o concentración y dificultades de integración en el colegio.

Los ejercicios de psicomotricidad permiten al niño explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles, disfrutar del juego en grupo y expresarse con libertad.

Los beneficios de la psicomotricidad en los niños y bebés

- Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento.
- Dominio del equilibrio.
- Control de las diversas coordinaciones motoras.
- Control de la respiración.
- Orientación del espacio corporal.
- Adaptación al mundo exterior.
- Mejora de la creatividad y la expresión de una forma general.
- Desarrollo del ritmo.
- Mejora de la memoria.
- Dominio de los planos horizontal y vertical.
- Nociones de intensidad, tamaño y situación.
- Discriminación de colores, formas y tamaños.
- Nociones de situación y orientación.
- Organización del espacio y del tiempo.

La psicomotricidad es una técnica que, a través de ejercicios corporales, trata de potenciar, instaurar y/o reeducar la globalidad de la persona, aspectos motores, cognitivos y afectivos.

A través de la psicomotricidad se pretende que el niño, mientras se divierte, desarrolle y perfeccione todas sus habilidades motrices básicas y específicas, potencie la



UNIVERSIDAD DE CUENCA

socialización con personas de su misma edad y fomente la creatividad, la concentración y la relajación.

2.5. ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD.

2.5.1. Esquema Corporal y Lateralidad.

- ✓ El profesor señala cada una de las partes para que el alumno las identifique.
- ✓ El profesor las nombra y el alumno las señala.
- ✓ Identificar las diferentes partes en una lámina de la figura humana.
- ✓ Movimientos simples que impliquen el movimiento de un sólo miembro
- ✓ Movimientos que impliquen dos o más partes del cuerpo (manos detrás de la cabeza, etc.)
- ✓ Imitación de posiciones o movimientos del cuerpo.
- ✓ Abrir simultáneamente las manos una con los dedos separados y otra con los dedos juntos.
- ✓ Colocar una mano abierta con la palma hacia el suelo y la otra cerrada con los dedos hacia arriba. Al golpe una mano adopta la posición de la otras y viceversa.
- ✓ Dar palmadas sobre una mesa, una mano da palmadas alternando palma-dorso mientras la otra se abre y se cierra.
- ✓ Completar las partes que faltan del dibujo de una figura humana.
- ✓ Puzzles, rompecabezas y recortables de la figura humana.
- ✓ Juego de las estatuas.
- ✓ Contraer y relajar los músculos a la orden del profesor.
- ✓ Uno ejecuta en el aire movimientos fáciles mientras los otros dibujan el trazo que siguió el movimiento.
- ✓ Representar acciones o actitudes humanas (enfado, alegría, etc.).
- ✓ Manipular plastilina con una y otra mano y compara los resultados.
- ✓ Hacer trazos y dibujos con una y otra mano y comparar resultados.
- ✓ Por parejas lanzar y recoger pelotas con la mano preferente.
- ✓ Dar patadas a un balón con el pié preferente.
- ✓ actividades de recortado, pegado, etc. con la mano preferente.
- ✓ Mirar a través de un tubo por el ojo preferente.
- ✓ Ejecutar movimientos con las partes simétricas del cuerpo a la orden del profesor.
- ✓ Jugar al tiro al blanco teniendo que cerrar uno de los ojos.
- ✓ Representar animales con sus movimientos más característicos.
- ✓ Tocarse con el pulgar todos y cada uno de los demás dedos.
- ✓ Dentro de los aros dar saltos hacia los lados siguiendo las órdenes del profesor.
- ✓ Situar objetos a la derecha e izquierda de si mismo y de los demás.
- ✓ Repasar la propia mano dominante copiándola con un lápiz.
- ✓ Dados tipos de objetos situar unos a la derecha y otros a la izquierda.
- ✓ Con un globo en lo alto golpear con la mano que se indique.
- ✓ Juego del robot: siguiendo el itinerario indicado.
- ✓ Busca del tesoro siguiendo indicaciones.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- ✓ Dar golpes alternativamente con ambas manos siguiendo un determinado ritmo.
- ✓ Situado en el aula o patio ejecutar movimientos que indiquen dirección relativa de un objeto
- ✓ Alumno y profesor se sitúan frente a un espejo el primero repite los movimientos del segundo.
- ✓ Repetir movimientos realizados por el profesor una vez terminado éste.
- ✓ Trazada una línea en la pizarra realizar dibujos en la parte derecha con ésta mano y en la izquierda con la correspondiente comparando ambos lados.
- ✓ Saltar con los pies juntos a ambos lados de una cuerda dispuesta en forma de S.
- ✓ Caminar dando pasos muy cortos o muy lentos, lo mismo corriendo al oír la orden.
- ✓ De un salto dar en el aire media vuelta para el lado que se indique.
- ✓ Marchar de puntillas sobre una línea.
- ✓ Saltar a la pata coja y cambiar de pierna a la orden.
- ✓ A la señal del profesor: una pierna delante el tronco hacia atrás, a otra señal el tronco adelante las piernas atrás.
- ✓ Simulamos que patinamos primero sobre una pierna y luego la otra.



2.5.2. Coordinación Motriz.

- Realización de marchas alternando los pies.
- Marchas en altura, sobre tacos, bancos suecos, etc.
- Dar palmadas y andar al mismo tiempo y ritmo.
- Dar palmadas y golpear con los pies alternativamente.
- Levantar un pie y el brazo contrario y cambiar de lado al sentir la palma.
- Marchas al ritmo de las palmas cambiando de ritmos e inmovilizándose en su ausencia.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Juego del Pañuelo.
- Tiro de la cuerda.
- Papiroflexia.
- Marchar por una raya en el suelo controlando el equilibrio.
- Mover un brazo y una pierna alternativamente.
- Tirar a un blanco con ambas manos (primero la dominante).
- Expulsamos el aire al tiempo que nuestro cuerpo simula una vela que se consume.
- Ejercicios de respiración abdominal.
- Jugamos a ser un papel que lleva el viento en la dirección que sopla.
- Jugamos con globos tanto llenándolos como empujándolos con el soplo.
- Dar alternativamente cuatro pasos y cuatro palmadas, sustituir las palmadas por un golpe con el pie.
- Levantar el pie izquierdo poniendo la mano sobre el hombro derecho simultáneamente.
- Lanzar una pelota a un compañero ubicado dentro de un círculo tratando de evitar la intercepción de un tercero en el medio.
- Dominar la dirección al participar en una carrera; a una señal dada cambiar de dirección.
- Saltar de una altura determinada y caer dentro de un aro.
- Saltar una sucesión de obstáculos controlando el movimiento para no caer.
- Aprender a caer en los saltos; poner colchonetas en el suelo y que aprenda a controlar su propio peso.
- Apreciar las distancias para poder calcular la caída del salto ejecutando saltos en sentido horizontal.
- Caminar deprisa, despacio, de puntillas, de tacones...
- Caminar con los brazos en cruz portando un objeto en la cabeza.
- Con los brazos en la cintura, flexionar las piernas cada tres pasos sin perder el equilibrio.
- Caminar con los brazos en cruz sujetando un objeto en cada mano.
- Saltar y caer con los pies juntos guardando el equilibrio.
- Lanzar por encima y debajo de una mesa.
- Botar un balón con la palma de una mano y cambiando de mano.
- Encestar un balón.
- Lanzar el balón de un compañero a otro.
- Lanzar un balón al aire, dar una palmada, un salto, etc. y recogerlo.

2.5.3. Estructuración Espacio-Temporal.

- Señalar y nombrar las partes del cuerpo que están delante y detrás.
- Señalar y nombrar las partes del cuerpo por encima y debajo de la cintura.
- Colorear en una ficha todo el lado derecho de su cuerpo.
- Iden su pierna izquierda.
- Seguir un ritmo según las distintas secuencias del movimiento: lento, rápido.
- Tocar la pierna derecha, mano izquierda, oreja derecha, etc.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Realizar movimientos en espejo frente a otro compañero.
- Distinguir un ritmo rápido y uno lento.
- Marchar alrededor de la clase marcando el ritmo de algún instrumento.
- Saber mantener la inmovilidad cuando deje de oír el sonido del instrumento.
- Lanzar una pelota con la mano derecha recogiéndola con la izquierda.
- Dispersión: dos niños sujetan un aro uno con la mano izquierda y otro con la derecha, las parejas así constituidas se dispersan por la clase. A una señal dada deben volver a recoger el aro con la misma mano.
- En parejas y en fila india, se dispersan y a una señal vuelven a su sitio cada uno en el lado original.
- Recorrer dos niños una distancia a diferente velocidad, identificar el que tarda más y el que tarda menos.
- Dibujar en el suelo un cuadrado. El niño marca la derecha y la izquierda en el suelo.
- Situarse en un plano.
- Caminar al tiempo que se bota un balón.
- Carreras de relevos adaptándose a la velocidad del compañero.
- Recorrer una distancia con los ojos tapados, descubrirse los ojos y volver a la posición de partida siguiendo el mismo ritmo.
- Reproducir palmadas al mismo tiempo que se escuchan.
- En dos grupos de niños; unos dan una palmada cada tres pasos y los otros cada cuatro.
- Seguir un ritmo y a una señal cambiar a otro distinto.
- Reproducir sonidos a ritmo de corcheas, negras y blancas.
- Canciones con variación de ritmos.
- Bailes.
- Cambiar la longitud de los pasos dentro de un mismo ritmo.
- Reproducir gráficamente series rítmicas de carácter simple
- Recordar todas las actividades del día desde que se levantan.
- Ordenar secuencias de viñetas.

2.6. LA TEMPORIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Las clases de psicomotricidad serán de no más de una hora, en principio los alumnos asistirán a dos sesiones semanales susceptibles de modificación en caso necesario.¹⁶

Es adecuado dividir a los alumnos en grupos de cuatro alumnos cada. La selección de los grupos se ha lleva a cabo teniendo en cuenta los aspectos comunes de cada escolar con el fin de formar los de la manera más homogénea posible. Se organizarán

¹⁶ GONZÁLEZ RODRÍGUEZ, Catalina. Compendio de temas de educación física preescolar. Imprenta J.A. Huelga. Ciudad de La Habana (1997).



UNIVERSIDAD DE CUENCA

las sesiones en tres fases; una primera de introducción a lo que se va a trabajar en cada sesión con actividades orales o de motricidad fina, una segunda fase en la que se desarrollarán los ejercicios de más actividad física, serán los ejercicios propiamente dichos y una última fase en la que trabajará la relajación con ejercicios de respiración y reflexión sobre la acción.

Materiales

- Fichas, puzzles, rompecabezas, etc. del cuerpo humano.
- Ejercicios de orientación espacial y esquema corporal.
- Aros, pelos, cuerdas, globos, etc.
- Tacos.
- Mosaicos.
- Bolos.
- Materiales fungibles como plastilina, barro, etc.
- Aparatos reproductores de música.
- Instrumentos musicales, etc.

2.7 DESARROLLO PSICOMOTOR DESDE LA NIÑEZ HASTA LA PUBERTAD.

Complementariamente al desarrollo psicomotor inicial ya anotado se prosigue con la enseñanza de las actividades físicas naturales y el desarrollo de incipientes formas deportivas, proceso que podemos ejecutarlo realizando la siguiente clasificación por grupos etáreos.

2.7.1. Desarrollo Motor de la Niñez de Corta Edad.

Las actividades motoras del niño de corta edad y preescolar, están determinadas por la adquisición y el perfeccionamiento de formas motoras múltiples y de primeras combinaciones de movimientos.

Formas como correr, saltar, brincar, subir, así como tirar y empujar oscilar y golpear se desarrolla en la base de movimientos como lanzar, coger y escribir en forma gruesa.

A) Caminar y Correr.

Estos movimientos muestran avances muy rápidos, con características de irregularidad en las medidas espaciales, en la velocidad, en la constancia de la dirección y en las desviaciones laterales. A partir de los dos años y medio más o menos muestran múltiples formas de caminar, como movimientos laterales, ir de puntillas, variaciones en la velocidad; y subir y bajar escaleras (en este orden). Hasta los tres años se observan formas de correr (curvas, frenar de súbito, arrancar, aumentar la velocidad)

B) Subir y Trepas.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Para trepar primero se ejecuta la postura gatear, a partir del primer año se puede subir como promedio 30 centímetros, después se baja. En el transcurso del segundo y tercer año se aumenta la velocidad. Los niños deben superar obstáculos.

C) Saltar y Brincar

Junto con los primeros ensayos de carrera se pueden observar los de saltos. Más tarde se salta con dos piernas sobre obstáculos, esto hacia el final del tercer año. A los 42 meses ya pueden brincar con una pierna (de 1 a 3 veces) y a partir del quinto año pueden brincar rítmicamente.

D) Balancear.

Sin apoyo se lo logra a los tres años, además se observa la parada en una pierna durante 3 a 4 segundos.

E) Lanzar y Coger

Estas habilidades dependen mucho más del ambiente social (padres, hermanos) que los anteriormente descritos.

La secuencia característica del lanzamiento empieza con el movimiento del bebé al botar algo; a los dos o tres años de edad, los niños muestran en el lanzamiento un movimiento sencillo atrás – adelante, sin desplazamiento del cuerpo y sin rotación: Despues se realizan los movimientos con rotación del cuerpo y más tarde la posición de una pierna adelante. La coordinación del levantamiento y lanzamiento, caracteriza el desarrollo hasta el quinto - sexto año.

Para coger también se puede probar diferentes pasos del desarrollo. Aproximadamente hasta el cuarto año de vida, los niños quedan con los brazos estrechados y en una postura pasiva. Hay éxito cuando el balón cae exactamente en las manos. A partir del sexto año se anticipa el vuelo del balón y se lleva los brazos adelante para cogerlo.

Para el niño de corta edad –fase pre escolar- , la adquisición de esquemas elementales de movimientos es lo característico, cuyo acento está puesto en:

- ✓ El perfeccionamiento cualitativo,
- ✓ La disponibilidad variable correspondiente,
- ✓ La combinación de movimientos aprendidos como correr y saltar, lanzar, coger y rebotar el balón caminando,
- ✓ El aumento de la capacidad condicional (física), de lo cual resulta mayor velocidad (correr), mayor amplitud (saltar), mayor fuerza (empujar) y la adquisición de las primeras formas deportivas en el atletismo y en la gimnasia con los aparatos.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Con la construcción de un conjunto de movimientos elementales, en la niñez de corta edad se logra capacidad de acción, la cual permite realizar progresivamente actividades independientes y exploratorias. Los pasos decisivos en esta fase son el desarrollo del control del cuerpo y el pensamiento concreto junto con una creciente independencia en cuanto al apoyo de otros.

Dependiendo del medio ambiente socioeconómico y especialmente del contexto social en la cercanía, durante la etapa pre escolar los niños amplifican considerablemente su competencia motora, a través de ejercicios y repeticiones (por su propia voluntad) alcanzando en varias situaciones el nivel de formas finas y la disponibilidad variable en cuanto a la combinación de movimientos. Se amplifica el espacio de acción familiar en el primer año de educación básica, por las actividades de grupos de la misma edad, amplificándose por lo tanto su capacidad de acción por conocer otros parámetros sociales, aparatos para jugar y juguetes. Otros aspectos que influyen el desarrollo motor son el aumento del dominio del idioma y el pensamiento imaginario, y; el desarrollo del rol específico del sexo.

El aprendizaje a través de la imitación juega un rol importante, así como el juego del rol y los simbólicos. La socialización en cuanto tiene que ver con la interiorización de valores, disposiciones y comportamientos del primer grupo social (familia, compañeros) tiene mucha importancia en esta fase.

2.7.2. Desarrollo Individual.

El concepto de desarrollo individual implica a los datos y medidas del promedio y la descripción de secuencias típicas del desarrollo y describe en gran parte las diferencias individuales, pues podemos observar las secuencias nominadas en el desarrollo, pero; en todas las fases también existen diferencias notables, en cuanto a la apariencia temporal y al tiempo de loa duración.¹⁷

A veces ciertos esquemas de movimiento no aparecen como por ejemplo el gatear. Estas diferencias individuales se relacionan con el medio ambiente social y material. Las condiciones especiales y el apoyo de los padres y adultos de hecho, influyen en el desarrollo motriz, pues las primeras relaciones socio emocionales forman las bases más importantes para un desarrollo normal del niño.

Actualmente la psicología del desarrollo da más importancia al transcurso diferenciado del desarrollo personal. En la observación de transcurcos y medios se da más énfasis a los análisis de procesos del desarrollo de grupos y personas discapacitadas. La edad cronológica no tiene mucha importancia, en relación a la aceleración del desarrollo, ésta solamente nos orienta de forma general entre las cuales hay grandes diferencias, puesto que las mismas comienzan desde las primeras semanas de vida.

¹⁷ LEÓN, S. El juego de roles y el desarrollo del pensamiento y la imaginación en la edad preescolar. Ediciones Pueblo y Educación. La Habana 1999.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

La presentación de transcurcos individuales, en cuanto al desarrollo de movimientos muestra la medida de las diferencias en lo que se refiere al tiempo del desarrollo. Los perfiles de desarrollo se forman de acuerdo al cuadro de funciones características del desarrollo de caminar, estar sentado, gatear, estar parado, caminar sin apoyo; a través del cual se puede apreciar que dichas etapas no son homogéneas; las diferencias más grandes en cuanto al tiempo completo de la secuencia, se observa entre los 4 meses y medio y 9 meses, es decir; son 18 semanas de diferencia.

FASE	CARACTERISTICAS	EDAD
Niñez de corta edad	Adquisición de múltiples formas de movimientos	1 a 3 años
Edad pre – escolar	Fase del perfeccionamiento de múltiples formas de movimiento y logro de las primeras combinaciones de movimientos.	4 – 6/7 años
Edad pre escolar Temprana	Fase de procesamientos, Rápido, buena capacidad de, aprendizaje motor.	7 a 10 años
Edad escolar Tardío	Fase de la mejor capacidad del aprendizaje motor.	Niñas 10/11 – 11/12 años Niños 10/11 – 12/13 años

2.7.3. Influencia del Medio Ambiente en el Desarrollo Psicomotor.

La interrogante acerca de la influencia de las condiciones del medio ambiente en el desarrollo del movimiento en la niñez de corta edad y pre escolar ha sido objeto de varias investigaciones, cuyos resultados si bien no son del todo coincidentes, nos permiten verificar algunas tendencias:

Condiciones cuantitativas de la habitación (cuarto propio, tamaño de la habitación) no influye notablemente en el desarrollo,

Es importante la implementación adecuada. Cuando hay canchas, parques, etc., alrededor, pues los datos en cuanto a la coordinación corporal son significativamente mejores,

Los impulsos familiares a través de las actividades deportivas, juegan un rol importante; pero no todas las investigaciones demuestran esa relación,



UNIVERSIDAD DE CUENCA

El estilo de la educación de los padres, especialmente de la madre influye mucho. Un estilo permisivo y no autoritario con poco control permite un desarrollo mucho más amplio y profundo.

Las condiciones para que el niño pueda desarrollar óptimamente su personalidad son las siguientes:

- a) El espacio para moverse,
- b) Implementación estimulante y objetos de diferentes formas, con los cuales el niño puede experimentar y ejercitarse en forma lúdica su capacidad de acción en cuanto a la motricidad fina y gruesa,
- c) Otorgarle el tiempo suficiente para que pueda realizar estas actividades sin molestia e independiente de sus padres.

2.7.4. Desarrollo Motor desde la Edad Escolar hasta la Pubertad

El lapso de la así llamada niñez de media edad, inicia desde el momento en que ingresa a la escuela, hasta la pubertad.

Los niños constituyen en esta edad un repertorio motor deportivo en forma creciente, pues las capacidades coordinadoras y condicionales se desarrollan considerablemente.¹⁸

Este lapso se divide en dos secciones: la edad escolar temprana y la edad escolar tardía; en la segunda sección se nota una diferenciación según los sexos.

En estas fases es complejo referirse a transcurcos típicos del desarrollo. Las diferencias individuales siempre crecen, así que la descripción de los típicos, casi no es posible. Las diferencias en el desarrollo corporal, especialmente los relacionados con las capacidades motoras deportivas aparecen en forma más clara. Como técnicas culturales, las capacidades motoras deportivas son determinadas por procesos de aprendizaje y entrenamiento.

La edad cronológica no corresponde al desarrollo Inter. – individual, de allí que no tiene mucho sentido juzgar y evaluar el rendimiento y la capacidad motora en base a la edad cronológica, sino en cuanto al status actual del desarrollo corporal.

2.7.5. En la Edad Escolar

El comienzo de la edad escolar está acompañado por cambios corporales y psíquicos. El cambio del cuerpo (extremidades más largas, cuerpo - cabeza) influye también en la

¹⁸ LLEISCA,T. La educación física en preescolar y ciclo inicial. Editorial Paidotribo, Barcelona 1998.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

imagen motora. Por cierto, el cambio de la estructura conlleva a efectuar al inicio movimientos torpes y menos económicos, pero en general se produce este cambio en condiciones muy buenas para un mejoramiento del rendimiento motor. Lo característico para el comportamiento motor de esa edad, es una movilidad pronunciada por su vitalidad.

Los niños buscan pruebas, vivencias motoras, movimientos y juegos, hasta los ocho años de edad ellos aprenden a concentrarse en tareas de movimiento, desarrollan un comportamiento del movimiento orientado al objetivo y a una situación dada, lo cual forma una buena base para el logro de capacidades motoras deportivas. A partir de los nueve a diez años se logra cierta cúspide en el desarrollo motor, porque los niños están en capacidad de aprender nuevos movimientos y sus combinaciones.

Las diferencias en cuanto al sexo, más bien son pocas, sin embargo hay grandes diferencias individuales en el rendimiento.

Al principio la estabilidad motora en escolares es poca, a partir de los siete años se constatan cambios notables.

Las formas del movimiento se establecen en cuanto a su transcurso espacial – dinámico y en cuanto a la constancia, por tanto; la consecuencia en cuanto al objetivo y el control del movimiento aumenta.

En el período de la edad escolar (11 a 13 años) aumenta más aún el dominio del movimiento y su orientación hacia el objetivo. También la capacidad de concentrarse mejora bastante al inicio de esta edad escolar.

La imagen motora está caracterizada por el aumento de:

- a) La habilidad y destreza,
- b) La economía,
- c) La variabilidad,
- d) Control del mando,
- e) Un transcurso rítmico,
- f) La velocidad motora,
- g) Rendimiento en correr, saltar y lanzar.

En cuanto a la capacidad de las cualidades motoras fundamentales durante este período de 10 a 13 años se constata las siguientes características:

Fuerza.- El desarrollo de la fuerza, especialmente la máxima, tiene un transcurso lento pero continuo. Como este factor depende del proceso de cambio hormonal, se dan grandes alteraciones, primero al comienzo de la pubertad. Sin embargo podemos observar que si se puede entrenar, la fuerza en forma muy liviana evitando cargas para la columna (esfuerzos encima de la cabeza) y buscar cargas con el propio peso.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Velocidad.- El desarrollo de la velocidad llama la atención por su rapidez en la media edad. Especialmente en la velocidad de reacción y del movimiento se dan progresos marcados; la velocidad al correr se ve como capacidad relativamente compleja pues está determinada por las antes mencionadas.

Resistencia Aeróbica.- En cuanto a esta capacidad en el primer período de esta fase (7 a 9 años) son marcados; a partir de los diez años se disminuyen, para aumentar de forma progresiva con el tiempo. La diferencia se da a los 10 años más o menos del 10%, de 12 a 13 años el 15%, sin embargo hay que tener en cuenta, que el nivel de las capacidades motoras también influye en el rendimiento de este parámetro es decir: la motricidad influye para el desarrollo de la resistencia aeróbica.

2.8. EL DESARROLLO DE LAS FORMAS DEPORTIVAS: CORRER, SALTAR, LANZAR.

De las capacidades de la edad pre escolar, caminar y correr, se desarrollan las formas de la carrera corta, media y larga, del saltar y brincar se desarrollan las capacidades del salto largo y del salto alto¹⁹.

Correr.- características más importantes en esta actividad es el aumento notable del movimiento y en la rapidez del movimiento entero, una postura hacia delante y el correspondiente trabajo coordinado con brazos y piernas.

Salto Largo y Salto Alto.- Al inicio de la educación básica, los niños carecen de factores del espacio, del tiempo y de la dinámica en el transcurso y en rendimiento de los saltos.

La variabilidad alta en el rendimiento llama la atención en estas disciplinas, lo cual se relaciona con las posibilidades de ejercitarse y practicar estas formas; a partir del décimo año los niños aprenden fácilmente técnicas especiales de los saltos.

Lanzamientos.- El desarrollo en la técnica y en el rendimiento, está marcado por diferencias eminentes en cuanto al sexo. En la edad escolar tardía, el rendimiento de ambos sexos se aumenta en forma distinta.

¹⁹ LLEISCA, T. La educación física en preescolar y ciclo inicial. Editorial Paidotribo, Barcelona 1998. P{ags. 76 – 79.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Las eminentes diferencias entre los sexos es el resultado de una educación sexual y social y no solamente como lo establecen ciertas tendencias de que la diferencia genética y biológica determina este fenómeno.

Resumiendo establecemos que en cuanto al desarrollo de las capacidades deportivas motoras, las diferencias más notables se dan en los lanzamientos y en la acción de patear el balón, lo cual depende exclusivamente de experiencias y vivencias durante la socialización.

2.8.1. Actividades Deportivas y Condiciones Socio ecológicas.

El perfeccionamiento de las capacidades básicas y la construcción de las capacidades motoras deportivas están relacionadas con las condiciones del desarrollo y de impulsos, respectivamente con las ocasiones del aprendizaje que ofrece el contexto social.

En la niñez de la edad media, el espacio para acciones y vivencias se amplia en forma distinta; distinguiéndose la diferencia entre:

Relaciones de acciones estructuradas informalmente (familia y grupos de la misma edad), y;

Contextos de acciones estructurados formalmente.

Las actividades informales como las clases metodológicamente estructuradas tiene importancia en el transcurso del desarrollo de la motricidad a través del trabajo de los clubes, y en los cuales se presentan permanentemente elementos deportivos variados en el repertorio de movimientos.

Los ofrecimientos del medio ambiente del barrio, los diferentes juegos de grupos de la misma edad en la calle, el interés deportivo al interior de la familia juegan un rol decisivo en el desarrollo motor individual, pues desde allá se reciben los primeros impulsos para ingresar en un club deportivo.

2.9. ¿CÓMO DETERMINAR Y COMPARAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR?

Una de las grandes falencias del sistema educativo es la carencia de profesionales tanto en el área de Cultura Física como en el preescolar con suficientes conocimientos de la Psicomotricidad, lo que afecta al desarrollo integral del niño, por lo cual se establece la necesidad de determinar el desarrollo de las habilidades psicomotoras para, con base en ellas, proponer parámetros para la programación de actividades psicomotoras acordes con las necesidades e intereses del niño.

Para realizar la evaluación de las habilidades psicomotoras debemos considerar los objetivos, la metodología, la evaluación, etc.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Los Objetivos que se pretenden cumplir deben apuntar a:

- ✓ Establecer la etapa de desarrollo en las que se encuentran las variables de coordinación general,
- ✓ Comparar por género el nivel de desarrollo de las variables,
- ✓ Establecer Relaciones de desarrollo en sectores corporales,

La Metodología que debe incluir los procesos de: la valoración morfológica con parámetros de talla, talla sentado y peso. El esquema corporal por expresión verbal es decir el reconocimiento de variables como el pelo, piernas, nariz, tobillo y cadera. Incluye además el dominio lateral y sus dos aspectos: el dominio de brazo y el de pierna. En cuanto al equilibrio estático debemos recalcar la diferencia de género al igual que en el dinámico, correr, saltar, lanzar, recibir y patear, variables incluidas en la Coordinación General.²⁰

La evaluación forma parte del propio programa educativo y se integrará en la dinámica de éste, por consiguiente, la función primordial de la evaluación consistirá en ajustar los programas y recursos metodológicos a las características individuales de cada niño.

Se llevará a cabo una evaluación continua y formativa basada en una observación sistemática del alumno y diferenciada en tres momentos:

Una evaluación inicial. Evaluando el punto de partida de cada alumno. Obteniendo información acerca de su situación con respecto a los aspectos que vamos a trabajar; su psicomotricidad.

Una evaluación continua. Durante todo el desarrollo de la actividad educativa, observando los distintos tipos o estilos de aprendizaje, el grado de interacción en el grupo y dificultades que se encuentran a lo largo del proceso. Se llevará una lista de control de todos los alumnos y de su evolución.

Evaluación formativa que permita estimar el avance y grado de consolidación de las capacidades y destrezas desarrollados por cada alumno. El referente en este caso son los objetivos didácticos del programa que conforman la programación y los criterios de evaluación.

Hay que tener en cuenta que, a lo largo del proceso, además de valorarse la evaluación del escolar, la evaluación debe tener muy en cuenta las posibles adaptaciones en la metodología empleada, los medios y recursos didácticos, las condiciones en que se desarrolla la acción y la propia acción del docente.

²⁰ GARAIGORDOBIL, M. Un instrumento para la evaluación-intervención en el desarrollo psicomotriz. Ediciones Vitoria. Madrid 1999.



UNIVERSIDAD DE CUENCA



CAPITULO TRES

PROPUESTA DE DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS PREESCOLARES A PARTIR DE LOS JUEGOS MOTORES.

Introducción.

En este capítulo se muestra un criterio actualizado del tema, a demás de una propuesta de ejercicios muy útil para los niños preescolares y los profesores. Tomando como referencia las investigaciones realizadas en los capítulos anteriores respecto a los aspectos psicomotores básicos así como también describe las principales dificultades a enfrentarse al tratar con dichos niños.

Una de las teorías más importantes en la enseñanza y la educación de los niños de edad preescolar, es la formación de sus capacidades, es decir de las cualidades psíquicos necesarios para el dominio de diferentes tipos de actividad y para su cumplimiento exitoso. Entre los muchos tipos de capacidades, el lugar más significativo



UNIVERSIDAD DE CUENCA

lo ocupan las capacidades cognoscitivas, las cuales se refieren a la esfera del conocimiento del mundo circundante por parte del niño: la preparación de objetos y de sus propiedades externas (capacidades sensoriales) y el pensamiento, el descubrimiento de las propiedades internas de las cosas, de sus vínculos y relaciones (capacidades intelectuales).

3.1. FUNDAMENTACION DEL DESARROLLO PSICOMOTOR A TRAVES DEL JUEGO MOTOR EN NIÑOS PREESCOLARES.

El juego constituye una pauta de comportamiento universal en todas las culturas. Sus raíces son tan profundas en el tiempo que, para su explicación, es preciso no perder de vista, incluso, el comportamiento animal también caracterizado por el juego. Así, corrientes educativas derivadas de la Ilustración, de la Escuela Nueva, junto a las últimas reformas educativas llevadas a cabo en Ecuador, tuvieron y tienen en el juego uno de sus principales medios educativos.

A lo largo de la historia, la literatura educativa ha ofrecido numerosas explicaciones acerca de la necesidad de jugar que tenemos tanto los adultos como los niños y niñas, desde su consideración como conducta atávica o forma de recapitulación de la filogénesis (Stanley Hall) hasta su efecto catártico o liberador de tensiones (Sigmund Freud). Otros autores, como Jean Piaget, Lev Vygostky, Fiedrich Fröbel y Ovidio Decroly, han destacado su papel como forma de aprendizaje, autoformación y crecimiento armónico.

En cuanto a la conceptualización del **juego**, también nos encontramos con un variado abanico de posibilidades. Ahora bien, la mayoría de las definiciones suelen incluir algunas de las siguientes características:

- El juego es placentero, divertido, etc.
- No tiene finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas.
- Es espontáneo y voluntario.
- Implica la participación activa de los jugadores y jugadoras.
- Indirectamente supone un aprendizaje y forma de experimentación con la realidad.

El **juego motor** intenta alejarse lo menos posible de esas características, para no perder su esencia como juego, pudiéndose definir por tres rasgos fundamentales:

- ✓ Su intencionalidad educativa. Busca el desarrollo de competencias, objetivos y contenidos relacionados con el desarrollo motor, socio-afectivo y cognitivo de los niños y niñas.
- ✓ Su componente motórico, de movimiento. No se trata de un juego estático o de mesa, sino de un juego que pone en marcha los aspectos motrices de las personas, además de los afectivos y cognitivos.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- ✓ Su finalidad última debe ser siempre el goce, la alegría y la diversión de los participantes.

En definitiva, esta propuesta de trabajo pretende utilizar el juego motor en la educación infantil desde una perspectiva educativa y formativa, sin renunciar nunca a sus aspectos más placenteros y divertidos.

Siguiendo a Bernard Aucouturier, trataremos de llegar a una comprensión global del niño y de la niña en la que la motricidad, la afectividad y el desarrollo cognitivo forman un todo dinámico que el profesorado estimula para que el desarrollo de su alumnado sea global y armónico.

Especialmente en la etapa infantil, el juego adquiere una importancia vital como **estrategia metodológica** por excelencia. Sin menoscabar la importancia del juego libre y espontáneo, pretendemos crear un fichero de juegos motores que nos garantice el trabajo adecuado de todos los aspectos del desarrollo motor (esquema corporal, lateralidad, tonicidad, etc.), afectivo-social (relaciones, autoconcepto, etc.), y cognitivo (conceptos espaciales, temporales, lógico-matemáticos, etc.), además de los contenidos que los diseños curriculares proponen para esta etapa, incluyendo la educación en valores, los temas transversales y la multiculturalidad.

Desde un punto de vista pedagógico, el momento educativo de los juegos motores suele y debe constituir para los niños/as de estas edades (3 a 6 años) una fuente inagotable de refuerzo y entusiasmo, que ayuda a la realización y refuerzo de otras actividades más sistematizadas y regladas (iniciación lecto-escritura, iniciación al cálculo, adquisición de hábitos, etc.).

No olvidamos tampoco que la denominada, por Jean Le Boulch, **educación por el movimiento** permite un aprendizaje más fácil de las habilidades básicas que el alumnado adquiere en la escuela (lecto-escritura, cálculo, etc.), además de constituir un excelente medio de intervención en niños y niñas con necesidades educativas específicas (intelectuales, sensoriales, físicas, afectivo-emocionales y socio-culturales)²¹.

En síntesis, el **juego motor** surge con la intención de convertirse, dentro de una perspectiva de trabajo globalizado, en un recurso didáctico de primer orden que ayude al desarrollo y consecución de los objetivos, contenidos y competencias que marcan nuestros Proyectos Curriculares de la Educación Preescolar. Además, puede contribuir positivamente a la intervención con alumnado con necesidades educativas específicas y al fomento de una educación en valores y multicultural.

²¹ LE BOULCH, Jean. La educación por el movimiento. Editorial Paidotribo. Barcelona 1991.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

3.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS DE LA PROPUESTA.

Con la implementación de los juegos motores se pretende alcanzar los siguientes objetivos:

3.2.1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

- ✓ Adquirir la coordinación y el control dinámico general del propio cuerpo.
- ✓ Aplicar la coordinación visomotor necesaria para manejar y explorar los objetos del entorno.
- ✓ Utilizar las propias posibilidades motrices, sensitivas y expresivas en las actividades lúdicas.
- ✓ Identificar y valorar las posibilidades y limitaciones propias y ajenas en la ejecución de juegos motores.
- ✓ Tener iniciativa para planificar y resolver situaciones lúdicas, y manifestar una actitud tendente a superar las dificultades que se planteen pidiendo la ayuda necesaria.

3.2.2. Conocimiento del entorno

- ✓ Conocer y respetar las normas de comportamiento en el desarrollo de los juegos motores.
- ✓ Conocer y participar en los juegos populares de su comunidad y de otras culturas.
- ✓ Planificar y ordenar su acción en función de la información recibida constatando sus efectos en la realización práctica de los juegos motores.
- ✓ Establecer relaciones entre la propia actuación y las consecuencias que de ella se derivan.
- ✓ Orientarse y actuar autónomamente en los espacios y tiempos del juego motor.
- ✓ Integrar social y afectivamente al alumnado con necesidades educativas específicas y al alumnado emigrante.

3.2.3. Lenguajes: comunicación y representación

- Utilizar y asimilar las nociones espacio-temporales por medio de los juegos motores.
- Utilizar los juegos motores para evocar situaciones, acciones, deseos y sentimientos tanto reales como imaginarios.
- Descubrir e identificar los elementos básicos del lenguaje corporal por medio de los juegos motores.
- Utilizar las técnicas y recursos básicos de las diferentes formas de expresión y representación corporal para aumentar sus posibilidades comunicativas.
- Comprender y reproducir juegos motores de tradición popular autóctona y de otras culturas.
- Desarrollar el lenguaje oral y escrito, en sus vertientes expresiva y comprensiva, mediante la ejecución de juegos motores.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Utilizar los juegos motores para el desarrollo de conceptos, procedimientos y actitudes relacionados con los diferentes centros de interés.
- Valorar los juegos motores como instrumento de transmisión de información y disfrute.

3.3. CONTENIDOS.

Para no extendernos demasiado vamos a enumerar únicamente los contenidos conceptuales, distribuidos por bloques temáticos:

TABLA DE CONTENIDOS	
Bloques temáticos	Contenidos conceptuales
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<p>El cuerpo y el movimiento: conocimiento del cuerpo, expresión corporal, coordinación perceptivo-motriz, etc.</p> <p>Identidad e imagen personal: esquema corporal, lateralización, tonicidad, autoconcepto, etc.</p> <p>La vida social: cooperación, normas sociales, vínculos afectivos, etc.</p>
Conocimiento Del entorno	<ul style="list-style-type: none">• Los objetos: propiedades físicas, vestidos, utensilios, juguetes, etc.• Acercamiento a las Culturas: juegos tradicionales, fiestas, canciones, etc.
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none">• Expresión/comprepción oral: gesto y movimiento, juego simbólico y dramático.• Expresión musical: canciones tradicionales, canciones de coro y canciones motrices.• Lenguaje oral: dramatización, canciones y juegos motores.• Expresión plástica: materiales plásticos, confección de juguetes para los juegos motores.• Expresión lógico-matemática: cuantificadores, códigos simbólicos, medición, etc.
Educación en Valores	<ul style="list-style-type: none">• Juegos de cooperación y oposición, dramatización, etc.
Coeducación	<ul style="list-style-type: none">• El cuerpo, emociones y sentimientos, juego



UNIVERSIDAD DE CUENCA

	dramático, familia, profesiones, juguetes.
Educación Salud	· Alimentación, higiene personal, actividad.
Educación Vial	· Juegos motores y dramáticos, circuitos, señales, normas tráfico, etc.
Interculturalidad	· Juegos y vocabulario de otras culturas, etc.

3.4. MÉTODO DE TRABAJO

Para llevar adelante la propuesta de trabajo de la Tesis, optamos por una metodología basada en la **investigación-acción**, intentando aprovechar el ingente recurso formativo que constituye nuestro contacto directo con los procesos de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan en nuestras aulas. Se trata de un proceso de enriquecimiento de los modelos teóricos a partir de la práctica docente reflexiva, que nos sirve para perfeccionar nuestras estrategias y métodos de enseñanza-aprendizaje.

En definitiva, planificamos acciones educativas, en nuestro caso juegos motores, con una intencionalidad formativa, tendente a la consecución de objetivos, contenidos y competencias curriculares, para su posterior implementación en el aula. A continuación, la **reflexión** conjunta del profesorado con sus alumnos y alumnas intentará evaluar tanto el diseño como los resultados de dichas acciones, desde una perspectiva constructiva que permita rediseñar los juegos motores para mejorar su efectividad y adaptación al alumnado.

De forma más concreta, el método de trabajo sigue las siguientes pautas de acción:

- a) Diagnóstico inicial de los grupos de alumnos y alumnas con los que vamos a trabajar.
- b) Valoración de los recursos materiales y humanos de los que podemos disponer (sala de psicomotricidad, patios, padres, madres, maestros/as especialistas, etc.).
- c) Selección de los objetivos y contenidos de los Proyectos Curriculares que vamos a trabajar.
- d) Diseño de la forma de registrar los juegos motores y la evaluación de su efectividad en la aplicación práctica (autorregistros, escalas de observación, listas de control, etc.).
- e) Elaboración de juegos motores en función de los bloques temáticos seleccionados, del alumnado y de los materiales disponibles.
- f) Aplicación de los juegos motores en el aula.
- g) Evaluación de los juegos (consecución de objetivos, grado aceptación del alumnado, variantes, mejoras, etc.) por el maestro/a y sus alumnas y alumnos.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- h) Valoración global, selección y archivo de todos los juegos aplicados en la etapa por los maestros y maestras implicados.
- i) Reflexión crítica común de todos los procesos metodológicos desarrollados.

3.5. EVALUACIÓN

La evaluación de los juegos motores implementados tiene un carácter formativo, continuo y global. Sirve de retroalimentación para mejorar, se realiza constantemente y afecta a todos los aspectos del juego. La evaluación constituye la antesala de una valoración final que determinará la selección y ubicación en un fichero lúdico.

Para mejorar la eficacia de la evaluación de los juegos, podemos utilizar unos parámetros de medida que sistematicen y organicen el hecho evaluativo. En este sentido, se proponen los siguientes **criterios de evaluación**:

- a) Objetivos didácticos, contenidos y competencias que se trabajan con el juego.
 - b) Cantidad y calidad de las variantes del juego.
 - c) Conceptos, procedimientos y actitudes relacionados con los distintos centros de interés que se desarrollan en el juego.
 - d) Nivel de comprensión de la trama o desarrollo del juego por parte del alumnado.
 - e) Respuesta de los niños y niñas en la ejecución del juego (motivación, fatiga, etc.).
- Evaluada mediante:
- a. Votación de los alumnos y alumnas de los juegos que más le gustan.
 - b. Grabación con video.
- f) Escala de observación sistemática:

ESCALA DE OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA		
Ítems de respuestas de los niños/as a los juegos	Si	No
Participan todos y todas durante el juego motor.		
Solicitan el juego cuando vamos a la sala de psicomotricidad		
Necesitan que les marquen las directrices del juego constantemente		
Muestran curiosidad en la primera explicación del juego		
Se cansan rápidamente de jugar		
Muestran actitudes cooperativas y colaboradoras		
Se muestran agresivos y agresivas		



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Muestran respeto a las competencias motrices de los demás	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muestran actitudes diferenciadas en función del sexo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Contenidos psicomotrices que se trabajan con el juego motor. Podemos utilizar la siguiente lista de control:

CONTENIDOS PSICOMOTORES	Si	No
Esquema corporal		
Reconocimiento o utilización la cabeza, hombros, pecho, abdomen/barriga, cintura, brazos, codos, piernas, rodillas, pies.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Relajación corporal (tensión-distensión muscular)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Localización de los órganos de los sentidos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reconocimiento y aceptación de las características corporales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Percepción		
Percepción visual	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Percepción auditiva	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Percepción olfativa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Percepción táctil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Percepción gustativa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Percepción de los movimientos de expansión y relajación tórax /respiración	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Percepción espacio-temporal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Percepción temporal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Percepción espacial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coordinación		
Coordinación dinámica global del cuerpo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coordinación global grupal (parejas, tríos, etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coordinación segmentaria (brazos, piernas, etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Coordinación visomanual		
Lanzamientos/recepciones		
Equilibrio estático y dinámico		
Lateralización		
Distinción a un lado y a otro		
Diferenciación derecha-izquierda		
Afianzamiento de la dominancias (ojo, pie y mano)		
Expresión y comprensión		
Expresión corporal		
Comprensión de los mensajes corporales de otros		
Dramatización		

3.6. PLANIFICACION DE JUEGOS MOTORES

Los juegos motores seleccionados, después de su implementación en el aula, se registran en un fichero lúdico organizado por niveles educativos (4 y 5 años). Lo ideal es que el diseño, implementación, valoración y clasificación de los juegos motores sea un trabajo compartido y común de todos los profesores que componen el año de educación prebásica y el primero de Educación Básica de la Unidad Educativa Hernán Malo González.

3.6.1. Desarrollo de una sesión tipo

Objetivos principal de la sesión: desarrollo de la coordinación, equilibrio dinámico y estático a través de los desplazamientos

Objetivos implícitos: Interiorización de conceptos, rápido-lento, alto-bajo, cerca-lejos, grande-pequeño

Organización de la sesión:

Calentamiento

Parte principal

Vuelta a la calma

Material: Colchonetas, cassette, ladrillos de colores, aros.

Calentamiento:



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Hacemos una introducción contándoles a los alumnos que estamos en el bosque, y que como estamos muy felices vamos a bailar entre los árboles, así que cuando suene la música bailamos, cuando para la música corremos despacio (entre los árboles).

Más tarde, con objeto de adentrarnos en la parte principal, le contamos que somos mágicos y nos podemos convertir en diferentes animales que hay en el bosque, con el objetivo que realicen muy diversos tipos de desplazamientos.

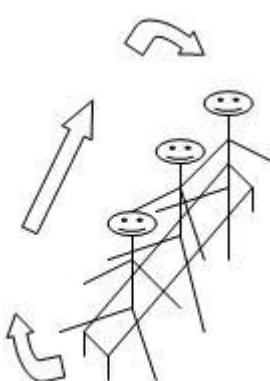
La elaboración de las planificaciones de los juegos motores contemplará, al menos, las siguientes características:



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE	NIVEL	TIPO
EL GUSANO LOCO	4 AÑOS	Escenificación primaria
		ROLES/PERSONAJES Todos los niños y niñas son los anillos componentes del “gusano loco”.
DESARROLLO Los niños y niñas, sentados uno detrás de otro sobre un banco sueco, se mueven hacia delante ante la señal sonora del maestro/a (silbato). Cuando el primero tiene que salir del banco por el movimiento de los que vienen por detrás, corre al final del banco y se sienta nuevamente reincorporándose al gusano, y así sucesivamente.		
CONTENIDOS Discriminación auditiva. Coordinación de movimientos. Carrera. Delante/detrás. Ordinales: primero y último.		
MATERIALES Banco sueco, silbato.	VARIANTES - Cuando están todos sentados se les indica con la mano adelante, atrás, a un lado a otro lado, y todos a la vez ejecutan esos movimientos. - Velocidad de ejecución rápida y lenta.	

Conclusiones

Llevados por la intensa emoción que provoca el movimiento lúdico libre o dirigido, consiguen desarrollar una ingente cantidad de competencias, conceptos, procedimientos y actitudes, tanto físicas como cognitivas y sociales. Los juegos motores, bien utilizados, también pueden representar un importante papel como contingencias de refuerzo positivo o sanción, esta última siempre en forma de tiempo fuera (time out).



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Estatua”	NIVEL 4 AÑOS	TIPO: De Equilibrio.
	ROLES/PERSONAJES Todos los niños y niñas son .	DESARROLLO: los alumnos se desplazan por todo el patio (bosque) imitando a un animal (serpiente, canguro, león...), en el cual hay distribuidos diferentes materiales (bancos suecos, ladrillos de colores, bancos suecos apoyados al revés, colchonetas....), cuando el profesor diga “estatua se deben subir” de la forma que diga el profesor, apoyando una pierna, de puntillas, con los dos pies apoyados, apoyando el glúteo....
MATERIALES: ladrillos de colores. Normas: no puedo agarrarme a ningún compañero.	CONTENIDOS: Desarrollo del equilibrio y la coordinación dinámica general	VARIANTES: Pueden realizarse entre parejas y trios y por familias de animales, profesiones, etc. Cambiar la consigna.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Me convierto en....”	NIVEL 5 AÑOS	TIPO: Desplazamientos
ROLES/PERSONAJES Todos los alumnos son actores de su propio movimiento.		
DESARROLLO: Se divide la clase en 3 grupos, y se sientan en tres colchonetas, se les cuenta una historia sobre el bosque. Los alumnos se tienen que desplazar hacia el bosque mágico,(que es una colchoneta grande), y allí tienen que saltar, y terminar con una posición de equilibrio.		
CONTENIDOS: Desarrollo del equilibrio dinámico, coordinación, fuerza, conocimiento del cuerpo, conceptos de rápido- lento, grande- pequeño.		
Material: ninguno. Normas: no tirarme encima de ningún compañero en el “bosque mágico” Variantes: cambiar la consigna Adaptaciones para NEE: ir en parejas (ciegos, sordos).	VARIANTES: Las formas de desplazarse son diferentes, corriendo hacia delante, atrás, lateral, convirtiéndome en un gatito, en un monstruo, en un enano, el un coche de carreras, en una tortuga, en un cangrejo, en un pirata con una pierna de palo(a pata coja), lento- rápido....	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Me han mordido”	NIVEL 4 AÑOS	TIPO: Tradicional.
ROLES/PERSONAJES: Todos los alumnos son actores de su propio movimiento.		
DESARROLLO: Uno es la madre y el otro el burro. El burro se coloca en el centro del círculo formado por el resto de los niños. La madre asigna a cada niño un color, y cuando dice el color, el correspondiente niño sale y le da una toba al burro; si éste adivina quién ha sido, deja de ser burro. Retahíla: “¿de dónde traes ese saco? Del molino. Pues llévate lo que no es mío”.		
MATERIALES: no es necesario ningún material. Normas: la mamá elige quién se levanta a darle la toba al burro.	CONTENIDOS: Fomentar la curiosidad, aumentar la desinhibición y la descentración, vuelta a la calma.	
VARIANTES: Se puede cambiar la retahíla. Cambiar los colores por animales.		

Conclusiones: Una **retahíla** es una serie de muchas cosas que se suceden monótonamente



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Los San Fermines”	NIVEL 4 AÑOS	TIPO: desplazamientos, saltos, velocidad
ROLES/PERSONAJES: Algunos alumnos son toros y otros los fermines.		
DESARROLLO: En el patio se marca un recorrido, delimitando el espacio con conos, tres alumnos hacen de toros, y el resto de la clase a la voz de la profesora, tienen que correr por el circuito, saltando los obstáculos, hasta llegar a una zona donde los toros ya no pueden pillarlos, los alumnos que sean pillados se convierten en los toros.		
CONTENIDOS: Los toros persiguen a los fermines que no cesan de correr para evitar ser atrapados. Desarrollo percepción espacial, capacidad de salto, coordinación, velocidad.		
MATERIALES: aros, Cubos de colores, colchonetas. Normas: no se puede tocar los obstáculos. Adaptaciones para NEE: ir en parejas.	VARIANTES: cambiar la consigna y desplazarse de diferentes formas	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Cámbiate la ropa”	NIVEL 5 AÑOS	TIPO: desplazamientos, velocidad.
	ROLES/PERSONAJES: Todos los alumnos son actores del ejercicio. 	
	DESARROLLO: Se divide la clase en 4 o 5 grupos. Realizar carreras de relevos. Un alumno lleva puesta su chaqueta del uniforme, cuando da el relevo al otro tiene antes que quitarse la chaqueta y dársela a su compañero, que no puede empezar a correr hasta que no tenga puesta la chaqueta.	
MATERIALES: ninguno. Normas: no empezar a correr hasta que no tenga bien puesta la chaqueta. Adaptaciones para NEE: ir en parejas.	CONTENIDOS: Desarrollo percepción espacial, coordinación, velocidad. VARIANTES: cambiar la consigna y desplazarse de diferentes formas	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Protégete de la lluvia”	NIVEL 4 AÑOS	TIPO: Desplazamientos, velocidad		
	ROLES/PERSONAJES: Todos los alumnos trabajan cooperativamente.			
DESARROLLO: Se divide la clase en 4 o 5 grupos. Realizar carreras protegidos de la lluvia (con una colchoneta todo el equipo encima de la cabeza). El profesor indicará las formas de desplazarse				
CONTENIDOS: Desarrollo percepción espacial, coordinación, velocidad.				
MATERIALES: Colchonetas. Normas: Si la colchoneta se cae se tiene que parar el equipo.	VARIANTES: cambiar la consigna y desplazarse de diferentes formas. Adaptaciones para NEE: ir en parejas (ciegos, sordos).			



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Convoco a los Indios”	NIVEL 5 AÑOS	TIPO: De presentación.
ROLES/PERSONAJES: Se cambia la dirección del juego y se incrementa la participación individual y grupal.		
 DESARROLLO: Para empezar e ir adentrando a los niños en el juego, se les cuenta una historia de una tribu. Todos los jugadores se sientan en un círculo cerrado y uno queda en el centro, que es el que da la consigna (o retahíla; por ejemplo: convoco a los... que lleven gafas), y estos tienen que levantarse y cambiar de lugar, no se pueden quedar en el mismo sitio ni ir de derecha a izquierda. El del centro pasa a ocupar el lugar de uno de los participantes que se han levantado.		
CONTENIDOS: Conocerse, crear buen clima, trabajar la desinhibición, el espacio, direccionalidad, atención...		
MATERIALES: Ninguno. Normas: el que está en el centro es el que va dando la consigna. Retahíla: “Convoco a los indios e indias.....”.	VARIANTES: Cambiar la consigna, la rehíla. Que los niños vayan cambiándola según les toque. Observaciones: valores: tolerancia, colaboración, fuerza, rapidez... Adaptaciones para NEE: ir en parejas.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: "EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD"

NOMBRE: " Pelota Zig-Zag"	NIVEL 4 AÑOS	TIPO: Psicomotricidad.
ROLES/PERSONAJES		
DESARROLLO: Formando dos filas enfrentadas y con dos pelotas (una de cada color), se comienzan a pasar al compañero que está enfrente del que está al lado tuyo, formando así una cadena en zig-zag. La pelota que llegue antes al extremo de la fila es la pelota del grupo ganador. Si el balón se cae, se comienza de nuevo el recorrido completo.		
CONTENIDOS: Rapidez, reflejos, observación, atención, coordinación óculo-manual. fuerza, coordinación, velocidad de acción.		
MATERIALES: Dos pelotas de goma espuma de distinto color, para simbolizar los equipos. Normas: Si la pelota decae al suelo, se vuelve a empezar desde el principio. Gana el equipo que consiga mandar la pelota más rápido al final de la fila.	VARIANTES: Se puede variar la puntuación a conseguir para ganar. Se puede empezar desde el final, o la que pasaba por arriba que pase por debajo,... Adaptaciones para NEE: rodar la pelota al que está enfrente, y éste pasársela de mano a mano al que está a su izquierda, y así sucesivamente.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: "EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD"

NOMBRE: "Bedor y Pompón"	NIVEL 5 AÑOS	TIPO: Psicomotricidad.
	ROLES/PERSONAJES: Roles de actuación alternativos en orden y función. DESARROLLO: Colocamos a los niños en círculo. A uno le damos una de las pelotas y la llamamos "Bedor", al siguiente, le damos la otra y la llamamos "Pompón". A la señal de la profesora, se pasarán las dos pelotas en la misma dirección, intentando que Bedor pille a Pompón. Si una pelota se cae al suelo, la otra deberá seguir en movimiento. CONTENIDOS: Desarrollar la coordinación oculo-manual, aumentar la destreza y la rapidez de acción, trabajar la lateralidad.	
MATERIALES: Dos pelotas, a ser posible de distinto color, para denotar a "Bedor" y a "Pompón". Normas: Cuando Bedor alcance a Pompón pasará a ser Bedor el perseguido por Pompón. Si alguna de las pelotas se cae al suelo la otra debe seguir en movimiento.	VARIANTES: Cambiar la dirección en la que se van a pasar las pelotas e ir alternando para que los niños no se aburran. Cambiar el nombre de las pelotas. Observaciones: velocidad de acción, concentración, descentración. Adaptaciones para NEE: para niños ciegos, en vez de tirar la pelota, pasársela de mano en mano.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: "EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD"

NOMBRE: "Ángeles y diablos"	NIVEL 4 AÑOS	TIPO: Psicomotricidad.
	ROLES/PERSONAJES: Roles de actuación alternativos en orden y función.	
	DESARROLLO: Hay un ángel, un diablo y una madre que asigna colores. Los participantes con su color ya asignado. El ángel y el diablo tienen que ir diciendo colores hasta que adivinen el color del participante. Retahíla: (ángel): pom pom, soy el ángel que viene cruz a cuestas, quiero uno color,... (Diablo): soy el demonio que viene a pincharlos con el tenedor... Una vez elegidos todos los niños, se forman los dos grupos y se tira de una cuerda, intentando que el equipo contrario pase una línea intermedia.	
	CONTENIDOS: trabajar la atención, fomentar las relaciones con los demás, desarrollar la rapidez.	
MATERIALES: no es necesario ningún material. Normas: La madre asigna los colores a los compañeros del ángel y del diablo. Ángel y diablo irán eligiendo, alternativamente, un jugador para que se una a su equipo, diciendo colores. Si repiten o el color no está pierden la oportunidad.	VARIANTES: Variantes: cambiar la retahíla, cambiar colores por animales. Observaciones: descentración, atención, rapidez. Adaptaciones para NEE: para niños sordos, cambiar las consignas verbales de los colores, por tarjetas de dichos colores.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Pepes y Pepitas”	NIVEL 5 AÑOS	TIPO: Persecuciones
	ROLES/PERSONAJES Cada persona del grupo contrario cogida será un punto positivo para el grupo captor.	
	DESARROLLO: Existen dos equipos, que se colocan en fila espalda contra espalda (del equipo contrario), un equipo son “Pepes” y el otro “Pepitas”. Cuando el director de juego grite “¡Pepes!”, éstos se giran rápidamente y corren tras el equipo contrario; si grita “¡Pepitas!”, estas se giran y persiguen al otro equipo. Cada miembro que consigan coger en la carrera, será un punto para el equipo. El campo está delimitado, y es obligatorio correr en línea recta.	
	CONTENIDOS: desarrollar la motricidad gruesa, la velocidad de reacción, fomentar la atención.	
MATERIALES: se pueden utilizar banderines para delimitar los campos. Normas: Sólo hay un director de juego, que dirá en cada momento Pepes o Pepitas.	VARIANTES: para trabajar con niños pequeños, se pueden cambiar las consignas para que no sean tan similares; por ejemplo: tigres y leones. Observaciones: velocidad, emoción y excitación. Adaptaciones para NEE: para niños sordos, cambiar las consignas verbales por tarjetas de identificación. Retahíla: Únicamente para el director de juego, que repetirá el nombre de los grupos, Pepes y Pepitas	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Meter gol”	NIVEL 4 AÑOS	TIPO: Juego dirigido.
	ROLES/PERSONAJES: Roles de actuación alternativos en orden y función.	
DESARROLLO: Formando un círculo, los jugadores se abren de piernas juntando pie con pie. Con las manos se hace rodar una pelota por el suelo dando toques para intentar meter gol en las piernas de los compañeros. Si a alguien le meten gol, tiene que jugar con una sola mano, si le vuelven a meter gol, es eliminado.		
MATERIALES: : un balón de goma espuma	CONTENIDOS: Desarrollar la puntería, percepción espacio-temporal VARIANTES: Cambiar la consigna, ponerse de espaldas. Observaciones: excitación, divertimento, velocidad de acción. Adaptaciones para NEE: para niños ciegos, que se pongan por parejas, y uno le vaya diciendo hacia dónde tirar la pelota.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Cambio de tarjetas”	NIVEL 5 AÑOS	TIPO: De presentación
	<p>ROLES/PERSONAJES: Desempeño individual de los roles.</p> <p>DESARROLLO: Cada niño escribe su nombre en una tarjeta (con dibujos, colores, como quiera). Todos los miembros del grupo corren libremente y mientras suena la música se van cambiando las tarjetas (que están boca abajo). Cuando la música deja de sonar, cada uno da la vuelta a la tarjeta, mira el nombre, y debe buscar a su dueño.</p>	
MATERIALES: Cartulinas, colores, música.	<p>VARIANTES: No se conocen Observaciones: cooperación, comunicación e interacción con el grupo en general y con cada niño en particular. Adaptaciones para NEE: para niños sordos, en vez de utilizar música, se pueden apagar las luces para indicar el momento de búsqueda.</p>	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Stop Doble”	NIVEL 4 AÑOS	TIPO: Psicomotricidad
	ROLES/PERSONAJES: Roles de cooperación en parejas.	
	DESARROLLO: Se divide la clase en parejas, y se le entregará a cada pareja un pañuelo con el que se atarán una pierna. Una pareja se la ligará y deberá perseguir al resto del grupo. Si consigue tocar a alguien se cambiarán los papeles. Cualquier pareja antes de ser tocado, si se encuentra en peligro, podrá gritar “STOP”, abriendo las piernas, levantando la que tienen atada. De esta manera deberán permanecer inmóviles hasta que otra pareja les salve pasando por debajo de ellos. El juego finaliza cuando alguien consigue dejar inmovilizados a todo el grupo	
	CONTENIDOS: : Cooperación, desinhibición, atención, velocidad	
MATERIALES: un pañuelo o tela por pareja.	VARIANTES: Variantes: en vez de por parejas individual. Marcar con una tela o prenda de ropa la pareja o persona que se la liga. Observaciones: fomenta el compañerismo (salvar), la velocidad de reacción para decir Stop si te van a dar. Adaptaciones para NEE: para niños ciegos ir con una pareja que le indique por donde ir.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “El Reto”	NIVEL 5 AÑOS	TIPO: Psicomotricidad.
	ROLES/PERSONAJES: Trabajo grupal y corporativo.	
	DESARROLLO: Se divide la clase en dos grupos. Daremos pañuelos de dos colores, según el grupo. Cada persona deberá ponerse el pañuelo en la espalda, agarrado al pantalón, que no atado. Intentaremos que los grupos sean del mismo número porque tendrán que retarse de 1 en 1. Hay que conseguir quitarle al del otro equipo el pañuelo de la espalda sin perder el nuestro. Por cada pañuelo conseguido se sumará un punto.	
	CONTENIDOS: Desarrollar la coordinación. Favorecer el compañerismo. Agilidad.	
MATERIALES: pañuelos de dos colores	VARIANTES: en vez de ser 2 grupos y retarse de manera individual, formar equipos de 5 o 6 personas y retarse por grupos. La puntuación será igual, pero aquí puedes ayudarte de una ambientación de aula diciendo que somos dragones que vamos robando colitas. Observaciones: Se favorece la picardía, hay q estar atento a que los retos sean individuales, 1 a 1 y no 2 contra 1. En el caso de la variación los equipos no se podrán deshacer en ningún momento, deberán ir siempre unidos.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Serpiente ciega ”	NIVEL 4 AÑOS	TIPO: Psicomotricidad.
	ROLES/PERSONAJES	DESARROLLO: Dividimos la clase en parejas. Uno de ellos tendrá que cerrar los ojos mientras el otro le va guiando sin hablar. Le guía mediante leves toques en la espalda o en los hombros. El significado de cada golpe se habrá pactado antes de comenzar
MATERIALES: Ninguno.	CONTENIDOS: Cooperación, desinhibición, atención, compañerismo, confianza, experimentar el espacio, el ambiente	VARIANTES: En vez de ser por parejas hacer grupos de 4 o 5 y que el único que vea sea el último y vaya guiando al resto, teniendo que llegar al primero la señal de hacia donde debe ir, si a la derecha o a la izquierda, recto o hacia atrás. Observaciones: juego que favorece la confianza en uno mismo y en los demás. Adaptaciones para NEE: tanto para un ciego como para un sordo esta adaptado porque se va con ojos cerrados y no se habla



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Loca, loca, la pelota”	NIVEL 5 AÑOS	TIPO: Psicomotor
 ROLES/PERSONAJES: Desempeño individual en el juego.		
DESARROLLO: Los jugadores se sitúan de pie, formando un corro, sin moverse hasta que alguien les pase la pelota. El que la liga, se situará fuera del círculo y su misión es la de atrapar al niño o niña que lleve la pelota. Si lo consigue, este no podrá pararse hasta que se dé por terminado el juego. El juego se inicia con uno que corre con la pelota y otro que le persigue para atraparle. Cuando el niño consiga dar una vuelta completa, puede pasarse la pelota a otro compañero, y de esta forma salvarse colocándose sentado en el interior del corro..		
CONTENIDOS: Desarrollar la atención y la motricidad gruesa.		
MATERIALES: 1 pelota.	VARIANTES: Pasando la pelota al de al lado sin moverse del sitio. Observaciones: Puede resultar cansado para el que se la liga. Adaptaciones para NEE: Para un niño con minusvalía motora se puede realizar la variante anteriormente propuesta.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Las croquetas”	NIVEL 4 AÑOS	TIPO: Psicomotor
ROLES/PERSONAJES: Trabajo grupal y cooperativo.		
DESARROLLO: Se forman dos grupos. La mitad serán “las croquetas”, que se situarán tumbadas en el suelo, y el resto “los tenedores”, que estarán de cuclillas tras ellas. Cuando comience el juego, “las croquetas” comenzarán a rodar a la mayor velocidad posible para que no las pillen “los tenedores”, que vienen dando saltos para “pincharlas”. Al final se hará recuento y se verá que grupo ha ganado.		
CONTENIDOS: Desarrollar la motricidad y la orientación espacial		
MATERIALES: Ninguno.	VARIANTES: En una pendiente se puede jugar a rodar solamente. Observaciones: puede darse el caso de que algún niño que haga de “croqueta” se maree, por eso conviene que las distancias sean cortas. Adaptaciones para NEE: para un niño ciego, cuando haga de “tenedor” al que vaya a perseguir se la pondrá un objeto sonoro para que siga el sonido.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Las cuatro esquinas”	NIVEL 5 AÑOS	TIPO: Psicomotor
ROLES/PERSONAJES: Trabajo individual con influencia de su desempeño en el grupo.		
 DESARROLLO: Se dibuja un cuadrado en el suelo y en cada esquina se coloca un niño. En el centro hay un niño que intentará atrapar a alguno de ellos cuando cambien de lugar. Los niños que estén en las esquinas, mediante gestos y señales, buscarán el momento en que el que ocupa el centro esté distraído para moverse. El niño que sea atrapado la ligará y se situará en el centro. .		
CONTENIDOS: Desarrollar psicomotricidad gruesa y la atención.		
MATERIALES: ninguno	VARIANTES: Obligar a los niños a cambiarse de sitio cuando se de una palmada Observaciones: se puede adaptar para hacerlo con un gran grupo. Adaptaciones para NEE: Para un niño ciego, se puede jugar por parejas.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Escondite Pí”	NIVEL 4 AÑOS	TIPO: Psicomotricidad
		ROLES/PERSONAJES: Trabajo individual con influencia de su desempeño en el grupo.
DESARROLLO: Uno se la liga, y con los ojos cerrados contará hasta 20 (ejemplo) con los brazos extendidos. El resto de compañeros se tendrá q esconder. Cuando termine de contar “pi uno, pi dos, ...” podrá dar tres pasos intentando encontrar a alguno de sus compañeros. Si no ve a nadie volverá a empezar a contar y tendrán que venir a darle en los brazos y volver a esconderse. Si encuentra alguno de sus compañeros pasará a ligársela.		
CONTENIDOS: Atención, orientación espacial		
MATERIALES: Ninguno	VARIANTES: Este juego es una variación del escondite tradicional. Observaciones: Es un juego ameno, divertido y entretenido además de dinámico. Adaptaciones para NEE: en el caso de un niño sordo podría ir acompañado por un niño oyente que le avisaría de cuando termina de contar o cuando empieza de nuevo.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Charca a la orilla”	NIVEL 5 AÑOS	TIPO: Psicomotricidad
	ROLES/PERSONAJES: Trabajo individual con influencia de su desempeño en el grupo. DESARROLLO: Se ponen cuatro cuerdas en el suelo formando un cuadrado. El grupo se pone fuera del cuadrado menos uno q se pone dentro, justo en el medio del mismo. Empezará a decir “charca”, y todos tendrán que saltar dentro del cuadrado, “orilla” y saltarán fuera del cuadrado. El que se equivoca se pone en medio, se la liga. CONTENIDOS: : Atención, orientación espacial, picardía.	
MATERIALES: Cuerdas para formar el cuadrado.	VARIANTES: En vez de hablando se podría poner más difícil utilizando dos pañuelos. Uno para charca y otro para orilla. Esto además sería una adaptación para un niño sordo. Observaciones: Es un juego divertido, entretenido y activo porque no se para desde que se empieza. Adaptaciones para NEE: en el caso de un niño sordo, utilizar pañuelos que representen la charca y la orilla en vez de por palabras.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “Pase de Pelotas”	NIVEL 4 AÑOS	TIPO: Psicomotor.
	ROLES/PERSONAJES: Trabajo individual con influencia de su desempeño en el grupo.	
	DESARROLLO: Colocados en dos equipos, y en dos filas paralelas uno detrás de otro. Sentados con las piernas abiertas deben pasarse el balón por encima de la cabeza. El último que lo recibe pasa delante, la fila que llegue antes a un punto establecido gana.	
MATERIALES: Dos balones o más según el número de equipos	VARIANTES: Pasarse el balón por el lado, o ponerse de pie, de pie y pasarse el balón por debajo de las piernas. Observaciones: desarrollan la cooperación de unos con otros (se socializan), la competitividad con el equipo contrario y saber que no siempre se puede ganar. Adaptaciones para NEE: un sordo no tiene problemas y con un ciego se podría utilizar una pelota sonora.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “El automóvil y el semáforo”.	NIVEL 5 AÑOS	TIPO: Movimiento.
	ROLES/PERSONAJES: Trabajo individual con influencia de su desempeño en el grupo.	
DESARROLLO: La profesora tendrá tarjetas de color rojo, verde y amarillo, en representación de las luces del semáforo, los niños imaginarán tener un timón en la mano siendo como un carro, la educadora levantará y mostrará una tarjeta y estos se pararán, correrán o se detendrán al ver la señalización que les mostrará la educadora.		
CONTENIDOS: Este juego se materializa explotando la imaginación de los menores que actuarán como choferes de automóviles, los niños estarán dispersos en el terreno de juego.		
MATERIALES: Tarjetas de color verde, rojo y amarillo.	VARIANTES: Asequible que responda a las particularidades de la edad. Reglas: Los niños deben de atender para poder realizar el juego. Ninguno podrá realizar ninguna acción hasta que la educadora no los mande.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

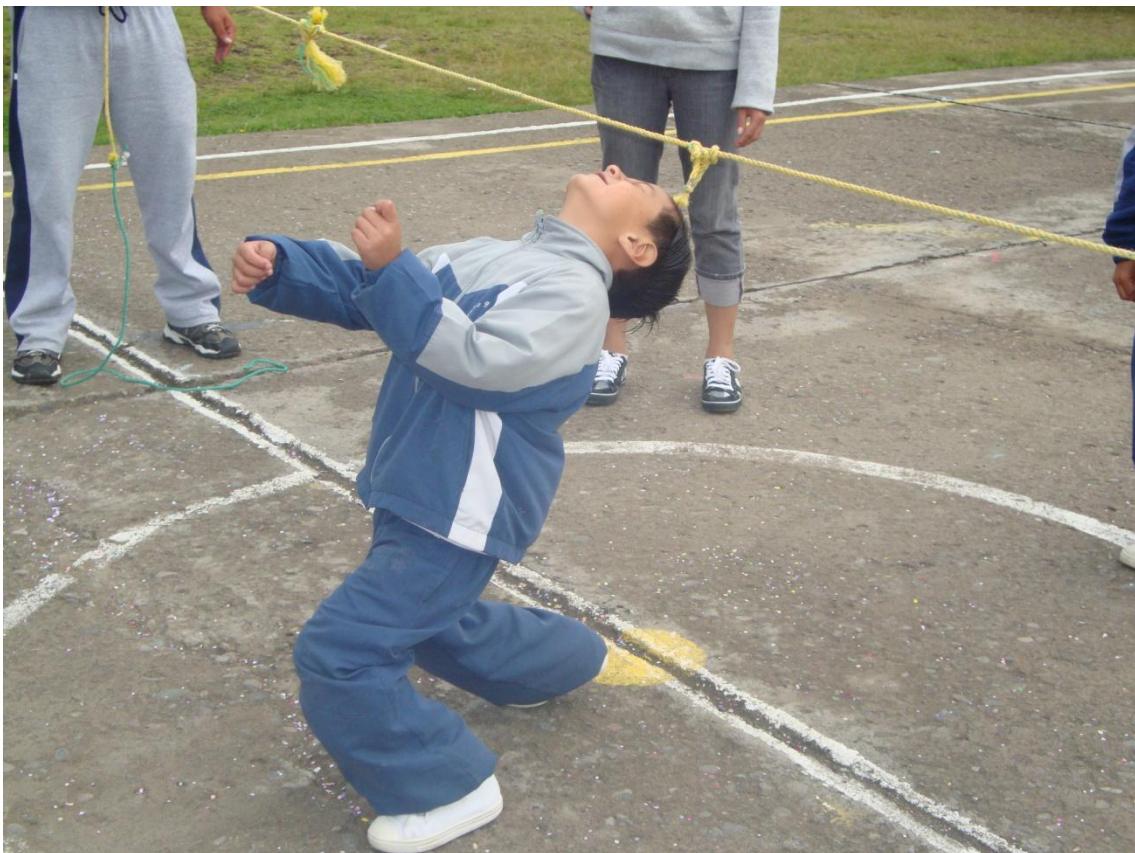
UNIVERSIDAD DE CUENCA
CARRERA DE CULTURA FISICA

Tesis: **“EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE LAS DESTREZAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD”**

NOMBRE: “La hormiga y el hormiguero”.	NIVEL 4 AÑOS	TIPO: Movimiento. Motivación: Hormiguita al hormiguero. Vocabulario: Asequible que responda a las particularidades de la edad.
		ROLES/PERSONAJES: Trabajo individual con influencia de su desempeño en el grupo. DESARROLLO: En un extremo del terreno, se colocarán un círculo formados por niños y esta será la madriguera de las hormiguitas, un niño tomará el papel del hormigón y los restantes serán las hormiguitas. El juego consiste en que a la voz de la educadora las hormiguitas que en este caso serán los niños, saldrán caminando por el área a buscar comida, el niño que representa al hormigón saldrá en su busca para atraparlas, a la voz de la educadora, peligro, las hormiguitas regresarán a su madriguera, el niño que sea atrapado tomara el rol del hormigón y se repetirá el juego tratando de que todos los niños roten por el juego.
CONTENIDOS: Caminar con acción para contribuir a la adopción de una postura correcta, el equilibrio y la coordinación.		
MATERIALES: Ninguno. Reglas: Ningún niño puede salir del área de juego.	VARIANTES: No se conocen.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA



CAPÍTULO CUATRO

APLICACIÓN DE LA PROPUESTA Y OBTENCIÓN DE LOS RESULTADOS.

Introducción

En este capítulo se presenta de manera detallada los resultados de la aplicación de la propuesta de intervención de desarrollo psicomotor en las niñas y niños de la Unidad Educativa “Hernán Malo González”. Dicha propuesta está basada en la evaluación de los aspectos psicomotores básicos la misma que tiene dos tiempos de aplicación, la primera de orden diagnóstico se aplicó en el mes de abril de 2011 y la final que fue aplicada luego de haber aplicado la propuesta de trabajo consistente en tres meses de aplicación de juegos motores, dándose como resultado de dicho proceso los cambios psicomotores significativos que nos permiten validar la propuesta en toda su extensión.

Toda la información recopilada en este capítulo ha sido procesada y tabulada mediante los cuadros estadísticos respectivos y los consiguientes gráficos que permiten visualizar de manera eficiente los cambios logrados en el proceso de desarrollo psicomotor.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

4.1. LA EVALUACION DE LOS ASPECTOS PSICOMOTORES BASICOS EN NIÑOS PREESCOLARES.

La evaluación del desarrollo psicomotor en los niños preescolares de la Unidad Educativa “Hernán Malo González” de la ciudad de Cuenca durante el año lectivo 2011 - 2012 se fundamenta en la información científica procesada en el capítulo primero y segundo de cuyo enfoque teórico se derivan los siguientes aspectos:

- a) Se establecen los aspectos Esquema Corporal y Lateralidad, Estructuración Espacio Temporal y Coordinación Motriz como los elementos psicomotores generales del desarrollo infantil.
- b) Se establecen de manera específica los aspectos caminar, correr, saltar, lanzar y reptar como los elementos psicomotores directrices para la evaluación de la propuesta de trabajo, sobre cuya aplicación se desarrolla el proceso en mención.
- c) Se establece la edad preescolar (4 hasta 5 años) como la etapa más propicia para el desarrollo de la psicomotricidad.
- d) Se realizó la selección de los juegos psicomotores cuyos contenidos se relacionen de manera directa con la influencia en el desarrollo psicomotor deseado.
- e) Dentro del concepto de habilidades motrices básicas se encuentran las habilidades de:

Caminar
Correr
Saltar
Lanzar y capturar
Reptar
Rodar
Girar
Trepas
Ascender y descender
Halar y empujar

En esta propuesta se elaboraron este conjunto de habilidades motrices básicas para un total de 25 juegos, desarrollándose 4 habilidades, entre ellas: caminar, correr, saltar y trepar que contribuyen al desarrollo de las mismas, teniendo en cuenta las necesidades educativas de los preescolares.

4.1.1. Orientaciones Metodológicas

Como premisa de trabajo en equipo (multi e interdisciplinario), establecer el vínculo de maestro, profesora de Cultura Física, quienes deben crear un ambiente estructurado, relativamente simple, evitando que los escolares se sientan perdidos.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Es importante para la selección de los objetos partir de los intereses del escolar (sus gustos y motivaciones) y de su Zona de Desarrollo Próximo, al profesor de Educación Física le corresponde establecer relaciones placenteras, manifestándole afecto y cariño.

Dentro del área de Educación Física, debemos procurar que la rutina quede siempre fijada, estableciendo diferentes tiempos dentro de la misma. Es por ello, que la sesión deberá estar bien estructurada, diferenciando varias partes:

La parte previa o de preparación de la clase: en la cual podemos incluir la recogida de los escolares en la clase y la información inicial es un indicador claro de que estaba consiguiendo con el escolar esa relación socio - afectiva.

Parte Inicial: dirigida fundamentalmente a la preparación física y psicológica de los escolares para la sesión. En esta parte se deben plantear juegos de la menor complejidad posible en cuanto a reglas se refiere, intentando que el escolar participara en ellos.

Parte Principal: esta es la parte que más complejidad presenta ya que es necesario plantear los objetivos para los escolares en la clase.

El espacio es uno de los componentes metodológicos más importantes a considerar dentro de área de Educación Física.

Respetar su estilo de aprendizaje, mantener una actitud tranquilizadora y paciente (saber esperar) utilizando lenguaje claro y sencillo, ofreciéndole información suficiente sin excesos.

Se solucionarán, priorizarán y seleccionarán los objetos partiendo de las necesidades detectadas, determinando que se va a enseñar y en qué orden se va a hacer, teniendo en cuenta el nivel de desarrollo actual y potencial.

La propuesta está formada por juegos luego de un diagnóstico, donde se determinen la zona de desarrollo actual y su desarrollo potencial así como su nivel de funcionamiento.

La profesora debe motivar los juegos con canciones y rimas que enriquezcan las vivencias del pre escolar, teniendo en cuenta que el juego es su actividad fundamental. Este se privilegia en primer lugar por el relevante papel que desempeña en el desarrollo físico, intelectual y afectivo del escolar y en segundo lugar por las potencialidades que tiene la actividad lúdica, no solo para propiciar al escolar vivencias positivas de satisfacción, alegría y placer, sino también por estimular el desarrollo de los procesos psíquicos, en la medida en que asimilan esta forma de actividad, se apropien de conocimientos, desarrollan habilidades física, destreza motriz y habilidades sociales, de comunicación, entre otras.

La estructura de los juegos debe ser relativamente sencilla. Para la presentación de los mismos deben cumplirse los siguientes requisitos: dividirlas en pequeños pasos,



UNIVERSIDAD DE CUENCA

siguiendo un orden creciente de complejidad, de los más simple y particular a lo más complejo y general. De esta forma se propiciará el éxito y se eliminará el fracaso, facilitando la consecutividad de los objetivos propuestos lo que servirá de refuerzo para el profesor y el propio escolar, con una frecuencia semanal de dos veces a la semana, con una duración de la clase de 30 a 35 minutos, preferiblemente se realizará en el horario de la mañana, los juegos deben ser ayudados por el profesor de aula y el de Cultura Física.

Estimular la atención del escolar hacia los aspectos relevantes y evitar la distracción hacia aspectos irrelevantes es fundamental, para ello se realizarán las siguientes ayudas:

- Ayuda verbal: Empleo de consignas y señales concretas, después de asegurar la atención.
- Ayuda visual: Uso de claves visuales (fotos, dibujos) se plantea que los pre escolares procesan mejor la información visual que la auditiva.
- Ayuda física: A través del contacto físico, el profesor guía la acción del escolar

Esta propuesta, se pretende elaborar para su posterior inclusión, incrementar nuevas proposiciones de juegos con el fin de incorporarlos al programa y ofrecer mayores posibilidades de movimiento a los pre escolares con la finalidad de contribuir al desarrollo de las habilidades motrices básicas en estos niños.

4.1.2. La Evaluación de los Aspectos Psicomotores.

Para evaluar los aspectos psicomotores consideramos algunos principios de la evaluación de las actividades físicas sugeridos los Domingo Blázquez, esto es el criterio de individualidad, irrepetibilidad e indivisibilidad del niño y la consiguiente dificultad dialéctica de aplicar formatos de evaluación o medición ajenos a la realidad del universo seleccionado. Consecuentemente aplicamos una tabla de valoración cuantitativa y su equivalencia cualitativa lo más parecida a la escala de evaluación del sistema educativo con los siguientes rangos:

VALORACION	EQUIVALENCIA
MUY BUENO	3,1 - 4
BUENO	2,1 – 3
REGULAR	11 – 2
MALO	Menos de 1.

Cuadro No: 1

Elaboración: LJCV.

Para asignar la valoración cuantitativa se procedió de la siguiente manera:



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- ✓ Se seleccionan los criterios de evaluación de la psicomotricidad que ya están planteados y definidos.
- ✓ Se establecen los indicios de realización a través de la observación del nivel de ejecución.
- ✓ Se elaboran los cuadros estadísticos para su procesamiento respectivo.

4.1.3. La Evaluación en la Práctica Psicomotriz Docente.

De forma inicial las niñas y niños de la Unidad Educativa Hernán Malo González fueron evaluados durante períodos iniciales de las clases de Cultura Física, con el propósito de constatar el nivel psicomotor inicial, obteniéndose en ello los resultados, los mismos que se encuentran recolectados a nivel individual y a nivel colectivo tanto en los niños de nivel prebásica como de primer año de educación básica, estos resultados podemos apreciarlos en la columna y fila finales de los siguientes cuadros estadísticos en el primero de los cuales a nivel inicial se obtiene una valoración de 2,1/4.

EVALUACION INICIAL DE LOS ASPECTOS PSICOMOTORES BASICOS EN NIÑOS PREESCOLARES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "HERNAN MALO GONZALEZ"												
Nivel Preescolar.												
		Caminar	Correr	Saltar	Lanzar y Capturar	Reptar	Rodar	Trepar	Girar	Ascender descender	Halar y empujar	Promedio
Abril Jake		3	2	1,5	1,5	2	2,5	2	2	1,5	2	2,0
Arévalo Christopher		3	2	2	1	2	2,5	2	2	2	2	2,1
Campoverde Brandon		3	2	1,5	1,5	2	3	2	2	2	2	2,1
Campoverde Fátima		3	2	2	1,5	2	3	2	1	2	2	2,1
Capelo Nicolás		3	2	2,5	1	2	3	2	1	1,5	2,5	2,1
Chamba Alison		3	2	2	1	2	2,5	2,5	1	1,5	2,5	2,0
Chimbo Marco		3	2	2	1	2	2	1,5	1	2	2,5	1,9
León Julián		3	2	2	1	2	2	1,5	2	2	2	2,0



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Loja Santiago	3	2,5	1, 5	1	2	2	1, 5	1,5	2	3	2,0
Lojano Dayana	3	2	2	1	2	2, 5	2	1,5	2	3	2,1
Malla Fernando	3	2,5	2, 5	1	2	3	2	2	3	3	2,4
Murillo Andrea	3	2	3	1	2	2, 5	2	2	3	2,5	2,3
Naranjo Andrés	3	3	3	1	2	3	2	2	2,5	2,5	2,4
Naranjo Byron	3	3	2, 5	1	2	3	2	2	2	2,5	2,3
Orbe Denisse	3	2	3, 5	1	2	3	2	3	2	2	2,4
Pillco Emily	3	2	2	1	2	2, 5	2	3	2	2	2,2
Portilla Leonardo	3	2	2	1	2	2	1	3	1,5	2	2,0
Proaño Christopher	3	2	2	1,5	2	2	1	2	1	2	1,9
Quezada Andrea	3	2	2	1	2	2	1	2	1	1,5	1,8
Quizhpe Katherine	3	3,5	2	1	2	2	1	2	1	1,5	1,9
Regalado María José	3	3	2	1	2	2	1	2,5	2	1,5	2,0
Rodas David	3	2,5	2	1	2	2, 5	1	1,5	2	2	2,0
Roldan Anthony	3	3	2	1	2	3	1, 5	1	2	2	2,1
Salazar Emilia	3	3	2	1	2	3	1, 5	1	2,5	2	2,1
Toledo Doménica	3	3	2	1	2	3	1, 5	2	2	2,5	2,2
Vega Evelyn	3	3	2	1	2	2, 5	1, 5	2	2	2,5	2,2
Velepucha Bryan	3	3	2	1	2	2, 5	1, 5	2,5	2	2	2,2
Villa Jonnathan	3	3	2	1	2	3	1	2,5	2,5	2	2,2
PROMEDIOS	3	2,4	2, 1	1,1	2, 0	2, 6	1, 6	1,9	1,9	2,2	2,1

Cuadro No: 2
Elaboración: LJCV.

Los datos finales de esta primera evaluación se presentan en el siguiente cuadro estadístico:



UNIVERSIDAD DE CUENCA

CUADRO RESUMEN DE LA EVALUACION INICIAL DE LOS ASPECTOS PSICOMOTORES BASICOS EN NIÑOS PREESCOLARES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HERNAN MALO GONZALEZ”

Nivel Preescolar.

	Caminar	Correr	Saltar	Lanzar y Capturar.	Reptar	Rodar	Trepar	Girar	Ascender descender	Halar y empujar	Promedio
PROMEDIOS	3	2,4	2,1	1,1	2,0	2,6	1,6	1,9	1,9	2,2	2,1

Cuadro No: 3.
Elaboración: LJCV.

EVALUACION INICIAL

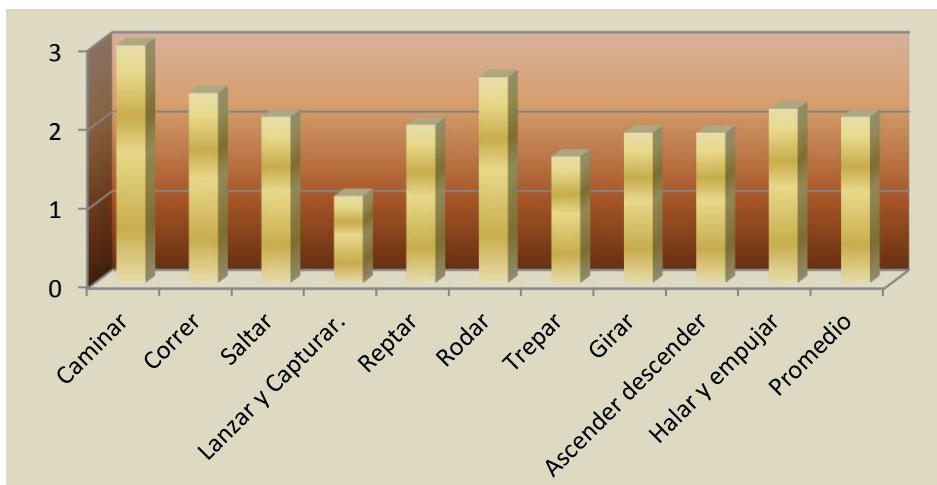


Gráfico No: 1

Elaboración: LJCV.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

EVALUACION FINAL DE LOS ASPECTOS PSICOMOTORES BASICOS EN NIÑOS PREESCOLARES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HERNAN MALO GONZALEZ”

Nivel Preescolar.

	Caminar	Correr	Saltar	Lanzar y Capturar	Reptar	Rodar	Trepar	Girar	Ascender	Halar y empujar	Promedio
Abril Jake	3,5	3,5	3	3	3,5	3,5	3	3	4	3,5	3,4
Arévalo Christopher	3,5	4	3	3	4	3	3,5	3,5	3	3,5	3,4
Campoverde Brandon	3,5	4	3	3	3,5	3,5	3	3	3,5	3,5	3,4
Campoverde Fátima	4	4	3	3	4	3	3,5	3,5	4	4	3,6
Capelo Nicolás	4	4	3	3	3,5	3,5	3	3	3,5	4	3,5
Chamba Alison	4	4	3	3	4	3	3,5	3,5	3,5	4	3,6
Chimbo Marco	4	4	3	3	4	3	3,5	3,5	3,5	3	3,5
León Julián	4	4	3	3	3,5	3,5	3	3	3,5	3,5	3,4
Loja Santiago	3		3	3,5	4	3	3,5	3,5	4	4	3,5
Lojano Dayana	3	3,5	3	3,5	3,5	3,5	3	3	4	3,5	3,4
Malla Fernando	3,5	3,5	2,5	3	4	3	3,5	3,5	4	3,5	3,4
Murillo Andrea	3,5	3	2,5	3	3,5	3,5	3	3	3,5	3,5	3,2
Naranjo Andrés	3,5	3	2,5	3	4	3	3,5	3,5	3	3,5	3,3
Naranjo Byron	3,5	3	3,5	3	3,5	3,5	3	3	3,5	3,5	3,3
Orbe Denisse	4	3	3,5	3,5	4	3	3,5	3,5	4	4	3,6
Pillco Emily	4	4	3,5	3,5	4	3	3,5	3,5	3,5	4	3,7
Portilla Leonardo	4	4	3	3,5	3,5	3,5	3	3	3,5	4	3,5
Proaño Christopher	4	4	3	4	4	3	3,5	3,5	3,5	3	3,6
Quezada Andrea	3,5	4	3	3,5	3,5	3,5	3	3	3,5	3,5	3,4
Quizhpe Katherine	3,5	3,5	3	4	4	3	3,5	3,5	3,5	4	3,6
Regalado María José	3,5	3,5	3	3	3	3	3	3,5	4	3,5	3,4
Rodas David	3,5	3,5	3	3	3,5	3,5	3	3	4	3,5	3,4
Roldan Anthony	4	3,5	3,5	3,5	4	3	3,5	3,5	4	3,5	3,6
Salazar Emilia	4	4	3,5	3,5	4	3	3,5	3,5	3	3,5	3,6
Toledo Doménica	4	4	3,5	3,5	3,5	3,5	3	3	3,5	3,5	3,5
Vega Evelyn	4	4	3,5	3,5	4	3	3,5	3,5	4	4	3,7
Velepucha Bryan	3,5	4	3	3,5	3,5	3,5	3	3	3,5	4	3,5
Villa Jonnathan	3,5	4	3	3	4	3	3,5	3,5	3,5	4	3,5
PROMEDIOS	3,7	3,7	3,1	3,3	3,8	3,2	3,3	3,3	3,6	3,7	3,5

Cuadro No:4
Elaboración: LJCV.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

De igual manera, los resultados generales se presentan a continuación:

EVALUACION FINAL DE LOS ASPECTOS PSICOMOTORES BASICOS EN NIÑOS PREESCOLARES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HERNAN MALO GONZALEZ”												
Nivel Preescolar.												
	Caminar	Correr	Saltar	Lanzar y Captura	Reptar	Rodar	Trepar	Girar	Ascender	Halar y empujar	Promedio	
PROMEDIOS	3,7	3,7	3,1	3,3	3,8	3,2	3,3	3,3	3,3	3,6	3,7	3,5

Cuadro No: 5.
Elaboración: LJCV.

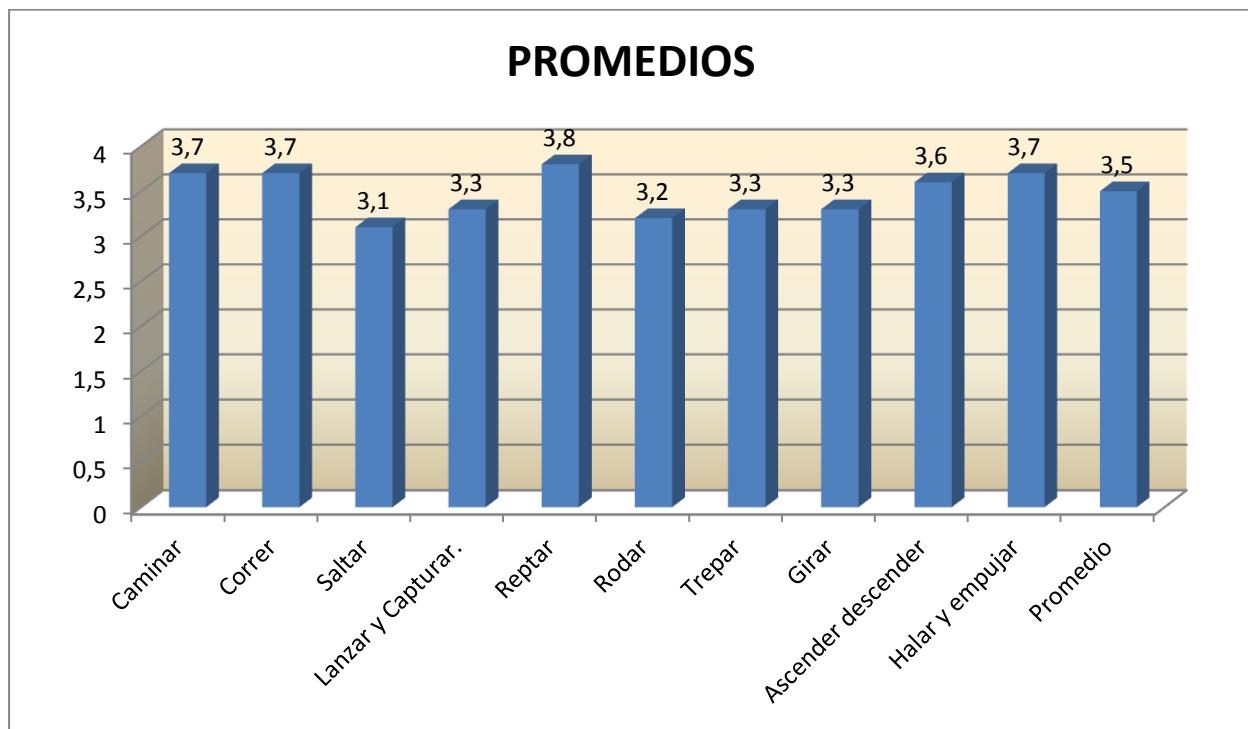


Gráfico No: 2
Elaboración: LJCV.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

A su vez en el grupo de primer año de educación básica, esto es en las niñas y niños de cinco años se consiguieron los siguientes resultados:

EVALUACION INICIAL DE LOS ASPECTOS PSICOMOTORES BASICOS EN NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HERNAN MALO GONZALEZ”											
Nivel: Primero de Básica.											
	Caminar	Correr	Saltar	Lanzar y Capturar.	Reptar	Rodar	Trepar	Girar	Ascender y descender	Halar y empujar	Promedio
Abad Joe	3	2,5	2	2	3	2	2	3	3	3	2,6
Barzallo Mario	3	3	2	2	2,5	2	2	3	3	3	2,6
Cabrera Rafaela	3	2,5	2	2	2	2	2	2,5	3	3	2,4
Carrasco Nathalia	3,5	3	2	2,5	2,5	2	2	2	3	3	2,6
Carrasco Paula	3,5	3,5	2	2,5	2,5	2	3	2,5	2,5	3	2,7
Chasijuan Jostin	3	3	2,5	3	3		2,5	2,5	2	2,5	2,7
Chimbo Paula	3	2,5	2,5	2	2,5	3	3	3	2,5	3	2,7
Contreras Damián	3	2	3	2	3	3	2,5	2,5	2,5	2,5	2,6
Cumbicus Paulina	3	2,5	2,5	2	3,5	3	3	3	3	3	2,9
Domínguez Renata	3	2,5	2	2,5	3	2,5	3,5	3,5	2,5	3,5	2,9
Espinoza Anthony	3,5	3	2,5	2	2,5	2	3	3	3	3	2,8
Feijoo Sebastián	3,5	2,5	2,5	2	2	2,5	2,5	2,5	3,5	2,5	2,6
Guacho Dayanara	3	3	3	2	2,5	2,5	2	2	3	2	2,5
Jaya Scarlett	3	3,5	2,5	3	2,5	3	3	2,5	2,5	3	2,9
Lucero Hugo	3	3	3	2,5	3	2,5	2,5	2,5	2	2,5	2,7
Luna Agustín	3	2,5	3,5	2	2	3	2	3	2,5	2	2,6
Medina Paulina	3	2	3	2,5	2	3,5	2,5	2,5	2,5	2,5	2,6
Mora Anahi	3,5	2,5	2,5	2,5	2	3	2,5	3	3	2,5	2,7
Peñafiel Josué	3,5	2,5	2	3	2	2,5	3	2,5	2,5	3	2,7
Pilco Melany	3	3	2,5	2,5	2	2	2,5	3	2,5	2,5	2,6
Pillaga Evelyn	3	2,5	2,5	3	2,5	2,5	3	3,5	2	3	2,8
Pinos Madeline	3	3	3	3,5	3	2,5	3,5	3	2	3,5	3,0
Pomavilla Julio	3	3,5	2	3	2	3	3	2,5	2,5	3	2,8
Restrepo Wendy	3	3	2	2,5	2	2	2,5	2	2,5	2,5	2,4
Sasaguay Carlos	3,5	2,5	2	2	2	2	2	2	2	2	2,2
Tenesaca Ronald	3,5	2	2,5	2,5	2,5	2	2,5	2	2	2,5	2,4
Tuquiñahui Edison	3	2,5	2	2,5	2	2	2,5	2	2	2,5	2,3
Urgiles Pamela	3	2,5	2	3	2	2,5	3	2	2	3	2,5
	3,1	2,7	2,4	2,4	2,4	2,5	2,6	2,6	2,5	2,8	2,6

Cuadro No: 6.
Elaboración: LJCV.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

A continuación el cuadro resumen de los datos evaluativos en el primer año de educación básica.

EVALUACION INICIAL DE LOS ASPECTOS PSICOMOTORES BASICOS EN NIÑOS PREESCOLARES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HERNAN MALO GONZALEZ”											
Nivel: Primero de Básica.											
	Caminar	Correr	Saltar	Lanzar y Capturar.	Reptar	Rodar	Trepar	Girar	Ascender y descend	Halar y empujar	Promedi
PROMEDIOS	3,1	2,7	2,4	2,4	2,4	2,5	2,6	2,6	2,5	2,8	2,6

Cuadro No: 7.
Elaboración: LJCV.

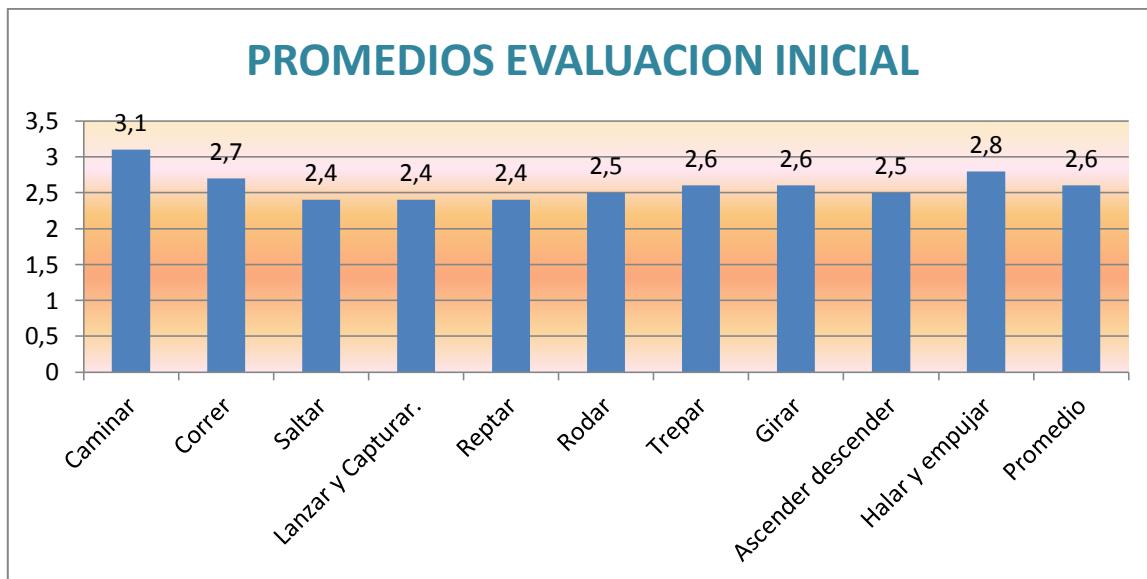


Gráfico
Elaboración: LJCV.

No: 3

En el caso de la evaluación final se obtienen los siguientes resultados:



UNIVERSIDAD DE CUENCA

EVALUACION FINAL DE LOS ASPECTOS PSICOMOTORES BASICOS EN NIÑOS LA UNIDAD EDUCATIVA “HERNAN MALO GONZALEZ”

Nivel: Primero de Básica.

	Caminar	Correr	Saltar	Lanzar y Capturar.	Reptar	Rodar	Trepar	Girar	Ascender y descender	Halar y empujar	Promedio
Abad Joe	4	3,5	4	3,5	4	3,5	4	3,5	4	4	3,8
Barzallo Mario	3,5	3,5	4	3	4	3	4	3	4	4	3,6
Cabrera Rafaela	3,5	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3,7
Carrasco Nathalia	3,5	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3,8
Carrasco Paula	3,5	3,5	3,5	4	3,5	3	3,5	4	4	4	3,7
Chasijuan Jostin	3	3,5	3,5	4	3,5	4	3,5	4	4	3,5	3,7
Chimbo Paula	4	3,5	3,5	3,5	3,5	4	3,5	4	4	3,5	3,7
Contreras Damián	4	4	3,5	3,5	3,5	4	3,5	3,5	4	3,5	3,7
Cumbicus Paulina	4	3,5	3	3,5	3	4	3	3,5	4	3,5	3,5
Domínguez Renata	4	4	4	3,5	4	3,5	4	3,5	4	3	3,8
Espinoza Anthony	3,5	4	4	3	4	3,5	4	3,5	4	4	3,8
Feijoo Sebastián	3,5	4	4	4	4	3,5	4	3	3,5	4	3,8
Guacho Dayanara	3,5	4	4	4	3	3,5	3,5	4	3,5	4	3,7
Jaya Scarlett	3,5	3,5	4	4	3	3	3,5	4	3,5	3	3,5
Lucero Hugo	3	3,5	4	3	3	4	4	4	3,5	4	3,6
Luna Agustín	4	3,5	4	4	3,5	4	4	3,5	3	4	3,8
Medina Paulina	4	3,5	3,5	4	4	4	4	4	4	4	3,9
Mora Anahi	4	3	3,5	4	4	4	4	4	4	4	3,9
Peñafiel Josué	4	4	3,5	4	4	4	3,5	4	4	3,5	3,9
Pilco Melany	3,5	4	3,5	3,5	4	4	3,5	4	4	3,5	3,8
Pillaga Evelyn	3,5	4	3	3,5	3,5	4	3,5	3,5	4	3,5	3,6
Pinos Madeline	3,5	3,5	4	3,5	3,5	4	3,5	3,5	4	3,5	3,7
Pomavilla Julio	3,5	3,5	4	3,5	3,5	4	3	3,5	4	3	3,6
Restrepo Wendy	3	4	4	3	3,5	3	4	3,5	4	4	3,6
Sasaguay Carlos	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3,6
Tenesaca Ronald	4	3,5	3,5	4	4	3	4	4	3,5	4	3,8



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Tuquiñahui Edison	4	3,5	3	4	4	3	3	4	3,5	3,5	3,6
Urgiles Pamela	3,5	3,5	3		4	3	3	4	3	3,5	3,4
PROMEDIOS	3,7	3,6	3,7	3,7	3,7	3,6	3,7	3,7	3,8	3,7	3,7

Cuadro No: 8
Elaboración: LJCV.

EVALUACION FINAL DE LOS ASPECTOS PSICOMOTORES BASICOS EN NIÑOS PREESCOLARES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HERNAN MALO GONZALEZ”

Nivel: Primero de Básica.

	Caminar	Correr	Saltar	Lanzar y Capturar.	Reptar	Rodar	Trepar	Girar	Ascender descend	Halar y empujar	Promedi
PROMEDIOS	3,7	3,6	3,7	3,7	3,7	3,6	3,7	3,7	3,8	3,7	3,7

Cuadro No: 9
Elaboración: LJCV.

PROMEDIOS EVALUACION FINAL

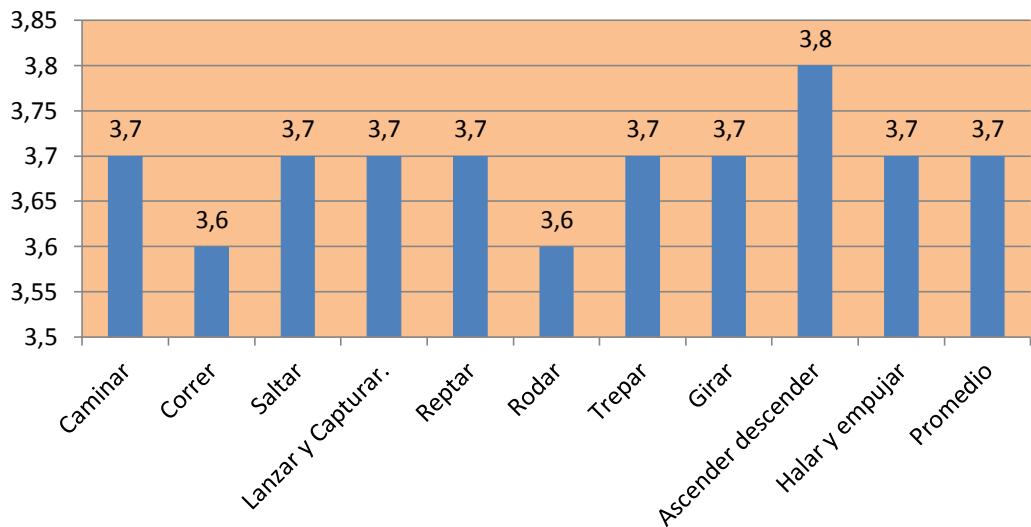


Gráfico No: 4

Elaboración: LJCV.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Finalmente mediante los siguientes cuadros estadísticos y gráficos de manera comparativa se aprecian los resultados obtenidos y la diferencia establecida al inicio y al final del proyecto de desarrollo psicomotor con lo que se valida de manera total la Propuesta de la Tesis.

En el caso de las niñas y los niños de cuatro años de edad se evidencia los siguientes cambios en su desarrollo psicomotor:

EVALUACION INICIAL Y FINAL DE LOS ASPECTOS PSICOMOTORES BASICOS EN NIÑOS PREESCOLARES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "HERNAN MALO GONZALEZ" CUADRO COMPARATIVO											
Nivel Preescolar.											
	Caminar	Correr	Saltar	Lanzar y Capturar.	Reptar	Rodar	Trepar	Girar	Ascender descender	Halar y empujar	Promedio
INICIAL	3	2,4	2,1	1,1	2,0	2,6	1,6	1,9	1,9	2,2	2,1
FINAL	3,7	3,7	3,1	3,3	3,8	3,2	3,3	3,3	3,6	3,7	3,5

Cuadro No: 10.

Elaboración: LJCV.

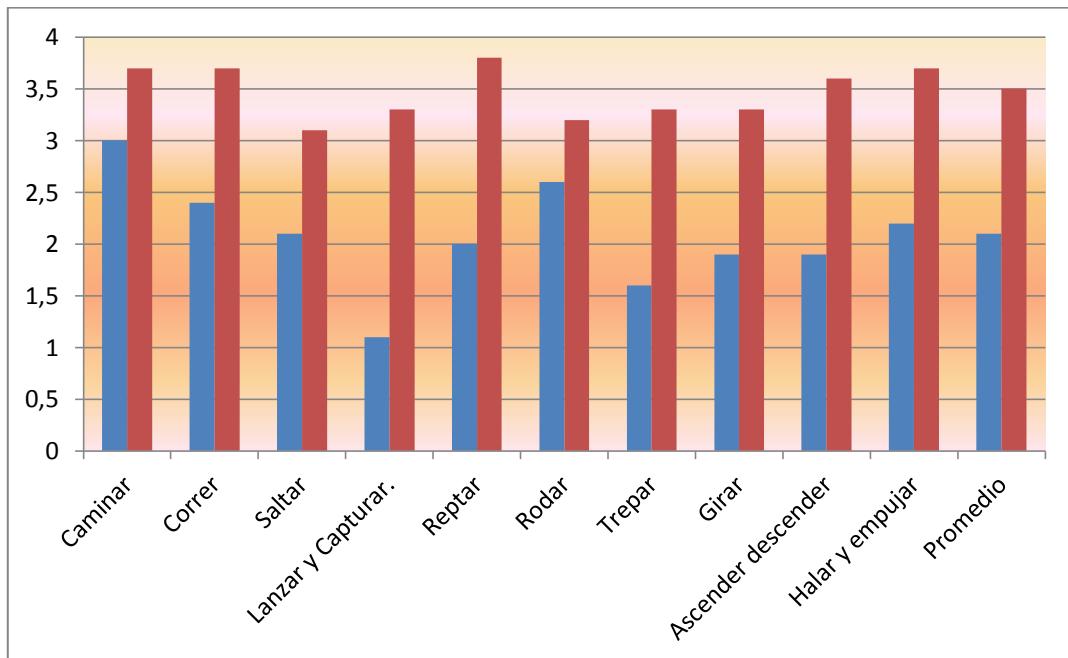


Gráfico No: 5

Elaboración: LJCV.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

En el caso comparativo de las niñas y niños del primer año de educación básica se presenta el siguiente análisis comparativo:

EVALUACION INICIAL Y FINAL DE LOS ASPECTOS PSICOMOTORES BASICOS EN NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HERNAN MALO GONZALEZ”											
CUADRO COMPARATIVO											
Nivel: Primero de Básica.											
INICIAL	3,1	2,7	2,4	2,4	2,4	2,5	2,6	2,6	2,5	2,8	2,6
FINAL	3,7	3,6	3,7	3,7	3,7	3,6	3,7	3,7	3,8	3,7	3,7

Cuadro No: 11
Elaboración: LJCV.

Consecuentemente de una evaluación inicial de 2,6 al final del proceso el desarrollo psicomotor aumento a 3,7 sobre 4.

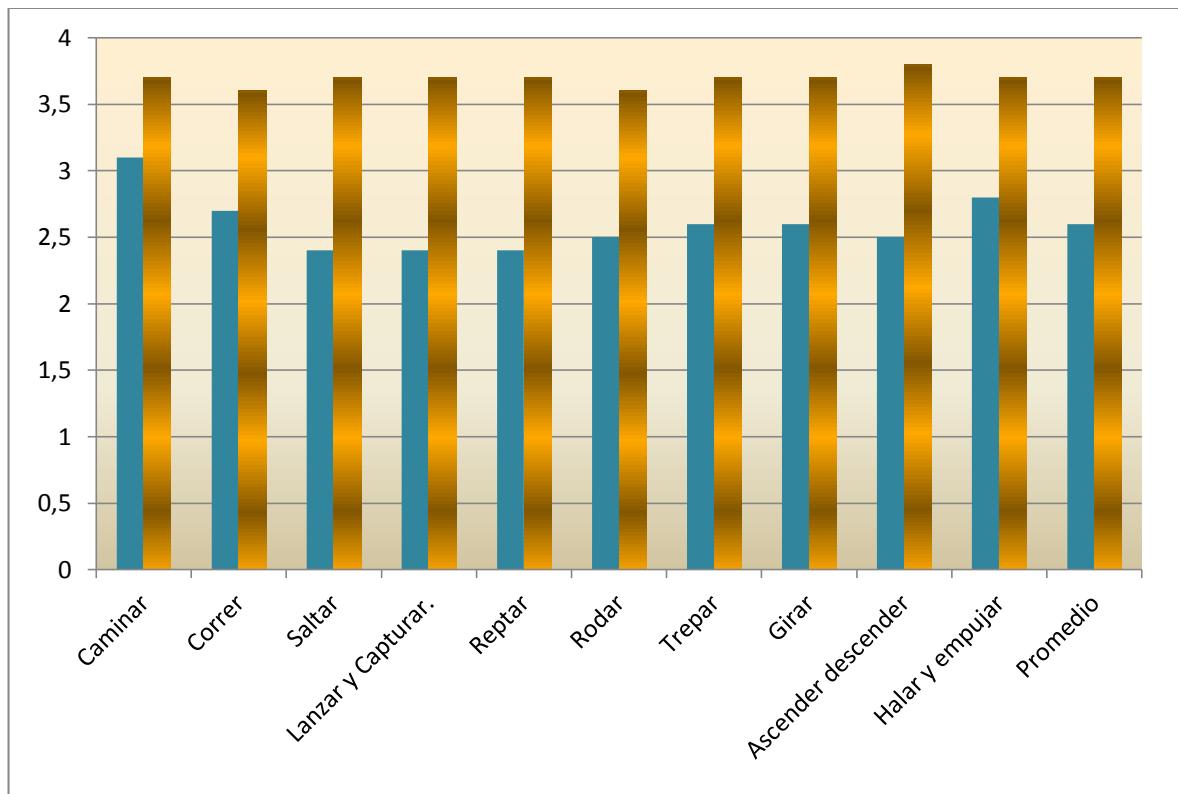


Gráfico No: 6

Elaboración JCV.



UNIVERSIDAD DE CUENCA



CAPITULO CINCO. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Introducción.

Los cuadros de resultados obtenidos nos permiten formular finalmente las siguientes conclusiones y proponer las recomendaciones cuyo objetivo final es plantear nuevas formas de realizar la Cultura Física infantil desde la visión del desarrollo psicomotor como potencializador de las futuras destrezas necesarias para la vida diaria del ser humano adulto, para un pleno disfrute de sus acciones motoras teniendo como herramienta principal de su movilidad y por lo tanto de su adecuada relación con el entorno teniendo como medio de comunicación con dicho entorno un organismo bien presentado, exento de patologías y en adecuada relación homeostática.

Precisamente esa es la idea que configura la validación de la propuesta metodológica de trabajo psicomotor en niños preescolares, cuyas conclusiones y recomendaciones se resumen en los siguientes apartados.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

5.1. CONCLUSIONES.

Cabe anotar que cada una de las siguientes conclusiones está expuesta en orden al tratamiento de los aspectos desarrollados en cada uno de los capítulos de la Tesis, con ello estructuraremos una idea sólida general con la que reforzamos la validación del trabajo efectuado.

5.1.1. El Niño y el Juego, una realidad dialéctica para su educación.

Un bebé necesita jugar desde los primeros meses, encontrando como delicioso juguete sus pies y manos. Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y usarlos. Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar.

Los niños, menos comer y llorar, lo ha de aprender todo; por lo tanto, puesto que el juego es el aprendizaje de la vida, ha de jugar mucho hasta que llegue a la edad de poderse llamar hombre o mujer.

Los bebés necesitan jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo lo irá perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

Tacto, vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño.

De manera general se puede decir que la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

5.1.2. El Juego como Aprendizaje y Enseñanza:

Gracias a la realización de este trabajo de graduación se ha podido llegar a conocer un poco más acerca de tema del juego. Cabe destacar que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, el aprendizaje, nuevos conocimientos, madurez, entre otros.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

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

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

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

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

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

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

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

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

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



UNIVERSIDAD DE CUENCA

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

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

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

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

5.1.3. La Motivación dentro del Juego.

De manera general se pudo analizar que el juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo Socioemocional, en el manejo de normas, etc. De manera específica se trató el tema del juego y el aprendizaje, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos. Basándonos en la importancia de los aprendizajes significativos, podemos llegar a entender la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo y logro de los mismos.

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad. Es el gran instrumento socializador.

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos²².

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil.

²² ROMANCE SOLÁ, Ma Teresa: Juegos de Patio. 2da. Edición. Editorial Vilamalia. Barcelona, 1999.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porque de nuestras acciones.

5.1.4. Desarrollo de los niños en Edad Preescolar

El desarrollo físico y social normal de los niños preescolares abarca muchos hitos o acontecimientos fundamentales., a mas de ello todos los niños se desarrollan de manera un poco diferente.

Respecto a su desarrollo físico, el desarrollo motor grueso en niños de 3 a 6 años debe incluir:

- a) Mayor habilidad para correr, saltar, hacer los primeros lanzamientos y patear
- b) Atrapar una pelota que rebota
- c) Pedalear un triciclo (a los 3 años); ser capaz de manejarlo bien a los 4 años
- d) Saltar en un pie (alrededor de los 4 años) y posteriormente hacer equilibrio sobre un solo pie durante unos 5 segundos
- e) Caminar apoyando desde el talón hasta los dedos (alrededor de los 5 años)

Su desarrollo motor fino deben incluir:

- a) dibujar un círculo
- b) dibujar una persona con 3 partes
- c) comenzar a utilizar tijeras de punta roma para niños
- d) vestirse solo (con supervisión)
- e) alrededor de la edad de 4 años:
- f) dibujar un cuadrado
- g) usar tijeras y finalmente cortar en línea recta
- h) ponerse la ropa apropiadamente
- i) manejar bien la cuchara y el tenedor al comer
- j) alrededor de la edad de 5 años:
- k) untar con un cuchillo
- l) dibujar un triángulo.

En cuanto al desarrollo del lenguaje el niño de 4 años comienza a:

Entender las relaciones de tamaño
Sigue una orden de tres pasos
Cuenta hasta cuatro
Nombra cuatro colores
Disfruta rimas y juegos de palabras

El niño de 5 años:
Muestra compresión de los conceptos de tiempo
Cuenta hasta 10
Conoce el número del teléfono
Responde a preguntas de "por qué"



UNIVERSIDAD DE CUENCA

En cuanto al comportamiento el niño en edad preescolar aprende las habilidades sociales necesarias para jugar y trabajar con otros niños y, a medida que crece, su capacidad de cooperar con muchos más compañeros se incrementa. Aunque los niños de 4 a 5 años pueden ser capaces de participar en juegos que tienen reglas, éstas probablemente cambien con frecuencia a voluntad del niño dominante.

Es común en un pequeño grupo de niños preescolares ver surgir a un niño dominante que tiende a "mandar" a los demás sin mucha resistencia por parte de los otros niños.

Es normal que los niños en edad preescolar pongan a prueba sus límites físicos, comportamentales y emocionales. Es importante tener un ambiente seguro y estructurado dentro del cual explorar y enfrentar nuevos retos. Sin embargo, los niños en edad preescolar necesitan límites bien definidos.

El niño debe demostrar iniciativa, curiosidad, deseo de explorar y gozo sin sentirse culpable ni inhibido.

Las primeras manifestaciones de moralidad se desarrollan a medida que los niños quieren complacer a sus padres y a otras personas de importancia. Esto se conoce comúnmente como la etapa del "niño bueno" o la "niña buena."

5.1.5. La seguridad de los niños en edad preescolar es de suma importancia.

Los niños en edad preescolar son altamente inquietos y caen en situaciones peligrosas con rapidez. La supervisión de los padres en esta etapa es esencial, al igual que durante los primeros años.

La seguridad en los vehículos es primordial. El niño de esta edad debe viajar SIEMPRE con el cinturón de seguridad puesto y en un asiento apropiado cada vez que se monte en un vehículo. En esta etapa, los niños pueden viajar con los padres de otros niños. Es importante revisar las reglas de seguridad en el vehículo con otras personas que puedan estar supervisando a su hijo.

Las caídas son la mayor causa de lesiones para los niños en edad preescolar. Al escalar nuevas y emocionantes alturas, estos niños pueden caerse de los juegos en un parque, de bicicletas, rodar por las escaleras, caerse de árboles, ventanas y techos. Cierre las puertas de acceso a las áreas peligrosas (como techos, ventanas de áticos y escaleras empinadas), además de establecer reglas estrictas para que el niño entienda que esas áreas están fuera de sus límites.

Las cocinas son una de las principales áreas donde el niño puede resultar quemado, ya sea mientras trata de ayudar a cocinar o porque entra en contacto con electrodomésticos que aún están calientes. Motive al niño a ayudar y a aprender destrezas culinarias con recetas seguras y frías. Implemente otras actividades alternativas para que el niño disfrute en una habitación adyacente, mientras usted está cocinando. Mantenga al niño lejos de la estufa, alimentos calientes y demás aparatos.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

5.1.6. Principales dificultades que presenta la realización del Juego Motor en Niños Preescolares.

- a) Se agotarán con gran rapidez.
- b) Los movimientos serán lentos.
- c) Habrá predominio de la inseguridad.
- d) Sincinesias (movimiento parásito).
- e) Agotamiento.
- f) Movimientos torpes.
- g) Distractibilidad.
- h) La coordinación oculo - pédico.
- i) No serán capaces de realizar movimientos simultáneos de brazos y piernas.
- j) Balanceos.
- k) Al transportar objetos de diferentes tamaños y formas se caerán precipitadamente.

5.1.7. Acerca de las Orientaciones Metodológicas del Juego.

Es preciso hacer referencia al momento de la presentación de los nuevos juegos motores. Especialmente en el primer nivel, cuatro años, las primeras veces cuesta mantener la atención de todo el grupo durante la explicación, por lo que hacen necesarias las explicaciones repetidas, las ejemplificaciones y las modificaciones en pleno juego. No obstante, si adecuamos las exigencias motrices y cognitivas del juego a los rasgos psicoevolutivos de cada nivel, esas pequeñas dificultades quedarán fácilmente subsanadas. Además, a veces nuestro diseño inicial, realizado desde una mentalidad adulta y centrada en los objetivos curriculares, es totalmente desbancado por el fluir de los acontecimientos y nuestro erróneo planteamiento lúdico inicial queda totalmente modificado y adaptado a las exigencias impuestas por nuestros pequeños alumnos y alumnas.

Por último, adelantar algunas posibilidades para enriquecer ese constante proceso de investigación-acción que realizamos con nuestras niñas y niños en el diseño, la implementación y la evaluación de los juegos motores. Por una parte, pueden ser viables y productivas las acciones dirigidas a la confección de ficheros de juegos motores interculturales, aportados por nuestro alumnado inmigrante o sus familias. Por otra parte, se pueden diseñar juegos motores musicales contando con la colaboración de los especialistas en música de los centros educativos.

5.2. RECOMENDACIONES

Por sobre toda recomendación, ocupará siempre el lugar de protagonismo la prescripción educativa y socializadora de la importancia del Juego en el desarrollo del niño preescolar. El juego es una forma especial de entrar en contacto con el mundo, de practicar y de mejorar sus habilidades, y es una constante en todas las culturas, con el mejoran todos los aspectos del desarrollo del preescolar.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

El juego satisface muchas necesidades en la vida del niño: ser estimulado y divertirse, expresar su exuberancia natural, vivir el cambio por su valor intrínseco, satisfacer la curiosidad, explorar y experimentar en condiciones no arriesgadas. Favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales-perceptuales y las habilidades físicas, al mismo tiempo que ofrece oportunidades infinitas de ejercitarse y ampliar las habilidades intelectuales. El juego es una conducta que se realiza por mero placer, el niño o los niños lo escogen, exigen que participen de manera activa y se relaciona con otros aspectos de la vida -es decir-, propicia el desarrollo social y mejora la creatividad.

El juego favorece el desarrollo cognoscitivo porque brinda al niño la oportunidad de explorar los objetos físicos y que conozca mejor algunos conceptos como tamaño, forma y textura.

Las actividades lúdicas de niños de varios grupos estimulan la adquisición de nuevas formas de pensar y de resolver problemas.

5.2.1. Para el Desarrollo Integral del Niño.

Dado que el desarrollo del rol sexual está basado en los años en que el niño comienza a caminar, es importante que tenga modelos de roles apropiados de ambos sexos. Dado el alto nivel de hogares fragmentados encontrados en la realización de esta Tesis es necesario recomendar en primer lugar que los progenitores deben asegurarse de que el niño tenga la oportunidad de compartir momentos con un familiar o amigo del sexo opuesto al padre (o la madre). Es importante que los padres que están divorciados no critiquen al otro progenitor. Cuando un niño exhiba un juego sexual o la exploración con sus compañeros, reorienté el juego y dígale al niño que es inapropiado, pero no lo avergüenze por esta curiosidad natural.

Dado que las habilidades de lenguaje se desarrollan rápidamente en el niño en edad preescolar, es importante que los padres le lean y que hablen con él frecuentemente durante el día.

La disciplina debe darle al niño en edad preescolar la oportunidad para hacer elecciones y enfrentar nuevos retos, manteniendo límites claros. La estructura es importante para un niño de esta edad. Tener una rutina diaria, que incluya deberes o tareas acordes con su edad, puede ayudar a que el niño se sienta como una parte importante de la familia y mejora la autoestima. El niño puede necesitar recordatorios y supervisión para el cumplimiento de sus tareas. Reconozca y agradezca cuando el niño se comporte bien o realice una tarea correctamente o sin recordatorios adicionales. Tómese el tiempo para resaltar y recompensar los buenos comportamientos.

A partir de los 4 ó 5 años de edad, muchos niños dan respuestas insolentes o impertinentes, ante lo cual hay que abordar tales comportamientos sin reaccionar ante las palabras o actitudes. Si el niño siente que dichas palabras le dan poder



UNIVERSIDAD DE CUENCA

sobre el padre (o madre), el comportamiento continuará. A menudo es difícil para los padres permanecer calmados mientras tratan de abordar este comportamiento.

Cuando un niño está comenzando la escuela, los padres deben tener presente que puede haber grandes diferencias entre los niños de 5 y 6 años en términos de período de atención, disposición para la lectura y habilidades de motricidad fina. Tanto los padres muy ansiosos, preocupados por la lentitud de las capacidades del niño, como los padres muy ambiciosos, que ejercen presión para que el niño avance más en sus destrezas, pueden perjudicar el progreso normal del niño en la escuela.

5.2.2. Niño en Edad Preescolar y el Juego

Si bien cada niño es único y puede tener preferencia por juegos y formas de interacción diferentes, a continuación se enumeran algunas actividades y juguetes para los niños en edad preescolar:

- a) Necesita espacio para poder correr y explorar
- b) Clases de natación
- c) Disfruta de deportes y actividades sencillas

¿Qué puede hacer como Padre y/o Maestro?:

- a) Léale a su hijo/alumno.
- b) Vaya de excursión al parque, a la playa u otros lugares
- c) Anímelos a jugar con otros niños
- d) Controle la permanencia del niño frente al televisor

Juguetes para el niño en edad preescolar:

- ✓ Toboganes
- ✓ Balancines
- ✓ Juguetes en los que se puede montar
- ✓ Piscinas pequeñas
- ✓ Carritos y carretillas
- ✓ Patines
- ✓ Muñecas
- ✓ Casas de juguete
- ✓ Camiones, autos y aviones
- ✓ Ropa para disfrazarse
- ✓ Equipo para jugar al doctor y a la enfermera
- ✓ Clavos, martillo y sierra
- ✓ Maquillaje y elementos para afeitarse de juguete
- ✓ Libros
- ✓ Rompecabezas
- ✓ Juguetes musicales
- ✓ Materiales artísticos



UNIVERSIDAD DE CUENCA

5.2.2. Para el Desarrollo de la Psicomotricidad.

Desarrollar los elementos o áreas de la psicomotricidad, mediante actividades que permitan el movimiento, el equilibrio corporal, los movimientos cada vez más finos y coordinados del cuerpo.

Permitir que el niño conozca su propio cuerpo, las partes de éste, que sea consciente de que puede controlar sus movimientos.

Brindarle actividades que desarrollen su orientación espacial, por ejemplo: Dirigirlo hacia una meta y colocar obstáculos en el camino.

Realizar ejercicios de equilibrio: balanceos, desplazarse sobre un camino estrecho.

Proporcionar juegos y materiales adecuados para el desarrollo del niño.

Fomentar la interacción con otros niños y con su entorno.

Toda actividad o juego se debe dar en una ambiente de afecto, alegría y confianza, esto desarrollará la seguridad y autoestima de niño.

5.2.3. Propuesta de Ejercicios Físicos

Ejercicios para el equilibrio:

- a) Caminar sobre una línea.
- b) Caminar sobre un banco.
- c) Caminar sobre una tabla o viga.
- d) Caminar con objetos sobre la cabeza.

Ejercicios de coordinación:

- a) Pararse en la punta a la vez que se eleven los brazos arriba.
- b) Caminando al frente tocando objetos que se encuentren a su alrededor.
- c) Saltillo al frente y cuclillas.
- d) Caminar en cuadrupedia por debajo de un obstáculo.
- e) Brazo arriba y abajo/ Sentados y ponerse de pie.
- f) Brazo al frente y atrás Sentados y ponerse de pie.

Ejercicios de piernas:

- a) Levantar pierna.
- b) Correr hacia los lados.
- c) Correr hacia atrás.
- d) Saltar con ambos pies avanzando a un ritmo determinado.
- e) Marcha normal con pasos cortos y largos.
- f) Realizar pequeños saltos en el lugar.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Ejercicios de Lanzamientos:

- a) Lanzar con una o dos manos objetos de diferentes tamaños hasta el lugar donde la educadora indique.
- b) Lanzar objetos y pelotas hacia señales sonoras. Carrera en línea recta tras el sonido del silbato. Caminar por una línea recta con brazos laterales.
- c) Caminar en punta de pie. Caminar según el silbato.
- d) Saltar según el sonido.
- e) Caminar lento y rápido.

Ejercicios para los brazos:

- a) Brazos laterales.
- b) Brazos arriba, al lateral y abajo.

Ejercicios para las manos:

- a) Palmas unidas (arriba y cerrar, tocarse las yemas, saludar, abrazar, esconderse, golpecitos, pasar sobre materiales, suaves y duros).
- b) Apretar pelotas pequeñas, pasarla de una mano a otra, para los pies: (preferentemente sentados, individual).
- c) Decir adiós. Conocerse, decir si y no, rodar bolas, conos, agarrar cuerdas (tirarlas) y frazadas.

Ejercicios para manos y pies:

- a) Tocar pies y manos, alternativamente
- b) Tocar dedo, pasar la pelota (empujándola suave).
- c) Ejercicios para la cara:
- d) Abrir y cerrar los ojos, mirar arriba, abajo, a un lado y otro, sonreír y enojarse.

Ejercicios para cara y dedos manos: (esquema corporal)

- a) Un dedo de cada mano: Tocar nariz y una oreja, barbilla y la otra oreja, nariz y frente, boca y cabeza.
- b) En pareja: el espejo, tocar con un dedo parte del cuerpo del compañero, unir las dos manos, derecha, izquierda, alternando, los codos, las rodillas.
- c) Inflar la cara y soplar, sacar la lengua, arrugar la frente.
- d) Acostado de espalda dejar caer brazos y piernas.
- e) Sentados piernas extendidas, subir un poco la pierna y dejarla caer.
- f) Realizar carrera a una distancia de 5 metros.

5.2.4. Evaluación del Desarrollo Psicomotor

Los niños siguen un patrón de desarrollo o de adquisición de habilidades. Este patrón es claro y se han definido hitos básicos, fáciles de medir, que nos permiten saber cuándo un niño va progresando adecuadamente. Con ellos se han elaborado pruebas objetivas de evaluación del desarrollo considerando cuatro áreas:



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- a) Motricidad gruesa,
- b) Motricidad fina,
- c) Sociabilidad
- d) Lenguaje.

Existen pautas de tamizaje, rápidas de aplicar (10-15 minutos), que seleccionan niños de riesgo o retraso pero no precisan el área del daño o la magnitud del retraso. Estas pruebas son, entre otras: el Test de Denver (USA) y el EEDP (Escala de Evaluación del Desarrollo Psicomotor) de Soledad Rodríguez y colaboradores.

Existen otras pruebas de evaluación del desarrollo psicomotor, que son más largas de aplicar (40-50 min) y que requieren de personal entrenado pero que tienen la ventaja de poder definir mejor el retraso, su magnitud y las áreas de mayor problema. Estas pruebas son el Bailey, el Mullen y el Griffiths, entre otras.

Para conocer la evolución de las funciones motrices del niño de debe evaluar su motricidad mediante instrumentos de medida o pruebas estandarizadas que nos informen con objetividad del nivel motriz y grado de madurez de su motricidad fina y gruesa. Con los resultados obtenidos en las pruebas se construye un perfil psicomotor mediante una gráfica que nos permite ver claramente el nivel, los éxitos y los fracasos del niño.

Examen Psicomotor de la Primera Infancia (Picq Y Vayer)

- a) Coordinación viso-manual. A los 3 años, el niño debe construir un puente. A los 5 hacer un nudo.
- b) Coordinación dinámica. A los 2 años ha de subir, con apoyo, en un banco de 15 cm de altura y bajar.
- c) Control postural (equilibrio). A los 2 años y 6 meses debe mantenerse sobre una pierna, y con la otra flexionada, durante un instante.
- d) Control del propio cuerpo. Es una prueba de imitación de gestos.
- e) Organización perceptiva. A los 4 años se le pide que compare las longitudes de dos palillos de 5 y 6 cm
- f) Lenguaje

Escala Motriz de Ozeretsky

- a) Está compuesta de una serie de pruebas para medir la aptitud motriz de niños y niñas.
- b) Equilibrio estático. A los 4 años: de pie, ojos cerrados, pies juntos (14 seg.)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- c) Equilibrio dinámico. A los 5 años: saltar con uno y otro pie con los ojos abiertos.
- d) Destreza-coordinación dinámica de las manos. A los 5 años: hacer una bola de papel con la derecha y con la izquierda.
- e) Movimientos simultáneos-coordinación. A los 5 años: enrollar 2 mt de lana durante 20 seg.
- f) Rapidez. A los 6 años dibujar trazos verticales Md-Mi durante 15 seg.
- g) Sincinesias. A los 6 años dar golpes con un martillo.

5.2.5. Cuándo evaluar el desarrollo psicomotor.

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

Anamnesis: En la primera consulta se deben averiguar los antecedentes de la madre, del embarazo y de las patologías prenatales que pudieran alterar el desarrollo.²³

Historia obstétrica:

- Número de embarazos, abortos espontáneos, hijos vivos
- Historia materna: edad, nivel educacional, enfermedades crónicas, depresión
- Antecedentes del embarazo: control prenatal, retardo, infección intrauterino
- Antecedentes del parto: edad gestacional, peso de nacimiento, Apgar, tipo de parto, atención hospitalaria, resucitación
- Antecedentes neonatales: apneas, ventilación mecánica, síndrome de dificultad respiratoria, hemorragia, sepsis, enterocolitis necrosante, convulsiones
- Patología postnatal: hospitalizaciones, cirugías
- Estimulación: quien cuida al niño, quien lo estimula, con qué pautas, como responde.

Examen Físico:

En el examen del niño se deben corroborar aquellos hitos que debieran estar presentes para la edad y también para las edades inmediatas. Además de ello, se deben examinar los reflejos arcaicos. Su persistencia mas allá del tiempo esperado de desaparición puede corresponder a una Parálisis Cerebral. Por el contrario, la aparición de las reacciones de defensa (paracaídas) constituye un signo positivo de

²³ GESSEL, Arnold; El niño de 1 a 5 años. Editorial Paidos. Séptima edición. Barcelona 1993.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

maduración del SNC. El reflejo de Landau, que aparece cerca de los 3 meses, es también un signo de madurez neurológica. El tono muscular, la postura y los reflejos osteotendíneos son también importantes de evaluar. Un niño de 6 meses con hipertonía, hiperreflexia y persistencia de reflejos arcaicos nos hace pensar en una Parálisis Cerebral de tipo espástico. Si este mismo niño fue un recién nacido de pretérmino de 28 semanas, tiene ahora por lo tanto 3 meses de edad corregida y su desarrollo es normal.

Durante el examen del niño se debe evaluar la estimulación que él está recibiendo. Se debe aprovechar la oportunidad de hacer de modelo ante los padres de la forma como se debe estimular al niño y explicarles claramente cuánto tiempo lo deben hacer al día.

De 4 a 6 años:

- Social: Compite jugando.
- Coordinación: Copia el cuadrado.

La evaluación del desarrollo psicomotor se clasifica de la siguiente manera.

- a) Normal, ejecuta todas las conductas correspondientes a su edad cronológica.
- b) Limítrofe, si no ejecuta todas las conductas correspondientes a su edad cronológica, pero sí a la inmediata anterior.
- c) Anormal, si no ejecuta todas las conductas correspondientes a su edad; ni las conductas correspondientes a la inmediata anterior.

Se debe mantener el control subsecuente de acuerdo a los siguientes hallazgos.

- a) Cuando el desarrollo corresponda a su edad se debe dar orientación sobre técnicas de estimulación para favorecer el desarrollo, y citar a consulta subsecuente con la periodicidad que se establece en la norma.
- b) Si el desarrollo no corresponde a su edad, pero sí a la anterior, se debe dar orientación para favorecer el desarrollo del niño y citar consulta subsecuente a las dos semanas siguientes en el infante y tres meses después al preescolar; si no logra mejoría se refiere a una unidad de salud de mayor complejidad para su atención oportuna.
- c) Si el desarrollo no corresponde a su edad, ni a la inmediatamente inferior se refiere a una unidad de salud de mayor complejidad para su atención.

5.2.6. Evolución de la Marcha

Siendo la capacidad de locomoción el referente básico del desarrollo psicomotor, a partir de los dos años son simultáneos desplazamientos y actividades con las manos. También, a partir de esta edad, puede correr sin caerse, aunque no controla el detenerse porque carece de freno inhibitorio, que irá adquiriendo a partir de éste



UNIVERSIDAD DE CUENCA

momento y que le permitirá, a partir de los tres años, regular y moderar a voluntad sus movimientos.

Una postura típica de un niño de dos años es estar en cuclillas largo rato mientras juega, sin embargo, no mantiene el equilibrio al patear una pelota. Un logro muy significativo es que ya sube y baja escaleras poniendo ambos pies en cada escalón.

A los tres años perfecciona toda su motricidad gruesa. Puede caminar de puntillas, mantenerse en equilibrio sobre un pie, subir escaleras alternando los pies, aunque para bajar necesita apoyarlos en el mismo escalón, ya que aún tardará un año más para subir y bajar en forma definitiva.

Actividades o estimulación en la etapa preescolar

- a) Fomentar el juego y la interacción con niños de su edad.
- b) Contarle o leerle cuentos.
- c) Animarle a que cuente historias.
- d) Ejecutar juegos que fomenten el conocimiento en términos nuevos.
- e) Hacerle participe de situaciones familiares que tengan relación con el tiempo, la memorización etc.

Promoción del desarrollo social.

El niño debe aprender a compartir. No es innato.

- a) Hábitos de autonomía. Autocuidado.
- b) Oportunidad de relación. Relacionarse con niños de la escuela.
- c) Modelos familiares.
- d) Oportunidades de relación en casa y en la escuela.
- e) Conocimiento por parte de los padres a los principios del aprendizaje. El ambiente: permitiendo, castigando, ignorando.
- f) Las órdenes deben tener su origen: consistente, firme y coherentes, únicas, claras y afirmativas: si haces esto luego harás lo otro. No dando una negación. Todo esto hará que el niño tenga una buena autoestima.

5.2.7. La Participación en la Educación Infantil

Además de ser un derecho reconocido en la Constitución y desarrollado en la legislación vigente, es un deber esencial para el ejercicio de la paternidad responsable y del sistema educativo nacional. La participación se da tanto individualmente (padre y madre que tienen una relación con el educador, que hablan con él sobre la evolución de su hijo/a, que asisten a reuniones, etc.), como colectivamente, ya que lo que se organiza es por sectores de la comunidad educativa o entre sectores (Gobierno Escolar), debiendo estar la participación individual integrada en la colectiva.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Orientaciones a los padres y madres

Comunicarse con el hijo/a desde el primer día. Aunque no comprenda el significado de las palabras, el tono y la melodía como se expresen aportan una carga afectiva importante que proporciona seguridad y confianza en él/ella. Recordemos en estos momentos la comunicación es básicamente de tipo no verbal (caricias, contacto físico, sonrisas, guiños, etc.).

Responder a los gritos y lloros del bebé. Hay quien considera, equivocadamente, que respondiendo al lloro y gritos se «habitúan mal». El aspecto positivo de que se responda es que el niño/a aprende a relacionar el uso de los sonidos que emite con la respuesta que le damos (acudir ante ellos), elemento que favorece la comunicación.

Ofrecer un entorno estable y organizado (ritmos de sueño-vigilia, alimentación, etc.), ya que le ayudarán al proceso de adquisición de hábitos y al conocimiento de objetos relacionados con dichos ritmos (ponerle el babero=comida).

Estimularlos verbalmente, hablándoles mucho y haciéndoles repetir sus vocalizaciones, permitiéndoles que también que jueguen solos con sílabas y otros sonidos.

Favorecer que comprendan las palabras más familiares (mamá, papá, niño/a, casa). Éstas deben ser pronunciadas con claridad por el adulto, para que progresivamente el niño/a las vaya relacionando con el objeto o persona que representan.

Proporcionar un entorno verbal rico, en el sentido de que se verbalicen acciones de la vida familiar, por ejemplo: lavar, poner la mesa, limpiar la casa, etc. Hay que tener en cuenta que el niño pequeño tiene una capacidad de atención limitada y se distrae fácilmente. No es necesario decirle muchas palabras, sino repetirle aquellas más próximas y familiares. El niño experimentará con el lenguaje e intentará reproducir las palabras, con gran esfuerzo; es importante dejarle terminar y no interrumpirle, que se tome su tiempo para explicarse (escuchar lo que los hijos nos quieren decir es la base del diálogo y la comunicación). Hay que corregirle poco a poco, pero reconociéndole su esfuerzo.

5.2.8. Objetivos, Actividades y Materiales de la Educación Motora Preescolar.

Los objetivos de la educación motora se establecen siguiendo las pautas del desarrollo motor. Por ello, es conveniente conocer las características típicas de cada etapa. Sólo sabiendo cuáles son las conductas motoras específicas, su grado de madurez y su evolución normal en cada momento, se podrán plantear objetivos y dar una respuesta correcta a cada niño en cada etapa de su evolución



UNIVERSIDAD DE CUENCA

De 3 a 6 años:

Objetivos:

- a) Adquirir un creciente control y coordinación en la locomoción y en actividades manipulativas.
- b) Mejorar el equilibrio estático y dinámico y conseguir mayor ajuste postural.
- c) Fortalecer la musculatura de las extremidades superiores e inferiores.
- d) Adquirir mayor precisión y destreza manipulativa.
- e) Potenciar y estimular las diversas formas de desplazamiento (saltar, brincar, trepar, etc)

Actividades

-Motricidad gruesa-desplazamientos:

- a) “Enanos y gigantes”. Se cuenta una historia imaginando que vamos por el país de los gigantes y, de pronto, atravesamos una montaña y nos encontramos en el país de los enanitos.
- b) Vamos por el bosque y caminamos como los animalitos (utilizando todas las formas de desplazamiento): somos serpientes, osos, perros, hormigas y tortugas, etc.
- c) “Los canguros”. Saltamos con los pies juntos sin caernos y sin apoyarnos en otro niño.
- d) “Trepamos”. Se hace en el patio si se dispone de barras para ello.
- e) “Un paseo por la selva”. Se inventa una historia en la que los niños y niñas tengan que utilizar distintas formas de desplazarse y mantener el equilibrio. Por ejemplo, andamos despacio para que no se despierten los animales; ahora hay que correr porque llueve, tenemos que saltar porque hay un arroyo, etc.
- f) “Carreras de obstáculos”. Se distribuyen tacos de madera y picas por el espacio y se camina sobre ellos, se salta sin pisarlos, se anda de puntillas sin pisarlos, se corre sin tocarlos, etc.
- g) “La pelota saltarina”. Jugamos con la pelota, la botamos y la cogemos, la chutamos hasta la puerta, la cambiamos con otro niño, hacemos un corro y jugamos solo con una.

Motricidad fina-manipulación:

Se desarrollaran actividades que potencien la presión (puzar, moldear distintos materiales, como barro o plastilina), la coordinación visomotor (pintar, ensartar, colorear, pintar, recortar, etc.) y otras, como lanzar y recoger pelotas.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Materiales

De psicomotricidad para trabajar la motricidad gruesa (cuerdas, pelotas, tacos, saquitos...) y, para la manipulación y la presión: pinturas, tijeras, papel, materiales moldeables, pelotas, etc).

Finalmente respecto a la psicomotricidad, su conocimiento y su práctica, puede ayudarnos a todos a comprender y mejorar nuestras relaciones con nosotros mismos, con los objetos y con las personas que nos rodean. La psicomotricidad se fundamenta en una globalidad del ser humano, principalmente en la infancia, que tiene su núcleo de desarrollo en el cuerpo y en el conocimiento que se produce a partir de él.

El desarrollo psicomotor nos posibilita alcanzar niveles de simbolización y representación que tienen su máximo exponente en la elaboración de la propia imagen, la comprensión del mundo, el establecimiento de la comunicación, y la relación con los demás,

La psicomotricidad puede aplicarse como instrumento educativo para conducir al niño hacia la autonomía y la formación de su personalidad a través de un proceso ordenado de consecuencias de todo tipo. En este devenir se pueden producir perturbaciones que pueden ser objeto de una consulta, intervención o terapia psicomotriz y por ende el profesor de Cultura Física es, de manera irrefutable el llamado a mediar entre esta ciencia, su comprensión, aplicación y desarrollo, con los padres de familia, pero básicamente con el niño preescolar, cuyo momento evolutivo es el más importante pues marca el inicio de su aprendizaje.



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Anexos Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA:

1. ARCE VILLALOBOS, M. Patrones Básicos Locomotores y Manipulativos. Ediciones CPCF. Costa Rica 1998.
2. ARNÁIZ, P. Fundamentación de la práctica psicomotriz. Ediciones Seco Olea. Madrid 1998.
3. BUCHER, H. Estudio de la personalidad del niño a través de la exploración psicomotriz. Ediciones Toray-Masson. Barcelona 1996.
4. DE BORJA I SOLE, M.: "El juego como actividad educativa". Ediciones de la Universidad de Barcelona. Barcelona 1984.
5. BLÁZQUEZ, Domingo. La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. Editorial Cincel, Madrid 1997.
6. GARAIGORDOBIL, M. Un instrumento para la evaluación-intervención en el desarrollo psicomotriz. Ediciones Vitoria. Madrid 1999.
7. GESSEL, Arnold: El niño de 1 a 5 años. Editorial Paidos. Séptima edición. Barcelona 1993.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

8. GONZÁLEZ RODRÍGUEZ, Catalina. Compendio de temas de educación física preescolar. Imprenta J.A. Huelga. Ciudad de La Habana (1997).
9. GONZÁLEZ RODRÍGUEZ, Catalina. La Educación Física en Preescolar. Imprenta J.A. Huelga. Ciudad de La Habana 2001.
10. LE BOULCH, Jean. La educación por el movimiento. Editorial Paidotribo. Barcelona 1991.
11. LE BOULCH, J. La educación por el movimiento en la edad escolar. Editorial Paidós. Barcelona 2006.
12. LEIF Y BRUNELLE: "La verdadera naturaleza del juego". Editorial Kapeluz, Buenos. Aires 1997.
13. LEÓN, S. El juego de roles y el desarrollo del pensamiento y la imaginación en la edad preescolar. Ediciones Pueblo y Educación. La Habana 1999.
14. LLEISCA, T. La educación física en preescolar y ciclo inicial. Editorial Paidotribo, Barcelona 1998.
15. MAKARENKO, M. Psicología del Desarrollo. Editorial. Fisikultura y Sport. Moscú 1984.
16. PIAGET, J. Psicología del niño. Ediciones Morata. Madrid 2004.
17. ROMANCE SOLÁ, Ma Teresa: Juegos de Patio. 2da. Edición. Editorial Vilamalia. Barcelona, 1999.
18. RUIZ PÉREZ L.M. Desarrollo motor y actividades físicas. Ediciones Gymnos, Madrid 1997.
19. SCHEINES, G.: Los juegos de la vida cotidiana. Editorial Universitaria de Buenos Aires 1985.
20. VIGOTSKI, L.S.: El juego en la pedagogía preescolar. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana 1996.
21. VYGOTSKI, L.: El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Ediciones Grijalbo. México 2001.