

**UNIVERSIDAD FRANCISCO GAVIDIA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**TEMA:**

**“EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DEL NIÑO Y LA NIÑA DE 4 AÑOS EN EL SECTOR OFICIAL “CENTRO ESCOLAR DOLORES CASTELLANOS DEL DEPARTAMENTO DE SAN SALVADOR, EN EL PRIMER SEMESTRE DEL AÑO 2014”.**

**ESTUDIANTES EGRESADAS**

**ADRIANA ELIZABETH CERÉN CUÉLLAR**  
**SANDRA PATRICIA SANTAMARÍA SANABRIA**

**LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CON ESPECIALIDAD EN PARVULARIA BILINGÜE**

**SAN SALVADOR, DICIEMBRE, 2014**



**UNIVERSIDAD FRANCISCO GAVIDIA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**AUTORIDADES:**

**RECTOR**

**ING. MARIO ANTONIO RUÍZ**

**VICE RECTORA**

**DRA. LETICIA ANDINO DE RIVERA**

**DECANA DE LA FACULTAD DE LAS CIENCIAS SOCIALES**

**LICDA. ZOILA ROMERO DE ENAMORADO**

**ASESORA**

**LICDA. CONY VALLADARES DE PAREDES**

**SAN SALVADOR, DICIEMBRE DE 2014.**



01/01-2014/01-LP

## ACTA DE EVALUACIÓN ORAL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Acta número 158

En el Edificio de Atención al Estudiante, sala DOS, de la Universidad “Francisco Gavidia”, de la ciudad de San Salvador, a las ocho horas treinta minutos del día martes veintitres de diciembre del dos mil catorce, siendo estos el día y la hora señalados para la evaluación oral del Proyecto de Investigación **"EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DEL NIÑO Y LA NIÑA DE 4 AÑOS EN EL SECTOR OFICIAL CENTRO ESCOLAR DOLORES CASTELLANOS DEL DEPARTAMENTO DE SAN SALVADOR, EN EL PRIMER SEMESTRE DEL AÑO 2014"**, presentado por las egresadas: SANDRA PATRICIA SANTAMARIA SANABRIA y ADRIANA ELIZABETH CEREN CUELLAR, de la carrera de LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN PARVULARIA BILINGUE, estando presentes las interesadas y el Jurado Evaluador, se procedió a dar cumplimiento a lo estipulado en el Reglamento General de Graduación y el Instructivo de Graduación por Proyecto de Investigación, habiendo llegado el Jurado, después de las exposiciones, el interrogatorio y las deliberaciones correspondientes, a pronunciarse por este fallo:

Aprobado  
SANDRA PATRICIA SANTAMARIA SANABRIA

Aprobado  
ADRIANA ELIZABETH CEREN CUELLAR

Y no habiendo más que hacer constar, se da por cerrada la presente acta, la cual para efectos de dejar constancia firmamos.

Presidente/a   
LIC. ROXANA IRENE VARELA MELGAR

Vocal   
LIC. JOAQUIN ERNESTO APARICIO

Vocal   
LIC. MARGARITA ESPERANZA COBAR

Egresado/a:   
SANDRA PATRICIA SANTAMARIA SANABRIA

Egresado/a:   
ADRIANA ELIZABETH CEREN CUELLAR

## **AGRADECIMIENTOS**

A Diosito por haberme dado la bendición de concluir satisfactoriamente mis estudios, por darme la sabiduría, fortaleza e iluminar siempre mi camino.

A la Virgencita que me acompaña siempre en mi caminar y que intercede ante nuestro señor Jesucristo y con su ejemplo llena mi corazón con su amor de Madre.

Agradezco a mi Papá Dr. José Edgardo Cerén, quien es mi ejemplo, mi guía, mi mayor apoyo y mi inspiración, agradezco a mi papi por ser mi motor y enseñarme a luchar por mis sueños y estar siempre conmigo.

Agradezco a mi familia por todo su apoyo y amor.

**Adriana Elizabeth Cerén Cuéllar**

En primer lugar, agradecer a Dios y la Virgen de Guadalupe por la bendición de llegar a esta etapa tan especial de mi vida y finalizar así mi carrera, por los triunfos y momentos difíciles que me han enseñado a valorar la misma; y por siempre estar a mi lado iluminándome en cada uno de los pasos, porque sin su ayuda nada es posible.

A mi Madre por ser la que me ha acompañado en todo este caminar estudiantil por su esfuerzo al sacarme adelante, guiándome con su vasta experiencia y sus consejos al formarme como una mejor persona e inspirarme a ser toda una profesional tan excelente como ella.

A mi amado Esposo por el apoyo constante, por su amor incondicional, quien ha sido mi mejor amigo y compañero inseparable , por sus palabras de confianza al creer en mí siempre y brindarme el tiempo y espacio necesario para realizarme como profesional.

A mi Familia por estar pendientes en todo momento de mi proceso de formación y brindarme su ayuda.

Infinitas Gracias a todos, hoy soy lo que soy gracias a Ustedes.

**Sandra Patricia Santamaría Sanabria.**

## TABLA DE CONTENIDO

pág.

RESUMEN .....	i
INTRODUCCIÓN .....	ii
CAPÍTULO I.....	1
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	1
1.2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA .....	2
1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.....	2
1.4. DELIMITACIÓN TEMPORAL - ESPACIAL - SOCIAL .....	3
1.5. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS.....	4
1.6. ALCANCES Y LIMITACIONES.....	4
CAPÍTULO II.....	6
2. MARCO DE REFERENCIA .....	6
2.1 MARCO FILOSÓFICO ANTROPOLÓGICO.....	6
2.2 MARCO TEÓRICO .....	9
2.2.1 ANTECEDENTES DE LA EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA.....	9
2.2.2 JUEGOS TRADICIONALES, JUEGOS DE AYER.....	10
2.2.3 JUEGOS MODERNOS, JUEGOS DE AHORA .....	13
2.2.4 DIFERENTES ENFOQUES SOBRE EL JUEGO .....	17
2.2.4.1 JEAN PIAGET Y EL JUEGO EN EL ENFOQUE PSICOGENÉTICO .....	17
2.2.5 FREUD, LOS PSICOANALISTAS Y EL JUEGO .....	18
2.2.6 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.....	18
2.2.7 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS .....	21
2.2.8 EL JUEGO Y EL ARTE.....	22
2.2.9 EL JUEGO Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL.....	23
2.2.10 EL JUEGO Y LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.....	24
2.2.11 EL JUEGO Y LA INCLUSIÓN .....	25
2.2.12 PEDAGOGÍA LÚDICA .....	26
2.2.13 CLIMA LÚDICO .....	27
2.2.14 LA PSICOMOTRICIDAD Y SU IMPORTANCIA.....	28
2.2.15 OBJETIVOS DE LA PSICOMOTRICIDAD.....	29
2.2.16 LA PSICOMOTRICIDAD Y SUS AREAS. ....	29
2.2.17 DIFERENTES ASPECTOS DEL ÁREA PSICOMOTRIZ.....	30
2.2.18 ELEMENTOS NEUROMOTORES DE BASE .....	30
2.2.19 ESQUEMA CORPORAL .....	38
2.2.20 PERFIL PSICOMOTOR DEL NIÑO Y LA NIÑA DE 4 AÑOS.....	43

2.2.21 LO QUE APORTA LA PSICOMOTRICIDAD A LOS NIÑOS: VENTAJAS, BENEFICIOS .....	46
2.2.22 EL JUEGO Y LA PSICOMOTRICIDAD COMO APOYO PARA EL DESARROLLO COGNOSCITIVO.....	48
2.2.23 EL JUEGO Y LA PSICOMOTRICIDAD COMO APOYO PARA EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO.....	49
2.3 MARCO CONCEPTUAL.....	50
2.4 MARCO LEGAL.....	52
CAPÍTULO III.....	61
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	61
3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	61
3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	61
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	62
3.4 DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN.....	62
CAPÍTULO IV.....	63
RECOLECCIÓN DE DATOS.....	63
4.1 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	63
4.2 ELABORACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	63
4.3 APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS.....	63
4.4 PROCESO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	63
CAPÍTULO V.....	64
5.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	64
CAPÍTULO VI.....	79
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	79
6.1 CONCLUSIONES.....	79
6.2 RECOMENDACIONES.....	79
CAPITULO VII.....	81
7.1 PROPUESTA.....	81
7.2 PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	82
7.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.....	83
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	95
BIBLIOGRAFÍA.....	96
ANEXOS.....	97

## RESUMEN

En este trabajo se presenta el Juego en la categoría principal de orden teórico y la psicomotricidad como categoría secundaria. La investigación refleja la importancia de dejar que los niños jueguen y que a través de esta actividad los niños aprendan, desarrollando así todas las habilidades necesarias para el futuro.

El propósito de este estudio es brindar instrumentos de apoyo para realizar actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor del niño y la niña. También presentar fundamentación teórica base, donde se muestra el tema como estudio de muchos investigadores tanto clásicos como contemporáneos en donde argumentan la necesidad e importancia del juego para la formación del niño y la niña en todas las áreas cognitivas, socio afectivas y psicomotoras.

La información analizada para la obtención de resultados, es producto de aplicar técnicas como la entrevista y la observación a través del uso de diferentes instrumentos que permitieron llegar a conclusiones de peso y lograr los objetivos planteados.

Esta investigación servirá para futuros estudios sobre el tema del juego y la psicomotricidad como aporte necesario para la especialidad de educación inicial y parvularia.

Es importante destacar desde lo pedagógico que muchas veces el juego y el desarrollo de la psicomotricidad se han fomentado en la escuela a través de consignas cerradas que están lejos de ser integradas a un proyecto o planificación general y que se utilizan como herramientas o técnicas puntuales sin tener en cuenta el espacio ni el tiempo y mucho menos si es un aprendizaje significativo del proceso de enseñanza – aprendizaje.

“A través del juego es que el niño aprende a ser alguien, en él se describe, descubre el mundo y se construye como persona” <sup>1</sup>

Raimundo Dinello, Educador Uruguayo.

---

<sup>1</sup> Mavilo, Calero Pérez, Educar Jugando, Alfaomega, Perú, 2003, p, 22.

## INTRODUCCIÓN

En cada uno de los niveles de Educación Parvularia, se promueve desarrollar un perfil psicomotor como un elemento fundamental y necesario en la formación de la personalidad adecuada del niño y la niña hacia el futuro. En los primeros años de vida la psicomotricidad juega un papel muy importante porque influye valiosamente en el desarrollo cognoscitivo, socioafectivo y psicomotor favoreciendo la relación entre el educando y su entorno, permitiendo el desarrollo de actividades perceptivas y motrices del conocimiento del esquema corporal, lateralidad, espacio – tiempo, motricidad y equilibrio.

El juego permanece con un papel fundamental en el desarrollo de la psicomotricidad, ya que le permite al niño descubrir y actuar sobre los diferentes elementos del mundo externo, comunicarse con los demás, satisfaciendo su necesidad de movimiento y relación con los otros y el medio, para ir aprendiendo progresivamente los elementos sociales y culturales. Estos elementos son fundamentales para la creación de la identidad social. Debe ser realizado desde un enfoque dinámico abierto en el cual el niño viva el placer del juego en todas sus experiencias.

El juego es promotor y ayuda a crear nuevas formas para explorar la realidad, dominio de su cuerpo, habilidades cognoscitivas desarrollo inter e intrapersonal. La vida de los niños es jugar y juega por instinto, por una fuerza interna que le obliga a moverse, a manipular, gatear, ponerse de pie, andar; prólogos del juego y del deporte que los disciplina y les permitirán el disfrute pleno de su libertad de movimiento.

El juego permite pasar de lo sensorio motriz a lo lógico concreto. Por medio de sus juegos y con base a la acción motora, los niños comienzan de manera gradual a operar mentalmente; esto les permite ir formando categorías conceptuales y relaciones lógicas a partir de los símbolos individuales.

El juego de un niño posee cualidades únicas. Surgen espontáneamente de incitaciones instintivas que representan necesidades de evolución. Prepara para la formación de la personalidad. Es un ejercicio natural y placentero con poderes en el crecimiento físico, cognoscitivo y socio afectivo. El juego permite la integración del esquema corporal, al ejecutar diferentes juegos van conociendo su propio cuerpo y también el de los demás y así progresivamente van conformando su imagen corporal. Se puede realizar de forma espontánea al ser libre pero al momento de realizar un juego debe conllevar un objetivo sin dejar que el niño es quien construye su mismo aprendizaje. Si se realiza en grupo es aún más complementario, brinda mayor enriquecimiento a la hora de explorar, imaginar, experimentar un intercambio grupal de ideas, practica todas sus capacidades en los campos de la conducta motriz, de adaptación, lenguaje y persona social.

En los nuevos Programas de Educación y Desarrollo para la Primera Infancia se trabajan por medio de actividades generadoras, es decir que mediante una actividad lúdica se puede desarrollar todas aquellas capacidades del niño y la niña de forma menos sistematizada pero siempre siguiendo un patrón de reglas y conducta que son implícitas en el juego.

La importancia del juego y la psicomotricidad en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas, el juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador que cada niño posee y necesita desarrollar.

“El juego es uno de los medios que el niño tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que sea la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño. En ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas experiencias”.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Mavilo, Calero Pérez, Educar Jugando, Alfaomega, Perú, 2003, p, 22.

Todos los ejes y contenidos del programa Educación y Desarrollo para la Primera Infancia pretenden abarcar temas primordiales en capacidades cognitivas, socio afectiva y psicomotoras.

Consecuentemente el estudio busca demostrar que el juego y la psicomotricidad en la educación deben ser correlativos, porque educación proviene del latín educere, que implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales desde el interior de la persona que se educa.

“El juego es comunicación, expresión, combinando pensamiento y acción, da satisfacción y sensación de logro”, Jean Piaget.<sup>3</sup>

La información aquí presentada se estructura por medio de capítulos, donde en el Capítulo I, se presenta el planteamiento del problema que contiene los siguientes elementos: Descripción del problema, Enunciado del Problema, Justificación del Problema, Delimitación temporal – espacial – social, Formulación de Objetivos, Alcances y Limitaciones, el Capítulo II, presenta el marco de referencia que abarca el Marco Filosófico Antropológico, el Marco Teórico, el Marco Conceptual y el Marco Legal. A continuación el Capítulo III, incluye la Metodología de la Investigación, con los siguientes elementos: Diseño de la Investigación, Tipo de Investigación, Población, Muestra y Descripción de la población.

El Capítulo IV, llamado recolección de datos, está conformado por: Técnicas e instrumentos de investigación, Elaboración de instrumentos de investigación, Aplicación de instrumentos de investigación y Procesos de recolección de datos. El Capítulo V presenta: Análisis e Interpretación de Resultados. El Capítulo VI presenta Conclusiones y Recomendaciones, el Capítulo VII la Propuesta y al final las Referencias Bibliográficas y los Anexos.

---

<sup>3</sup> Mavilo, Calero Pérez, Educar Jugando, Alfaomega, Perú, 2003, p, 25.

# **CAPÍTULO I**

## **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.**

En El Salvador, en el sistema educativo en el nivel de Educación Parvularia, se promueve y valora la necesidad de cambios significativos que necesitan ser implementados desde las bases. En los diferentes Centros Educativos se puede observar en estos niveles el desconocimiento, la apatía, falta de interés y la actitud inadecuada hacia el empleo de diferentes metodologías, actividades y recursos que impliquen cambios o que generen situaciones diferentes en las metodologías de enseñanza-aprendizaje a las que están acostumbradas a desarrollar, en este caso sería el del juego como pedagogía lúdica.

Cabe destacar que las maestras muchas veces ven al juego solamente como una actividad que les permite mantener ocupados a los niños y no como lo que realmente es, una actividad innata del niño que le ayuda a desarrollarse de manera integral y que revela la personalidad del niño con mayor claridad.

Casi siempre se percibe el juego y es considerado una pérdida de tiempo o que el juego es solamente una actividad de diversión en el recreo y nada más para los infantes; se desconoce que mediante una pedagogía lúdica se pueden desarrollar habilidades y destrezas cognoscitivas, socio-afectivas y psicomotoras que luego contribuyen al desarrollo de una adecuada personalidad futura del niño y la niña.

La mayoría de los niños en El Salvador conciben al juego como un premio asignado a un momento específico de su jornada y no ven al juego como una actividad que pueden realizar en cualquier instante.

En El Salvador gran parte de la población infantil se ve en la necesidad de trabajar desde temprana edad ya sea por la situación económica, comodidad de los padres, cultura, entre otros factores; violando con esto los derechos de los niños en cuanto a educación, recreación y otros.

## **1.2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA**

¿Cuál es la importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad de niños y niñas de 4 años del sector oficial “Centro Escolar Dolores Castellanos” del Departamento de San Salvador, en el primer semestre del año 2014?

## **1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA**

El desarrollo psicomotriz es de suma importancia en los primeros años de vida del niño y la niña sobretodo en la edad preescolar, es decir, es una fase en la cual se pretende alcanzar ciertos niveles en el desarrollo de los hábitos y destrezas psicomotrices, siendo necesario que se realice un proceso ordenado para poder lograr la formación ideal en el perfil psicomotriz que se requiere.

El juego permite realizar este proceso de psicomotricidad y muchas más actividades en esta área de formación que como se menciona antes, es vital para su desarrollo cognoscitivo socio-afectivo y psicomotor. A menudo en los momentos de juego el niño se encuentra con todo su ser y adquiere satisfacciones emocionales que no puede obtener de otras actividades. El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso tienen mayor probabilidad de saber conducirse y llegar al éxito cuando hayan crecido. En ese sentido es una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida.

Para Howard Gardner profesor e investigador de la Universidad de Harvard existen muchas clases de inteligencia: lingüística, matemática, lógica, musical, espacial, movimiento corporal, interpersonal y la intrapersonal.<sup>4</sup> Reducir a lo intelectual, la inteligencia de un niño es ver sólo una parte de sus capacidades y posibilidades de

---

<sup>4</sup> Howard Gardner, Estructuras de la mente: la teoría de las múltiples inteligencias, Fondo de Cultura Económica, 1987, p, 14.

desarrollo. El juego y el arte tienen la posibilidad de estimular simultáneamente todas las inteligencias cuando la actividad es libre y espontánea.

Demuestra la importancia del juego como parte vital en la aplicación de una pedagogía, metodología y actividades lúdicas en un clima lúdico, los cuales ayudarán a desarrollar de forma eficaz un proceso en la formación de la personalidad integral del niño y la niña.

En este sentido es importante destacar que el presente estudio está dirigido a mostrar la importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad y se considera importante pues es un aspecto que en la realidad educativa es obviado o considerado de poca importancia.

#### **1.4. DELIMITACIÓN TEMPORAL - ESPACIAL - SOCIAL**

##### **Delimitación Temporal:**

La investigación se realizó en un tiempo de 6 meses, a partir del mes de Marzo del año 2014 al mes de Octubre del año 2014.

##### **Delimitación Espacial:**

Esta investigación se desarrolló en el **Sector Oficial “Centro Escolar Dolores Castellanos del Departamento de San Salvador”**.

##### **Delimitación Social:**

El trabajo realizado consistió en dar un aporte de una Guía Metodológica del Juego para el Desarrollo de la Psicomotricidad en el Perfil del niño de 4 años al **Centro Escolar Dolores Castellanos**, a toda su comunidad educativa y a la sociedad en general sobre el tema: **“El Juego y su importancia en el desarrollo de la psicomotricidad del niño y la niña de 4 años en el Sector Oficial “Centro Escolar Dolores Castellanos del departamento de San Salvador, en el primer semestre del año 2014”**

## **1.5. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS**

### **a) Objetivo General:**

- Analizar la importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad del niño y la niña de 4 años en el Centro Escolar Dolores Castellanos del Departamento de San Salvador en el primer semestre del año 2014.

### **b) Objetivos Específicos:**

- Descubrir el nivel de conocimiento que poseen las docentes sobre la importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad del niño y la niña de 4 años de edad del Centro Escolar Dolores Castellanos, departamento de San Salvador en el primer semestre del año 2014 .
- Demostrar el tipo de pedagogía, metodología y el clima lúdico que se realiza para el desarrollo de la psicomotricidad con los niños y niñas del nivel de 4 años del Centro Escolar Dolores Castellanos del Departamento de San Salvador en el primer semestre del año 2014.
- Identificar el perfil psicomotor de los niños de 4 años en el nivel de Parvularia del Centro Escolar Dolores Castellanos del Departamento de San Salvador en el primer semestre del año 2014.

## **1.6. ALCANCES Y LIMITACIONES**

### **a) Alcances:**

- La presente investigación permitió analizar los niveles de conocimiento sobre la importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años del Centro Escolar Dolores Castellanos en el Departamento de San Salvador del primer semestre del año 2014.
- Los datos que se obtuvieron mediante la investigación sirvieron para diseñar una propuesta que brinde apoyo pues el juego, como elemento educativo,

influye en: el desarrollo físico, el descubrimiento psicológico y la socialización; garantizando con esto una mejor calidad educativa para los niños y niñas del nivel de 4 años, desarrollando el perfil psicomotor adecuado de acuerdo a su edad.

**a) Limitaciones:**

- Que no siempre se contó con el espacio o tiempo necesario para realizar el estudio y la aplicación de instrumentos y actividades dirigidas a las docentes.
- Que los niños y las niñas no asistían regularmente al Centro Educativo en los días en que se desarrolló dicha investigación.
- Irregularidad del tiempo disponible en el mes de Septiembre por conmemoración del mes cívico.
- En el Centro Educativo no se cuenta con el material lúdico adecuado para la realización de actividades lúdicas que propicien el juego y desarrollo de la psicomotricidad.

## **CAPÍTULO II**

### **2. MARCO DE REFERENCIA**

#### **2.1 MARCO FILOSÓFICO ANTROPOLÓGICO**

Desde el punto de vista antropológico se afirma que el juego y los juguetes son tan antiguos como el mismo hombre y su recreación, de lo que se desprende que los objetos lúdicos son viejos acompañantes de la humanidad. Desde épocas remotas hasta hoy en día, muchas cosas han cambiado, un gran número de concepciones han sufrido radicales transformaciones; pero una cosa ha seguido constante y nada podrá modificarla: los niños, los juguetes y el juego son y continuarán siendo siempre amigos inseparables.

En la cultura egipcia, caracterizada por sus majestuosas expresiones en el arte y el conocimiento, el juego ocupó un importante lugar; así lo hacen notar los diversos objetos y prácticas lúdicas que incluso heredarían los griegos y los romanos. De su imponente talento artístico surgieron innumerables objetos de diferente carácter, entre los que se encuentran los juguetes.

A lo largo de la historia son muchos los autores que mencionan el juego como una parte importante del desarrollo de los niños y son varias las teorías que se formulan acerca de este.

El juego se considera previo a la cultura misma; existen innumerables manifestaciones de esta actividad en sociedades de todos los tiempos y se cuenta con muchas obras de arte donde se aprecian estas manifestaciones lúdicas.

El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo “A los niños se les debe permitir movimientos para evitar la inactividad corporal, y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego”.<sup>5</sup> En otro fragmento menciona, “la

---

<sup>5</sup> Juan Delval, El Desarrollo Humano, España Editores, España, 1995, p, 33.

mayoría de los juegos de la infancia deberían ser imitaciones de las ocupaciones de la edad futura”.<sup>6</sup>

Otros pedagogos importantes como Juan Amós Comenio, en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el siglo XVIII y principios del XIX señalaron que para un buen desarrollo del niño, este debe ser tomado en cuenta en sus intereses. Especialmente Friedrich Froebel fue quien abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje y se interesó por los niños pequeños, estudiando los juegos que necesitan para desarrollar su inteligencia.

El juego más antiguo:

El juego considerado el más viejo del mundo es el UR, y debe su nombre a que fue descubierto en Ur, Mesopotamia. Quizá sea el antecesor del Backgammon y del Jacquet.<sup>7</sup>

Los grandes sabios también dedicaron parte de su tiempo al recreo de sus pequeños; se dice que Sócrates jugaba con sus chicos montado sobre un caballo de madera. Platón, uno de los filósofos más destacados de la humanidad, consideraba que la vida había que vivirla como un juego.

En cuanto al término psicomotricidad fue acuñado por primera vez por el neurólogo Ernest Dupré en el siglo XX, lo utilizó para describir trastornos del desarrollo psicomotor como la debilidad motriz.

La psicomotricidad es un enfoque de intervención educativa y terapéutica (Berruazo 1995) influye en el desarrollo intelectual, afectivo y social, favoreciendo la relación con su entorno, necesidades e intereses de los niños. A principios del siglo XX se podría decir que nació la psicomotricidad y no ha dejado de evolucionar hasta hoy en día.

---

<sup>6</sup> Juan Delval, El Desarrollo Humano, España Editores, España, 1995, p, 34.

<sup>7</sup> Jose Antonio Solis Miranda, El libro de los juegos infantiles olvidados, El Arca de Papel Editores, 1994, p, 6.

Varios son los psicólogos que en el siglo XX conjugaron las relaciones sociales con el desarrollo motor, y es a partir de esa observación y estudio cuando se empezó a dar verdadera importancia al desarrollo psicomotor en edades infantiles, donde los niños muestran toda su inquietud, miedos y experiencias naturales frente al mundo en forma de relación social a través del juego.

El desarrollo y la futura personalidad del niño son resultado de la interacción de los factores biológicos y sociales de los que se ven rodeados los niños y las niñas.

Las bases de la psicomotricidad se fundan en los estudios psicológicos y fisiológicos del niño, considerando que el cuerpo, como presencia del niño en el mundo, es el agente que establece la relación, la primera comunicación, y que integra progresivamente la realidad de los otros, de los objetos del espacio-tiempo.

Existen diversos puntos de vista acerca de la aplicación de la psicomotricidad. Entre los más destacados se encuentran:<sup>8</sup>

**Henry Wallon**, consideraba a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y lo motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento y que el desarrollo va del acto al pensamiento.

**Jean Piaget**, sostiene que mediante la actividad corporal los niños y las niñas aprenden, crean y actúan para afrontar y resolver problemas, es decir, la psicomotricidad está presente en todos los ámbitos de la vida.

**Bernard Aucouturier**, consideraba que la psicomotricidad era la práctica del acompañamiento de las actividades lúdicas del niño, concebida como un itinerario de maduración que favorece el paso del placer de hacer al placer de pensar.

**Lev Vigotsky**, observó que el juego es una necesidad del niño constituyéndose una experiencia que se relaciona con el surgimiento del mundo imaginario. El desarrollo del niño está conectado con un profundo cambio respecto a los estímulos que satisfacen las necesidades que son suplidas en el juego.

---

<sup>8</sup> Edgar Machaca, Psicomotricidad y Desarrollo Integral – Inicial, Venezuela, p, 50

El juego es cualquier actividad que se hace con el fin de divertirse, se caracteriza por la espontaneidad, les proporciona placer y satisfacción y los niños no juegan para alcanzar un premio o una victoria.

**Marcelo Valdéz**, “El juego es aprendizaje; por medio del juego los niños y las niñas exploran y descubren su cuerpo y el mundo exterior inconscientemente, ya que es a partir de una actividad que disfrutan. El juego es comunicación; por medio del juego los niños y las niñas envían mensajes y sobretodo expresan sus sentimientos<sup>9</sup>”.

## **2.2 MARCO TEÓRICO**

### **2.2.1 ANTECEDENTES DE LA EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA**

La Educación Parvularia en El Salvador, se inició en 1887 y cobró auge en 1923, sin embargo su mayor tratamiento e importancia es un tanto reciente con respecto a la ampliación, cobertura y calidad. La reciente Reforma Educativa de 1990 le ha dado vitalidad a este rubro.

En El Salvador, La Educación Parvularia, ha sido objeto de cuatro movimientos importantes, el primero en 1886, la Escuela Parvularia con la educadora francesa Agustina Charvin, fundándose en esa época cuatro jardines de infantes. No teniendo el país un método propio de la naturaleza del niño y la niña y es por eso que se le considera la creadora de la Escuela Parvularia, su método da relevancia al juego, siendo este la actividad primordial de los niños y las niñas en el desarrollo de sus habilidades y destrezas.

En busca de una metodología adecuada a la realidad salvadoreña, se envió a un grupo de docentes a formarse al extranjero, dando impulso a la diversidad de métodos incluidos en la jornada de trabajo, además fortaleció lo que se le conoce como el segundo momento de la Educación Parvularia “La Reforma Educativa de 1940” dio la oportunidad de forjar las bases de un sistema parvulario, creándose los primeros programas de estudio.

---

<sup>9</sup> Marcelo Valdéz, Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales, Febrero 2002, p, 18.

El tercer momento de la Educación Parvularia en El Salvador, se dio en 1957, con la educadora Sra. Marta Carbonel de Quiteño, quien estudió los sistemas parvularios de algunas universidades norteamericanas y pudo dar conocimiento a una reforma de la Metodología, en practica de demostración y ensayo dirigidos personalmente.

Un cuarto momento se origina con la Reforma Curricular de 1990 donde se revisan los programas después de más de 20 años sin hacerlo, dando pauta a la revisión de la Ley General de Educación en la que se incorpora la educación inicial (0 a 3 años).

En 1998, se crea la Dirección Nacional de Educación Inicial y Parvularia, con el fin de que se cumpla con los objetivos planteados en la Ley General de Educación, crezca la cobertura y se mejore la calidad educativa en el nivel. Así como otros desafíos que favorezcan la atención integral de los niños y las niñas menores de 7 años.<sup>10</sup>

### **2.2.2 JUEGOS TRADICIONALES, JUEGOS DE AYER**

Juegos tradicionales son los juegos clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedras, hojas, flores, ramas, entre otros) u objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, pelotas, canicas, dados, trompos, capiruchos entre otro), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa y algunos juegos de cartas.

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas. Las relaciones sociales establecidas

---

<sup>10</sup> Aminda Ester, Rodríguez De Osorio, Guía Integrada de Procesos Metodológicos para el Nivel de Educación Parvularia, Ministerio de Educación, El Salvador, Centroamérica, 2003, p, 11.

por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos, reproducen una verdadera cultura.

Las relaciones entre niños que tienen lugar dentro del entorno escolar son una parte fundamental del denominado currículum oculto.

Los juegos que implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros.

Por su relación con la denominada fase de la expresividad motriz de la psicomotricidad son también llamados juegos motrices. Se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo: los bebés, espontáneamente o estimulados por sus padres o hermanos, comienzan su relación con el juego girando ante sus ojos sus propias manos o tapándose con ellas los ojos.

Tanto los juegos más activos como los más sedentarios implican algún grado de escenificación, en el que los niños asumen roles diferentes, con mayor o menor grado de complejidad, de forma individual o formando equipos. En muchos de ellos se someten a pruebas mentales o juegos de ingenio en los que se ponen imaginariamente en diversas situaciones hipotéticas, en las que tienen que demostrar algún tipo de habilidad mental (como la observación, la deducción, la toma de decisiones y la necesidad de considerar las decisiones ajenas -ponerse en el lugar del otro), o han de realizar alguna elección o someterse a un proceso de eliminación. La mayor parte tienen algún grado de competitividad o colaboración, y muy a menudo de ambas. A pesar de que tradicionalmente se les ha considerado pueriles, e incluso han recibido la denominación de juegos menores, por muy sencillos que sean esos juegos (veo, veo, acertijos, deshojar la margarita, piedra, papel o tijera, echar a suertes, todo tipo de juegos de azar, entre otros).

Como cualquier tipo de juego, los juegos infantiles tradicionales que se siguen jugando en la actualidad tienen un origen que, según cada caso, puede ser muy antiguo. Suelen estar estrechamente vinculados con el folclore mediante poesías

infantiles, canciones, bailes y otros contenidos de cultura popular, por lo que también son denominados juegos populares. También se utiliza el término folclore infantil o el de etnología lúdica.

Algunos ejemplos de juegos tradicionales son:

**TROMPO:** es un juguete acompañado de una cuerda. Enrollando la cuerda alrededor del trompo y tirando de uno de sus extremos y a la vez se lanza el conjunto contra el suelo, se consigue que el trompo rote sobre su punta, manteniéndose erguido y girando en el suelo.

**SALTA CUERDA:** se juega individualmente o grupalmente, dos sostienen la cuerda y varios entran a saltar, se pueden cantar canciones retando a hacer acrobacias mientras se está saltando.

**CAPIRUCHO:** puede jugarse en forma individual o colectiva. El juego consiste en insertar el palito en el capirucho el mayor número de veces consecutivas.

**LADRÓN Y POLICIA:** el juego consta de capturar a los ladrones. Se forman dos grupos iguales unos son los ladrones, otros los policías; después se les da 10 segundos a los ladrones para que tengan ventaja y luego los policías intentan capturar a los ladrones.

**EL GATO Y EL RATÓN:** se escogen dos niños uno será el gato y otro el ratón. Con los demás niños se hace un círculo todos agarrados de sus manos; el gato tiene que estar afuera del círculo y el ratón dentro del círculo. El ratón se escapará por entre los agujeros que hacen entre todos los participantes con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos posibles. El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar.

ESCONDELERO: un jugador se queda para contar mientras los demás se esconden. Se Cuenta 1, 2, 3. Hasta que todos estén escondidos, se corre a buscar a todos y cuando se encuentra uno el buscador debe correr al punto donde se contó y decir: un dos tres para mí; y así buscar a los demás. El primero en ser encontrado será el próximo buscador. Si alguno puede salir y tocar el punto de conteo sin que lo vea antes el buscador, gana y dice: Un dos tres para mí.

ARRANCA CEBOLLAS: Se elige a un jugador para empezar a arrancar cebollas. Los demás hacen de cebollas y se sientan en fila en el suelo de forma que cada uno quede entre las piernas del de atrás. Cada jugador agarra al siguiente por la cintura con fuerza pero con precaución. El jugador que está de pie sujeta las manos del primero de la fila y tira para separarlo del resto. Cuando se arranca a un jugador, éste pasa junto a los que ya están de pie.

### **2.2.3 JUEGOS MODERNOS, JUEGOS DE AHORA**

La historia de los videojuegos tiene su origen en la década de 1940 cuando, tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, las potencias vencedoras construyeron las primeras supercomputadoras programables. Los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico (inicialmente programas de ajedrez) no tardaron en aparecer, y se fueron repitiendo durante las siguientes décadas. Los primeros videojuegos modernos aparecieron en la década de los 60, y desde entonces el mundo de los videojuegos no ha dejado de crecer y desarrollarse con el único límite que le ha impuesto la creatividad de los desarrolladores y la evolución de la tecnología. En los últimos años, se asiste a una era de progreso tecnológico dominada por una industria que promueve un modelo de consumo rápido donde las nuevas superproducciones quedan obsoletas en pocos meses, pero donde a la vez un grupo de personas e instituciones conscientes del papel que los programas pioneros, las compañías que definieron el mercado y los grandes visionarios tuvieron en el desarrollo de dicha industria han iniciado el estudio formal de la historia de los videojuegos.

Un videojuego o juego de video es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico conocido como plataforma puede ser una computadora, una máquina, una videoconsola o un dispositivo portátil.

En muchos casos, los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el video jugador puede controlar a uno o varios personajes para conseguir uno o varios objetivos por medio de reglas determinadas.

Se interactúa mediante la visualización del videojuego a través de un dispositivo de salida de video como podría ser un televisor, un monitor o un proyector. La enorme popularidad alcanzada por estos videojuegos a finales de la década de 1970 ha dado origen a una importante industria.

Los videojuegos se dividen en géneros, los más representativos son: acción, rol, estrategia, simulación, deportes y aventura.

Los videojuegos se pueden clasificar en géneros atendiendo a factores como el sistema de juego, el tipo de interactividad con el jugador, sus objetivos, entre otros. La evolución de los videojuegos desde sus comienzos ha dado lugar a una variedad creciente y cambiante de géneros, muchas veces en relación con lo que los avances en la tecnología han ido haciendo posible. Por otro lado, hoy en día son habituales los videojuegos que toman elementos de más de un género, lo que ha dado lugar a géneros mixtos por ejemplo: rol-acción, aventura-acción.

Personas a favor de los videojuegos piensan que éstos ayudan al aprendizaje. Se menciona que la posible causa de las contradicciones se debe al miedo a la tecnología y a los efectos malignos que ésta puede tener sobre la humanidad. Otro factor clave en la contradicción y polémica de los videojuegos es que los efectos varían según el tipo de juego.

Sin embargo, los videojuegos también han demostrado un lado negativo, la adicción a estos se ha propagado fuertemente durante esta última década, debido en parte a la masificación tanto del acceso a ordenadores o consolas como el acceso a internet.

Esta masificación sumada con la falta de control por parte de los padres o el ambiente de un hogar disfuncional produce una propensión a la adicción, lo cual tiene efectos negativos en el comportamiento de los niños, se ha visto como estos son más propensos a la agresividad, falta de asertividad y bajo rendimiento académico.

Existe un área de estudio, la ludología, que se ocupa de estos y otros aspectos de los videojuegos, los jugadores y la interacción entre ambos.

El videojuego ha fungido como un arma de dos filos en el público infantil: según estudios el niño desarrolla habilidades mentales y su capacidad de razonamiento es más activa en comparación a un niño de hace 20 años que no contaba con esta tecnología; otra consecuencia es la falta de socialización y algunos aspectos de su desarrollo psicomotriz.

Otros estudios en cambio apuntan a todo lo contrario, a que aumentan la sociabilidad del niño e incluso muchos videojuegos son desarrolladores de capacidades tales como: coordinación viso-manual, capacidad lógica, capacidad especial, resolución de problemas, desarrollo de estrategias, concentración, atención colaboración, cooperación, discriminación y selección de información relevante, estimulación auditiva entre otras.

Los videojuegos, como otras formas de expresión audiovisual, han despertado controversia entre personas que consideran que tienen o pueden tener efectos negativos sobre los jugadores. Entre estos se mencionan por ejemplo los efectos que puede tener en el desarrollo emocional el hecho de pasar demasiado tiempo ante la pantalla e inhibirse por completo en un universo de fantasía. También se argumenta un posible fomento de la violencia, gráficamente presente en muchos videojuegos. Por otro lado, los juegos modernos lejos de promover la actividad física, promueven el sedentarismo en niños y jóvenes limitando así su actividad física y la socialización propia de los juegos tradicionales.

Se estima que en los últimos veinte años los niños de las sociedades postindustriales han perdido unas 12 horas de juego a la semana, y de ellas, 8 horas de juego libre. “La eliminación de los juegos es tan perjudicial para el desarrollo saludable de los

niños, si no más, que la prisa por que crezcan demasiado deprisa demasiado pronto”<sup>11</sup>. Puede que la limitación del juego no se produzca de forma premeditada, sino que tal vez nuestras prácticas cotidianas, en casa y en la escuela, tengan como resultado una disminución del juego libre, espontáneo y no dirigido.

## **ESTADIOS DEL JUEGO**

El juego puede ser individual o social. De acuerdo con las observaciones de Susan Millar, para llegar al juego cooperativo el niño atraviesa antes por estadios o formas de actividad lúdica previa, tales como Juego individual, paralelo y asociativo.

- **Juego Individual:** El primer tipo de experiencia lúdica vivida por el niño es prácticamente privada, es decir, se le observa jugando solo, sin la interacción de otros a quienes en todo caso se les puede ver como juegan.
- **Juego Paralelo:** En él, el infante puede imitar los juegos de sus compañeros sin jugar con estos, pues no hay intensión social. El chico puede jugar hasta el momento con juguetes pero no con niños.
- **Juego asociativo:** Implica compartir aparentemente una misma actividad lúdica; sin embargo, las actuaciones son independientes, preocupándose cada niño de sus propios resultados.
- **Juego cooperativo:** En este tipo de juego el proceso se concluye, pues en la participación y el entendimiento se establecen interacciones compartidas con un fin.

---

<sup>11</sup> Dr. David Elkind. *The Power of Play: How Spontaneous, Imaginative Activities Lead to Happier and Healthier Children* (2007), p, 70.

## **2.2.4 DIFERENTES ENFOQUES SOBRE EL JUEGO**

### **2.2.4.1 JEAN PIAGET Y EL JUEGO EN EL ENFOQUE PSICOGENÉTICO**

La teoría del desarrollo intelectual, formulada por el epistemólogo suizo Jean Piaget (1896-1980) afirma que el desarrollo es un proceso en el cual las ideas son reestructuradas y mejoradas como resultado de una interacción del Individuo con el ambiente.

En esta reelaboración, el conocimiento se construye permanentemente como consecuencia de dos procesos fundamentales, que son la asimilación y la acomodación.

El modelo implica que:

1. Las antiguas estructuras se ajustan (asimilan) a nuevas funciones.
2. Las nuevas funciones sirven (se acomodan) a las antiguas funciones en circunstancias modificadas.

Por ello es que el acto de inteligencia desemboca, según Piaget e Inhelder (1978), en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación; donde el proceso de asimilación se refiere a incorporar las cosas y las personas a la actitud propia del sujeto, o sea incorpora el mundo exterior a las estructuras ya construidas.

La asimilación es el acto de captación de los estímulos e informaciones del mundo externo, este autor considera que el juego tiene significativa importancia en la comprensión de la evolución del pensamiento del niño, pues el juego es fundamentalmente asimilación, que tiene su primacía sobre la acomodación.

Para Piaget existen tres clases de juego que se van interrelacionando en el proceso evolutivo:

1. Los juegos de ejercicio.
2. Los juegos simbólicos.
3. Los juegos reglados.

### **2.2.5 FREUD, LOS PSICOANALISTAS Y EL JUEGO**

La concepción del juego y su importancia en la personalidad del individuo aparece por primera vez como objeto de análisis terapéutico en las observaciones realizadas por el padre del psicoanálisis, Sigmund Freud (1856-1939), quien sostuvo que “un niño juega no sólo para repetir situaciones placenteras sino también para elaborar las que le resultaron dolorosas y traumáticas<sup>12</sup>”.

Es este destacado Doctor Vienés quien conoció la gran Influencia que tienen las experiencias del primer año de vida y de su efecto en un saludable desarrollo o en perturbaciones del comportamiento. Ambas observaciones fueron estudiadas y confirmadas por los seguidores del método.

Freud propuso dos interpretaciones acerca del juego:

1. Los niños repiten en su juego todo aquello que en la vida les ha causado una gran impresión, ante lo cual pueden hacerse dueños de la situación.
2. Todo juego se encuentra influido por el deseo dominante que consiste en ser grande y poder hacer lo que los mayores hacen.

### **2.2.6 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

- El Juego es una actividad libre. No es impuesto por criterios de segundas o terceras. El juego por mandato no es juego.
- Una de las intenciones del juego es la recreación de las escenas e imágenes del mundo real o fantástico: a través del imaginario, de lo cual participan los

---

<sup>12</sup> Juan Fernando Gómez Ramírez, El juego infantil y su importancia en el desarrollo, CCAP Editoriales, p, 6.

manejos que el niño asigna a sus personajes y que concreta en sus actos psicomotores y exposiciones verbales.

- El juego crea orden: aun cuando no pareciera ser así, pues aunque el juego compartido generalmente va precedido de alboroto, ello sólo se observa en su etapa de preparación o elaboración, es decir, en los momentos previos al juego, no durante éste.
- Tiene límites que la propia trama establece: así pues, los personajes aunque pueden ser poderosos no son eternos o inmortales. En cuanto al espacio psicológico en que se desempeñan, éste es determinado por las propias características del individuo en función, por lo que su manejo no sólo es privado sino personal.
- El juego se auto-promueve: es decir, se refuerza dinámicamente por las consecuencias que él mismo produce, lo que no debe ser interpretado como una expresión sin conclusión, sino como el hecho de que el juego prepara para otro juego.
- El juego oprime y libera, arrebat, electriza, hechiza: está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre pueda encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía. Es un espacio liberador, por cuanto permite disminuir las tensiones.
- El juego no aburre: pero en el caso de que la actividad se vuelva tediosa o desinteresada, entonces deja de ser lúdica, por lo que a los infantes no se les puede obligar a jugar, puesto que cuando ellos encuentran algo recreativo son los primeros en integrarse, obedeciendo a su propio interés y a la satisfacción de sus deseos.
- El juego es desinteresado: es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica.
- El juego se rodea de misterio: para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto.

- El juego es una lucha por algo o una representación de algo: es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción; cuando los niños, no hacen más que reproducir lo que observan.
- El juego no es una ficción absoluta: si bien surge de la imaginación no se deja engañar por esta, pero tampoco es una realidad, y aunque se desprende en ocasiones de acontecimientos cotidianos, no son éstos mismos, en todo caso son una representación que oscila entre lo real y lo irreal.
- El juego es evolutivo: es decir no sólo sirve a los niños para conocerse a sí mismos, sino también al mundo que los rodea. De esta manera se emprende un proceso evolutivo que inicia con el dominio del cuerpo para posteriormente manejar las relaciones sociales y de su medio.
- El juego es una forma de comunicación: la mejor que el niño conoce, razón por la que constantemente la pone en práctica pues su deseo de conocer, entender y dominar su realidad es un impulso natural.
- El juego es original: aunque se apegue a la vida real en la imitación de personajes significativos, no deja de ser diferente en muchos aspectos iguales. Más aún una trama lúdica aunque parecida a otra nunca son iguales, por la sencilla razón de que los ingredientes implícitos en cada una de ellas varían en función de diversos factores como lo son la edad y el sexo de los participantes, sus inquietudes, formas de expresión, entre otros.
- El niño, a través del juego expresa y adquiere vitalidad: el juego no es solo recreación y entretenimiento, es mucho, más que eso; es el recurso del niño para socializar, aprender nuevas pautas de comportamiento, imaginar y crear, enfrentarse a sus conflictos y desahogar sus tensiones. En pocas palabras, el juego es una de las actividades más importantes para el niño, tan significativa como comer y recibir afecto.

## 2.2.7 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Clasificación de Emilio Montoya. El profesor peruano ha estructurado una clasificación de los juegos, atendiendo la metodología pedagógica.

Comprende:

### I. Juegos infantiles

#### a) Por el lugar y la época en que se desenvuelven:

- Juegos hogareños
- Juegos de jardín de infantes
- Juegos escolares

#### b) Por los objetivos educativos especiales:

##### ○ Sensoriales:

- Juegos visuales
- Juegos auditivos
- Juegos táctiles
- Juegos de sentido básico

##### ○ Motores:

- Juegos de velocidad
- Juegos de agilidad
- Juegos de puntería
- Juegos de equilibrio
- Juegos de destreza
- Juegos intelectuales
- Juegos sociales

#### c) Por los procedimientos pedagógicos:

- Juegos activos
- Juegos asociativos

d) Por el modo metodológico:

- Juegos individuales
- Juegos colectivos
- Juegos libres
- Juegos vigilados
- Juegos organizados
- Juegos de iniciativa deportiva
- Juegos deportivos o escolares

### **2.2.8 EL JUEGO Y EL ARTE**

El juego es para el niño la forma innata de explorar el mundo de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas y sentimientos. Estos juegos son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas. Todo lo que encuentra a su paso está construido por y para el mundo adulto por lo que constantemente debe resolver esa situación para poder transitar su influencia. El juego en esta etapa está ligado al amor y la ternura de la madre quien espontáneamente relaciona estos afectos con juegos corporales de voces, con los primeros juguetes blandos, con la mirada y la sonrisa.

El juego se transforma en este sentido en una especie de “tabla de salvación” que le permite al niño trasladarse todo el tiempo que le sea posible a un mundo imaginario donde crea y construye su subjetividad y por ende, su posibilidad de comenzar a transformarse en un ser adulto. En este sentido, el niño reinventa para sí mismo, a través de experiencias lúdicas, el lenguaje, el caminar, el enojo, el amor, la mirada y el dolor.

El arte es redescubierto por el niño y su entorno, desde la posibilidad de garabatear en algún espacio que encuentre, a veces el suelo, la pared, un libro y su propio cuerpo.

El único límite para ver en ese garabato objetos, personas o lugares son sus experiencias lúdicas preexistentes. El cambio, para el adulto los límites son su conocimiento o desconocimiento del desarrollo infantil y su capacidad de permitirle al otro, a partir de su propia historia, un espacio y un tiempo libre para su crecimiento.

La escultura comienza cada vez que un niño descubre la posibilidad de modelar con arcilla, plastilina, masa, barro o cualquier otro material que permita representar algo que su imaginación necesita incorporar como imagen, expresarlo como objeto real, construirlo o destruirlo para resolver y reparar miedos o problemas. Otras veces sólo necesitan de su cuerpo para conectarse con la idea de escultura individual o grupal a partir de la consigna libre de un docente, o de sentir una música o de escuchar su fantasía.

A medida que crecen, los niños tienen la posibilidad de crear universos enteros de realidad en sus juegos. Esto les permite construir su subjetividad, conocer el mundo, relacionarse con otros y experimentar procesos internos placenteros, en definitiva a comenzar a desarrollarse y vivir.

### **2.2.9 EL JUEGO Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL**

El concepto tradicional de inteligencia se ha ampliado, se conoce que el coeficiente intelectual de una persona es importante pero no suficiente para descubrir sus capacidades. El coeficiente emocional es la capacidad para manejar y equilibrar las emociones; contribuye un factor importante en el desarrollo personal del ser humano.

Las experiencias lúdicas y creativas en la infancia modelan artísticamente las futuras posibilidades adultas desde lo laboral hasta la vida personal y familiar. La sumatoria de situaciones de juego posibilitan construir conductas nuevas, diferentes para cada problemática que se enfrentan, sentir toda la gama de sentimientos, emociones y sensaciones posibles, resolver conflictos, transformar realidades con la imaginación y la inteligencia; potenciar la capacidades es una manera de alfabetizar emocionalmente en forma espontánea e integral.

En cada etapa de desarrollo la capacidad lúdica y creativa adquiere nuevas posibilidades que permiten potenciar, cultivar, facilitar o reprimir.

Pedagógicamente tener en cuenta estos elementos implica que se debe ampliar a los niños el mundo de sus experiencias, proporcionándoles una base para su actividad creativa y el desarrollo de su fantasía. Cuánto mayores sean sus experiencias en el juego, cuanto más explore, aprenda, observe, más frondosa será su capacidad de imaginar y crear.

Los adultos y docentes que los rodean deben tener en claro cuánto pueden hacer por el equilibrio de su inteligencia emocional a través de propuestas pedagógicas, creativas, adaptadas a sus necesidades e intereses, que en definitiva serán las que le posibiliten no solamente mejorar su socioafectividad sino también potenciar sus habilidades y conocimientos.

## **2.2.10 EL JUEGO Y LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

Para Howard Gardner, profesor e investigador de la Universidad de Harvard existen muchas clases de inteligencias: la lingüística, la matemática y lógica, la musical, la espacial, la de movimiento corporal, la interpersonal y la intrapersonal. Reducir a lo intelectual la inteligencia de un niño es ver solo una parte de sus capacidades y posibilidades.

Winnicott afirma que el juego es una actividad incierta que una zona de distinción propicia para la creatividad, donde no existe ni el tiempo ni el espacio conectado con la realidad, tal como el adulto lo concibe. El verdadero juego no está sujeto a regulaciones internas ni externas, sino que elabora sus propias reglas por su capacidad intrínseca de autorregulación y auto organización. Esta característica de zona neutral e incierta ocurre propicie la creación dentro del mismo juego.

En esta zona neutral desde niño se experimenta lo que Gardner llamó estado de flujo donde la concentración en la actividad lúdica es total y no responde a los estímulos externos (ejemplo: el llamado de otra persona) o internos (ejemplo: apetito normal). En este estado es donde el ser humano tiene las mayores posibilidades de creación,

de reparación de aprendizaje, de mayor desinhibición en síntesis el desarrollo humano. Se puede afirmar que el juego como actividad creadora tiene su propio tiempo y espacio que para el niño siempre es insuficiente. Estos espacios se viven como altas dosis de placer y felicidad, donde el jugador, de igual manera que el artista, se entregan libremente a la actividad con energías extras y sensación de logro. Biológicamente se ha comprobado que durante el proceso de juego el cuerpo produce endorfinas, las que generan defensas genuinas indispensables para la vida.

En este estado también llamado momento blanco, el ser humano lúdico y creativo fluye porque no utiliza solo el plano del pensamiento racional, sino que tiene la posibilidad de acciones más complejas, producto de una actividad mental en el que operan el mundo racional, objetivo y de la intención; la imaginación y la fantasía, posibilitan así la acción de estimular todas las inteligencias.

### **2.2.11 EL JUEGO Y LA INCLUSIÓN**

Todos los niños y niñas necesitan jugar.

Según se proclamó en 1959 la Asamblea General de las Naciones Unidas y ratificó en 1990 el Parlamento Español, jugar es un derecho de la infancia; y los adultos han de velar por su cumplimiento en todos y cada uno de los niños y niñas, aunque en algunas situaciones se encuentren serias dificultades para el desarrollo de esta actividad.

Evidentemente, tanto los niños/as con discapacidad como los que no cuentan con ella tienen derecho al juego y al acceso a los juguetes, pero lo cual es que los primeros encuentran serias dificultades para poder usar muchos de los juegos y juguetes del mercado

Que la sociedad disponga de productos de consumo “accesibles para todos”, beneficia, en primer lugar, a las personas que tienen mayores problemas de accesibilidad, en este caso a las personas con discapacidad.

¿Por qué investigar sobre juego y discapacidad?

1. Porque los niños/as con discapacidad también necesitan jugar y tener acceso a los distintos tipos y recursos de juego.

2. Porque padres, educadores y expertos demandan más y mejores juguetes accesibles para niños con discapacidad. Existe una necesidad real de recursos de juego accesibles para niños con discapacidad que les permitan disfrutar de momentos de ocio, compartiendo tiempo y juguetes con otros niños con o sin discapacidad.

**Juguete adecuado:** Puede ser utilizado por personas con cualquier tipo de discapacidad tal y como se comercializa, aunque su aprovechamiento no sea al 100%.

**Juguete adecuado con ayuda:** Puede ser enriquecedor para personas con cualquier tipo de discapacidad, pero para ello necesita ayuda de terceras personas.

**Juguete adaptable:** Para poder ser utilizado por personas con discapacidad necesita algún tipo de adaptación.

**Juguete accesible:** Es aquel al que una persona con discapacidad puede acceder. Engloba los tres tipos anteriores.

Existen diversos tipos y grados de discapacidad, y ello genera una gran dificultad para marcar unas directrices generales respecto a cómo seleccionar, adaptar o diseñar juguetes y juguetes para estas personas.

## **2.2.12 PEDAGOGÍA LÚDICA**

Se elabora como una respuesta a la realidad y como un camino hacia nuevas posibilidades educativas.

La pedagogía lúdica valora la acción pedagógica ejercida sobre la promoción de relaciones dinámicas entre los sujetos que integran la situación de enseñanza – aprendizaje y que dan sentido y significado a todas las variables que intervienen en

el acto educativo: contenidos, metodologías, recursos, espacio y tiempo son, en suma, mediadores en el proceso de aprendizaje. En el cual los sujetos – educadores – educandos crecen en la interacción comunicativa y en la experiencia realizada.

Jean Piaget estudio el comportamiento natural y lo relacionó en las formas espontáneas de construcción de estructuras de conocimiento, interpretando y explicando el origen del juego. La acción lúdica del niño supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar, significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse.

### **2.2.13 CLIMA LÚDICO**

La pedagogía lúdica propone la necesidad de organizar un ambiente donde se incorpore como una categoría pedagógica: el clima lúdico.

En sentido general el clima es el ámbito de variables e interrelaciones que condicionen toda situación de enseñanza – aprendizaje. El conjunto de variables e interrelaciones que configuren el clima puede categorizar en tres dimensiones: social, física y contextual.

El clima lúdico es un ambiente de alegría y encuentro en el que se participa, crea y expresa; permite jugar continuamente, comunicar con facilidad, crear vínculos entre personas que comparten vivencias de amistad, intereses y necesidades.

El juego tiene una especial importancia en la solución de actividades de aprendizaje del niño. Constituye un ámbito permanente de encuentro, motivación, creatividad, expresión y gozo que no debe faltar en ningún momento didáctico infantil.

El clima lúdico surge como espacio vivido y creado entre todos los protagonistas del encuentro pedagógico. Son varios los elementos a tener en cuenta en forma integradora, en primer lugar las personas y su disposición, espacio físico, tiempo, materiales, objetivos, sonidos y aromas.

Los momentos o fases de una situación de enseñanza – juego – aprendizaje son:

1. Motivación e incentivación: importancia de la actitud del docente, facilitador, promotor y organizador.
2. Exploración: juego exploratorio libre, oportunidad para curiosear y explorar.
3. Incorporación: juego dirigido, participación, interacción e importancia del grupo.
4. Aplicación: momento de la creatividad y el descubrimiento
5. Expresión: libertad de expresión en todos los códigos (verbales y gestuales) y construcción de significados compartidos. Importancia del niño como elaborador de su obra.
6. Evaluación: conceptualización estimativa de la experiencia realizada y formulación de nuevas posibilidades.

## **2.2.14 LA PSICOMOTRICIDAD Y SU IMPORTANCIA**

En los primeros años de vida, la Psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño y la niña favoreciendo la relación entre el educando y su entorno, permitiendo el desarrollo de actividades perceptivas, motrices del conocimiento del esquema corporal, lateralidad, espacio-tiempo, tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas.

El docente debe ser cuidadoso y sobre todo muy creativo para seleccionar la metodología adecuada para que el niño y la niña puedan desarrollar su imaginación y su creatividad a través de actividades variadas en donde conozcan su cuerpo, su potencial de movimientos y puedan tener contacto directo con los objetos y así poder observar, descubrir, conocer, clasificar, ordenar y seriar: formas, tamaños, colores, texturas, pesos, olores, sonidos, entre otros. Todo esto, se logra con actividades que ejerciten los movimientos gruesos y finos, que más adelante les sirva al niño y a la

niña para el aprendizaje de la lectura, escritura, matemática y a su incorporación plena a la Educación Básica.<sup>13</sup>

### **2.2.15 OBJETIVOS DE LA PSICOMOTRICIDAD**

La Psicomotricidad permite el logro de aprendizajes motores dentro del proceso educativo, algunos de éstos son:

- Asegurar una óptima organización e integración de las funciones del desarrollo del niño y la niña.
- Mantener la integralidad de las capacidades psicomotrices del sujeto en la interacción con el medio que le rodea.
- Detectar tempranamente trastornos físicos y neurológicos y sus repercusiones en el resto de actividades globales.
- Crear espacios y desarrollar actividades que favorezcan la expresión motriz y el desarrollo armónico del niño y la niña.
- Desarrollar habilidades y destrezas motrices que favorezcan su ingreso con éxito a la Educación Básica.

### **2.2.16 LA PSICOMOTRICIDAD Y SUS ÁREAS**

La Psicomotricidad desarrolla la personalidad del niño y la niña, su capacidad de adaptación intelectual y motriz, a través de la interacción de su cuerpo con el medio.

Las áreas de la psicomotricidad son:

- Esquema corporal
- Lateralidad
- Equilibrio
- Espacio
- Tiempo-ritmo

---

<sup>13</sup> Comellas, M. Jesús, Perpinya, Anna, "Psicomotricidad en la Educación Infantil" Recursos Pedagógicos CEAC Educación Infantil España 2003. p, 55.

- Motricidad
  - Motricidad gruesa
  - Motricidad fina

## **2.2.17 DIFERENTES ASPECTOS DEL ÁREA PSICOMOTRIZ**

Es fundamental garantizar que inicialmente el niño disponga de un nivel madurativo en los elementos neuromotores que serán la base. Se llaman de base porque afectan profundamente: hacen ser, estar y hacer, en definitiva, ayudan a ser lo que somos para poder realizar de forma correcta cualquier movimiento y que pueda lograr un dominio motor grueso y motor fino que le permita poder realizar, en base a este dominio, todo el proceso cognitivo (esquema corporal, construcción del espacio, construcción del tiempo) que posibilitará la maduración global del área psicomotriz.

## **2.2.18 ELEMENTOS NEUROMOTORES DE BASE**

### **TONICIDAD**

El principal elemento neuromotor de base es el tono muscular. Toda persona tiene una capacidad tónica que determina la aptitud de tensión y distensión<sup>14</sup> muscular y que de forma consciente o inconsciente, le permite realizar una acción.

Con la maduración neurofisiológica y del tono muscular, se logran unos movimientos, una postura y una acción equilibradora, lo que va consolidando el autocontrol.

El tono se manifiesta por el grado de tensión muscular necesario para realizar cualquier movimiento, adaptándose a las nuevas situaciones de acción que realiza la persona como andar, coger un objeto, estirarse, relajarse, entre otras actividades. Por lo tanto, el tono es un estado permanente de ligera contracción de los músculos.

---

<sup>14</sup> Sig. Es el cambio en el tamaño o forma de un tejido u órgano tras aplicar una tensión externa. Diccionario de la lengua española, 2005.

## **AUTOCONTROL**

El autocontrol es la capacidad de encarrilar la energía tónica para realizar un movimiento. Es muy necesario tener un buen dominio del tono muscular para obtener así un control del cuerpo en el movimiento y en una postura determinada.

Por otra parte, mediante el autocontrol se adquiere una forma de equilibrio instintiva, que se aplica al equilibrio estático y dinámico, así como a todas las situaciones en las que se requiere el dominio muscular, especialmente la relajación, el control de la respiración, la motricidad facial, entre otros.

Los movimientos pueden clasificarse en conscientes e inconscientes y patológicos. Entre los primeros se encuentra el gesto, que es simplemente un movimiento que tiene un significado, es un lenguaje, y al mismo tiempo el lenguaje implica el gesto. Entre los inconscientes se incluyen muchos movimientos, reflejos, algunos descontrolados como el estornudo. Entre los patológicos cabe mencionar la enfermedad de Parkinson y ciertas formas de parálisis cerebral. Es necesaria, en este sentido, una educación del control muscular para conseguir el nivel de aprendizaje de los movimientos controlando y dando mayor perfección a los voluntarios mediante una buena atención y percepción.

Un niño ha conseguido un nivel adecuado de autocontrol cuando llega a independizar sus movimientos y a canalizarlos para realizar una acción determinada.

## **MOTRICIDAD GRUESA**

Cuando se habla de motricidad gruesa se hace referencia al dominio de una motricidad amplia que lleva al individuo a una armonía en sus movimientos, a la vez que le permite un funcionamiento cotidiano, social y específico.

Con la adquisición de este dominio motor también se favorecerá la sociabilidad, ya que a través del juego y las actividades grupales en muchos momentos el niño actuará con más seguridad.

Entre los múltiples movimientos hay que diferenciar la motricidad amplia o gruesa y la motricidad fina, que es más delimitada y precisa. Las implicaciones musculares y de autocontrol y la habilidad que se precisan en ambas son muy diferentes al igual que el proceso de adquisición. Esto no implica que deba esperarse a que el niño adquiera el dominio de la motricidad gruesa para empezar la intervención educativa en la motricidad fina, sino que debe ser una actuación paralela y simultánea: de esta manera, la evolución de un aspecto incidirá en la del otro, lo que no significa que el dominio y el proceso sean paralelos sino complementarios.

## **DOMINIO CORPORAL DINÁMICO**

El dominio corporal dinámico es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores, tronco, entre otros) y de moverlas siguiendo la propia voluntad o realizando una consigna determinada.

Este dominio permite no solo el desplazamiento sino, especialmente, la sincronización de los movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigideces y brusquedades.

Este dominio dará al niño confianza y seguridad en sí mismo, puesto que lo hará consciente del dominio que tiene de su cuerpo en situaciones diferentes.

### **Áreas del dominio corporal dinámico**

- Coordinación general
- Equilibrio dinámico
- Coordinación Visomotora

## **Coordinación General**

La coordinación general es el aspecto más global del dominio motor amplio. Implica que el niño realiza los movimientos más generales, en los cuales intervienen todas las partes del cuerpo y ha alcanzado esta capacidad con una armonía y una soltura que varían según las edades.

### **Actividades que inciden en el dominio de la coordinación general**

- Marcha
  - Subir
  - Correr
  - Saltar
  - Rastrear
  - Pedalear
  - Trepas
  - Movimientos simultáneos
- 
- **Equilibrio Dinámico**

Está condicionado por la agilidad y el control del cuerpo, el equilibrio dinámico está determinado en parte, por la habilidad para contraponer el peso de las diferentes partes en relación en el eje corporal y por lo tanto el centro de gravedad, que se desplaza de este eje en función de las actividades realizadas.

- **Coordinación Visomotora**

Es uno de los componentes de la coordinación general dinámica más compleja, debido a que requiere una maduración del sistema nervioso, puesto que implica un dominio motor para coordinar las manos y los pies y al mismo tiempo introduce un elemento diferencial, la percepción de un objeto estático en movimiento y, en algunos

casos, la introducción de otras personas, exige un dominio cognitivo del espacio, la velocidad y todos los elementos que entran en juego.

## **DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO**

Se denomina dominio corporal estático a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; además del equilibrio estático, se integran la respiración y la relajación, porque son dos actividades que ayudan a profundizarse e interiorizar toda la globalidad del propio yo.

La vivencia de los movimientos segmentarios, su unión armoniosa y la adquisición de la madurez necesaria del sistema nervioso permiten al niño realizar una acción previamente representada mentalmente.

## **EQUILIBRIO ESTÁTICO**

El equilibrio estático es la capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura deseada (de pie, sentada o fija en un punto) sin caer.

## **RESPIRACIÓN**

La respiración es una función mecánica y automática regulada por centros respiratorios. Su misión es absorber el oxígeno del aire necesario para la nutrición de los tejidos.

La respiración consta de dos etapas: inspiración y espiración.

En la inspiración, el aire entra en los pulmones y por lo tanto, se produce un aumento de la presión y del volumen de caja torácica. Durante este tiempo, mientras los pulmones se llenan de oxígeno, se encuentran implicados los siguientes órganos: esternón, costillas, diafragma y músculos abdominales.

En la espiración el aire es expulsado al exterior por un movimiento de los órganos implicados en la inspiración.

## **RELAJACIÓN**

La relajación es la reducción voluntaria del tono muscular que es la otra vertiente de la motricidad en la que la inmovilidad y la distensión muscular se utilizan como terapéuticas.

La relajación puede ser global o segmentaria. La primera es la distensión del tono en todo el cuerpo, aunque para su obtención correcta se tenga que partir de la relajación segmentaria.

La relajación segmentaria es la distensión voluntaria del tono de un miembro determinado.

## **MOTRICIDAD FINA**

La motricidad fina implica un nivel más elevado de maduración neuromotriz y según las actividades, requiere un aprendizaje largo para su adquisición y para poder realizar una serie de tareas con unos resultados adecuados. Por lo tanto su aprendizaje debe plantearse desde las primeras edades mediante unas actividades generales que conducirán a unas competencias básicas que deben favorecer tanto el desarrollo motor como la adquisición de unos hábitos de autonomía. Posteriormente podrán hacerse otros aprendizajes específicos en el momento en que sea precisa la actividad.

La motricidad fina comprende todas las actividades que requieren precisión y un elevado nivel de coordinación. Por lo tanto son movimientos de poca amplitud realizados por una o varias partes del cuerpo y que responden a unas exigencias de exactitud en su ejecución.

La motricidad fina implica diferentes áreas que han de trabajarse de forma coordinada y específica para dominarlas:

- Motricidad facial
- Motricidad gestual

- Motricidad manual
  - Coordinación manual
  - Coordinación visuomanual
  - Coordinación grafoperceptiva

### **Motricidad Facial**

Dominio de los músculos de la cara y que estos respondan a nuestra voluntad permite acentuar unos movimientos para exteriorizar sentimientos, emociones y actitudes con respecto al mundo que nos rodea, por lo que favorece la comunicación con el entorno.

### **Motricidad Gestual**

Dentro de la motricidad fina, la gestual es la más amplia y su ejecución puede implicar más actividades con menor precisión. En primer lugar consideraremos la importancia de los gestos amplios que aparecen espontáneamente como requerimiento de ayuda, expresión de sentimientos y complemento comunicativo.

### **Motricidad Manual**

Cuando se habla de motricidad manual se hace referencia a las actividades que se llevan a cabo mediante el movimiento de una mano, la derecha o la izquierda, sin que sea imprescindible la utilización de las dos manos a la vez.

En la mayoría de las acciones se utilizan las dos manos, pero esto se debe a la necesidad favorecer la habilidad de cada una de ellas por separado aunque exista, lógicamente, una preponderancia lateral. No se trata de que las dos manos sean igualmente hábiles, sino de que no sean torpes.

Es importante que durante toda la etapa de Educación Pre-Escolar e incluso en Primaria es necesario acostumbrar al niño a hacer ejercicios con los dedos para

adquirir mayor flexibilidad y agilidad, vinculándolos con situaciones lúdicas (canicas, actividades con pinzas de tender ropa, palillos chinos, entre otros) expresión plástica, pintura con los dedos, música, expresión corporal, entre otros, para favorecer la ejecución de los hábitos básicos, que a la vez se constituirán en actividades para el aprendizaje de la lecto-escritura.

Es conveniente para el niño tomar conciencia de la importancia y poder de sus manos; para ello, es sustancial trabajar su conocimiento, mediante la observación de las manos y la percepción de sus sensaciones y de sus posibilidades de movimiento.

### **Coordinación Manual**

Esta se manifiesta en actividades cuya ejecución requiere la participación de las dos manos, cada una de las cuales debe realizar unos gestos y tener unas habilidades propias para que la tarea sea adecuada.

Por lo tanto se requiere una habilidad básica en cada una de las dos manos, y a la vez, la planificación por parte del niño para realizar la tarea dirigiendo la actuación de cada mano por separado.

Aunque la realización de este tipo de tareas inicialmente requiere la visión, esta no es imprescindible, por lo que son actividades que pueden ser ejecutadas por personas no videntes.

### **Coordinación visuomanual**

La coordinación visuomanual implica mayor complejidad que la anterior, ya que todas las tareas exigen un análisis perceptivo o un apoyo visual como condición clave para su ejecución.

Se trata, pues, de una capacidad consistente en que las manos (coordinación manual) son capaces de realizar unos ejercicios guiados por los estímulos visuales.

## **Coordinación grafo perceptiva**

Finalmente, como objetivo del proceso de maduración motriz se plantea la coordinación grafo perceptiva, en la que además del dominio muscular y motor, intervienen el análisis perceptivo y el dominio de un instrumento u objeto que permite obtener una respuesta gráfica sobre una superficie y comprobar la relación entre el resultado y los estímulos.

Debido a las repercusiones del aprendizaje de la lectoescritura, en el entorno escolar hay una serie de actividades destinadas a fomentar este tipo de madurez para favorecer el rendimiento tanto en la escritura como en múltiples actividades que se dan el contexto escolar.

### **2.2.19 ESQUEMA CORPORAL**

La construcción del esquema corporal es otro de los procesos del periodo educativo en los que la educación psicomotriz cumple un importante papel. Desde el momento en que el bebé empieza a tomar conciencia de sus manos y avanza en el descubrimiento de su cuerpo, comienza a comprender su estructura corporal.

Este proceso continuará a lo largo de la infancia hasta la adolescencia, posibilitando la construcción de la autoimagen, base del autoconcepto y de la autoestima, elementos de gran importancia en la construcción de la personalidad.

#### **Componentes del esquema corporal**

- Conocimiento del cuerpo
- Comprensión del movimiento
- Eje corporal y giros
- Maduración espacial
- Ritmo y tiempo

## **Conocimiento del cuerpo**

El conocimiento de las partes del propio cuerpo, de cada una de las partes y su situación absoluta y relativa (en relación con otras partes) y por semejanza, el conocimiento corporal de los demás favorecerán la toma de conciencia de sí mismo.

Este proceso se inicia en los primeros meses de vida y se completa hacia los 8-9 años en las partes externas e internas más significativas, por lo que podrá considerarse que hay un conocimiento suficiente como parte estructurarlas. Evidentemente, este aprendizaje está muy condicionado por las actitudes y la estimulación que el niño reciba de su entorno.

## **Comprensión del movimiento**

A medida que el niño entiende su cuerpo y se mueve, aunque sea gateando, va comprendiendo este movimiento que él hace así como el de las personas que se han diferenciado y se mueven a su alrededor.

Este aspecto tiene gran importancia para comprender el espacio circundante y posteriormente, comprender el espacio más amplio.

## **Eje corporal y giros**

Cuando empieza a comprender la organización del cuerpo, la presencia de elementos dobles (manos, pies, ojos, orejas) y su disposición simétrica, es posible hacer referencia a un eje vertical que divide en partes iguales el cuerpo: la columna. Este eje se constituirá en un punto de referencia y de distribución espacial que permitirá analizar el espacio en dos partes: un lado y el otro, la derecha y la izquierda. Así podrá analizarse el entorno a partir de considerarse uno mismo, el propio cuerpo, en el eje que divide el espacio. Se estará construyendo, pues, la orientación espacial más allá de las propias partes del cuerpo.

## **Maduración Espacial**

A medida que se proporciona al bebé un vocabulario para expresar situaciones espaciales, localización de objetos, itinerarios de movimiento, entre otros. A partir de las vivencias y el movimiento se inicia la comprensión del espacio y la posibilidad de orientarse en él.

Esta comprensión permite hacer una representación mental del propio cuerpo en este espacio, por lo que se podrá continuar en el proceso de construcción del esquema corporal relacionado movimiento, cuerpo espacio (Orliaguet 1985).<sup>15</sup>

La construcción del espacio es un proceso complejo y largo, pero debe iniciarse, de forma clara y sistemática, desde las primeras edades para favorecer tanto la construcción del esquema corporal como la estructuración mental y los aprendizajes escolares.

## **Ritmo y tiempo**

El cuerpo, además de moverse en un espacio, lo hace durante un tiempo, secuencia, ritmo o pautas temporales concretas que determinan la velocidad y la secuencia temporal de los movimientos.

## **LATERALIZACIÓN**

El proceso de lateralización tiene una base neurológica, puesto que la dominancia lateral dependerá del hemisferio que predomine, si será diestro o zurdo según se tenga la dominancia hemisférica: izquierda o hemisférica derecha.

Desde el punto de vista teórico y evidentemente, en la práctica, la dominancia puede no ser total, es decir, no afectar a todos los elementos de un lado (mano, oído, pie, lateralidad cruzada) ni darse con la misma intensidad. Por consiguiente puede hablarse de lateralización absoluta (diestros o zurdos absolutos de mano, ojo, pie,

---

<sup>15</sup> Monique Pinol-Douriez, Jean Piaget, La Construcción del espacio en el niño: El Desarrollo del Esquema Corporal, 1979, p, 35

oído) de predominancia lateral (en el caso de que las acciones se hagan mayoritariamente con una extremidad u otra pero exista cierta alternancia en las ejecuciones) y de lateralidad cruzada (en el caso de existir dominancia diestra o zurda de una de las partes y la dominancia contraria en las otras). Por lo tanto, la variabilidad es alta.

Un aspecto que en ocasiones puede generar confusión entre los profesionales, por su estrecha vinculación, es la lateralización.

La lateralización podría plantearse en relación con el análisis de la motricidad fina, pero en su proceso final, puede considerarse un factor implicado en la consolidación del esquema corporal.

## **APRENDIZAJE ESPACIO TEMPORAL**

El espacio, el tiempo y también el ritmo son conceptos estrechamente relacionados, ya que el cuerpo se mueve en un espacio, durante un tiempo determinado y el ritmo permite ordenar y pautar los movimientos en el tiempo y en el espacio. Así cuando en psicomotricidad se trabaja un movimiento determinado, por ejemplo tomar una pelota y pasarla a la otra mano, este movimiento está formado por un conjunto de gestos.

## **CONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO**

### **Orientación espacial**

La orientación espacial o proceso por el cual situamos los objetos o a nosotros mismos en el espacio, es fundamental para posibilitar los aprendizajes y organizar la vida cotidiana y profesional.

Una manera de adquirir la orientación espacial, es mediante los conceptos. No hay en los conceptos espaciales un orden de adquisición, ya que unos nos presuponen el dominio de los demás sino que se van interiorizando de manera paralela.

## **Estructuración espacial**

La estructuración espacial es otro proceso cuya planificación es imprescindible para lograr un aprendizaje suficientemente claro y completo del espacio externo, del espacio interno y del esquema corporal.

La estructuración implica un análisis del espacio para comprenderlo, manipularlo, interiorizarlo y realizar los procesos cognitivos en los que esté implicado.

Los procesos que permiten incidir en este análisis y esta síntesis espaciales solo podrán iniciarse debido a su complejidad en la etapa de Educación Infantil y han de trabajarse a lo largo de toda la escolaridad.

## **Orientación temporal**

La simultaneidad de las acciones y situaciones conducirá junto a las vivencias de oscuridad – luz, día – noche, a tomar conciencia del paso de tiempo, las sensaciones vitales y los ritmos internos (sueño – cansancio –despertar) son también elementos clave para comprender esta secuenciación a la que se asociaran los conceptos temporales.

## **Estructuración temporal**

Para lograr la estructuración temporal se favorecerá la comprensión temporal mediante el encadenamiento de hechos fruto de una relación causal. Así, una situación inicial conducirá a otra posterior como consecuencia.

## **RITMO**

El ritmo está constituido por una serie de pulsaciones o bien de sonidos separados por intervalos de tiempo más o menos cortos y con una buena coordinación de movimientos, una serie de sonidos dados.

Generalmente, el niño va integrando el ritmo en sus movimientos de forma espontánea, ordenando así su cuerpo en el tiempo y en el espacio. Este ritmo puede responder a secuencias simples (uno o dos percusiones) o más complejas.

### **Ventajas de un Programa Psicomotor**

- a) Desarrolla la conciencia de las potencialidades del cuerpo.
- b) Se consigue una mayor eficiencia y seguridad en el movimiento.
- c) Ayuda al niño a adquirir un mejor autocontrol.
- d) Colabora a prolongar el lapso de atención del niño.
- e) Promueve el desarrollo de destrezas básicas para el aprendizaje en general.

Es básico enfocar la psicomotricidad al aspecto individual, adaptar las actividades al niño y graduar progresivamente el orden de dificultad de las mismas, según el niño vaya adquiriendo habilidad en ellas, constituyéndose de esta manera cada clase, cada sesión de trabajo, en un diagnóstico constante, en donde la alegría y el éxito son parte fundamental.<sup>16</sup>

### **2.2.20 PERFIL PSICOMOTOR DEL NIÑO Y LA NIÑA DE 4 AÑOS**

Los niños deben adquirir habilidades para obtener un buen nivel académico. Entre los 4 y 5 años se encuentran en proceso de preparación para la etapa escolar, son más independientes, más comunicativos. Sus logros obedecen a su desarrollo neurológico y sus propios aprendizajes.

---

<sup>16</sup> Martínez López, P. Núñez JA, Psicomotricidad y Educación Preescolar, Madrid, Nueva Cultura, 1979, p, 46.

## **Área de Lenguaje**

### **Logros del niño y niña**

- Relata sus experiencias
- Narra la secuencia de un cuento
- Da su nombre, apellido y edad
- Nombra los miembros de su familia
- Utiliza pronombres posesivos “el mío” y “el tuyo”
- Interpreta imágenes y describe algunas características de ilustraciones: dibujo, laminas y fotografías, entre otros.

### **Motora gruesa**

- Da bote a la pelota con una mano
- Salta obstáculos de 30 cm. de alto
- Se mantiene de pie con ojos cerrados
- Camina sobre una barra de equilibrio
- Arroja pelotas dentro de una caja
- Arroja una pelota hacia arriba y agarra con ambas manos.
- Salta en un solo pie

### **Motora fina**

- Realiza técnicas grafoplásticas
- Sube la cremallera
- Se abotona la camisa
- Punza líneas onduladas, rectas y zig-zag.
- Colorea respetando márgenes

### **Socio emocional**

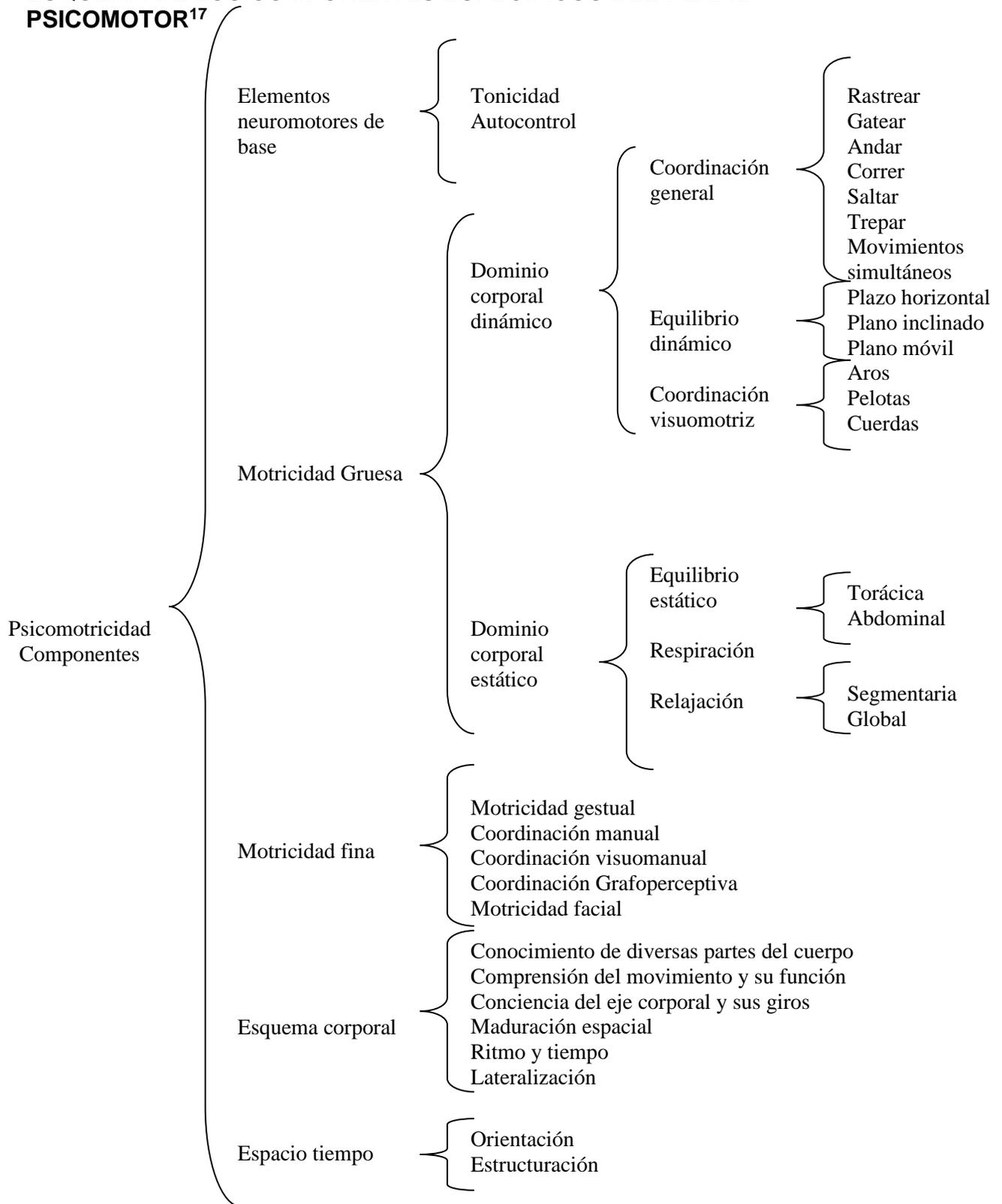
- Juega en grupo organizando sus propias reglas.
- Va al baño y se atiende solo
- Se lava la cara sin ayuda
- Se viste solo pero no se ata los zapatos.

### **Cognitivo**

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

- Estructuración de dimensiones: grande-mediano-pequeño, alto-bajo, grueso-delgado, largo-corto, dentro-fuera, cerca-lejos, delante-detrás
- Reconoce las figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, rombo y ovalado.
- Identifica derecha-izquierda en sí mismo y en los demás.

## ESQUEMA DE LOS COMPONENTES ESPECÍFICOS DEL PERFIL PSICOMOTOR<sup>17</sup>



<sup>17</sup> Comellas, M. Jesús, Perpinya, Anna, "Psicomotricidad En La Educación Infantil" Recursos Pedagógicos Ceac Educación Infantil España 2003. P, 11

## **2.2.21 LO QUE APORTA LA PSICOMOTRICIDAD A LOS NIÑOS: VENTAJAS, BENEFICIOS**

La psicomotricidad es una disciplina que basándose en una concepción integral del niño y la niña se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve. Su campo de estudio se basa en el cuerpo como construcción.

El término psicomotricidad constituye en sí mismo, partiendo por su análisis lingüístico, un constructo dual que se corresponde con la dualidad cartesiana mente-cuerpo. Refleja la ambigüedad de lo psíquico (psico) y de lo motriz (motricidad), así como de las complejas relaciones entre estos dos polos. Una definición consensuada en el primer Congreso Europeo de Psicomotricistas en Alemania (1996) ha llegado a la siguiente formulación:

«Basado en una visión global de la persona, el término "psicomotricidad" integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación y al perfeccionamiento de profesionales y constituir cada vez más el objeto de investigaciones científicas.»<sup>18</sup>

Se trata de que el niño viva con placer las acciones que desarrolla durante el juego libre. Esto se logra en un espacio habilitado especialmente para ello (el aula de psicomotricidad); en el que el niño puede ser él mismo (experimentarse, valerse, conocerse, sentirse y mostrarse), aceptando unas mínimas normas de seguridad que ayudarán a su desarrollo cognitivo y motriz bajo un ambiente seguro para él y sus compañeros.

---

<sup>18</sup> Primer Congreso Europeo de Psicomotricistas, Alemania, 1996

En la práctica psicomotriz se tratan el cuerpo, las emociones, el pensamiento y los conflictos psicológicos, todo ello a través de las acciones de los niños: de sus juegos, de sus construcciones, simbolizaciones y de la forma especial de cada uno de ellos de relacionarse con los objetos y los otros. Con las sesiones de psicomotricidad se pretende que el niño llegue a gestionar de forma autónoma sus acciones de relación en una transformación del placer de hacer al placer de pensar.

## **2.2.22 EL JUEGO Y LA PSICOMOTRICIDAD COMO APOYO PARA EL DESARROLLO COGNOSCITIVO**

En la concepción de Vygotsky, el desarrollo cognoscitivo en la niñez depende de las interacciones con los demás. Vygotsky plantea que, “a través del compañerismo con otras personas –pares, padres, madres, docentes y otros adultos–, los niños y las niñas pueden desarrollar completamente su conocimiento, procesos de pensamiento, creencias y valores”.<sup>19</sup>

De acuerdo al proceso de crecimiento y desarrollo desde la concepción y nacimiento hasta los 3 años, el cerebro crece exponencialmente más rápido que en otras etapas de la vida. Continúa hasta los 6 años y, ya a esta edad, alcanza el 90 % del tamaño del cerebro adulto. Por lo tanto, esta etapa es una oportunidad de estimulación a través de actividades específicas y propias para la edad, que se pueden desarrollar tanto en el centro educativo, en la familia como en la comunidad.

El desarrollo motor depende principalmente de la maduración global física del desarrollo esquelético y neuromuscular, y de la estimulación oportuna y adecuada de las posibilidades motrices, expresivas y creativas del cuerpo.

Las niñas y los niños van conquistando la estructuración espacio temporal, la lateralidad, la coordinación dinámica y óculo manual, el tono muscular, el equilibrio, entre otros. Son muy importantes en el desarrollo debido a que las sucesivas habilidades motoras que se van a ir adquiriendo hacen posible un mayor dominio del cuerpo y el entorno.

---

<sup>19</sup> Kitchener y otros, Citados en Feldman, 2008

A través del juego, los más pequeños aprenden a reconocer colores y formas, sabores y sonidos. Un poco más adelante, los niños usan el juego para aprender a respetarse mutuamente y descubren el valor de la amistad, el compañerismo, la colaboración.

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

### **2.2.23 EL JUEGO Y LA PSICOMOTRICIDAD COMO APOYO PARA EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO**

Es fundamental que la niña y el niño puedan percibir, experimentar, descubrir y manipular a través de los sentidos; esto les permitirá crear seguridad, autonomía y la sensación de ser amados.

El personal docente debe propiciar un ambiente adecuado que dé respuesta a las necesidades e inquietudes que niños y niñas tengan en estas edades, pero, sobre todo, debe mantener una actitud positiva, que le permita recibir y apoyar a cada niño y niña partiendo de sus características y cualidades, y en esta perspectiva, propiciar actividades que involucren la participación activa, la solución de problemas y la toma de decisiones, que faculten a la niñez en la seguridad y confianza en sí mismos.

De igual forma, la familia tiene un rol primordial, ya que ha de mantener una constante comunicación con la comunidad educativa que ayude a fortalecer el proceso de autonomía en la niña y el niño.

La importancia del juego para el desarrollo saludable y el aprendizaje de los niños está sobradamente documentada y queda fuera de todo cuestionamiento. Décadas de estudios han mostrado que el juego es fundamental para el desarrollo físico, psicomotriz, intelectual y socio-emocional a todas las edades.

El juego es también un medio de socialización. Jugando, el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas del juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad.

Sobre todo, la forma más pura de juego: el juego no estructurado, auto motivado, imaginativo, independiente, cuando los niños inician sus propios juegos e incluso inventan sus propias normas para el juego.

Luego, los niños emprenden juegos de rol y aprenden a regular sus relaciones con los demás. También aprenden a negociar y solucionar sus propios conflictos.

Mientras juegan, los niños inventan historias, resuelven problemas y negocian aplicando diferentes estrategias. Saben lo que quieren y trabajan con esfuerzo para conseguir llevarlo a cabo. Como les mueve una motivación interior, aprenden la poderosa lección de que son capaces de perseverar en sus propias ideas hasta llegar a alcanzar un buen resultado.

## **2.3 MARCO CONCEPTUAL**

Se presentan en este apartado los conceptos y sus respectivas definiciones con sustentación teórica, de los principales términos utilizados en la investigación que se tomaron como base la mejor comprensión de las variables asignadas.

**-Actividad Lúdica:** es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

**-Autocontrol:** adquisición madurativa en la función tónica. Posibilidad de tomar decisiones que determinan el comportamiento, al margen del entorno (estímulos, provocaciones, etc.) No tiene por qué comportar rigidez sino la posibilidad según los criterios y las exigencias del ambiente.

**-Coordinación general:** área de la Psicomotricidad que desarrolla habilidad en los músculos grandes y en el movimiento grueso en general.

**-Coordinación ocular:** área de la Psicomotricidad que desarrolla la habilidad para enfocar los ojos hacia un punto determinado.

**-Coordinación ojo-mano:** área de la Psicomotricidad que desarrolla la coordinación entre los movimientos de la mano y del ojo.

**-Coordinación ojo-pie:** área de la Psicomotricidad que desarrolla la coordinación entre los movimientos del pie y del ojo.

**-Disociación:** área de la Psicomotricidad que desarrolla habilidad para mover un lado del cuerpo mientras que el otro permanece quieto o realizando algún otro movimiento

**-Equilibrio:** área de la Psicomotricidad que desarrolla la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan actividades locomotoras o no locomotoras.

**-Esquema corporal:** área de la Psicomotricidad que consiste en el desarrollo del conocimiento del cuerpo y las posibilidades de movimiento que éste tiene.

**-Infante:** es una denominación legal que se aplica a los niños que tienen menos de 7 años.

**-Lateralidad:** predominio de una parte simétrica del cuerpo en relación con la otra, lo que permite ser más hábil en la ejecución de tareas con la parte dominante. Está determinada, de forma involuntaria, por el dominio del hemisferio cerebral opuesto.

**-Lateralidad cruzada:** dominio no homogéneo de las partes simétricas del cuerpo. Puede haber diferentes combinaciones del ojo, la mano y el pie.

**-Método lúdico:** es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

**-Metodología:** pautas estructuradas de intervención, para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje

**-Neuromotriz:** actividad motriz determinada por el funcionamiento del sistema nervioso.

**-Párvulo:** niño de corta edad, que no ha alcanzado la edad escolar, especialmente el que asiste a un centro o a una clase de educación preescolar.

**-Pedagogía:** es la ciencia de la educación. Es el método para la enseñanza, se encuadra dentro de las Ciencias Sociales y las Humanidades y se relaciona con otras ciencias como la Psicología, la Sociología y la Antropología. Su objetivo es planificar, analizar, desarrollar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje.

**-Psicomotricidad:** proceso cognitivo que lleva a comprender los movimientos del cuerpo y a estructurar mentalmente el espacio donde éstos se realizan y el tiempo que dura dicha actividad.

**-Quinestésico:** propio del movimiento

**-Socialización:** proceso que sigue el niño para integrarse en la sociedad. Implica la adaptación aceptando las reglas y normas de forma positiva.

**-Tonicidad:** estado de contratación muscular apropiado para la ejecución de movimientos e forma armónica y adecuada.

**-Visuomanual:** movimiento que se lleva a cabo con la mano a partir de la información captada por la visión.

**-Visuomotor:** movimiento que se lleva a cabo con el cuerpo a partir de la información captada por la visión.

## **2.4 MARCO LEGAL**

El tema educativo que implica las dos variables de estudios de esta investigación, retoma documentos que amparan legalmente su fundamentación, ya que es

importante contar con las bases legales para su comprensión. Entre los documentos tomados en cuenta para el marco legal están: La Ley General de Educación, La Ley de Protección de la Niñez y Adolescencia, Política Nacional de Educación y Desarrollo Integral de la Primera Infancia la Política de Educación Inclusiva y UNICEF.

## **Ley General de Educación.**

### **Fines de la Educación Nacional**

Art. 2.- La Educación Nacional deberá alcanzar los fines que al respecto señala la Constitución de la República:

- a) Lograr el desarrollo integral de la personalidad en su dimensión espiritual, moral y social;
- b) Contribuir a la construcción de una sociedad democrática más prospera, justa y humana;
- c) Inculcar el respeto a los derechos humanos y la observancia de los correspondientes deberes;
- d) Combatir todo espíritu de intolerancia y de odio;
- e) Conocer la realidad nacional e identificarse con los valores de la nacionalidad salvadoreña: y
- f) Propiciar la unidad del pueblo centroamericano.

### **EDUCACIÓN INICIAL**

Art. 16.- La educación inicial comienza desde el nacimiento del niño hasta los cuatro años de edad y favorecerá el desarrollo socio-afectivo, psicomotriz, sensoperceptivo, de lenguaje y de juego, por medio de una adecuada estimulación temprana. La educación inicial centrará sus acciones en la familia y en la comunidad; el Ministerio de Educación normará y facilitará la ejecución de los programas de esta naturaleza desarrollados por instituciones públicas y privadas.

Art.17.- La Educación Inicial tiene los objetivos siguientes:

- a) Procurar el desarrollo integral de niños y niñas por medio de la estimulación armónica y equilibrada de todas las dimensiones de su personalidad; y,
- b) Revalorizar y fomentar el rol educativo de la familia y la comunidad a través de la participación activa de los padres como primeros responsables del proceso educativo de sus hijos.

## **EDUCACIÓN PARVULARIA**

Art. 18.- La Educación Parvularia comprende normalmente tres años de estudio y los componentes curriculares propiciarán el desarrollo integral en el educando de cuatro a seis años, involucrando a la familia, la escuela y la comunidad. La acreditación de la culminación de educación parvularia, aunque no es requisito para continuar estudios, autoriza, en forma irrestricta, el acceso a la educación básica.

Art. 19.- La Educación Parvularia tiene los objetivos siguientes:

- a) Estimular el desarrollo integral de los educandos, por medio de procesos pedagógicos que tomen en cuenta su naturaleza psicomotora, efectiva y social.
- b) Fortalecer la identidad y la autoestima de los educandos como condición necesaria para el desarrollo de sus potencialidades en sus espacios vitales, familia, escuela y comunidad.
- c) Desarrollar las especialidades básicas de los educandos para garantizar su adecuada preparación e incorporación a la educación básica.

## **Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia**

### **Educación y cultura**

Artículo 81.- Derecho a la educación y cultura

La niña, niño y adolescente tienen derecho a la educación y cultura. La educación será integral y estará dirigida al pleno desarrollo de su personalidad, aptitudes y capacidades mentales y físicas hasta su máximo potencial.

Asimismo, la educación deberá orientarse al pleno ejercicio de la ciudadanía, el respeto de los Derechos Humanos, la equidad de género, el fomento de valores, el respeto de la identidad cultural propia, la paz, la democracia, la solidaridad, la corresponsabilidad familiar y la protección del medio ambiente. Atendiendo a sus facultades y su vocación, las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a participar en la vida cultural y artística del país.

El Estado debe garantizar este derecho mediante el desarrollo de políticas educativas integrales idóneas para asegurar una educación plena y de alta calidad. En consecuencia, deberá garantizar los recursos económicos suficientes para facilitar las acciones destinadas al cumplimiento de estos derechos.

#### Artículo 82.- Derecho a la educación gratuita y obligatoria

La educación inicial, parvularia, básica, media y especial será gratuita y obligatoria. Los servicios de los centros públicos de desarrollo infantil serán gratuitos y deberán reunir todas las condiciones necesarias para la atención de las niñas y niños.

#### Artículo 83.- Acceso a la educación y cultura

El Estado deberá garantizar el acceso a la educación y a la cultura, el cual comprende, entre otras condiciones, amplia cobertura territorial en todos los niveles educativos, adecuada infraestructura, idóneas modalidades, planes y programas de educación, docencia cualificada, suficientes recursos pedagógicos, tecnológicos y espacios culturales y recreativos; además, deberá garantizar el acceso y la permanencia de las niñas, niños y adolescentes en el sistema educativo en condiciones de igualdad y sin ningún tipo de discriminación. En ningún caso la falta de documento de filiación o de identidad de la niña, niño y adolescente será obstáculo para su correspondiente inscripción.

#### Artículo 86.- Responsabilidad del Estado en materia de educación.

Para hacer efectivo el derecho a la educación el Estado deberá:

- a) Garantizar educación integral de calidad y progresiva en condiciones de igualdad y equidad para toda niña, niño y adolescente;
- b) Procurar asistencia alimentaria gratuita en los centros públicos de educación inicial, parvularia y primaria;
- c) Crear y fomentar los niveles más elevados del conocimiento científico y tecnológico;
- d) Fomentar la expresión artística y cultural;
- e) Promover los valores éticos, morales y ciudadanos;
- f) Difundir y promover el respeto a los derechos de toda niña, niño y adolescente y los Derechos Humanos en general;
- g) Fomentar el conocimiento y respeto del idioma castellano, la identidad cultural y de otras manifestaciones culturales;
- h) Crear y mantener centros de estudios con infraestructura e instalaciones que cuenten con los espacios y condiciones físicas adecuadas para el desarrollo de la enseñanza científica y tecnológica, las actividades lúdicas, deportivas y culturales;
- i) Proveer los centros de estudios de recursos humanos cualificados y garantizar a estos condiciones laborales adecuadas; además, deberá facilitar materiales pedagógicos, científicos, tecnológicos, lúdicos, deportivos, culturales y los instrumentos adecuados para cualquier tipo de expresión artística;
- j) Estimular en todos los niveles de enseñanza el desarrollo de la inteligencia y del pensamiento autónomo, crítico y creativo, respetando la iniciativa y las características individuales de cada niña, niño o adolescente;
- k) Garantizar modalidades y horarios escolares especiales que permitan a los adolescentes trabajadores asistir regularmente a sus centros de estudio;
- l) Diseñar estrategias para erradicar la deserción educativa;
- m) Incluir en los programas educativos temas relacionados con la nutrición, la educación sexual y reproductiva, el embarazo precoz, la equidad y violencia de género, las drogas, las enfermedades infecto contagiosas y el medio ambiente y garantizar la permanencia en el ámbito escolar y no discriminación de las niñas y adolescentes madres, embarazadas o víctimas de violencia:

n) Propiciar la comunicación y la creación de redes sociales entre las autoridades educativas y los padres, madres, representantes o responsables de niñas, niños y adolescentes;

o) Promover las investigaciones sobre la educación y tomar en cuenta las mejores propuestas relativas a la pedagogía, didáctica, evaluación, curricula y metodologías planteadas por expertos u organismos internacionales, que correspondan a las necesidades de las niñas, niños y adolescentes:

## **Política nacional de educación y desarrollo integral para la primera infancia**

### **Objetivo General**

Garantizar la educación y desarrollo integral de la primera infancia, de manera coordinada, integrada y participativa, por parte de las diferentes instancias de alcance nacional y local, gubernamentales y no gubernamentales, incorporando a la sociedad civil y reforzando el papel protagónico de la familia y la comunidad, contribuyendo así a una mejor preparación para la vida de las niñas y niños desde la concepción hasta los siete años de vida, mediante directrices generales que orienten los diferentes planes, programas y proyectos.

### **Principios**

Los principios que forman parte de esta Política tienen su basamento en la *Convención sobre los Derechos del Niño* y han sido fortalecidos por las representaciones de las instituciones y sectores que se han involucrado para su construcción. En ellos se establecen las directrices de todos los actores relacionados a la educación y desarrollo integral de la primera infancia.

### **Interés superior de la niña y el niño**

Cada niña y niño tiene derecho a que se le asegure el bienestar espiritual, físico, psicológico, moral, material, social, el desarrollo integral y el disfrute de sus derechos y garantías, favoreciendo su desarrollo intelectual, físico, espiritual, psicológico, moral y social para lograr el pleno y armonioso desenvolvimiento de su personalidad:

lo que implica que cada institución gubernamental, no gubernamental, privada o pública, así como la sociedad en su conjunto representada en cualquier tipo de organización o estructura y en cada uno de los individuos que la integran, imprimirá en sus actividades esfuerzos auténticos encaminados hacia el logro de este principio.

### **Desarrollo integral de la niña y el niño según etapa de vida**

Se refiere a reconocer que los niños y las niñas tienen un desarrollo evolutivo diferenciado durante los primeros años de vida, y que por lo tanto necesitan una atención pertinente según estas etapas, pues sus necesidades humanas y habilidades son distintas y se ven determinadas por factores biológicos, psicológicos y sociales propios a sí mismos como seres humanos y en relación con el entorno físico y social que incide de terminantemente en su crecimiento y desarrollo.

### **Inclusión, igualdad y equidad**

Enmarcados en la *Convención de los Derechos del Niño*, todas las niñas y los niños son iguales ante la Ley. Por tal motivo, no se podrá justificar ninguna distinción, exclusión, segregación, restricción o preferencia basadas en su condición individual, la cual puede estar o no asociada al sexo, discapacidades o a su condición de contexto social y geográfico, de tal forma que a todas y a todos sin distinción deben garantizárseles sus derechos fundamentales.

### **Efectividad en la aplicación de derechos de las niñas y los niños**

El derecho a la educación y desarrollo integral de las niñas y los niños deberá ser garantizado por las instancias responsables; quienes buscarán adoptar todas las medidas posibles en lo técnico, científico, pedagógico, administrativo, legal y de otra índole para dar efectividad a la política y garantizar su implementación.

### **Pertinencia a la cultura salvadoreña**

Todos los esfuerzos encaminados a la educación y el desarrollo integral de la niñez salvadoreña deberán responder a las características y necesidades de nuestras

niñas y niños, tomando en cuenta su entorno físico, social y cultural, geográfico, y principalmente familiar y comunitario.

### **Rol protagónico de la familia**

La familia es la unidad fundamental de la estructura social donde se reproducen los valores, la cultura y se fundan los vínculos afectivos primarios, por lo que se debe garantizar que en su seno se genere la conciencia y los conocimientos necesarios para contribuir al desarrollo de forma armónica, sana y feliz a sus hijas e hijos. Esto implica que todas las instancias relacionadas a la educación y al desarrollo integral de la primera infancia tienen la responsabilidad de fortalecer y apoyar a la familia para que sea protagónica, junto con la comunidad, de la educación y el desarrollo integral de las niñas y los niños.

### **Participación de la comunidad**

Para el bienestar de las niñas y niños en sus primeros años de vida se debe fortalecer la organización de la comunidad, a fin de que sus integrantes tomen conciencia, se organicen y participen activamente ejerciendo contraloría social y buscando mecanismos y estrategias que les permitan ofrecer espacios propicios para el sano desarrollo de las niñas y los niños, e integrándose a los esfuerzos que se realicen en torno a la educación y el desarrollo integral de la primera infancia.

### **Fundamentación científica**

Las acciones que se implementen para favorecer la educación y el desarrollo integral deberán estar sustentadas en el conocimiento científico, ya que está comprobado que todo lo que se haga en la primera infancia es la base sobre la que se genera el desarrollo humano y social.

### **Política de Educación Inclusiva**

La atención educativa con enfoque inclusivo es un esfuerzo novedoso en nuestro medio y está en correspondencia con las nuevas tendencias de políticas públicas,

sustentadas en el reconocimiento de la diferencia y en respuesta basada en la diversidad de necesidades educativas.

Es una forma de responder a la urgente necesidad de transformar el sistema educativo, teniendo como punto de partida, el reconocimiento de cada niño y niña tienen a recibir educación oportuna y de calidad.

### **Objetivo estratégico**

Esta política busca, de manera fundamental, la erradicación gradual y efectiva de barreras para el aprendizaje y el poder garantizar la participación de todas y todos, eliminando condiciones de segregación, marginación y exclusión, en pleno respeto a, la garantía de derecho a la educación.

La organización de las Naciones Unidas para la ayuda y protección a la infancia – UNICEF, en su Declaración de los Derechos del Niño, proclamada por la Asamblea General en su Resolución 1386 (XIV) de 20 de noviembre de 1959 en el principio 7, tercer y último párrafo dice: “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deben estar orientados hacia fines perseguidos por la educación, la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

## **CAPÍTULO III**

### **3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

Las investigaciones por su diseño se dividen en dos principales: diseños bibliográficos y diseños de campo.

Esta investigación corresponde a un diseño bibliográfico ya que algunos datos se han obtenido de diferentes libros y autores sobre el tema tratado.

Por otra parte corresponde al diseño de campo ya que se recopilarán datos directamente de la realidad en que se realice la investigación. También la investigación corresponde a un diseño no experimental, ya que no existe ningún tipo de manipulación de variables y transeccional porque la recolección de datos se hará en un sólo momento.<sup>20</sup>

#### **3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Debido al problema de investigación y a las variables que se pretenden estudiar, esta investigación es de tipo Cualitativa y se trata de un estudio Descriptivo.

---

<sup>20</sup> Hernández Sampieri, Roberto. Metodología de la Investigación. Quinta Edición. Editorial McGraw-Hill Interamericana. México 2010

### **3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA**

#### **Población**

La población de la cual se tomó la muestra se encuentra formada por 188 alumnos y 7 maestras del Centro Escolar Dolores Castellanos del Departamento de San Salvador.

#### **Muestra**

La muestra estuvo constituida por 52 alumnos y 6 maestras en el turno matutino y vespertino del Centro Escolar Dolores Castellanos del Departamento de San Salvador.

### **3.4 DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN**

La población está conformada por los niños y las niñas de la sección 1 (4 años) del turno matutino y vespertino del Centro Escolar Dolores Castellanos y 6 maestras todas graduadas con la especialización de Educación Parvularia y con varios años de experiencia en dichos niveles.

## **CAPÍTULO IV**

### **RECOLECCIÓN DE DATOS**

#### **4.1 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Las técnicas que se utilizaron para recopilar los datos fueron: la observación y la entrevista. Los instrumentos que corresponden a cada una de las técnicas fueron: guía de preguntas y lista de cotejo.

#### **4.2 ELABORACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Después de hacer la clasificación de la muestra, se procedió a elaborar los instrumentos de investigación tomando como base las variables presentadas en el título de la investigación y los objetivos trazados que marcaron el proceso de este trabajo.

#### **4.3 APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS**

La aplicación de la guía de preguntas se hizo de forma personal a cada una de las maestras y las listas de Cotejo se emplearon junto con la observación dirigida a los niños y las niñas del Centro Educativo, tomando nota de los elementos observables con base a criterios preestablecidos para recolectar información de los actores claves que en el caso del instrumento de la lista de cotejo fueron los niños y niñas.

#### **4.4 PROCESO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

El proceso de recolección de datos se realizó con la aplicación de los instrumentos durante seis semanas en el Centro Educativo Dolores Castellanos. Se recolectaron los datos aplicando los instrumentos a la maestra y a los niños y niñas. Se solicitó el permiso correspondiente a la Directora, se abordó a las maestras antes de la recolección de datos para solicitar su colaboración explicándoles de que se trataba dicho trabajo de investigación.

## **CAPÍTULO V**

### **5.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

Los resultados del trabajo de investigación se presentan en cuadros de acuerdo con las respuestas proporcionadas por los agentes educativos claves del proceso.

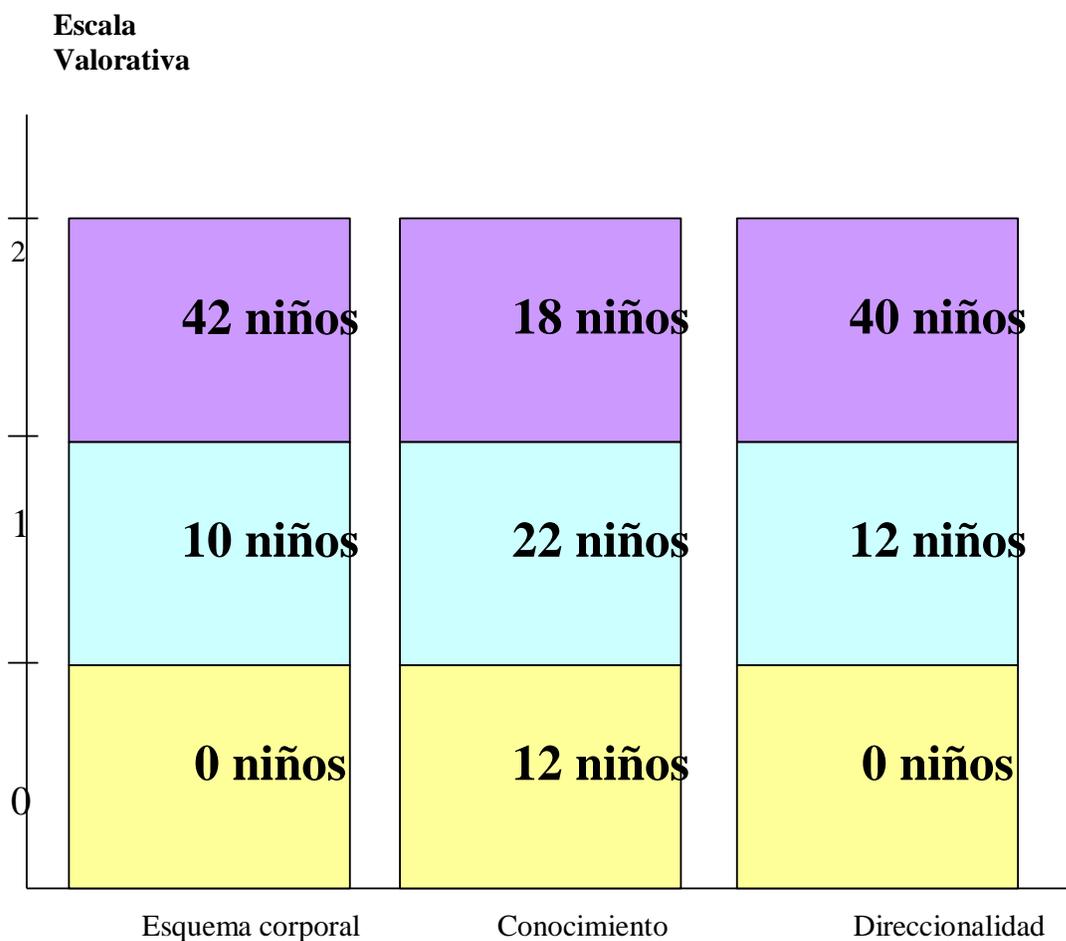
De acuerdo a esto se realizó el análisis e interpretación de los resultados que se presentan a continuación:

Análisis e interpretación de la aplicación de la técnica de entrevista.

El análisis e interpretación de la información recopilada muestra los resultados que permiten el cumplimiento de objetivos y de la pregunta del enunciado del problema.

Los resultados de los instrumentos de investigación utilizados para el proyecto “El juego y su importancia en el Desarrollo de la Psicomotricidad del niño de 4 años del sector oficial del Centro Escolar Dolores Castellanos” fueron:

**TABLA DE RESULTADOS OBTENIDOS DE ACUERDO A INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (LISTAS DE COTEJO) TABLA #1**



Escala Valorativa		52 niños (17 niños y 35 niñas)		
2	Siempre manifiesta esa conducta	42	18	40
1	Generalmente manifiesta esa conducta	10	22	12
0	Nunca manifiesta esa conducta	0	12	0

## **ANÁLISIS Y TABULACIONES DE LA TABLA #1**

Esquema Corporal – Conocimiento – Direccionalidad

### **Esquema Corporal:**

En el área de esquema corporal lo observado se refiere al conocimiento de las partes básicas del cuerpo humano, dando como resultado que en la escala valorativa número 2, se encuentra 42 niños demostrando que siempre manifiestan ese conocimiento, solo 10 alumnos se encuentran en la escala valorativa No 1, generalmente manifiesta ese conocimiento mostrando un resultado muy positivo, al no encontrar alumnos en la escala valorativa No 0. Estos resultados se lograron con el juego : Identifica las partes de tú cuerpo.

### **Conocimiento:**

En el componente psicomotor, se observó si los niños reconocen algunas partes del cuerpo y se observó que la escala valorativa predominante es la No 1, generalmente manifiesta ese conocimiento con 22 niños dentro de ella, ubicando en la escala valorativa No 2 (siempre manifiesta ese conocimiento) a 18 niños, dejando en tercer lugar la escala valorativa No 0 (nunca manifiesta ese conocimiento) con 12 niños.

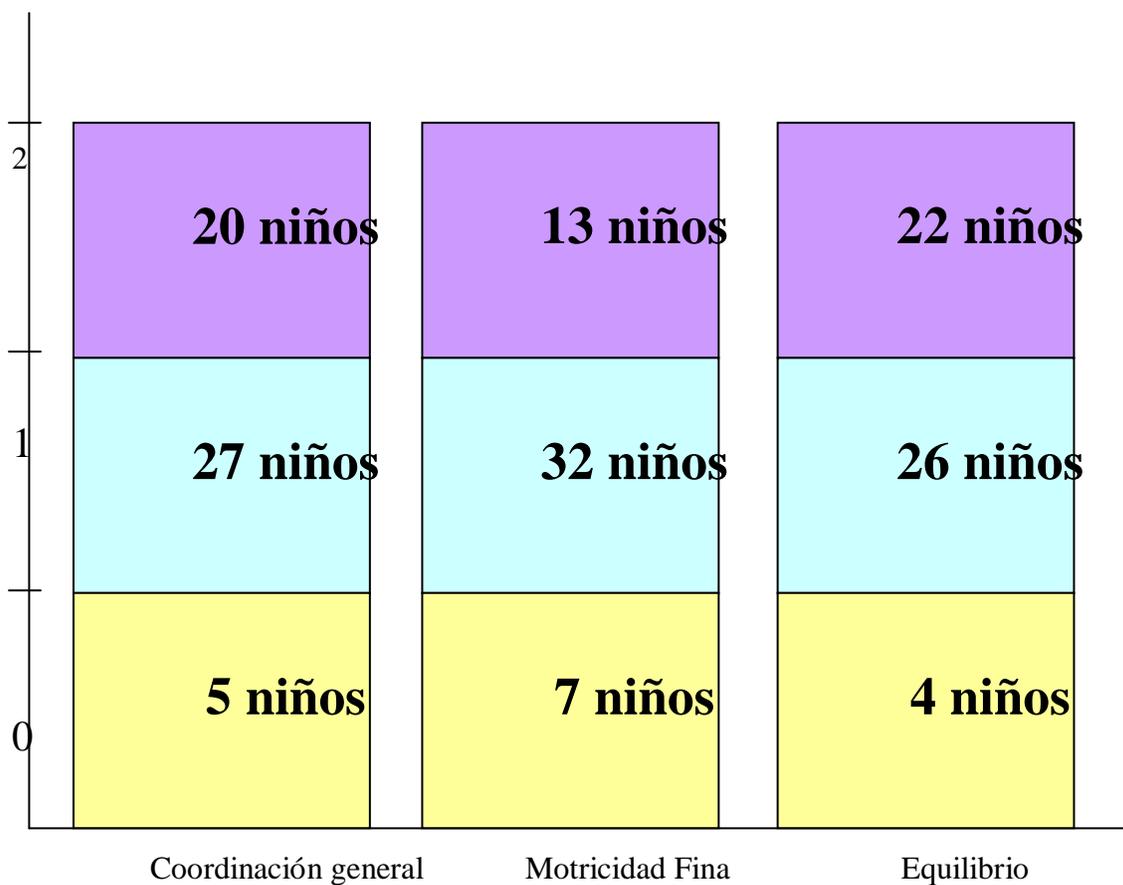
### **Direccionalidad:**

Pasando al tercer componente se observó que gratamente en direccionalidad los aspectos como reconoce en relación a su cuerpo lo que se encuentra arriba – abajo – adelante – atrás – izquierda – derecha, así como en relación al evaluador brindo el resultado de 0 alumnos en la escala valorativa No 0, 12 alumnos en la escala valorativa No 1 y 40 alumnos en la escala valorativa No 2, lo cual demuestra que la mayoría de alumnos poseen bastante dominio de este aspecto

**TABLA DE RESULTADOS OBTENIDOS DE ACUERDO A INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (LISTAS DE COTEJO) TABLA #2**

**Escala**

**Valorativa**



Escala Valorativa		52 niños (17 niños y 35 niñas)		
2	Siempre manifiesta esa conducta	20	13	22
1	Generalmente manifiesta esa conducta	27	32	26
0	Nunca manifiesta esa conducta	5	7	4

## **ANÁLISIS Y TABULACIONES DE LA TABLA #2**

Coordinación General, Motricidad Fina, Equilibrio

### **Coordinación General:**

En el componente psicomotor de coordinación general se observó la agilidad de los niños al marchar y saltar hacia adelante en varias direcciones con uno o dos pies y se encontró predominante la escala valorativa No 1 (generalmente manifiesta este conocimiento) con 27 niños dentro de ella, pasando por la escala valorativa No 2 (siempre manifiesta este conocimiento) con 20 niños dentro de ella, dejando al final la escala valorativa No 0 (nunca manifiesta este conocimiento) con 5 niños.

### **Motricidad Fina:**

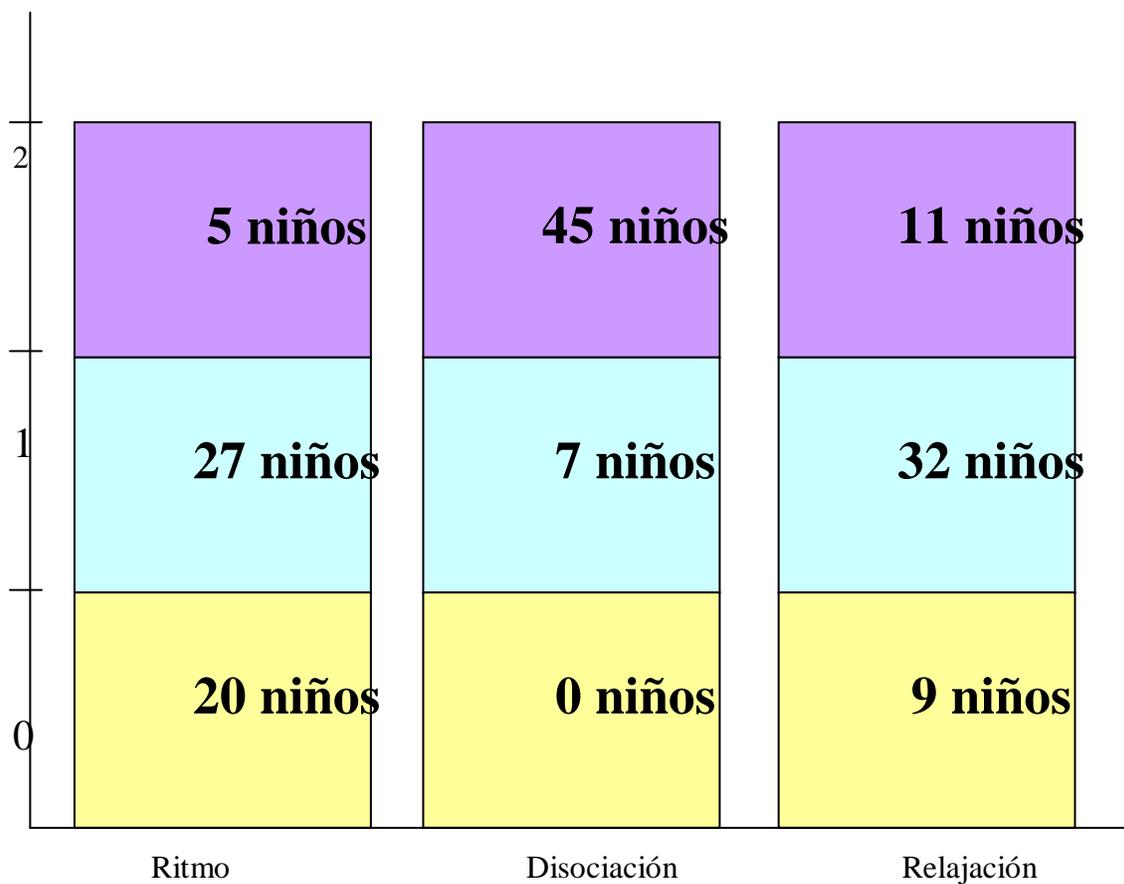
Mientras tanto en el componente de Motricidad Fina se observó la capacidad del niño al coordinar partes de su cuerpo, así como algunos aspectos de manipulación con tijeras, agujas, colores, así como otros objetos pequeños, el abotonarse, la utilización de pintura y engomado observando como resultado que la mayoría de los alumnos se encuentran en la escala valorativa No 1, con 32 niños, pasando a la escala valorativa No 2, con 13 niños, encontrando con 7 niños la escala valorativa No 0.

### **Equilibrio:**

Se valoró que los niños se pudieran mantener sobre un pie, caminar sobre listones y vigas entre otros, en donde las escalas valorativas No 1 y 2 se encuentran más balanceadas con 26 niños en la No 1 y 22 niños en la No 2, dejando solamente a 4 niños en la última escala No 0.

**TABLA DE RESULTADOS OBTENIDOS DE ACUERDO A INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (LISTAS DE COTEJO) TABLA #3**

**Escala  
Valorativa**



Escala Valorativa		52 niños (17 niños y 35 niñas)		
2	Siempre manifiesta esa conducta	5	45	11
1	Generalmente manifiesta esa conducta	27	7	32
0	Nunca manifiesta esa conducta	20	0	9

## **ANÁLISIS Y TABULACIONES DE LA TABLA #3**

Ritmo, Disociación, Relajación

### **Ritmo:**

En el componente psicomotor del ritmo algunos aspectos observados fueron: repetir patrones musicales como secuencias de pies, manos e instrumentos musicales al compás de la melodía y cantar, se observó que existían ciertas arritmias dejando como resultado 27 niños en la escala valorativa No 1, 20 niños en la escala valorativa No 0 y solamente 5 niños en la escala valorativa No 2, observando una gran deficiencia en estas áreas, no siendo así en el componente psicomotor.

### **Disociación:**

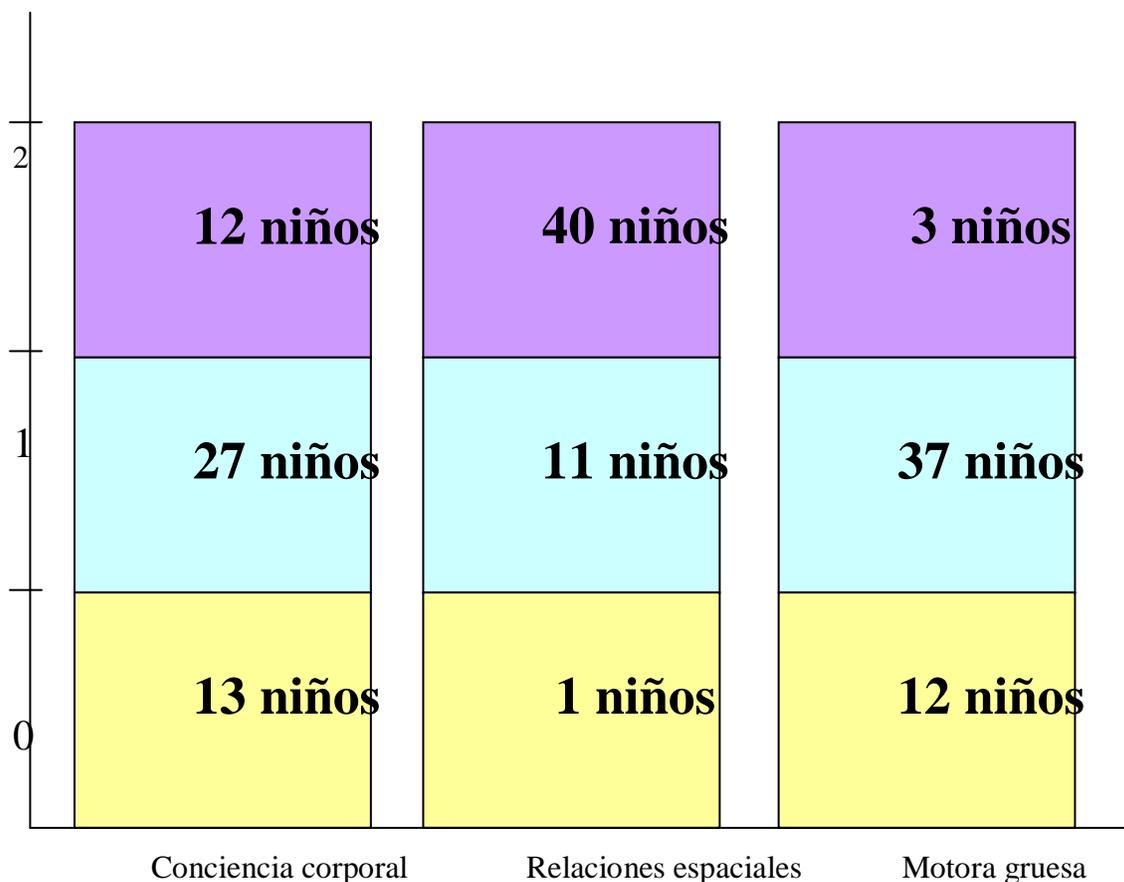
Se enfatizó si los niños podían abrir y cerrar sus manos, inflar una mejilla y zapatear alternadamente donde la escala valorativa predominante es la número 2, con 45 niños, 7 niños en la escala valorativa No 0.

### **Relajación:**

En el componente de relajación sí se encuentran alumnos en la escala valorativa No 0 (con 9 niños), 11 niños en la escala valorativa No 2 y el mayor porcentaje en la escala valorativa No 1 con 32 alumnos.

**TABLA DE RESULTADOS OBTENIDOS DE ACUERDO A INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (LISTAS DE COTEJO) TABLA #4**

**Escala  
Valorativa**



Escala Valorativa		52 niños (17 niños y 35 niñas)		
2	Siempre manifiesta esa conducta	12	40	3
1	Generalmente manifiesta esa conducta	27	11	37
0	Nunca manifiesta esa conducta	13	1	12

## **ANÁLISIS Y TABULACIONES DE LA TABLA #4**

Conciencia corporal, relaciones espaciales, motricidad gruesa

### **Conciencia corporal:**

En el componente de conciencia corporal algunos criterios seleccionados fueron: como el alumno observa y dibuja su propio cuerpo humano, dando como resultado en dichas características si cumple o no, en donde la escala predominante es la No 1 con 27 niños, pasando a la escala más baja No 0 con 13 niños y solamente uno menos es decir 12 niños en la escala valorativa mayor.

### **Relaciones Espaciales:**

En las relaciones espaciales uno de los criterios era: reproducir una pauta de punto, la figura modelo, brindando como resultado en la escala valorativa mayor No 2 (40 niños) 11 niños en la escala valorativa No 1 y solamente y gratamente 1 alumno en la escala valorativa menor No 0.

### **Motricidad Gruesa:**

En el componente Motora Gruesa la media se encuentra en el nivel No 1 con 37 niños, bajando a la No 0 con 12 niños y solamente 3 niños en la escala más alta demostrando un gran déficit en criterios como: al caminar, saltar obstáculos, correr, coordinación, ojo-pie.

## RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DEL NIVEL DE PARVULARIA DEL CENTRO ESCOLAR DOLORES CASTELLANOS

Pregunta 1	¿Qué es para usted el juego?
Respuestas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad recreativa</li> <li>• Es una forma de aprendizaje en el niño y la niña más divertida</li> <li>• Es una actividad libre, donde niños y niñas se desenvuelven con creatividad</li> <li>• Es una manera de aprendizaje de manera divertida y agradable para el niño</li> <li>• Actividad de carácter lúdico que reviste gran importancia en los primeros años del niño.</li> <li>• Es una actividad divertida que le puede ayudar al niño a aprender y a distraerse.</li> </ul>

Pregunta 2	¿Cuál es el grado de importancia que tiene el juego para usted?
Respuestas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es esencial para el niño en su desarrollo</li> <li>• Es muy importante el juego pues es una forma de enseñanza</li> <li>• En la edad de parvularia es 100% importante, ya que incorporándole objetivos específicos podemos lograr un gran desarrollo en los niños</li> <li>• Muy importante ya que es una forma de esparcimiento y a la vez de enseñanza</li> <li>• Tiene una gran importancia, ya que es parte de la naturaleza y del desarrollo de los niños.</li> <li>• Muy importante ya que es una actividad que los niños disfrutan mucho.</li> </ul>

Pregunta 3	¿Utiliza el juego como parte del proceso de E-A, dentro de su jornada?
Respuestas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si, lo utilizo en la zona de juego, en recreo, en el momento de trabajar con alguna dinámica</li> <li>• Hay momentos específicos como el juego en zonas, recreo, pero también en momentos didácticos se puede incorporar el juego</li> <li>• En todos los momentos posibles</li> <li>• En todo momento lo trato de usar</li> <li>• Durante la jornada diaria.</li> <li>• Si, trato de usarlo.</li> </ul>

Pregunta 4	¿Qué tipos de juegos conoce?
Respuestas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dramatizaciones, juegos dirigidos y al aire libre</li> <li>• A la víbora de la mar, mica, estatua</li> <li>• Juegos al aire libre, tradicionales, simbólicos, de roles</li> <li>• Rondas, de socialización, loterías, domino, basquetball</li> <li>• Juegos al aire libre, tradicionales, simbólicos</li> <li>• Juegos de Roles, de mesa, al aire libre y tradicionales</li> </ul>

Pregunta 5	¿Qué factores determinan el juego en el niño y la niña?
Respuestas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Factores familiares, sociales, educativas y ambientales</li> <li>• Sus diferencias individuales, preferencias y de edad</li> <li>• El ambiente, edad, si es niño o niña</li> <li>• La inquietud, creatividad, deseo de estar ocupado</li> <li>• Sociales, educativos, familiares</li> <li>• La edad, la familia, lo económico</li> </ul>

Pregunta 6	¿Considera usted que el juego es una actividad solo para el recreo?
Respuestas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No, porque no es solo con tensión lúdica sino adentro del aula para que sea amena la clase</li> <li>• No, porque es una actividad que forma parte esencial en la vida de los niños, debe de estar en todos los momentos</li> <li>• No, porque debe darse siempre, en donde sea necesario</li> <li>• No, porque se puede implementar en todo el proceso</li> <li>• No, porque también se puede desarrollar en todo momento.</li> <li>• No, siempre se puede jugar con la metodología juego - trabajo</li> </ul>

#### Análisis de respuestas sobre el juego

El análisis e interpretación de la información recopilada muestra los resultados que permiten el cumplimiento de objetivos y de la pregunta del enunciado del problema.

Entrevista dirigida a los docentes del área de parvularia y listas de cotejo aplicadas a los alumnos de dicho nivel recolectando la siguiente información:

Al realizar las preguntas del cuestionario a las docentes se pudo observar que ellos desconocen el verdadero significado y la cantidad de beneficios que el juego aporta al desarrollo integral del niño. Las docentes coinciden que aplican o desarrollan el juego durante toda la jornada sin embargo lo que ellas desarrollan es la metodología juego - trabajo, lo cual es muy bueno pero en ningún momento se compara o sustituye al juego, pues en este los niños pueden disfrutar y sentir el placer de la libertad y realizar movimientos que estimulen y eduquen su desarrollo psicomotriz mediante una actividad que es innata en los seres humanos.

Las maestras aseguran que el juego no es exclusivamente para el recreo pero en la realidad se observó y se comprobó que no es así y que las docentes al momento del recreo desaprovechan la oportunidad de poder observar y recolectar información importante en donde se ejercite el desarrollo psicomotriz de los niños mediante el juego que ellos realizan.

Pregunta 7	¿Cómo define usted psicomotricidad?
Respuestas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Como la manera de realizar, cualquier actividad con el cuerpo como área del desarrollo en que se pone en juego. Es ejercicio y movimiento de todo el cuerpo.</li> <li>• Es una forma de aprendizaje en el niño divertida, ya sean partes gruesas como finas y deben estar acorde con su pensamiento.</li> <li>• Como el proceso que abarca el movimiento corporal del niño.</li> </ul>

Pregunta 8	¿Conoce el proceso de desarrollo de la psicomotricidad?
Respuestas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si se desarrolla por grupo etario, logrando en cada etapa resultados estimados.</li> <li>• Se debe desarrollar de acuerdo a la edad</li> <li>• No muy claro</li> <li>• No lo tengo claro</li> <li>• No lo tengo claro</li> <li>• Desconoce</li> </ul>

Pregunta 9	¿Qué actividades realiza con sus alumnos para el desarrollo de lo psicomotricidad?
Respuestas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los que conllevan desarrollar la motricidad fina (manos) y la motricidad gruesa (piernas)</li> <li>• En la clase de educación física, enseñarles</li> </ul>

	<p>movimientos de izquierda, derecha, adelante, rondas, cantos, salto de cuerda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En la motricidad fina todas las técnicas posibles: recortar, pegar, retocar, colorear, bruñir, estrujar.</li> <li>• En la gruesa, saltar, gatear, correr</li> <li>• En la fina, modelar</li> <li>• En la gruesa: rodar</li> <li>• Punzado, enhebrado, retorcido y rasgado</li> </ul>
--	--

Pregunta 10	¿Conoce usted el perfil psicomotor del niño de 4 años?
Respuestas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sí, es según las indicaciones de logro</li> <li>• Sí, es según las indicaciones de logro</li> <li>• Desconoce</li> <li>• Desconoce</li> <li>• Desconoce</li> <li>• Desconoce</li> </ul>

Pregunta 11	¿Utiliza el juego para el desarrollo de la psicomotricidad?
Respuestas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desconoce</li> <li>• Si, para ejercitar el cuerpo</li> <li>• Sobre todo motriz gruesa</li> <li>• Sí, porque lo empleo en el recreo más que todo</li> </ul>

Pregunta 12	¿Qué áreas de la psicomotricidad considera que se desarrollan a través del juego?
Respuestas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Psicomotricidad fina y gruesa</li> <li>• Gruesa y fina</li> </ul>

## Análisis de las respuestas de psicomotricidad

La mayoría de docentes no tienen el conocimiento adecuado de psicomotricidad, por lo mismo desconocen la importancia, pues para ellas este término solo incluye dos áreas las cuales son: motricidad gruesa y motricidad fina.

Los docentes trabajan con métodos no innovadores refiriéndose en este caso a las actividades que realizan con los alumnos dentro del proceso psicomotor.

De acuerdo a las respuestas obtenidas se observó que desconocen en gran manera la aplicación que el juego tiene en el desarrollo de la psicomotricidad.

Las docentes desconocen el perfil psicomotor del niño de 4 años y de cualquier otra edad, lo cual afecta en gran medida el desarrollo de los niños y niñas pues los docentes no se interesan mucho por realizar actividades que estimulan la psicomotricidad de acuerdo a su edad.

Los docentes utilizan las metodologías asignadas por el programa de estudio actual: Programa de Educación y Desarrollo para la Primera Infancia pero no se interesan en leer y aplicar lo que en lo teórico el programa sustenta que debe trabajarse la psicomotricidad y que el juego debe ser parte del desarrollo pedagógico y no se interesan en innovar sus procesos lúdicos dentro del desarrollo de sus metodologías.

## **CAPÍTULO VI**

### **6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **6.1 CONCLUSIONES**

Las docentes creen saber mucho del juego y la importancia de éste en el desarrollo psicomotriz del niño, pero en realidad hay muchos vacíos por llenar en este campo ya que el juego hoy en día aún es visto por muchos como una actividad puramente recreativa y que sirve solamente para distraer a los niños y no como una actividad sumamente importante en todos los aspectos para el desarrollo integral de éstos.

Las docentes no se interesan por capacitarse constantemente ya que en realidad la mayoría desconoce aspectos tan básicos como las áreas de la psicomotricidad y se centran solo en motricidad gruesa y fina.

Hoy en día hay aún mucho desconocimiento y confusión sobre metodología, pedagogía y clima lúdico pues se tiende a confundir clima lúdico con ambientación, metodología con planificación y pedagogía con didáctica.

Las docentes en su afán por cumplir con su carta didáctica muchas veces no prestan atención a las necesidades individuales de sus alumnos lo cual limita un proceso pleno e integral en el desarrollo de las destrezas de los niños.

#### **6.2 RECOMENDACIONES**

##### **A los padres de familia y docentes:**

Tomar conciencia de la importancia que el juego tiene en el desarrollo psicomotor del niño de cuatro años, así como también los beneficios que este aporta en el desarrollo integral de ellos.

##### **A las docentes:**

Deben permanecer en constante capacitación en cuanto al desarrollo psicomotor y el perfil psicomotor de los niños a su cargo, pues al conocer y manejar el tema pueden

ayudar a mejorar las deficiencias y potencializar las habilidades psicomotrices de sus alumnos.

**A los directores de Centros Educativos:**

Prestar más atención al tipo de pedagogía, metodología y clima lúdico que se desarrolla en el aula y en la jornada diaria para el beneficio total de los alumnos.

Mejorar la infraestructura del Centro Educativo, especialmente las áreas destinadas para el juego de los niños para así evitar accidentes en un futuro y brindarles a los niños un espacio adecuado en el que se puedan desenvolver libremente.

## CAPÍTULO VII

### 7.1 PROPUESTA

# Guía Lúdico Metodológica para el desarrollo adecuado de la Psicomotricidad



## **7.2 PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

En la presente Propuesta Metodológica se trata de destacar la importancia del juego en la Educación Parvularia enfocándonos en el Desarrollo Psicomotor del niño de 4 años.

Actualmente el desarrollo de la Psicomotricidad a través del juego es un campo de estudio que se encuentra en una etapa de exploraciones teóricas y prácticas, de ahí surge la necesidad de estudios investigativos que eliminen confusiones y que ofrezcan respuestas concretas a la educación, así como también una guía práctica de ejercicios y juegos adecuados a la edad del niño orientados al desarrollo de cada una de las áreas de la Psicomotricidad.

La propuesta se ha elaborado con el objetivo de servir como guía para las educadoras del nivel de Educación Parvularia.

En este documento se proponen algunas actividades y juegos orientados a mejorar y desarrollar adecuadamente la psicomotricidad en el niño de 4 años, a través de la implementación de diversos juegos en un ambiente y clima lúdico.

## **7.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA**

### **General**

Desarrollar herramientas y estrategias que apoyen y faciliten el desarrollo psicomotriz de forma placentera y creativa en los niños y las niñas de 4 años del nivel de parvularia.

### **Específicos**

- Proporcionar una guía lúdica metodología como recurso de apoyo en el perfil psicomotor del niño y la niña.
- Cooperar con la presentación de diferentes actividades como recurso lúdico para la realización de jornadas en el desarrollo psicomotriz del niño y la niña.

La etapa de la Educación Infantil, es decir, el periodo que vive el niño desde que nace hasta que inicia la Educación Obligatoria es extraordinariamente importante, tanto por lo que representa en cuanto a toma de conciencia de sí mismo, como por el descubrimiento del mundo que lo rodea, de los demás y especialmente, por la trascendencia de los aprendizajes que iniciará y su repercusión en las etapas posteriores.

En relación con el desarrollo psicomotor será determinante tanto por las actitudes como por los recursos que buscará para favorecer dicho desarrollo.

En relación con las actitudes, son un factor determinante de comportamientos de modelos y de respuestas ante múltiples situaciones. El niño necesita moverse, experimentar, poner a prueba sus posibilidades y al mismo tiempo, sentirse motivado y estimulado para ello.

Los adultos que lo rodean deben fomentar esta experimentación dando recursos para ello, prendas de vestir, evitar estereotipos relacionados con los modelos de género que solo se justifican culturalmente, enseñar estrategias de actuación para disminuir el riesgo, abordar las acciones, facilitar el rendimiento y potenciar el placer del logro, de las diferentes sensaciones y la auto superación.

Por lo tanto, la familia como las educadoras deben favorecer que las actividades motrices se constituyan en un factor estructurador del pensamiento del niño y la niña, por lo que cada uno de estos componentes se vuelve parte integradora del proceso madurativo y de aprendizaje que dará frutos en el adulto del mañana. Es allí donde se considera importante evaluar y poner en marcha esta propuesta lúdico metodológica como una guía de actividades y no una carta didáctica, la cual cada docente en el aula ya la tiene estructurada.

## TABLA LÚDICA QUE BENEFICIA EL DESARROLLO PSICOMOTOR

**Objetivo General:** Tapar el ojo izquierdo y reconoce objetos

**Objetivo Específico:** Nombrar los objetos observados

Actividad Globalizadora:

ESQUEMA CORPORAL		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicios
Juguetes grandes y llamativos de diferentes colores y formas Maestra Alumnos Mesa	Taparse el ojo izquierdo alternando izquierda y derecha.	Reconocimiento de objetos con su ojo izquierdo, atendiendo indicaciones de la maestra y poniéndose en posición de iguales taparse el ojo izquierdo y tirar objetos a una mesa para que el niño lo nombre de forma correcta. 

**Objetivo General:** Fortalecer las habilidades de la pierna derecha.

**Objetivo Específico:** Patear la pelota con su pie derecho.,

Actividad Globalizadora:

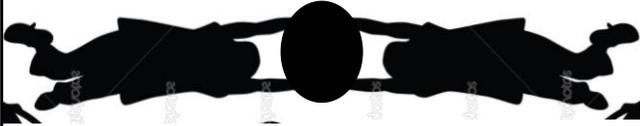
ESQUEMA CORPORAL		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicio
Maestra Alumnos	Patear la pelota	Patear la pelota con su pie derecho, la maestra tira la pelota en movimiento y le indica al niño con que pierna debe de patearlo. 

## TABLA LÚDICA QUE BENEFICIA EL DESARROLLO PSICOMOTOR

**Objetivo General:** Disfrutar rodando la pelota hacia delante y hacia atrás con sus compañeros.

**Objetivo Específico:** Repetir los movimientos hacia delante y hacia atrás, usando correctamente sus brazos y antebrazos-

Actividad Globalizadora:

DIRECCIONALIDAD		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicios
Maestra Alumnos Pelota	Rodar la pelota	Acostados boca abajo y de frente para pasarse la pelota rodando. Repítalo pasando la pelota en diferentes posiciones  

**Objetivo General:** Disfrutar el subir y bajar los brazos con un pañuelo extendido en ambas manos.

**Objetivo Específico:** Actuar subiendo y bajando los brazos al tener un pañuelo extendido en sus manos.

Actividad Globalizadora:

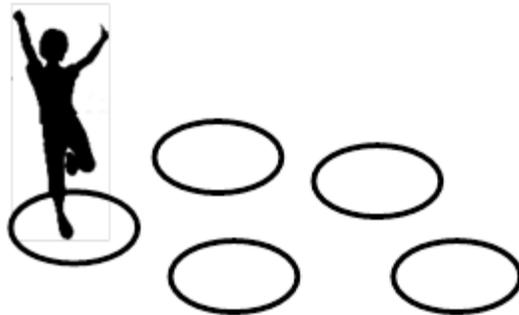
DIRECCIONALIDAD		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicio
Maestra Alumnos	Flexionar brazos, subiendo y bajando el pañuelo	Disfrutando un pañuelo, los niños acostados boca arriba sostienen un pañuelo con las dos manos, suben los brazos y los bajan.  

## TABLA LÚDICA QUE BENEFICIA EL DESARROLLO PSICOMOTOR

**Objetivo General:** Disfrutar saltando alrededor y dentro de los aros

**Objetivo Específico:** Observar los diferentes posiciones de los aros y no tocarlos al saltar.

Actividad Globalizadora:

COORDINACIÓN GENERAL		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicios
Maestra Alumnos Aros	Saltar entre los aros	Los aros divertidos: con los aros en el suelo, los niños saltan entre ellos sin pisar los aros. 

**Objetivo General:** Alternar los pies al saltar sobre los aros

**Objetivo Específico:** Realizar movimientos de acuerdo a las indicaciones proporcionadas por la maestra

Actividad Globalizadora:

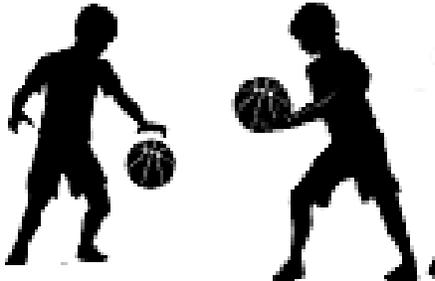
COORDINACIÓN GENERAL		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicio
Maestra Alumnos Aros	Saltar entre los aros	Saltando en los aros: saltar sobre una sola pierna, sobre la otra, con los pies juntos adentro de los aros. 

## TABLA LÚDICA QUE BENEFICIA EL DESARROLLO PSICOMOTOR

**Objetivo General:** Rebotar la pelota pequeña atendiendo indicaciones

**Objetivo Especifico:** Atender indicaciones de acuerdo a habilidad desarrollada

Actividad Globalizadora:

MOTRICIDAD FINA / COORDINACIÓN OJO - MANO		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicios
Maestra Alumnos Pelotas pequeñas	Rebotar la pelota	<p>Pelotas rebotonas: Rebotar la pelota poco a poco, empezar muy abajo hasta llegar hacia arriba con rebotes fuertes y luego llevarlas hacia abajo con rebotes suaves</p> 

**Objetivo General:** Atender indicaciones de acuerdo a la habilidad a desarrollar

**Objetivo Especifico:** Rodar la pelota y perseguirlo de acuerdo a indicaciones

Actividad Globalizadora:

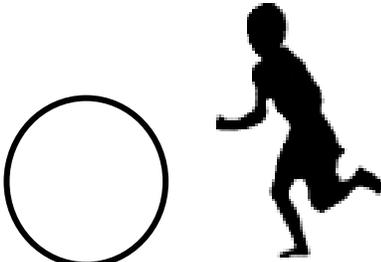
MOTRICIDAD FINA / COORDINACIÓN OJO - PIE		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicio
Maestra Alumnos Pelota	Rodar pelota	<p>Rodando, rodando: rodar la pelota y perseguirla, tratar de frenarla suavemente con el pie.</p> 

## TABLA LÚDICA QUE BENEFICIA EL DESARROLLO PSICOMOTOR

**Objetivo General:** Observar los movimientos del aro

**Objetivo Especifico:** Seguir visualmente los recorridos del aro

Actividad Globalizadora:

MOTRICIDAD FINA / COORDINACIÓN OCULAR		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicios
Maestra Alumnos Aros	Ocular, rodar aro	Rodar el Aro: Rodar el aro y seguirlo hasta que se detenga.  

**Objetivo General:** Disfrutar diferentes posturas en sus pies

**Objetivo Especifico:** Desarrollar habilidades en sus miembros inferiores

Actividad Globalizadora:

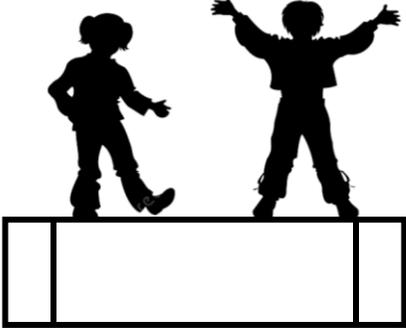
EQUILIBRIO		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicios
Maestra Alumnos	Movimientos de equilibrio	Disfruto y ejercito mis pies: Pararse en puntillas, procurando hacerlo durante 15 segundos y luego pararse sobre sus talones y a continuación pararse en un pie.  

## TABLA LÚDICA QUE BENEFICIA EL DESARROLLO PSICOMOTOR

**Objetivo General:** Desarrollar el equilibrio y su coordinación ojo - pie

**Objetivo Específico:** Desarrollar habilidades psicomotorricas y cognitivas

Actividad Globalizadora:

EQUILIBRIO		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicio
Maestra Alumnos	Movimientos de equilibrio	Equilibrio y emoción: Caminar hacia delante sobre una tabla colocada en trozos en el piso cuando la maestra lo indique alternando los pies. 

**Objetivo General:** Escuchar los diferentes sonidos que realiza la maestra

**Objetivo Específico:** Actuar al compás del ritmo marcado por la docente

Actividad Globalizadora:

RITMO		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicios
Maestra Alumnos Tambor	Salto, palmadas	Al compás del sonido acciono: saltar de diferentes maneras siguiendo el ritmo que la docente marque con un tambor o con las manos. 

## TABLA LÚDICA QUE BENEFICIA EL DESARROLLO PSICOMOTOR

**Objetivo General:** Disfrutar las diferentes actividades que genera la ronda

**Objetivo Específico:** Aplaudir siguiendo la secuencia que la maestra indique.

Actividad Globalizadora:

RITMO		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicio
Maestra Alumnos Aro	Aplaudir	Juguemos y aplaudamos: de acuerdo con el ritmo, desplazarse alrededor del aro hacia uno y otro lado, con una canción de rondas al finalizar, reproducir el sonido que la maestra indique. 

**Objetivo General:** Disfrutar los diferentes ejercicios alternando los movimientos en las mejillas

**Objetivo Específico:** Accionar movimientos que le permitan regular el aire.

DISOCIACIÓN		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicios
Maestra Alumnos Globos	Inflar globos y mejillas	Inflamos y contemos globos: Inflar mejillas en movimientos alternos, primero la derecha y luego la izquierda y luego extraer el aire para inflar diferentes globos y luego contarlos. 

## TABLA LÚDICA QUE BENEFICIA EL DESARROLLO PSICOMOTOR

**Objetivo General:** Escuchar y atender indicaciones que la docente indique.

**Objetivo Especifico:** Estimular la atención y concentración del niño.

Actividad Globalizadora:

DISOCIACIÓN		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicio
Maestra Alumnos	Abrir y cerrar manos y ojos	Abro y cierro mis ojos y manos: Abrir y cerrar manos y ojos en forma alterna mientras los ojos están cerrados, la mano están abiertas.  

**Objetivo General:** Disfrutar las diferentes posturas que indica la docente

**Objetivo Especifico:** Actuar de acuerdo a las indicaciones dadas

Actividad Globalizadora:

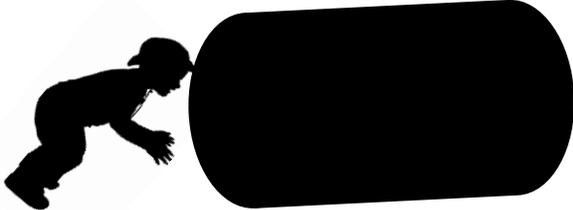
RELAJACIÓN		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicio
Maestra Alumnos	Acostarse en el suelo y estirarse y repetir	Marometas divertidas: hacer marometas, estirarse y repetir acostados en el suelo.  

## TABLA LÚDICA QUE BENEFICIA EL DESARROLLO PSICOMOTOR

**Objetivo General:** Reconocer los espacios que rodean al niño

**Objetivo Especifico:** Observar los espacios y acomodar sus estructuras corporales

Actividad Globalizadora:

RECONOCIMIENTO ESPACIAL		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicio
Maestra Alumnos Tunel de cajas y aros	Gatear	El tunel: Colocar cajas o aros en posición horizontal, apoyados en el suelo, los ubican de diferentes formas, los alumnos deben pasar dentro del tunel o aros en cuadrupedia tratando de no botar el tunel  

**Objetivo General:** Observar las diferentes laminas alusivas al cuento

**Objetivo Especifico:** Escuchar detenidamente las diferentes escenas que propicia el cuento

Actividad Globalizadora:

RECONOCIMIENTO ESPACIAL		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicio
Maestra Alumnos Laminas Cuentos	Sentados	Cuenta cuento: a partir del cuento narrado el niño deberá señalar las diferentes ubicaciones y relaciones espaciales de los elementos citados en el cuento.  

## TABLA LÚDICA QUE BENEFICIA EL DESARROLLO PSICOMOTOR

**Objetivo General:** Realizar actividades donde se den indicaciones de parar y seguir

**Objetivo Específico:** Marcar las diferentes acciones regulando su esquema

Actividad Globalizadora:

MOTORA GRUESA		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicio
Maestra Alumnos Pito	Seguir y parar	<p>Carrera: Ubicar a los niños en posición de salida y al escuchar el pito que la docente suene el niño emprenderá una carrera y cuando la docente haga dos pitos el niño se detendrá y continuará al sonido del siguiente pito hasta llegar a la meta.</p> 

**Objetivo General.** Observar las diferentes laminas alusivas al cuento

**Objetivo Específico:** Escuchar detenidamente las diferentes escenas que propicia el cuento

Actividad Globalizadora:

MOTORA GRUESA		
Ejemplos de material didáctico	Movimientos sugeridos	Ejercicio
Maestra Alumnos Objetos	Rodar sobre su cuerpo	<p>Atrapa objetos: acostado de forma horizontal girar sobre si mismo hacia donde el objeto buscando agarrarlo con las manos de forma que su cuerpo lo balancee y gire correctamente</p> 

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COMELLAS, M, JESÚS, PERPINYA, ANNA, “Psicomotricidad en la Educación Infantil, Recursos Pedagógicos”, Barcelona, España.

DÍAZ VEGA, JOSÉ LUIS, “El Juego y el Jugete en el Desarrollo del Niño”. Primera Edición. Editorial Trillas. México 1997.

HERNÁNDEZ SAMPIERI, ROBERTO. “Metodología de la Investigación”. Quinta Edición. Editorial McGraw-Hill Interamericana. México 2010.

MARTINEZ LÓPEZ, P. NUÑEZ JA, Psicomotricidad y Educación Preescolar, Madrid, Nueva Cultura, 1979.

SILVA DE MEJÍA, MARÍA EUGENIA, “Guía Práctica para el desarrollo de la psicomotricidad, segunda Educación, Guatemala, Piedra Santa, 1984.

TAMAYO Y TAMAYO, MARIO, “El proceso de la Investigación Científica”. Editorial LIMUSA, Cuarta Edición, México.

## **BIBLIOGRAFÍA**

COMELLAS, M. JESÚS, PERPINYA, ANNA, “Psicomotricidad en la Educación Infantil” Recursos Pedagógicos CEAC Educación Infantil España 2003.

DÍAZ VEGA, JOSÉ LUIS, “El Juego y el Juguete en el Desarrollo del Niño”. Primera Edición. Editorial Trillas. México 1997.

HERNÁNDEZ SAMPIERI, ROBERTO. “Metodología de la Investigación”. Quinta Edición. Editorial McGraw-Hill Interamericana. México 2010.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Política Nacional de Educación y Desarrollo Integral para la Primera Infancia. Primera Edición 2010.

PICARDO JOAO, OSCAR CARLOS, “Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación” El Salvador, Editorial CICH.

RODRÍGUEZ DE OSORIO, AMINDA ESTHER, “Guía Integrada de Procesos Metodológicos para el Nivel de Educación Parvularia”, Ministerio de Educación, El Salvador, Centro América, 2003.

SANTROCK, J.W, “Psicología de la Educación”, Editorial Mc Graw-Hill. Segunda Edición. México 2001.

UREÑA ORTIZ, NURIA, “Las Habilidades Motrices Básicas en Primaria”; Programa de Intervención. Editorial Inde, España 2006.

# ANEXOS

**INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN  
DE INFORMACIÓN SOBRE LOS  
NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE  
EDAD**

**EVIDENCIA FÍSICA DE PROPUESTA  
PUESTA EN MARCHA**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN PSICOMOTRIZ

Instrucciones: Marque con una X en la casilla que indique el desempeño del niño en cada aspecto.

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_

Edad cronológica: \_\_\_\_\_

Años

Meses

Fecha: \_\_\_\_\_

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esa conducta, 1= Generalmente manifiesta esa conducta, 2 = Siempre manifiesta esa conducta.

ASPECTOS	ESCALA			OBSERVACIONES
<b>I. ESQUEMA CORPORAL</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Tócate:				
Orejas				
Frente				
Barbilla				
Codos				
Rodillas				
Hombros				
Tobillos				
Ojos				
Cejas				
<b>II. CONOCIMIENTO</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Tócate				
Oreja izquierda				
Ojo derecho				
Pierna derecha				
Ojo izquierdo				
<b>III. DIRECCIONALIDAD</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Coloca el lápiz.				
Arriba				
Adelante				
Abajo				
Atrás				
<b>IV. COORDINACIÓN GENERAL</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Marcha hacia adelante				
Salta en un pie				
Salta con los pies juntos				

Salta alternando los pies				
<b>V. MOTRICIDAD FINA</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
<b>COORDINACIÓN OJO MANO</b>				
Rebota la pelota con ambas manos				
Rebota la pelota con una mano				
Lanza la pelota arriba y atrápala				
<b>COORDINACIÓN OJO - PIE</b>				
Patea la pelota estacionada				
Patea la pelota en movimiento				
<b>COORDINACIÓN OCULAR</b>				
Sigue con ambos ojos un objeto móvil.				
Sigue con el ojo derecho un objeto móvil.				
Sigue con el ojo izquierdo un blanco móvil.				
<b>VI. EQUILIBRIO</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Párate en un pie				
Mantente sobre puntas de pie				
Camina sobre listón				
Camina sobre la viga				
<b>VII. RITMO</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Reproduce estructuras rítmicas				
Conteo				
Aplausos				
Zapateo				
Utilización de instrumentos musicales				
<b>VIII. DISOCIACIÓN</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Abre y cierras las manos alternadamente				
Zapatea y aplaude alternadamente				
Infla una mejilla				
<b>IX. RELAJACIÓN</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Balance un miembros superior				
Balancea antebrazo				
Deja caer el brazo derecho				
Brazo izquierdo				

## GUÍA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES

Marque con una “X” la casilla que mejor describe como el niño cumple con la habilidad descrita. (Se han subrayado aquellas habilidades que se consideran positivas y que deben anotarse en la columna de más valor)

### RENDIMIENTO ACADÉMICO (Consulte al maestro)

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	El maestro considera que puede rendir más (dado que el niño es inteligente, el maestro considera que su rendimiento académico debería ser más alto)			
2	En unas materias es sobresaliente pero en otras está atrasado (Por ejemplo, en matemáticas y dibujo trabaja bien pero le cuesta la lectura)			
3	Algunos días parece rendir mejor que otros. (Hay días en que no es necesario explicarle mucho las cosas, pero otros días necesita una explicación y una supervisión casi constante)			
4	Parece que olvida fácilmente lo aprendido (Dice haber estudiado la noche anterior pero cuando se le hacen preguntas, recuerda muy poco o se le pide hacer cosa y dice que se le olvidó hacerla)			
5	Es un niño desconcertante (El maestro nunca sabe que esperar de él)			

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esta habilidad 1= Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS: (Se cumplen o no las características de inestabilidad en el rendimiento, variabilidad e inconstancia en el trabajo, bajo rendimiento en una materia y alto en otras)

---



---



---



---



---

## ÁREA DE SOCIALIZACIÓN

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	Le gusta tener amigos (siempre está acompañado de otros niños)			
2	Es el líder de su grupo (Los demás niños le consultan para que los guíe)			
3	Le gusta ayudar a los demás compañeros (Siempre se preocupa por el bienestar de los demás niños)			
4	Participa en juegos durante los recesos (Siempre se le ve acompañado durante los recesos)			
5	Es servicial con el maestro (Se preocupa de ayudar al maestro en lo que puede)			
6	Participa en las actividades de clase como mesas redonda, comentarios, entre otros. (su participación es espontánea)			
7	Es entusiasta para las actividades extra aula (Le gusta que se organicen este tipo de actividades y participa en ellas con placer)			
8	Parece interesarse por el bienestar de los demás )Se preocupa por otros)			
9	Su conducta es independiente del maestro (Puede tomar decisiones propias)			
10	Es aceptado por todo el grupo (El resto de niños lo aprueban)			

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esta habilidad 1= Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS (Se cumplen o no las características de integrarse bien al grupo): \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## MOTIVACIÓN E INTERÉS POR SU TRABAJO

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	Intenta realizar actividades que representan un reto. (Le entusiasma el hecho de hacer cosas nuevas)			
2	Intenta más de una forma de hacer las cosas (Si no logra realizar algo la primera vez, intenta otros procedimientos)			
3	Muestra seguridad al realizar su trabajo. (Aunque lo haga mal, no siente necesidad de pedir aprobación para realizarlo)			
4	Siempre compara su trabajo con el de otros niños (Trabaja en forma tan insegura que necesita comparar su trabajo para ver si lo está haciendo igual que los demás)			
5	Muestra satisfacción cuando logra realizar una tarea (Expresa su agrado por el hecho de que la tarea le haya salido bien)			
6	Parece interesado por lo que dice el maestro más que por lo que pasa en el aula. (No se distrae con estímulos superfluos de acontecimientos en el aula)			
7	Se frustra fácilmente (Abandona la tarea cuando ésta es difícil)			
8	Las actividades escolares le aburren (se desespera con el trabajo escolar)			
9	Está interesado en aprender (Busca realizar tareas relacionadas con los contenidos del Currículum Escolar)			
10	Muestra gran alegría cuando es la hora del receso, a pesar de estar realizando una actividad interesante. (No le preocupa abandonar la tarea que le interesa)			

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esta habilidad 1= Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS (Se cumple o no la característica de interesar en cualquier cosa que no sea el aprendizaje de tipo escolar): \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ÁREA DE LENGUAJE

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	El número de palabras que conoce y utiliza está a nivel del grupo (Puede utilizar un test estandarizado o elaborar usted su propio test, en base a una lista de palabras que considera que, a esa edad, el niño debería utilizar)			
2	Comete frecuentes errores de articulación como universo por universono (Puede utilizar un test estandarizado o elaborar usted su propio test, en base a una lista de palabras graduadas a la edad del niño)			
3	Es necesario forzarlo para que hable (No habla si no se pregunta algo)			
4	La construcción de sus oraciones es adecuada para su edad (Utiliza correctamente las reglas gramaticales que debe manejar a su edad)			
5	Contesta, en forma eficiente, las preguntas que se le hacen (Por lo tanto, su comprensión oral es adecuada)			
6	Evidencia problemas de ecolalia (repite lo que oye, sin entender el significado)			
7	El ritmo de su palabra es adecuado (Su habla no es muy rápida ni muy lenta)			
8	Presenta problemas de agnosia verbal (Frecuentemente olvida el nombre de un compañero o de un objeto)			
9	Si se le narra un cuento y se le pide contarlos con sus propias palabras, es capaz de expresar las ideas principales. (Evidencia, por lo tanto, buena comprensión)			
10	Frecuentemente expresa sus emociones mediante el uso de lenguaje gestual (Levanta el hombro para decir no se)			

Escala de Valoración:

0 = Nunca manifiesta esta habilidad 1 = Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS (Se cumple o no la característica de que su desarrollo lingüístico, a nivel oral es bajo): \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ÁREA DE ATENCIÓN Y MEMORIA

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	Se distrae fácilmente con cualquier ruido o suceso (Pareciera que todos los estímulos llaman su atención)			
2	Molesta a los demás niños cuando debería estar escuchando al maestro (Seguramente se aburre y entonces comienza a molestar)			
3	Pareciera que se fija en todos los estímulos que se dan dentro del salón de clases. (Hiperactividad sensorial)			
4	Su lapso de atención, en relación a la medida del grupo, es corto (Siempre es uno de los primeros en distraerse con algo)			
5	Hace mal las cosas porque no puede seguir instrucciones (Parece que se olvida de las instrucciones que se le dieron)			
6	Siempre está en constante movimiento (hiperactividad motriz)			
7	Es desmemoriado (Se olvida de traer los deberes o un material que se pidió)			
8	Tiene dificultades para memorizar datos importantes (Olvida nombres, fechas, acontecimientos)			
9	Si se le pide que haga algo y luego se le dice que lo interrumpa, sigue haciéndolo (Perseverancia)			
10	Todo lo deja olvidado (Hay que recogerle el sweater, la lonchera, los lápices)			

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esta habilidad 1= Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS (Se cumple o no la característica de que su atención y memoria están afectadas)\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ÁREA MOTORA GRUESA (Para identificar algunas habilidades como la de comunicarse mediante gestos, será necesario que se den instrucciones. Puede utilizarse un test estandarizado para identificar algunas de las habilidades de esta área)**

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	Es torpe al caminar (le cuesta caminar sobre una línea recta)			
2	Se cae o se tropieza con frecuencia (Siempre esta con moretes o rasguños causados por caerse)			
3	Las cosas se le caen de las manos (bota los lápices, el refresco, los libros)			
4	Frecuentemente, cuando camina entre los escritorios, pasa botando cosas (Parece que no puede manejar su cuerpo en espacios reducidos)			
5	Detesta la clase de educación física (Como le cuesta realizar ejercicios físicos, siempre busca pretextos para no asistir a la clase)			
6	Durante el receso, frecuentemente se ensucia porque se le cae la comida o el refresco (Esto le da un aspecto desaliñado)			
7	Tiene dificultades para comunicarse utilizando gestos o mímica (Sus gestos no expresan lo que expresa su habla)			
8	Tiene problemas de equilibrio (Le cuesta caminar sobre una barra o mantener el equilibrio parado en una silla)			
9	Sus compañeros no lo aceptan como integrante de un equipo deportivo (Como es torpe, no los ayuda, a ganar)			
10	Prefiere estar sentado (Como tiene problemas para manejar su cuerpo, es un niño sedentario)			

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esta habilidad 1= Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS (Se cumple o no la característica de que tiene problemas en este nivel)

---



---



---



---

**ÁREA TEMPORAL** (Para identificar algunas habilidades será necesario que se le den instrucciones y se le facilite el material) Puede utilizar un test estandarizado o fotocopiar hojas de trabajo que le servirán para identificar (Recuerda graduarlas a la edad del niño)

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	Se le dificulta decir que día de la semana fue “ayer” u “hoy”			
2	Se le dificulta decir en qué mes se celebra la navidad			
3	Si se le pide que relate lo que hizo “ayer” no respecta la secuencia en la que se dieron los acontecimientos.			
4	Si se le narra una historia y luego se le pide que la relate, no respeta la secuencia en la que se presentaron los acontecimientos.			
5	Tiene problemas para ordenar, en secuencia lógica, diferentes laminas que se refieren a una historia			
6	Frecuentemente llega tarde al salón de clases			
7	Tiene problemas cuando se le pide que pasó antes y que pasó después de algo.			
8	Se sorprende cuando el maestro anuncia que se acabó el periodo (como si no se diera cuenta de tiempo transcurrido)			
9	Tiene problemas para interpretar el reloj			
10	Tiene problemas para recordar el orden de los días de la semana o de los meses de año.			

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esta habilidad 1= Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS (Se cumple o no la característica de que el niño manifiesta problemas en esta área)\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ÁREA DE RITMO (Para identificar algunas habilidades será necesario que se le den instrucciones y se le facilite el material) Puede utilizar un test estandarizado**

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	Si se le pide que cante una canción, no respetará el ritmo de la misma.			
2	Es el que frecuentemente desentona en el coro.			
3	No puede repetir un coro.			
4	No puede saltar, siguiendo el ritmo marcado por una pandereta.			
5	Se le dificulta repetir, con aplausos, una secuencia rítmica marcada por el maestro.			
6	Tiene problemas para memorizar una secuencia rítmica.			
7	Su habla es arrítmica.			
8	En su escritura, separa mal las palabras.			

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esta habilidad 1= Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS (Se cumple o no la característica de que el niño tiene problemas en esta área) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ÁREA DE LATERALIDAD (Para identificar algunas habilidades será necesario que se le den instrucciones y se le facilite el material) Puede utilizar un test estandarizado**

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	Es ambidiestro (puede utilizar tanto su mano derecha como izquierda, sin dificultad).			
2	Realiza mejor las cosas que hace con la mano derecha pero realiza mejor las cosas que hace con el pie izquierdo (lateralidad cruzada).			
3	Realiza mejor las cosas que hace con la mano derecha pero, para ver, hace más uso de su ojo izquierdo (lateralidad cruzada).			
4	Pareciera que utiliza exclusivamente su mano, pie y ojo derechos (lateralidad homogénea: diestro).			
5	Pareciera que utiliza exclusivamente su mano, pie y ojo derechos (lateralidad homogénea: zurdo).			

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esta habilidad 1= Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS (Si el evaluador determinó lateralidad cruzada, se puede tomar esta área como problemática)\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ÁREA DE POSTURA, TENSIÓN Y FUERZA (Para identificar algunas habilidades será necesario que se le den instrucciones y se le facilite el material)**

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	Frecuentemente hay que estarle recordando que se siente o se pare bien.			
2	Da la impresión de ser un niño desgarbado.			
3	Toma el lápiz con tanta fuerza que, al escribir, la forma de sus trazos se marca en la hoja siguiente.			
4	Toma el lápiz con tanta fuerza que, al escribir, rompe la hoja.			
5	Borra con tanta fuerza que rompe el papel.			
6	Frecuentemente los otros niños se quejan de que los empuja muy fuerte.			
7	Cuando camina, lo hace con mucha fuerza.			
8	Cuando se le pide realizar una actividad frente a todo el grupo, se pone muy nervioso.			
9	Con frecuencia le sudan las manos.			
10	Rompe las cosas sin querer.			

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esta habilidad 1= Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS (Se cumple o no La característica de que tiene problemas en esta área)

---



---



---



---



---

**ÁREA DE CONCIENCIA CORPORAL** (Para identificar algunas habilidades será necesario que se le den instrucciones y se le facilite el material) Puede utilizar un test estandarizado o fotocopiar hojas de trabajo que le servirán para identificar (Recuerda graduarlas a la edad del niño)

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	Se le dificulta reconocer las partes del cuerpo que, para su edad, debería reconocer.			
2	Puede indicar la función de las principales partes del cuerpo.			
3	Al realizar el dibujo de la figura humana omitió detalles que, de acuerdo a su edad, debió haber incluido.			

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esta habilidad 1= Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS (Se cumple o no la característica de que el niño presenta problemas en esta área) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ÁREA DE RELACIONES ESPACIALES Y DIRECCIONALIDAD (Para identificar algunas habilidades será necesario que se le den instrucciones y se le facilite el material) Puede utilizar un test estandarizado o fotocopiar hojas de trabajo que le servirán para identificar (Recuerda graduarlas a la edad del niño)**

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	Reconoce, en relación a su cuerpo, lo que está adelante, atrás, a la izquierda, a la derecha, arriba, abajo, lejos, cerca, entre otros			
2	Reconoce, en relación al evaluador, lo que está adelante, atrás, a la izquierda, a la derecha, arriba, abajo, lejos, cerca, etc.			
3	En una hoja de trabajo puede indicar lo que está adelante, atrás, a la izquierda, a la derecha, arriba, abajo, lejos, cerca, entre otros, de un punto de referencia.			
4	Puede reproducir, en una pauta de puntos, la figura que se le presenta como modelo.			
5	Es capaz de elaborar, siguiendo instrucciones, la figura que se le da (a partir de este punto, vete dos puntos a la derecha, uno abajo, dos arriba, dos a la izquierda, etc.).			

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esta habilidad 1= Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS (Se cumple o no la característica de que el niño presenta problemas en esta área) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ÁREA DE PERCEPCIÓN VISUAL (Para identificar algunas habilidades será necesario que se le den instrucciones y se le facilite el material) Puede utilizar un test estandarizado o fotocopiar hojas de trabajo que le servirán para identificar (Recuerda graduarlas a la edad del niño)**

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	Es capaz de marcar, en una hoja de trabajo, todas las figuras iguales a las del modelo (discriminación de formas).			
2	Es capaz de indicar, sin saltarse ninguna, todas las figuras que se le presentan en una hoja de trabajo (secuencia visual).			
3	Es capaz de indicar qué objetos le enseñó el evaluador una vez que estos ya no están presentes (memoria visual).			
4	Es capaz de pintar las siluetas de tres figuras diferentes que se presentan mezcladas en una hoja de trabajo (figura-fondo).			
5	Es capaz de reconocer todas las figuras que se presentan en una hoja de trabajo (triángulos) a pesar de que estos se encuentren en diferente dirección (con la base hacia abajo, arriba, al lado izquierdo o derecho). (Constancia de formas, a pesar de la dirección).			
6	Es capaz de reconocer todas las figuras iguales a las del modelo, independientemente del tamaño de las mismas (constancia de formas, a pesar del tamaño).			
7	Es capaz de reconocer todas las figuras iguales a las del modelo, independientemente de que estén pintadas de diferente color (constancia de formas a pesar del color),			
8	Puede reconocer las diferencias entre un dibujo y otro.			
9	Puede clasificar objetos por el color que tienen.			
10	Puede clasificar objetos por el tamaño que tienen.			

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esta habilidad 1= Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS (Se cumple o no la característica de que el niño presenta problemas en esta área) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ÁREA DE PERCEPCIÓN AUDITIVA** (Para identificar algunas habilidades será necesario que se le den instrucciones y se le facilite el material) Puede utilizar un test estandarizado o fotocopiar hojas de trabajo que le servirán para identificar (Recuerda graduarlas a la edad del niño)

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	Es capaz de indicar si las palabras que dijo el evaluador son iguales o diferentes (mesa, masa). (Discriminación auditiva).			
2	Puede indicar a qué pertenece el sonido que escuchó (llaves). (Discriminación auditiva).			
3	Puede repetir lo que le dijo el evaluador (memoria auditiva).			
4	Puede indicar si las palabras que dijo el maestro son iguales o diferentes, por sus terminaciones (triciclo, reciclo). (Discriminación auditiva).			
5	Puede indicar si las palabras que dijo el maestro tienen el mismo sonido inicial (fusil, frijol). (Discriminación auditiva).			
6	Puede indicar la palabra que forman las sílabas que se le dijeron aisladamente (cua-der-no). (Fusión auditiva/memoria auditiva).			
7	Puede seguir instrucciones dadas en forma oral.			

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esta habilidad 1= Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS (Se cumple o no la característica de que el niño presenta problemas en esta área)\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ÁREA DE PERCEPCIÓN TÁCTIL** ((Para identificar algunas habilidades será necesario que se le den instrucciones y se le facilite el material) Puede utilizar un test estandarizado o fotocopiar hojas de trabajo que le servirán para identificar (Recuerda graduarlas a la edad del niño)

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	Con los ojos tapados, puede reconocer los objetos que se le presenten.			
2	Con los ojos tapados, puede indicar qué material es más liso que el otro.			
3	Con los ojos tapados, puede indicar a que pertenece el contorno que repaso con su dedo.			

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esta habilidad 1= Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS (Se cumple o no la característica de que el niño presenta problemas en esta área) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## OTRAS ÁREAS

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	Cuando corta con la tijera, mueve la boca (sincinesias)			
2	Si se le pide que mueva un dedo de la mano, los otros dedos se mueven también (no hay disociación de movimientos).			
3	Si se le pide que levante el brazo izquierdo, el derecho se eleva también (no hay disociación de movimientos).			
4	Tiene problemas para alternar el movimiento de los brazos: subir el derecho y bajar el izquierdo (problema a nivel de diadococinesias).			
5	Tiene problemas para abrir la mano derecha mientras cierra la izquierda (problema a nivel de diadococinesias).			

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esta habilidad 1= Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS (Se cumple o no la característica de que el niño no ha logrado inhibir los movimientos simultáneos para lograr exhibir los movimientos individuales)\_\_\_\_\_

---



---



---



---



---



---



---



---

**ÁREA DE PENSAMIENTO (Para identificar algunas habilidades será necesario que se le den instrucciones y se le facilite el material) Puede utilizar un test estandarizado o fotocopiar hojas de trabajo que le servirán para identificar (Recuerda graduarlas a la edad del niño)**

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	Puede clasificar objetos a partir de una característica (como todas las frutas).			
2	Puede clasificar objetos a partir de dos características (como todas las frutas rojas).			
3	Puede clasificar objetos a partir de tres características (como todas las frutas rojas y grandes).			
4	Es capaz de encontrar todos los dibujos absurdos que se presentan en una hoja de trabajo (como un chorro de agua con dirección hacia arriba).			
5	En una secuencia interrumpida, puede indicar qué dibujo sigue.			
6	En una hoja de trabajo, puede seleccionar, de entre varias figuras, aquellas que sean más compatibles con el modelo (jirafa, caballo, gato, vaca, burro; deberá seleccionar caballo, vaca y burro).			
7	En una hoja de trabajo, puede seleccionar, de entre varias figuras, aquellas que sean menos compatibles con el modelo (tenedor, cuchara, cuchillo, taza; deberá seleccionar la taza).			

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esta habilidad 1= Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS (Se cumple o no la característica de que el niño ha logrado inhibir los movimientos simultáneos para lograr exhibir los movimientos individuales)\_\_\_\_\_

---



---



---



---



---

**ÁREA DE CONDUCTA (Para identificar algunas habilidades será necesario que se le dé instrucciones y facilite el material).**

No	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	ESCALA		
		0	1	2
1	Frecuentemente reacciona exageradamente a los estímulos (le grita a alguien que le pide permiso para pasar, o brinca de alegría cuando alguien le dice algo bueno).			
2	Frecuentemente actúa impulsiva e irreflexivamente. (No mide las posibles consecuencias de sus actos).			
3	Constantemente agrede verbalmente a sus compañeros (los insulta).			
4	Constantemente agrede físicamente a sus compañeros (les pega).			
5	Frecuentemente cambia su estado de humor. (En un breve período de tiempo puede pasar de estar contento a estar enojado).			
6	Frecuentemente busca la aprobación del maestro. (Le cuesta tomar decisiones propias).			
7	Se muerde las uñas.			
8	Se enoja cuando se cambia la rutina, (Quisiera que todos los días fueran iguales).			
9	Se orina o se ensucia.			
10	Hace berrinches. (Se tira al suelo o patalea cuando algo lo enoja).			

Escala de Valoración:

0 =Nunca manifiesta esta habilidad 1= Generalmente manifiesta esta habilidad , 2 = Siempre manifiesta esta habilidad.

COMENTARIOS (Se cumple o no la característica de que el niño tiene problemas de conducta)\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_







