

Obtuvo la calificación de: Aprobado plenamente
Correspondencia a: 69 puntos

T-2193

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACION

Nº 2296

SE.ED - 508

Felix Alvarez
Lic. Félix Alaroca Chávez
DOCENTE - UMSA
Carrera Cs. de la Educación
Presidente



Rosa Delgado
Lic. Rosa Delgado
Tribunal

Rosa Delgado
Lic. ROSA DELGADO
TRIBUNAL

Marcos Fernandez
Lic. Marcos Fernandez

TESIS DE GRADO

“EL JUEGO COMO RECURSO PEDAGOGICO
PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD
EN EDUCACION INICIAL”

PARA OPTAR EL TITULO DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN

1394

Postulante : MILENCA CECILIA CAVERO MENDOZA

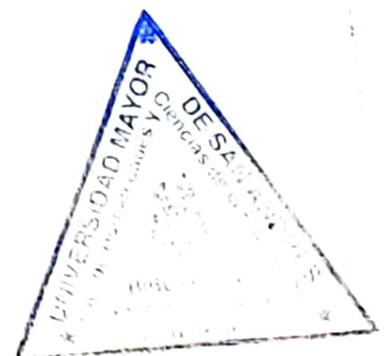
Tutor : LIC. MARCOS FERNANDEZ MOTIÑO

UUMT - 2193
K - 508

Tesis
1977

LA PAZ - BOLIVIA

2009



Dedicatoria

A mi familia:

Xavier Caverro m. (Papá), Maria L. Miranda (abuelita)
por su comprensión y apoyo que tuvieron en todo el
transcurso de mi carrera, a todas las personas amigas
que estuvieron siempre a mi lado, a todos.

Gracias.

Agradecimiento

Sinceros agradecimientos al Lic. Marcos Fernández, tutor en mi Tesis por su guía y consejos, a los catedráticos de la Carrera de Ciencias de la Educación por sus enseñanzas a lo largo de mis estudios.

INDICE

“El Juego como Recurso Pedagógico para desarrollar la Psicomotricidad en la Educación Inicial”

Capítulo I

1.	INTRODUCCIÓN	1
1.2	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.3	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	5
1.4	JUSTIFICACIÓN	6
1.5	DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	9
1.6	OBJETIVOS	9
1.6.1	OBJETIVO GENERAL	9
1.6.2	OBJETIVO ESPECIFICO	9

Capítulo II

2.	MARCO TEÓRICO	10
2.1	EL JUEGO PEDAGÓGICO	10
2.1.1	DEFINICIÓN	10
2.1.2	OTRAS DEFINICIONES DEL JUEGO PEDAGÓGICO	11
2.2	EL JUEGO	12
2.2.1	DEFINICIÓN	12
2.2.2	OTRAS DEFINICIONES DEL JUEGO	14
2.3	LA PEDAGOGÍA Y EL JUEGO	15
2.4	ETAPAS DEL JUEGO	16
2.4.1	EL JUEGO SOLITARIO	16
2.4.2	EL JUEGO DE OBSERVACION	16
2.4.3	EL JUEGO PARALELO	17
2.4.4	EL HUEGO COOPERATIVO	17
2.4.5	EL JUEGO INTERACTIVO	17

2.5	CLASES DE JUEGOS	17
2.5.1	JUEGOS DE LAS FUNCIONES GENERALES	17
2.5.2	JUEGOS DE LAS FUNCIONES ESPECIALES	19
2.6	JUEGO Y EDUCACION	20
2.7	FUNCIÓN EDUCATIVA DEL JUEGO	21
2.8	IMPORTANCIA DEL JUEGO	22
2.8.1	PARA EL DESARROLLO FISICO	23
2.8.2	PARA EL DESARROLLO EMOCIONAL	23
2.8.3	PARA EL DESARROLLO SOCIAL	23
2.8.4	PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA	23
2.9	BENEFICIOS DEL JUEGO	24
2.10	RECONOCER Y FAVORECER EL JUEGO	24
2.11	JUEGO Y PRACTICA PEDAGOGICA	25
2.12	VALOR EDUCATIVO DEL JUEGO	26
2.13	LA CONDUCTA DEL JUEGO	28
2.14	EL JUEGO Y LA EDAD	29
2.15	PSICOMOTRICIDAD	30
2.15.1	DEFINICIÓN	30
2.15.2	OTRAS DEFINICIONES DE PSICOMOTRICIDAD	31
2.16	IMPORTANCIA Y BENEFICIOS DE LA PSICOMOTRICIDAD	32
2.17	CLASIFICACIÓN DEL MOVIMIENTO	46
2.17.1	MOVIMIENTOS FINOS	46
2.17.2	MOVIMIENTOS GRUESOS	47
2.18	IMPORTANCIA Y BENEFICIO DE LA EDUCACION PSICOMOTRIZ	48
2.19	FUNCIONES BASICAS DEL DESARROLLO INTEGRAL	49
2.19.1	DEFINICIÓN	49
2.20	ÁREAS DE LA PSICOMOTRICIDAD	51
2.20.1	ESQUEMA CORPORAL	51
2.20.2	LATERALIDAD	51
2.20.3	EQUILIBRIO	52

2.20.4	ESTRUCTURACIÓN ESPACIAL	52
2.20.5	TIEMPO Y RITMO	52
2.21	LA PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO PEDAGÓGICO	52

Capítulo III

3.	PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS	54
3.1	HIPÓTESIS CAUSALES	54
3.2	DEFINICIÓN DE VARIABLES	54
3.2.1	VARIABLE INDEPENDIENTE	54
3.2.2	VARIABLE DEPENDIENTE	54
3.3	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	55

Capítulo IV

4.	METODOLOGÍA	56
4.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN	56
4.2	DISEÑO	56
4.3	POBLACIÓN	56
4.4	MUESTRA	56
4.5	DESCRIPCIÓN DEL INSTRUMENTO	57

Capítulo V

5.	PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	59
5.1	ANÁLISIS DE DATOS	59
5.2	INTERPRETACIÓN DE DATOS	59
5.3	RESULTADO GLOBAL EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDAD	60
5.3.1	INTERPRETACIÓN DE DATOS	62
5.4	RESULTADOS DE AREAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDAD	63
5.4.1	ÁREA DE MOTRICIDAD GRUESA	63
5.4.2	ÁREA DE MOTRICIDAD FINA	67
5.4.3	ÁREA DE AUDICIÓN Y LENGUAJE	71
5.4.4	ÁREA DE PERSONAL Y SOCIAL	75

5.5	RESULTADO GLOBAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD	79
	5.5.1 INTERPRETACIÓN DE DATOS	81
5.6	RESULTADOS DE ÁREAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD	82
	5.6.1 ÁREA DE MOTRICIDAD GRUESA	82
	5.6.2 ÁREA DE MOTRICIDAD FINA	86
	5.6.3 ÁREA DE AUDICIÓN Y LENGUAJE	90
	5.6.4 ÁREA DE PERSONAL Y SOCIAL	94
 Capítulo VI		
6.1	CONCLUSIONES	98
6.2	RECOMENDACIONES	106
	 <i>“Programa de estimulación psicomotriz para niños del nivel inicial o preescolar”</i>	 108
	 Bibliografía	 115
	 Anexos	 118

Capítulo 1

1. Introducción

Dentro de la actividad física pedagógica que tiene el (la) niño (a), el maestro debe coadyuvar en el desarrollo de aquellas habilidades motrices necesarias para guiar a los niños hacia la independencia de aprendizaje en general, este es el propósito para abordar el tema de Investigación denominado: *"El juego, como recurso pedagógico, para desarrollar la psicomotricidad de los niños de la Guardería -José Soria- de la ciudad de La Paz"*.

Se ha considerado fundamentalmente, el propósito de las ciencias (psicológica y pedagógica) para contribuir al desarrollo de todos los aspectos evolutivos de la niña y el niño como un ser humano integral, lo que implica favorecer el desarrollo de sus destrezas, habilidades y capacidades en los aspectos cognitivos, afectivos, sociales, psicomotrices, creativos, expresivos y comunicativos.

Desde el punto de vista científico, la presente investigación es una sistematización de la experiencia efectuada en el estudio del juego como recurso pedagógico para desarrollar la psicomotricidad en niños y niñas de tres a cuatro años de edad, tomando en cuenta las funciones básicas de Motricidad, Audición y Lenguaje, Personal y Social, en la Guardería "José Soria" de la ciudad de La Paz

La investigación pretende ratificar que el juego pedagógico se constituye en la ocupación principal del niño, y cumple un papel importante ya que a través de esta actividad lúdica puede estimularse su psicomotricidad y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas evolutivas, en especial la cognitiva y afectivo - social.

Además el juego en los niños tiene importancia educativa que contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerable un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

El juego como recurso pedagógico permite desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas, principalmente empleando juegos que desarrollan la psicomotricidad fina y gruesa, socio-afectiva, cognoscitiva, y el lenguaje, que son "procesos motores" y/o elementos principales del desarrollo en el nivel inicial.

La educación del niño y niña debe estar basada en experiencias de aprendizaje concretas, significativas, vivenciales, graduadas y acorde a sus etapas de desarrollo.

El juego se constituye en un recurso pedagógico preferencial para desarrollar el trabajo educativo (aprendizaje) con los niños y niñas; Basados en un currículo flexible que posibilite las adecuaciones culturales posteriores con base a los intereses de los niños y niñas.

Las funciones básicas se dan a nivel conductual pero los procedimientos de diagnóstico no son los más indicados y mas bien estos tienden a disminuir o aumentar los parámetros de desarrollo en los niños. Lo que permitió clarificar las características del desarrollo psicomotor del niño en el nivel Pre-escolar fue la utilización de un instrumento de evaluación psicomotriz llamado "Escala Abreviada de Desarrollo Psicosocial".

Las áreas que evalúan son: Motricidad Fina y Gruesa, Audición y Lenguaje, Personal y Social están relacionadas con los primeros aprendizajes, la cual esta justificada teóricamente en esta investigación.

La metodología de esta investigación es esencialmente descriptiva porque responde a una investigación que desarrolla las acciones psicomotrices y describe en las diferentes áreas que indica la evaluación diagnóstica, tabuladas, analizadas y enfocadas en las funciones básicas de motricidad, audición y personal.

Por lo tanto surge la necesidad de desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas que cursan el pre-escolar empleando juegos que desarrollan la psicomotricidad fina, gruesa, socio-afectiva, cognitiva, lenguaje que son los "procesos motores" como elementos en el nivel inicial.

Para las conclusiones y recomendaciones se da a conocer un programa elaborado especialmente para el desarrollo de todas las funciones básicas de los niños del nivel inicial, muy fácil de aplicar, activo y ameno dirigido a favorecer las condiciones físicas y recreativas de la estimulación psicomotriz y el desarrollo general del niño.

1.2. Planteamiento del Problema

Entendiendo la educación como un proceso dirigido hacia el desarrollo humano, en el marco de un momento histórico y una sociedad determinada, se reconoce la necesidad y el derecho que el niño y/o niña tienen a una educación oportuna y pertinente a sus necesidades y características.

El proceso de desarrollo del individuo tiene estrecha relación con factores socioculturales, psicológicos y biológicos, aspectos que intervienen en el desarrollo de las potencialidades individuales que conforman el desarrollo humano con relación al medio ambiente y la cultura.

En los primeros años de vida, estos procesos son críticos y decisivos en el desarrollo del ser humano pues en este periodo se estructuran las bases de su inteligencia, personalidad y comportamiento social.

El desarrollo socio - emocional tiene efecto positivo y a largo plazo en el desarrollo de destrezas cognitivas y socio económicas.

Se produce la atención integral a los niños orientados a satisfacer sus necesidades de crecimiento y desarrollo a través de servicios de salud, educación, nutrición y protección en un ambiente educativo que respete el desarrollo evolutivo integral de las funciones básicas de la etapa de 0 a 6 años.

La educación del niño debe estar basada en experiencias de aprendizajes concretos significativos vivenciales, graduados y acordes a su etapa de desarrollo.

El juego es la actividad primordial de la niñez, a la vez es creativa, placentera y elaborada de situaciones. Es una de las principales formas de relación del niño consigo mismo y con los demás, también se constituye en el recurso metodológico preferencial para desarrollar el trabajo pedagógico con niños basado en un currículo flexible, que posibilite las adecuaciones pertinentes a los intereses de los niños y su cultura.

Jugar es una de las conquistas mas apreciadas por los niños, es una actividad libre continua espontánea y dinámica que forma parte del niño, es la actividad principal a través de la cual se desarrollan las funciones básicas.

Con el Juego, el niño puede compartir y socializarse con otros niños, puede explorar, experimentar, investigar y adquirir las bases para el aprendizaje formal. También se puede desarrollar la psicomotricidad fina y gruesa adquiriendo y ejercitando las habilidades manuales.

El desarrollo de las funciones básicas es una forma de abordar el trabajo preescolar y promover el aprendizaje lúdico de los niños a través de actividades significativas.

Asimismo existen niños que tienen la oportunidad de poder desarrollar sus funciones básicas, a través del juego, con personas especializadas en la Educación que cuentan con espacios y materiales adecuados para su desarrollo y su formación. Pero los niños de ambientes rurales y urbano-marginales generalmente no pueden desarrollar sus funciones básicas ya que no cuentan con recursos ni con una infraestructura adecuada.

En el área urbana los servicios pre-escolares formales, al estar a cargo de docentes normalistas cuentan también con aulas específicas para este fin unas veces en establecimientos preescolares exclusivos y otros en anexos a las escuelas primarias. Esta situación tampoco sucede en las áreas rurales, pues al ser atendidas la población de 4 a 6 años en aulas multigrado, no cuentan con aulas especializadas con este objetivo y finalmente no cuentan con las condiciones mínimas para el trabajo pedagógico.

1.3 Formulación del Problema

¿El "Juego Pedagógico" facilita el desarrollo integral de la psicomotricidad en niños y niñas de la guardería "José Soria"?

1.4 Justificación

Para el ingreso de niños en el Sistema Educativo Nacional, solo es necesario tener una determinada edad, no se realiza ningún diagnóstico evaluativo o psicopedagógico del estado actual de la niña y/o el niño en relación a su desarrollo psicosocial.

El propósito del presente trabajo es desarrollar la psicomotricidad del niño y niña a través de juegos pedagógicos, ya que en primer lugar no puede soslayarse el importante papel que desempeña el juego en la educación inicial.

En la actualidad existe conciencia de la importancia de la educación inicial, existen indicadores a escala nacional como la deserción, la repetición escolar y la frecuencia de las dificultades en el aprendizaje de habilidades básicas¹ los cuales muestran que es necesario iniciar acciones de estimulación de las funciones básicas (como el abotonar, desabotonar, desatar cordones, copiar una línea recta, trasladar agua de un vaso a otro, etc.) desde el inicio de la escolaridad.

El juego pedagógico es la actividad primordial de la niñez a la vez es placentera, creativa, espontánea y elaborada de situaciones, es una de las principales formas de relación del niño consigo mismo, con los demás y con los objetos del mundo que lo rodea. A su vez contribuye al desarrollo de los niños y las niñas desde una perspectiva psicológica y biológica entendiendo que los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado de la educación psicomotriz (Salome Hilaes Soria).

¹ UNICEF 1979, UNESCO 1976

Esta actividad del juego es considerada como una función biopsicosocial del niño y de la niña que además de proporcionarle distracción y alegría, desarrollan beneficios complementarios en su desarrollo, como la salud física y mental (fortaleciendo los huesos y los músculos), controlando las habilidades motrices para que los niños se sientan capaces de obtener satisfacción y puedan liberar algunas tensiones o emociones fuertes. La confianza en si mismo o misma contribuye al auto-concepto y autoestima. (Wallon)

Los juegos de movimientos pueden ser utilizados como una preparación para el aprendizaje favoreciendo la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, así como la orientación espaciotemporal.

La Psicomotricidad se puede desarrollar a través del juego, porque cumple una función de movimiento que presenta un auténtico medio de expresión y comunicación con el cual se exteriorizan todas las potencialidades orgánicas, motrices, intelectuales y sociales del sujeto. La psicomotricidad es el desarrollo físico, psíquico e intelectual que se produce en el sujeto a través del movimiento.

El jugar es una de las conquistas más apreciadas por los niños, es una actividad libre continua y dinámica que forma parte del niño, es la actividad principal a través de la cual el niño puede desarrollar otras funciones básicas del aprendizaje, como: el compartir y socializarse con otros niños, explorar, experimentar, investigar y adquirir las bases para el desarrollo cognitivo en general.

Es importante el juego para que el niño observe, manipule los objetos del entorno utilizando todos sus sentidos que permita la construcción de conceptos y nociones de manera gradual y natural.

El proceso de desarrollo del individuo tiene estrecha relación con factores socio-culturales, psicológicos y biológicos aspectos que intervienen en el desarrollo de las potencialidades individuales que conforman el desarrollo humano en relación con el medio ambiente y la cultura.

El desarrollo socio-emocional tiene efecto positivo y a largo plazo en el desarrollo de destrezas cognitivas, académicas y socioeconómicas.

Los primeros años de vida del individuo se caracterizan por los constantes cambios físicos y emocionales, el conocimiento y desarrollo. Por ello la importancia del momento más oportuno y necesario para asegurar al niño, la estimulación eficiente y pertinente que requiere.

En este sentido se promueve la atención de los niños orientados a satisfacer sus necesidades de crecimiento y desarrollo a través de servicios de salud, educación, nutrición y protección en un ambiente educativo que respete el desarrollo evolutivo integral de las funciones básicas de la etapa de 0 a 6 años.

El juego se constituye en un instrumento principal para desarrollar el trabajo pedagógico con los niños, basados en un currículo flexible, que posibilite las adecuaciones pertinentes a sus intereses y su cultura.

Asimismo se fundamenta la realización del presente trabajo de investigación porque no existen Políticas Educativas y/o un Programa de estimulación temprana o psicomotricidad en el Sistema Educativo Nacional (para la niña o niño) antes de ingresar al nivel inicial, proyecto que permita un mejor desarrollo psicomotriz acorde a su edad.

1.5 Delimitación de la Investigación

- Delimitación Temática : Área Psicopedagógica Infantil
- Delimitación Espacial : Guardería "José Soria", Ciudad de La Paz
- Delimitación Temporal : La investigación se realizó en el 2007
- Delimitación Personal : Esta investigación se realizó con niños de 3 y 4 años de edad

1.6 Objetivos

1.6.1 Objetivo General

- Desarrollar la Psicomotricidad a través del juego pedagógico en niños y niñas que cursan el pre - escolar de la Guardería "José Soria" de la ciudad de La Paz.

1.6.2 Objetivos Específicos

- Realizar una evaluación diagnóstica de desarrollo psicomotriz. "Escala Abreviada de Desarrollo Psico - Social"
- Aplicar actividades de juegos pedagógicos que permitan desarrollar la psicomotricidad gruesa y fina, con niños y niñas comprendidos entre los 3 y 4 años de edad.
- Evaluar los resultados de las actividades lúdicas a través de una prueba, denominada: "Escala Abreviada de Desarrollo Psico - Social"
- Elaborar una propuesta de un "*Programa Integral de Estimulación Psicomotriz, para niños del nivel inicial o preescolar*"

Capítulo 2

2. Marco Teórico

2.1 El Juego Pedagógico

2.1.1 Definición

Los juegos pedagógicos se utilizan en las clases de educación física como estimulante y calmante, para que tengan efectos en las áreas psicológicas y motrices del niño.

El juego pedagógico tiene propósitos educativos que contribuyen al incremento de las capacidades creadoras, por medio del juego los niños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad, los niños crecen a través del juego.

El juego pedagógico con su vertiente lúdica permite potenciar diferentes habilidades y estimular las capacidades de los niños o niñas, sin embargo el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante.

A través del juego se desarrolla la psicomotricidad al aire libre o en lugares cerrados, es necesario para la adquisición de habilidades básicas como: moverse, correr, saltar, caminar. Mediante este tipo de actividades los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que los rodea².

Mediante los juegos de movimiento los niños además de desarrollarse físicamente aprenden ciertos conceptos como ser: derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cerca, lejos, etc. que ayudan a orientarse en el espacio y ajustar más sus movimientos.

² Huáscar Bajlas, Psicología Pedagógica, Pág. 165

Los juegos de movimientos pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior.

2.1.2 Otras Definiciones del Juego Pedagógico

Desde diferentes posiciones teóricas, algunos filósofos y pedagogos anteriores al siglo XX coinciden en que el juego respondía a una necesidad del niño y la niña sin embargo, se interesaron casi exclusivamente en la posibilidad de utilizarlos con fines educativos.

- ***F. Froebel***

Creador del kindergarten, quien el primero en clasificar el juego como un fenómeno pedagógico, quien lo utilizó en un sistema sumamente estructural combinándolo con la enseñanza. Aunque en ese sistema el juego tenía un enfoque rígido y artificial que no contemplaba en toda su dimensión las amplias potencialidades educativas de esta actividad, sus ideas fueron muy valoradas y durante mucho tiempo la Educación Infantil estuvo sustentada sobre esa base.

- ***Jean Piaget***

Señala que no puede hablarse del juego como una unidad, si no que en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes en el juego de cada edad. Ve en el juego la expresión y condición del desarrollo del niño y la niña a cada etapa esta vinculado de manera indisoluble cierto tipo de juego. Aunque si bien pueden observarse de una sociedad a otra y de un individuo a otro modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la

sucesión es la misma para todos. Para Piaget, el juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño y la niña.

- ***Vigotsky***

Establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logra adquirir papeles o roles que son complementarios y propios.

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

- ***Johan Huizinga***

Concibe el juego como acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar siguiendo una regla libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

2.2 El Juego

2.2.1 Definición

El juego es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebe a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y los hace volar, esta creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Por que ese jugar no sabe de pautas pre-establecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un hacerlo bien.

El juego es considerado tan natural en el niño que cuando este no juega se sospecha que le sucede algo anormal. Se ha dicho que así como el trabajo es la actividad normal del adulto, el juego es la del niño, favorece el desarrollo de habilidades psicosociales y físicas. Estimula el desarrollo motor puesto que exige al niño o niña moverse, correr, saltar, caminar.

El juego es una actividad libre, continua, espontánea y dinámica que forma parte del desarrollo del niño. Es la actividad principal a través de la cual se desarrollan las funciones básicas. También favorece el desarrollo de la inteligencia, porque se considera el recurso fundamental del nivel pre-escolar, tomando en cuenta que el "juego por su propia caracterización no debe tener otra finalidad que la alegría o el placer de jugar".

El juego es la actividad primordial de la niñez, es placentera, creativa y elaborada de situaciones. Es una de las principales formas de relación del niño consigo mismo, con los demás y con los objetos del mundo que lo rodea. Al juego se le atribuye un papel importante en cuanto al factor de desarrollo cognitivo en los niños y niñas, implica representaciones imaginarias y la construcción de significantes y significados: las interacciones socio-afectivas que se suscitan entre iguales y sin control extremo posibilita dar rienda suelta a la creación y definición de sus propias reglas, haciéndolas variar de acuerdo a sus intereses, acciones y metas.³

El juego es una actividad cultural debido a que responden al entorno inmediato expresando valores, sentimientos hábitos de vida, formas de pensar, actitudes, etc. Sin embargo, la influencia de los medios de comunicación masivos como la televisión, la radio, el cine, el video, además de la escuela abre compuertas a otros tipos de juego más sofisticados, que en algunos incide en la pérdida de tradiciones culturales.

³ Educación Intercultural bilingüe temprana. 2000 - 2001 pag. 43

Una fase importante en el desarrollo del niño es la aparición del denominado juego de roles en la cual imita los modelos de comportamiento social de los adultos.

El desarrollo de las funciones mentales, permite al niño adquirir nuevas modalidades del juego.

Desde los tres años tiene lugar a experiencia de juego de roles, esta actividad permite al niño asimilar los comportamientos del medio social que lo rodea. Se afirma que los años preescolares constituyen una fase intermedia que prepara al niño para su ingreso a la escuela.

A través del juego el niño adquiere sus primeras experiencias y se interrelaciona con el medio, formando así los rasgos de su personalidad. Si bien el juego forma parte de la naturaleza del niño, los adultos deben prestar la debida atención a dicha actividad. Tal como el adulto le agrada ser felicitado por su buen trabajo, para el niño es también importante ser gratificado en el desarrollo de sus habilidades e iniciativas, además se le debe proporcionar las condiciones necesarias para la actividad lúdica.

2.2.2 Otras Definiciones del Juego

- ***Decroly***

Afirma que el juego es un instinto, una disposición que estimula acciones espontáneas, bajo la influencia de los estímulos adecuados. Instinto que como todos los demás provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfecho.

- ***J.L. Store y J.C. Chuch***

Dicen que "Juego es el termino que usamos para referirnos a cualquier cosa que hagan los niños y que no pueden ser incluidos entre los asuntos serios de la vida como ser: comer, vestirse, desvestirse entre otros". Que el niño pre-escolar convierte el juego todo lo que hace.

2.3 La Pedagogía y el Juego

El juego pedagógico se integra o no en la educación; es aceptado y estimulado, o bien rechazado como obstáculo para la productividad del ciudadano.

El juego funciona como una verdadera institución educativa fuera de la escuela. Los pedagogos no podían permanecer indiferentes ante las considerables posibilidades ofrecidas por las actividades lúdicas.

Por una parte, las actividades y los materiales lúdicos constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse y los mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede intentar comprenderlo, por otra parte las actividades y los materiales pueden servir de fundamento de las técnicas y los métodos pedagógicos que el niño quiere llegar a elaborar con el pensamiento cuya educación esta confiada, parece natural en efecto que el juego ocupe su lugar en la escuela.

El papel del juego esta lejos de ser conocido por todas las instituciones educativas, algunos adultos en efecto detestan o incluso reprimen las actividades lúdicas del niño como si estas fueren una perdida de tiempo y de energía cuando existen cosas más urgentes y mas serias de las que debería ocuparse.

Reconocer la importancia fundamental del juego no significa tampoco confundirlo con las actividades escolares, el juego deja de ser un juego infantil si se deja que el juego del niño se desarrolle libremente, no corresponde al deseo del educador el cual quisiera encausarlo para responder a los fines educativos concebidos por él, el juego corre el riesgo de convertirse en un trabajo como cualquier otro, pudiendo caer en la trampa del pedagogo que sabe que el juego pedagógico tiene una función educativa, pero que no puede recuperarlo como el desea.

No puede pedirse al educador que movido por un ingenuo entusiasmo introduzca el juego pedagógico en su clase sin haber reflexionado primero detenidamente sobre lo que puede esperar del juego en su práctica profesional.

2.4 Etapas del Juego

2.4.1 El Juego Solitario

Es característico de niños pequeños a quienes no les interesa en lo absoluto el juego con otros niños, toda su atención se centra en su propio juego, no obstante la intervención de los adultos puede generar las primeras interacciones.

2.4.2 El Juego de Observación

El cual da inicio al espontáneo interés que muestran los niños al observar la actividad de sus compañeros. Al dejar su juego para convertirse en espectador del otro, permite ingresar a la subsiguiente fase.

2.4.3 El Juego Paralelo

En esta fase dos niños buscan compañía; juegan con juguetes similares y comparten ideas, mas no interactúan.

2.4.4 El Juego Cooperativo

Caracterizado ya no solo por la proximidad, sino por el intercambio de juguetes y la reciproca imitación de comportamiento e iniciativas.

2.4.5 El Juego Interactivo

Cuando varios niños realizan una actividad en torno a un objetivo común, nos encontramos en la fase superior del juego, asumen las tareas a realizar e interacción adecuadamente para el logro de la meta propuesta.

*** 2.5 Clases de Juego**

2.5.1 Juegos de las Funciones Generales

a. Juegos Sensoriales

Estos juegos ponen en actividad de los sentidos como ser: orientación por medio de sonidos, distinción de colores, olores, sabores.

- Juegos de percepción visual: Juegos para observar objetos que faltan, detalles, tonalidades, otros. Como por ejemplo pinturas, rompecabezas, y otros.
- Juegos de percepción auditiva: juegos con música, instrumentos, objetos, para discriminar sonidos, de donde vienen, quien o que los produce, otros.

- Juegos de percepción gustativa y olfativa: juegos relacionados con: plantas, frutas, objetos, alimentos, otros, donde los niños prueban, huelen y degustan.
- Juegos de percepción táctil: juegos para distinguir texturas, explorar objetos, formas, contornos, otros.
- Juegos que ayudan a desarrollar el lenguaje y la expresión: Rimas, trabalenguas, rondas, canciones, cuentos, chistes, adivinanzas, otros. Juegos y canciones con sonidos, con los labios, soplando, con la respiración, con el silencio.

b. Juegos Motores

Estos juegos motores consisten en poner en actividad los miembros. Mediante ellos se desarrollan y fortifican los músculos y se opera la coordinación de los movimientos que se toman más precisos y seguros. A esta clase pertenecen las carreras, los saltos, el lanzamiento de objetos, el juego de pelotas, otros.

c. Juegos Psíquicos

- Juegos Intelectuales: Intervienen la comparación o el reconocimiento de formas o números, como el juego del domino y la lotería. Puede intervenir la imaginación, la asociación de ideas o el razonamiento. Ejemplos para cada uno de estos casos son las adivinanzas, la búsqueda de rimas para palabras dadas, el juego de ajedrez o de damas.
- Juegos Afectivos: Ocupa un lugar preponderante al sentimiento. Los niños gustan de historias de bandidos y de detectives por que las aventuras y peripecias de los personajes los emocionan y despiertan

en ellos el entusiasmo o el miedo, también los juegos como el de "vigilante y ladrón" producen estos sentimientos y emociones.

Hay algunos juegos que desarrollan la voluntad, como los que consisten en estar inmóviles durante largo tiempo, o no pestañear, no reír o no hablar a pesar de las incitaciones, estos últimos juegos tienen suma importancia para la vida adulta pues cuanto más civilizado es el hombre más sabe inhibir sus impulsos.

2.5.2 Juegos de las Funciones Especiales

a. Juego de Lucha y de Victoria

Estos juegos están relacionados con los instintos por que tienen importancia para la formación del carácter.

b. Juegos de Caza

Dentro de estos juegos se incluyen los de persecución, el escondite, también corresponden a esta clase las excursiones. Estos últimos juegos están en relación con los instintos coleccionistas del niño el cual tiene, en efecto un afán de recoger todo.

c. Juegos Sociales

En este grupo entran los juegos de camarería, como las excursiones en común, la formación de campamentos, las sociedades infantiles con sus respectivos presidentes y secretarios. Estos juegos contribuyen a desarrollar los instintos sociales, especialmente los de solidaridad, el espíritu de grupo y el sentimiento de comunidad.

d. Juegos Familiares

En ellos domina el instinto materno y paterno o sea el instinto doméstico y la muñeca ocupa un lugar de preferencia, en estos juegos en que se asocian

frecuentemente los varones y las niñas, el niño hace el papel de papá y las niñas de mamá.

e. Juegos Imitativos

En esta clase de juegos el niño imita las actividades de los adultos por el puro placer de imitar. Toma de la vida del adulto los elementos para su juego, imitando no solo actos propios del adulto sino también los gestos, el lenguaje, la actitud y hasta la indumentaria del modelo.

2.6 Juego y Educación

Es evidente que el juego cumpla muchas finalidades acordes con los de un medio que generosamente ofrece la propia naturaleza.

Entre las funciones utilizables se hallan las siguientes:

- El juego ayuda al desarrollo físico.
- El juego adiestra y agudiza los sentidos.
- Contribuye al desarrollo de la inteligencia.
- Alimenta el espíritu creador que debe ser impulsado por los profesores dentro de lo compatible con la libertad bien entendida y las necesidades de la disciplina y de los planes de estudio.
- El juego estimula la imaginación (el palo de escoba se transforma en una escopeta).
- Aumenta el espíritu de solidaridad, de cooperación, de lucha y de competencia leales de superación y de sociabilidad general. Será tarea del maestro el dirigir de tal modo el juego pedagógico que el

niño aprenda que el mundo no depende solo de su voluntad, que precisa someterse a reglas y respetar los derechos ajenos, que para vencer se precisa de la cooperación mutua.

- Forma el carácter exigiendo sacrificio, tenacidad y resistencia, ante ciertas pruebas, fijando responsabilidades y enseñando a obrar con justicia.
- Enseña a disciplinarse, comenzando el respeto leal de las reglas aceptadas. Para ello el maestro debe ser tolerante con las pequeñas o grandes trampas utilizadas a veces para vencer.

2.7 Función Educativa del Juego

Mediante el juego se transmiten conocimientos prácticos y aún conocimientos en general. Sin los primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela, se encontraría irremediabilmente separado del entorno natural y del entorno social.

Jugando el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el que tendrá que desempeñar mas tarde a desarrollar sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación.

El juego constituyen un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal, abre el dialogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales.

En los juegos colectivos el niño aprende a situarse en el marco de estructuras definidas y jerarquizadas. Este descubrimiento le lleva a comprenderse como miembro del grupo a determinar su estatuto personal y después a percibir el grupo en relación consigo mismo y con otros grupos.

Mediante el juego se realiza la acogida o el rechazo del recién llegado, jugando interiorizan los niños los valores éticos de la sociedad a la que pertenece. El grupo o la asociación de niños asumen un papel esencial.

Una de las más importantes cualidades del juego consiste en ser a la vez un agente de transmisión particularmente eficaz y un espacio siempre disponible para la innovación y la creatividad. Los juegos infantiles pueden adelantarse con relación con medio social y constituir una fuente viva de intención y de proceso.

2.8 Importancia del Juego

Es importante el juego para un niño o niña porque permite:

- Moverse y así desarrollar los músculos del cuerpo.
- Explorar el mundo que lo rodea y así aprender sobre la naturaleza, las plantas. Los animales, los objetos hechos por el hombre.
- Aprender de los niños y de las personas mayores.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad.
- Entretenerse, divertirse y expresar los sentimientos.

De acuerdo a Vygostky el juego pedagógico es en el entendido de que cuando el niño y niña actúa por encima de su edad y es ayudado por otro u otros en la consecución de las metas propuestas.

Cuando los niños juegan negocian, se ponen en el lugar del otro, establecen vínculos de colaboración y solidaridad, mantienen el interés subjetivo, comprenden mejor las situaciones y crean estrategias para resolver

problemas de manera adecuada, desarrollan la expresión y la creatividad, dan significado a sus acciones.

2.8.1 Para el Desarrollo Físico

El juego favorece el desarrollo de habilidades psicosociales y físicas, estimula el desarrollo motor puesto que exige al niño o niña moverse, correr, saltar, caminar.

2.8.2 Para el Desarrollo Emocional

El juego favorece el desarrollo emocional porque a través de los juegos el niño o niña expresa sus sentimientos y a veces resuelve conflictos emocionales.

2.8.3 Para el Desarrollo Social

Facilita el desarrollo social porque por medio de este el niño o niña aprende a permanecer y jugar con otros niños, a respetar reglas a compartir y a convivir.⁴

2.8.4 Para el Desarrollo de la Inteligencia

Favorece por que lo lleva a explorar el mundo que lo rodea y a repetir acciones en los objetos disponibles para conocerlos mejor, desarrolla su pensamiento y creatividad, busca los elementos necesarios para su juego.

⁴ Huascar Cajias, Psicología Pedagógica, pag. 168

2.9 Beneficios del Juego

Beneficios que brinda el juego:

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- Con los juegos de imitación esta ensayando y ejercitándose para la vida de adulto.
- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encausar o premiar hábitos.
- Es muy importante participar en el juego con ellos.

2.10 Reconocer y Favorecer el Juego

Para el educador el juego será ante todo un excelente medio para conocer al niño tanto en el plano de la psicología individual como de los componentes culturales y sociales.

Gracias a la observación del juego pedagógico el niño se podrá ver como se manifiesta una perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual, podrá identificar la fase de desarrollo mental a que a llegado el niño y que

habrá de tener en cuenta si se desea perfeccionar las técnicas de aprendizaje utilizadas y descubrir los métodos que tienen más probabilidades de éxito.

El hecho de captar los distintos sentidos de esta cultura puede ayudar al educador en consecuencia a conocer la manera de pensar, las creencias, las experiencias, y las aspiraciones de los niños que se le han confiado y partir de ahí, a elaborar su estrategia pedagógica.

2.11 Juego y Práctica Pedagógica

La condición imperativa para esta utilización pedagógica del juego es que nunca haya imposición, aún cuando pueda ser necesario encausar u orientar la actividad lúdica transfiriéndola o generalizándola.

En todo caso es conveniente partir de juegos y materiales (juguetes) pertenecientes al repertorio del grupo de referencia del niño.

En efecto aquellos tipos de materiales pueden encontrarse sobre el terreno o fabricarse a partir de materiales naturales o artificiales locales y utilizando las competencias de individuos aislados o en grupo.

Hay que tener en cuenta también la rapidez con que los niños asimilan los elementos nuevos y admitir que algunos juegos adoptados o adaptados pueden llegar a ser tan suyos como los juegos tradicionales.

El educador deberá proceder al estudio de los materiales lúdicos, juegos y juguetes, existentes localmente que se agrupan en cinco tipos principales:

1. Conjunto de ejercicios, actitudes y comportamientos físicos como ser carreras, saltos, persecución, otros.

2. Conjunto de expresiones verbales, relatos, cuentos, adivinanzas, juegos lógicos y de razonamiento.
3. Conjunto de objetos concretos, figurativos y simbólicos como ser muñecos y muñecas, máscaras y otros objetos significantes.
4. Conjunto de comportamientos plásticos, coreografía, teatro, transformación de las apariencias, dibujo, modelado.
5. Conjunto de objetos que no tienen ningún destino lúdico preciso, pero que pueden adquirirlo por la atracción que ejercen y el servicio que pueden prestar al sujeto.

2.12 Valor Educativo del Juego

- El niño logra comprensión: El niño jugando trata de lograr la comprensión de las actividades de los adultos y otras dramatizando con los materiales que tiene a disposición en el jardín de infantes.
- El niño desempeña roles: Mediante el juego se transforma a si mismo en todo lo que desea. Puede ser un animal, cualquier objeto, cualquier adulto, cualquier otro niño. Puede usar su imaginación para transformarse rápidamente de un león en un jugador de futbol luego en una serpiente. Esta es una manera de aprender acerca de las cosas y personas. Hasta puede ayudarlo a superar algún miedo, el hecho de dramatizar las extravagancias y los ruidos producidos por los animales.
- El niño revive situaciones: Muchas veces el niño recordará una experiencia (y no siempre inmediatamente después de vivirla, sino quizá semanas después) colocándose a si mismo en una situación en la cual dramatiza lo que vio y escuchó. Esta es su manera de

esclarecer lo que ha presenciado y al mismo tiempo de fortalecer sus conceptos y observaciones.

- El niño descarga emociones: El juego ofrece al niño pequeñas ocasiones para expresar cólera, disgusto, desacuerdo e inseguridad en una situación de juego. Los materiales utilizados pueden ser los muñecos, arcilla que permiten al niño actuar sus sentimientos de una manera constructiva mediante el juego.
- El niño expresa intereses: Gran parte del juego de los niños esta basado en las cosas que más les gusta que en los que tienen mayor interés, es común que un niño prefiera materiales de juego que le ofrecen oportunidades para construir, trabajar. Empleará materiales que requieren mucha manipulación muscular. Probablemente los niños se inclinen más a emplear materiales que requieren menos movilidad como muñecos, rompecabezas o materiales relacionados con la vida familiar.

Los juegos de niños tienen gran importancia fisiológica y psicológica, algunos juegos sirven para desarrollar las funciones generales como los sentidos, los movimientos, los sentimientos, la atención. Otros tienden a desenvolver funciones más especiales como la sociabilidad, la imitación.

Pero la gran función del juego es preparar al niño para actuar con eficacia en la vida adulta. Por esto se considera el juego infantil como un pre-ejercicio, como un adiestramiento para el futuro. En este sentido debemos reconocer que el juego es uno de los mejores medios pedagógicos para aprender a trabajar. En efecto hay ciertos juegos en cuya preparación entran una cantidad de actos que implican un verdadero trabajo a causa de las dificultades que es necesario vencer.

2.13 La Conducta del Juego

En los patios de recreo y en los campos de deporte el maestro puede conocer a sus alumnos mejor que en clase con solo observar su comportamiento en ellos.

Precisamente es allí donde se revelan el temperamento y el carácter infantil, estas actividades muestran si el niño es tímido o decidido, honesto o tramposo, egoísta o altruista, delicado o brutal, y si prefiere obedecer o mandar.

Por otra parte en la escuela misma donde todas las actividades están regidas por un programa, el docente tiene a sí mismo muchas oportunidades para hacer observaciones y experiencias mediante la combinación de ejercicios adecuados a las tendencias de los niños de cada edad.

Una de las tendencias naturales es la curiosidad que se manifiesta por el interés de saber cosas nuevas, por esto los juegos deben ser en lo posible muy variados. Algunos ejercicios deben adoptar el carácter de juego para que sean agradables, lo cual no quiere decir que han de ser fáciles, al contrario ciertos juegos que ofrecen dificultades suscitan el interés de los niños quienes emulan en su afán de superarlas.

El niño se aburre con las cosas demasiado fáciles, se entiende que las dificultades deben ser graduadas de acuerdo con la edad. Para los niños los juegos educativos más indicados son los que ponen en acción los músculos, los sentidos y la imaginación. Para los mayorcitos se pueden planear juegos que tiendan a desarrollar la memoria, la atención, la inteligencia y los sentidos estéticos, mediante marchas rítmicas y dramatizaciones.

2.14 El juego y la Edad

Así como tiene suma importancia la determinación de la edad mental también tiene gran valor la edad de juego. Habría entonces tres clases de edad:

La edad cronológica.

La edad mental.

La edad de juego.

Estas edades no siempre coinciden. La edad de juego debe ser determinada tomando en cuenta la edad de aquel grupo infantil con el cual el niño prefiere jugar. Por ejemplo un niño físicamente débil prefiere jugar con niños menores por temor a los más fuertes.

Hay niños de temperamento delicado que evitan los juegos violentos, en estos casos hay que cambiarles los compañeros de juegos y observar sus reacciones.

En resumen la conducta del niño en el juego colectivo se manifiesta en formas como las siguientes:

- **Atenta:** Si toma en cuenta la situación propia y de los compañeros y no expone a peligros.
- **Prudente:** Si no se deja llevar por los impulsos.
- **Imprudente:** Cuando no domina sus impulsos.
- **Brutal:** Cuando prefiere juegos violentos.
- **Tímida:** Si teme exponerse a situaciones desagradables.
- **Decidida:** Cuando toma decisiones rápidas.

- Autoritaria: Cuando prefiere mandar o dar ordenes.
- Obediente: Si prefiere obedecer a sus compañeros.

Todas estas formas de conducta pueden servir para preparar un cuadro en el cual el observador escribirá si o no a lado de cada una de las actitudes del niño, objeto de observación.

2.15 Psicomotricidad

2.15.1 Definición

La psicomotricidad desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad, puede ser atendida como una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada. Psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo lo que lleva a centrar su actividad de movimiento y el acto.

La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos pedagógicos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás.

Podemos decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la

personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; si no que la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.

Basado en una visión global de la persona el termino psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales y sensorio-motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial.

2.15.2 Otras Definiciones de Psicomotricidad

- ***Gabriela Núñez y Fernández Vidal (1994)***

La psicomotricidad es la técnica que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo utilizando como mediadores, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno.

- ***Berruezo (1995)***

La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lo lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patológicas, estimulación, aprendizaje, etc.

- ***Nuniain (1997)***

La psicomotricidad es una disciplina educativa terapéutica, concebida como dialogo, que considera al ser humano como unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en

el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral.

La psicomotricidad con sus aplicaciones y ejercicios, es uno de los grandes temas que se trabajan en los jardines de infancia y se refiere a la capacidad de los niños para dominar y expresarse a través de diferentes habilidades de su cuerpo, según la etapa en la que se encuentran. Su adecuado desarrollo y estimulación son decisivos para su desempeño posterior. Pero a menudo es necesario aclarar algunos términos y diferencias. La psicomotricidad se divide en dos áreas: la Fina y la Gruesa.

2.16 Importancia y Beneficios de la Psicomotricidad

Beneficios:

- ***A Nivel Motor***

Le permitirá al niño dominar su conocimiento corporal.

- ***A Nivel Cognitivo***

Permite al mejoramiento de la memoria, la atención, concentración y la creatividad del niño.

- ***A Nivel Social y Afectivo***

Permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

Por eso es tan importante el movimiento en la vida de todas las personas y es una razón válida para recomendar que las actividades de aprendizaje de los niños y niñas en educación inicial estén cargadas de movimientos y de libertad.

Importancia:

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

Importancia del recién nacido:

De 0 a 3 Meses

- ***Área Motriz***

Este período se caracteriza por la "hipertonía" en las extremidades del bebé, es decir que los bracitos y sus piernas permanecen "duros", esto hace que estén la mayor parte del tiempo flexionados.

El tronco del bebé se caracteriza por una "hipotonía", una escasa fuerza en sus músculos que le dificulta levantar la cabeza cuando está echado boca abajo.

Posteriormente, entre el segundo y tercer mes, el bebé, apoyándose sobre los antebrazos, podrá levantar y sostener la cabeza así como girarla hacia la derecha e izquierda.

Comúnmente se observará al bebé con la mano en puño, a esto se le conoce como "reflejo de prensión palmar", podrá agarrar cosas que se le

pongan en sus manos, las cuales se convierten en la principal fuente de entretención: las junta, las separa, las abre, las observa y juega con ellas mientras las mueve.

- **Área de Lenguaje**

Emita sonidos vocálicos, llanto, y será capaz de reconocer la voz de la madre y el padre.

- **Área Cognitiva**

En esta etapa la vista y el oído son los sentidos que presentan mayores logros; focaliza y mira con atención a los objetos que se le presentan y puede seguirlos visualmente, aunque prefiere a las personas. Por otro lado, al finalizar el tercer mes, podrá identificar de dónde proviene un sonido y es capaz de girar para ver qué o quién lo produjo.

- **Área Socio - Emocional**

Esta área se caracteriza, por establecer una relación afectiva de amor y socialización entre los padres y el bebé, principalmente la madre, quien permanece la mayor parte del tiempo cerca del niño. Puede presentar rasgos de su temperamento, algunos bebés permanecen tranquilos y apacibles, mientras otros se muestran inquietos, quejumbrosos y de llanto más fácil.

Al principio sus actividades principales son dormir y llorar pero veremos que posteriormente empezará a mostrar interés por las personas más cercanas, responderá con una mímica o una sonrisa a quien le habla.

De 4 a 6 meses

- ***Área Motriz***

Ahora el bebé irá adquiriendo mayor habilidad motora, empezará a voltearse, girar, arrastrarse y posteriormente podrá sentarse con apoyo de almohadones en la espalda.

Poco a poco logra alcanzar y tomar objetos que está frente a él para posteriormente asarlos de una mano a otra.

- ***Área de Lenguaje***

En esta etapa, el bebé empezará a repetir espontáneamente sus propios sonidos y a responder con balbuceos (especie de "agú") cuando le hablan. Aunque todavía no comprende plenamente el lenguaje, reconoce algunas palabras y reacciona ante ellas, por ejemplo, logrará girar la cabeza al oír su nombre.

- ***Área Cognitiva***

Sus sentidos están mejor desarrollados por lo cual comenzará a explorar los objetos con su boca, manos y vista; comenzará a repetir acciones que producen una respuesta o resultado (causa-efecto), por ejemplo al mover y escuchar el sonido que produce un cascabel, intentará repetir el movimiento; se dará cuenta que su llanto alerta a los padres. Es decir, ahora su desarrollo intelectual se rige por acciones que él realiza y que producen resultados más allá de su propio cuerpo.

- ***Área Socio-Emocional***

Logrará reconocer a sus padres al verlos u oírlos respondiendo con movimientos de brazos y vocalizaciones cuando los ve aparecer.

Comenzará a reconocer a personas de su entorno (abuelos, tíos) y a distinguir las caras conocidas de las desconocidas.

De 7 a 9 meses

- ***Área Motriz***

En esta etapa el bebé podrá sentarse solo, primero se apoyará en los brazos hacia delante y luego lo hará sin apoyo con la manos libres sin peligro de caerse a los lados.

Entre el octavo y noveno mes empezará a gatear, este proceso es muy importante, pues demuestra un gran avance en el desarrollo neurológico y de coordinación del bebé, le permitirá tener mayor autonomía y libertad para desplazarse hacia donde él desee.

Comienza a tener mayor habilidad con las manos, lo cual lo motivará a coger objetos y golpearlos objetos entre sí; al noveno mes podrá coger objeto más pequeños flexionando simultáneamente los dedos (índice, medio y pulgar).

- ***Área de Lenguaje***

Se entretiene repitiendo sonidos y monosílabos sin sentido como ba-ba-ba, se esfuerza en aprender e imitar la entonación de sus padres y se muestra atento a las conversaciones de los adultos.

- ***Área Cognitiva***

Durante este periodo, el desarrollo intelectual del bebé avanza considerablemente, su memoria y atención se desarrollan cada vez más,

reacciona y volteo cuando es llamado por su nombre, se entretiene observando dibujos o imágenes por un periodo más prolongado que el trimestre anterior. Comienza a descubrir que un objeto existe aunque no lo vea, ahora puede comprender juegos más complejos como las escondidas y será capaz de buscar juguetes que le son quitados de su campo visual.

- **Área Socio - Emocional**

Comienza a tomar conciencia de su independencia y a manifestar intereses, preferencias, rabia y rechazo. Lloro ante la ausencia de la madre o de la persona que lo cuida; imita con mayor frecuencia gestos o movimientos que realicen los adultos, (aplausos, gestos de adiós).

De 10 a 12 meses

- **Área Motriz**

A partir de este momento, el niño comienza a tener mayor independencia y a mostrar mayor movilidad y facilidad de desplazamiento, su gateo es más ágil y veloz y se pone de pie sujetándose de lo que tiene a su alcance como por ejemplo algún mueble, algunos bebés comenzarán a caminar con apoyo y otros empezarán a hacerlo solos.

Adquiere mayor habilidad y destreza con sus manos, haciendo uso de sus dedos índice y pulgar, podrá coger objetos más pequeños como botones, palito de fósforo, abrir un cierre, etc.

- **Área de Lenguaje**

En esta etapa el niño inicia una repetición frecuente tratando de imitar el lenguaje de los adultos, comienza a emitir palabras como papá, mamá, agua, teta. En lo referente a su comprensión, es capaz de seguir instrucciones sencillas como "dame, toma, ven", se detiene cuando le dicen "no".

En algunos casos es probable que deje de lado el desarrollo de esta área por estar entusiasmado por sus avances motrices, no olvidemos que cada niño es diferente y tiene su propio ritmo de aprendizaje.

- **Área Cognitiva**

Es capaz de ubicar algunas partes de su cuerpo cuando se le pregunta, empieza a pedir algunos objetos que quiere alcanzar y a obedecer órdenes sencillas. Explora y experimenta con las propiedades físicas de los objetos, introduciéndolos en un recipiente o en el agua, puede resolver problemas simples.

Por ejemplo, si tiene un objeto en cada mano y se le ofrece un tercero, es posible que guarde alguno de ellos debajo del brazo o en la boca para agarrar el que le ofrecen, sin desprenderse de los que tiene.

- **Área Socio - Emocional**

Ahora, el bebé manifiesta interés y preferencia por algunas personas, con las que se emociona cada vez que las ve intentando jugar con ellas y llamar su atención. Por el contrario ante personas y lugares que considera extraños es probable que reaccione con temor, timidez o apego excesivo a uno de los padres.

De 13 a 15 meses

- ***Área Motriz***

Esta etapa es de mayor actividad e independencia para el niño, ahora ya puede pararse y caminar solo, al principio lo hará lento con cierto temor y probablemente con algunas caídas, pero luego podrá levantarse por sí mismo apoyándose en sus manos y piernas. Posteriormente al lograr el equilibrio demostrará pasos más fuertes y seguros, podrá agacharse para recoger juguetes del piso y llevarlos a otro lugar.

Esta es una etapa de mucho disfrute para el niño puesto que la marcha le brinda mayor independencia para explorar y descubrir los objetos de su entorno.

Con respecto a su motricidad fina, ahora puede utilizar con mayor destreza sus dedos índice y pulgar para realizar el movimiento pinza, podrá coger objetos más pequeños, realizar garabatos y pintar con tempera usando solo el dedo índice, puede arrugar y rasgar papel de un solo tirón así como bajar y subir cierres.

- ***Área de Lenguaje***

Empieza a realizar sonidos para comunicarse, imita sonidos producidos por animales y objetos de su entorno como: ti ti, guau guau, etc. Verbaliza un promedio de 5 palabras, siendo necesario recalcar que el desarrollo del lenguaje varía en cada niño. A nivel comprensivo, está en la capacidad de entender algunas palabras o instrucciones: lleva y trae objetos cuando le indican.

- **Área Cognitiva**

Reconoce a sus padres fotografías, identifica y señala objetos que se le piden, puede armar torres de dos o tres cubos, encuentra objetos escondidos, sus periodos de atención hacia una actividad son más largos.

- **Área Socio - Emocional**

Es más independiente con respecto a la madre pero aún demuestra temor a personas y lugares desconocidos, intenta hacer las cosas por sí mismo, quiere comer solo, ayuda a ponerse y sacarse algunas prendas de vestir.

De 16 a 18 meses

- **Área Motriz**

Logra mayor estabilidad al caminar, su marcha es más definida y más veloz, es más hábil para subir y bajar de los muebles; está en constante actividad, coge, transporta y tira los objetos que estén a su alcance, pateo la pelota. Le gusta subir las escaleras, puede hacerlo, cogido de la mano o gateando pero requiere ayuda para bajar.

Puede meter cuentas pequeñas en un recipiente haciendo uso de un movimiento pinza mucho más desarrollado y definido. Pone cajas u objetos uno dentro de otro.

- **Área de Lenguaje**

Su vocabulario se amplía, escucha y observa a los demás hablar para imitarlos, aunque todavía no logra verbalizar claramente las palabras, trata de narrar situaciones utilizando diferentes tonos de voz, comprende y responde algunas instrucciones verbales y preguntas concretas.

- **Área Cognitiva**

El pensamiento del niño se está desarrollando aún más, explorando los objetos y situaciones por ensayo y error, encontrando soluciones más eficaces; responde y cumple órdenes cada vez más complejas, puede pedir objetos o alimentos señalándolos con el dedo, realizando algún sonido o palabra, conoce las funciones de algunos objetos domésticos como el teléfono, el control remoto, la radio, etc.

- **Área Social**

Comienza a descubrir sus propias emociones al interactuar con su entorno: alegría, tristeza, frustración, vergüenza, rabia, en algunos casos comenzara a manipular a los adultos haciendo uso de pataletas u otras acciones para conseguir lo que quiere. Con respecto a sus hábitos, empieza a utilizar la cuchara, bebe sólo en una taza o vaso.

De 19 a 24 meses

- **Área Motriz**

Logra mayor control de su cuerpo, se levanta y se sienta con mayor facilidad, camina con mejor coordinación de costado y hacia atrás, puede correr, girar y detenerse sin caerse.

Patea la pelota con precisión, manteniendo el equilibrio. Sube las escaleras solo cogiéndose de las barandas y puede bajar algunos escalones tomado de una sola mano.

Mejora su capacidad para abrir las cajas, ensartar cuentas, puede hacer torres con más cubos, trozar papel, armar rompecabezas y realizar garabatos libremente.

- **Área de Lenguaje**

Tiene algunas palabras definidas, continua incorporando nuevas palabras a su repertorio, utiliza el si o el no, puede asociar dos palabras como "dame pan". Dice su nombre cuando se lo piden, conoce el nombre de los animales e imita los sonidos que éstos producen.

- **Área Cognitiva**

Señala las partes de su cuerpo y de la cara de otra persona, sigue instrucciones sencillas. Puede realizar secuencias de acciones tales como utilizar un objeto para abrir una puerta. Comienzan, además, los primeros juegos simbólicos haciendo uso de representaciones mentales por ejemplo: jugar con una caja como si fuera un carro.

- **Área Social**

Desea hacer todo de manera independiente, se quita los zapatos, ayuda a vestirse y desvestirse, colabora guardando sus juguetes. Imita tareas o acciones sencillas de los adultos como barrer, limpiar.

De 2 a 3 años

- **Área Motriz**

Sigue consolidando su control postural y su equilibrio, puede permanecer sobre un pie unos segundos. Disfruta corriendo, pues es su nueva habilidad, su principal interés está en moverse, podrá subir y bajar las escaleras solo, saltar con ambos pies juntos e incluso dar varios saltos seguidos en su sitio y hacia delante. Finalizando esta etapa habrá mayor coordinación simultánea de brazos y piernas lo que le permitirá pedalear un triciclo.

En el área motora fina, el niño progresará en sus destrezas manuales, podrá ensartar cuentas pequeñas con mayor precisión, desenroscar frascos, abrochar y desabrochar. Tendrá mayor habilidad para coger el lápiz, garabatear y hacer líneas verticales y horizontales.

- **Área de Lenguaje**

Posee un repertorio de palabras que empieza a combinarlas, empezará a construir frases de dos o tres palabras y relatará sus experiencias señalando y nombrando los objetos o personas de su entorno. Progresivamente su lenguaje se hará más completo y fluido lo que le permitirá mantener conversaciones y realizar preguntas.

- **Área Cognitiva**

En este periodo, el niño ingresa a una etapa preoperacional, utiliza esquemas mentales, lo que le permite nombrar objetos o personas en ausencia de ellas, esto demuestra su capacidad de realizar una imagen mental y de evocarlas de manera verbal. Empieza a usar su

imaginación, asociar ideas, puede reconocer colores, formas y tamaños y agrupar objetos en función a estas características.

- **Área Socio - Emocional**

Posee una conducta más sociable, acepta jugar con otros niño en "paralelo", es decir, le gusta estar en compañía de ellos pero aún no hay una completa interacción. Finalizando este periodo, los niños comienzan tener control de sus esfínteres y avisan para ir al baño. Con respecto a su conducta, ésta es principalmente egocéntrica, reacciona de manera desfavorable y en ocasiones con rebeldía cuando percibe algún cambio o no se le da lo que desea.

De 3 a 4 años

- **Área Motriz**

Tienen alto nivel de independencia y de movimiento, Demuestra coordinación y equilibrio en las actividades de la vida cotidiana, Salta en un pie, da 10 saltos sobre su sitio con los pies juntos, Corre en diferentes velocidades esquivando obstáculos, salta con ambos pies desplazándose. Destaca su habilidad para coger el lápiz de manera adecuada y recortar con tijera.

- **Área de Lenguaje**

Su lenguaje es mas completo y fluido, puede mantener un dialogo y realizar preguntas, narra de manera espontánea sus experiencias, empieza a usar pronombres personales, artículos. Canta variadas melodías acompañado de gestos y movimientos, utiliza tiempos verbales (pasado, presente, futuro).

- **Área Cognitiva**

Su nivel de pensamiento es más complejo, lo que lo hace capaz de identificar objetos y sus características perceptuales: color, tamaño, forma. Puede agruparlos de acuerdo a un atributo. Se ubica en el espacio identificando las nociones: dentro, fuera, arriba, abajo, cerca de, lejos de.

Está en una nueva etapa, el colegio, la relación con sus amigos se dan en marco de emociones encontradas: curiosidad, amor, temores, cólera.

Existe gran curiosidad en torno a la constitución de su cuerpo y las similitudes y diferencias con el de los demás, su sexualidad empieza a expresarse. Realiza por si mismo actividades de higiene, cara manos, se seca, peina, aunque no lo hace perfecto. Coloca en su lugar los objetos que ha utilizado.

De 4 a 5 años

- **Área Motriz**

Demuestra agilidad, equilibrio y un adecuado tono corporal en las actividades espontáneas Indicas y de la vida cotidiana. Da bote a la pelota con una mano, Salta obstáculos de 40 cm. de alto.

Demuestra precisión, eficacia y rapidez en la coordinación viso motriz para manipular objetos. Coge lápiz en forma adecuada, utiliza tenedor y cuchillo para comer.

- **Área de Lenguaje**

Narra experiencias de la vida cotidiana, lo hace con mayor fluidez y con adecuada pronunciación, utiliza los pronombres posesivos "el mío" y "el



tuyo" así como los adverbios de tiempo aparecen "hoy", "ayer", "mañana". Interpreta imágenes y describe algunas características de ilustraciones: dibujos, fotografías, etc.

- **Área Cognitiva**

Su nivel de pensamiento es cada vez más elaborado. Puede Agrupar y clasificar materiales concretos o imágenes por: su uso, color, medida, textura; Logra clasificación, sedación, igualdad, diferencia de los objetos, agrupa objetos de acuerdo a dos atributos o características. Se ubica en el espacio identificando las nociones: dentro, fuera, arriba, abajo, cerca de, lejos de, a un lado, al otro lado, delante, atrás v utiliza cuantificadores "mucho", "pocos", "ninguno", "varios".

- **Área Socio - Emocional**

Realiza actividades de la vida cotidiana: juego, actividades domésticas, cumplimiento de rutinas, por propia iniciativa o solicitando apoyo cuando lo necesita. Practica con autonomía hábitos de alimentación, higiene, y cuidado personal utilizando adecuadamente los materiales apropiados. Juega en grupo organizando sus propias reglas y asumiendo diferentes roles.

2.17 Clasificación del Movimiento

2.17.1 Movimientos Finos

La psicomotricidad fina se refiere a todas aquellas acciones que el niño realiza básicamente con sus manos, a través de coordinación óculo – manuales que nos permiten ir acercando al niño al comienzo de la escritura

para luego realizar ejercicios tales como la pintura, el punzado, el pegado, rasgado, uso de herramientas, amasar, finalmente los niños están preparados para trabajar a nivel gráfico, comenzando por el garabato, dibujo libre.

Generalmente ayudan a detectar algunas carencias y condiciones físicas, como por ejemplo la debilidad en los dedos o la osteoplastia (huesos elásticos). Todos estos ejercicios son desarrollados en mesa con diversos materiales.

2.17.2 Movimientos Gruesos

La psicomotricidad gruesa se refiere a aquellas acciones relacionadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimientos de las diferentes extremidades, realizar ejercicios de equilibrio, caminar, correr, rodar, saltar, práctica de deportes, expresión corporal, de precisión oculo - manual, procurando generar en los conocimientos y dominio de su propio cuerpo.

La psicomotricidad fina y gruesa están consideradas en las evaluaciones de los centros de educación inicial, la fina requiere de una mayor atención para su calificación, mientras que la gruesa es mas fácil de medir. Así mismo una contiene muchos más aspectos a evaluar que la otra; estos aspectos son muy puntuales y tienen un momento y edad específico esperando para su dominio, mientras que el rango de edades en los que se espera que un niño domine algunas destrezas gruesas es mucho más grande y variable.

Pero no significa que todo lo que hagamos sea solo fino o solo grueso. La gran mayoría de las actividades diarias del niño combinarán

simultáneamente ambas áreas, teniendo como resultado lo que se denomina habilidad o destreza motora.

2.18 Importancia y Beneficios de la Educación Psicomotriz

La educación psicomotriz es importante porque contribuye al desarrollo de los niños y niñas ya que desde una perspectiva psicológica y biológica los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado de la educación psicomotriz proporcionando los siguientes beneficios como ser:

- ***Propicia la Salud***

Al estimular la circulación, favoreciendo una mejor nutrición de las células y la eliminación de los desechos, fortaleciendo también los huesos y los músculos.

- ***Fomenta la Salud Mental***

El desarrollo y control de habilidades motrices, permite que los niños y niñas se sientan capaces, proporcionando satisfacción y liberando tensiones o emociones fuertes de confianza en si mismo o misma que contribuye la autoestima.

- ***Favorecen la Independencia***

En los niños y niñas para que puedan realizar sus propias actividades.

- **Contribuye la Socialización**

Al desarrollar las habilidades necesarias comparten juegos con otros niños y niñas llegando a socializar.

2.19 Funciones Básicas del Desarrollo Integral

2.19.1 Definición

El desarrollo integral de las funciones básicas es una forma de abordar el trabajo pre-escolar al promover el aprendizaje lúdico de los niños a través de proyectos y actividades significativas que toman en cuenta el medio socio - cultural de donde provienen los niños y su lengua materna.⁵

Las funciones básicas: Psicomotriz, Socio afectiva, Cognoscitiva, Lenguaje y Comunicación, se desarrolla en los niños de forma integral.

- **Psicomotriz**

Tienen alto nivel de independencia y de movimiento, demuestra coordinación y equilibrio en las actividades de la vida cotidiana, salta en un pie, da diez saltos sobre su sitio con los pies juntos desplazándose. Destacada su habilidad para coger el lápiz de manera adecuada y recortar con tijera.

- **Socio Afectiva**

Esta es una nueva etapa, en el colegio, existe la relación con sus amigos que dan un marco de emociones encontradas: curiosidad, amor, temores, cólera. Existe gran curiosidad en torno a la constitución de su

⁵ Ministerio de Educación, Cultura y Deportes "Educación Inicial" 1998 Pag. 7

cuerpo y las similitudes y diferencias con el de los demás, su sexualidad empieza a expresarse.

Realiza por si mismo actividades de higiene, cara, manos, se seca, peina, aunque no lo hace perfecto. Coloca en su lugar los objetos que ha utilizado.

- ***Cognoscitiva***

En esta etapa su nivel de pensamiento es más complejo, lo que hace capaz de identificar objetos y sus características perceptuales: color, tamaño, forma.

Puede ocuparlos de acuerdo a su atributo. Se ubica en el espacio identificando las nociones: dentro, fuera, arriba, abajo, cerca, lejos.

- ***Lenguaje y Comunicación***

Expresión Oral, corporal y grafica de sucesos sensoriales y necesidades de su vida cotidiana.

El lenguaje es mas completo y fluido se puede mantener un dialogo y realizar preguntas, narrar de manera espontánea experiencias, empieza a usar pronombres personales, artículos. Canta variadas melodías acompañada de gestos y movimientos, utiliza tiempos verbales (pasado, presente, futuro).

- ***Creativa***

Expresión, invención y descubrimiento a través del: movimiento, musical y dramatización.

- Producción Oral: Canciones, cuentos, etc.
- Producción Gráfica: Dibujo, primeros intentos de escritura.
- Producción Plástica: Pintura, modelado, construcciones de diferentes objetos.

2.20 Áreas de la Psicomotricidad

Las áreas de la psicomotricidad⁶ son:

2.20.1 Esquema Corporal

Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo, el desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresa y que utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

2.20.2 Lateralidad

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

⁶ www.psicomotricidad.com

2.20.3 Equilibrio

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

2.20.4 Estructuración Espacial

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

2.20.5 Tiempo y Ritmo

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

2.21 La psicomotricidad y el Juego Pedagógico

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos pedagógicos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr,

saltar...desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que lo rodea.

Mediante los juegos de movimiento, los niños van desarrollando físicamente y aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, cerca, lejos que les ayudan a orientarse en el espacio y a ajustar sus movimientos.

Estos juegos pedagógicos de movimiento pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior.

En el área motora fina, el niño progresará en sus destrezas manuales, podrá ensartar cuentas pequeñas con mayor precisión, desenroscar frascos, abrochar y desabrochar. Tendrá mayor habilidad para coger el lápiz, garabatear y hacer líneas verticales y horizontales.

Capítulo 3

3. Planteamiento de la Hipótesis

3.1 Hipótesis Causal

Este tipo de hipótesis no solamente afirma las relaciones entre dos o más variables sino que proponen un sentido de entendimiento.

“El Juego como Recurso Pedagógico permitirá desarrollar la psicomotricidad en niños de nivel de educación inicial, de la Guardería - José Soria - de la ciudad de La Paz”.

3.2 Definición de Variables

3.2.1 Variable Independiente

El juego pedagógico con su vertiente lúdica permite potenciar diferentes habilidades y estimular las capacidades de los niños y niñas, sin embargo el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante.

3.2.2 Variable Dependiente

La psicomotricidad es el desarrollo físico, que se produce en el sujeto a través de movimientos, estos movimientos representan un auténtico medio de expresión y comunicación, en el se exteriorizan todas las potencialidades orgánicas, motrices y afectivas.

3.3 Operacionalización de variables

CAT	DIMENSIÓN	INDICADOR	MEDIDOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO
JUEGOS PEDAGÓGICOS	Juegos Motores	Saltar Correr Lanzamientos Tregar	Poca actividad Gran actividad	• Observación • Participación	Pelota Cuerda Rompecabezas Frutas Plantas Texturas Papel Lápiz Instrumentos Musicales
	Juegos Sensoriales	Visual Auditiva Gustativa Olfativa Táctil	Ídem	Ídem	
	Juegos Socio Afectivos	Dibujos Bailar	Ídem	Ídem	
PSICOMOTRICIDAD	Motricidad Fina	Recorta Construye cubos Copia círculos y cuadrados Dibuja Enhebra fideos y botones	Alerta Medio bajo Medio alto Alto	• Observación • Evaluación del desarrollo psicosocial	Papel de colores Cubos grandes Cubos pequeños Hojas Pelotas Cuerda Lápices Agujas
	Motricidad Gruesa	Rebota y agarra la pelota Baila con los pies juntos Corre Camina en línea recta	Ídem	Ídem	Prueba de escala abreviada de desarrollo psicosocial

Capitula 4

4. Metodología

4.1 Tipo de Investigación

Este trabajo es de tipo descriptivo, ya que tiene el propósito de describir y desarrollar los elementos y particularidades de las acciones motrices, presentadas por un instrumento de evaluación, la investigación finaliza con un alcance explicativo, ya que busca explicar detalladamente de qué manera la evaluación psicomotriz ayudará a determinar las dificultades que presenta en algún área de desarrollo psicomotor.

4.2 Diseño

Este diseño se refiere al plan o estrategia que se propone en esta investigación la cual no es experimental, descriptivo ya que relata datos que son identificados en un solo momento. Los sujetos no se asignaron al azar, sino que dicho grupo ya estaba formado antes del experimento (grupo intacto).

4.3 Población

El trabajo se realizó en la guardería "José Soria" de la ciudad de La Paz y cuenta con una población de 25 niños, comprendidos entre las edades de 3 y 4 años de edad a la que se denomina grupo experimental.

4.4 Muestra

La muestra "no es probabilística" de tipo intencional, también llamada dirigida. La elección de sujetos de estudio ha nacido del criterio e interés del investigador.

4.5 Descripción del Instrumento

El instrumento que se utilizó en toda la investigación fue una evaluación diagnóstica de la "Escala Abreviada de Desarrollo Psicosocial" de Nelson Ortiz, este es un instrumento en el cual nos ayuda a detectar dificultad en alguna área de desarrollo psicomotriz del niño, esta escala comprende las áreas de:

- **Área de Motricidad**

Mide básicamente la motricidad fina y gruesa en lo que es la manipulación de objetos y el control del cuerpo.

- **Área de Audición y Lenguaje**

Va comprendido el lenguaje expresivo y comprensivo, capacidad, de comprender y ejecutar ciertas órdenes, manejo de conceptos básicos de vocabulario.

- **Área de Personal y Social**

Esta área esta comprendida en todo el conocimiento por medio del cual el niño construye su identidad, imagen de si mismo, conocimiento de su cuerpo y también le da» interacciones que el niño establece con los integrantes de su familia y comunidad.

Todas las áreas de la evaluación diagnóstica se evalúan en parámetros normativos como ser:

- **Alerta**

Corresponde a lo que valoramos como "deficiente" (corresponde a puntajes inferiores al percentil más próximo al 5 % inferior del grupo normativo).

- **Medio bajo**

Se aproxima a lo que calificamos de "regular" (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 5 % en el extremo inferior y 50% en el extremo superior).

- **Medio alto**

Recibe una valoración semejante a "bueno" (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 50 % en el extremo inferior y 95 % en el extremo superior).

- **Alto**

Corresponde al puntaje máximo nivel "excelente" (corresponde - a puntajes superiores al percentil más próximo al 95%).

Desde el punto de vista práctico se elaboró esta prueba de fácil aplicación y corrección con materiales de bajo costo posible de ser utilizado por los profesionales, relacionados con la educación Pre-escolar.

Capitula 5

5. Presentación y Análisis de Resultados

5.1 Análisis de Datos

Para el análisis de datos el instrumento que se aplicó en la Guardería "José Soria" fue la prueba de "Escala de Desarrollo Psicosocial" de Nelson Ortiz, para conocer las dificultades que presentan en alguna área psicosocial como ser:

Área de Motricidad Gruesa

Área de Motricidad Fina

Área de Audición y Lenguaje

Área Personal y Social

5.2 Interpretación de Datos

Primeramente se realizaron dos pruebas una pre y otra post-diagnóstico, ambos son de desarrollo psicosocial, esta prueba se aplicó a niños de 3 y 4 años de edad.

Cada área de prueba se tomó de acuerdo a la edad en meses que dio como resultado el número de cada indicador y la actividad que debe realizar el niño, en cuanto a la cantidad de niños se dio una valoración de:

Pre - S = Satisfactorio

Pre - NA = Necesita ayuda

Post - S = Satisfactorio

Post - NA = Necesita ayuda

5.3 Resultado Global en Niños de 3 Años de Edad

Tabla 1 Pre-diagnostico

Nro. De Niños	Motricidad Gruesa	Motricidad Fina	Audición Lenguaje	Personal Social	Total
1. K.V.G	73 %	64 %	64 %	61 %	69 %
2. J.C.T.M.	72 %	72 %	67 %	61 %	68 %
3. C.L.P.	67 %	61 %	61 %	67 %	63 %
4. E.C.Q.	67 %	69 %	69 %	64 %	67 %
5. P.I.R.	72 %	67 %	61 %	63 %	66 %
6. M.L.A.	58 %	61 %	56 %	58 %	58 %
7. F.O.M.	64 %	63 %	63 %	63 %	64 %
8. L.F.C.L.	69 %	67 %	72 %	72 %	70 %
9. J.L.M.A.	64 %	67 %	69 %	69 %	67 %
10. C.V.E.	69 %	67 %	69 %	69 %	69 %
11. B.M.C.	56 %	56 %	56 %	64 %	58 %
12. P.Ch.A.	64 %	61 %	67 %	67 %	65 %
PROMEDIO	66 %	64 %	64 %	65 %	65 %

Gráfico Nro. 1 Resultado Global Pre-diagnostico

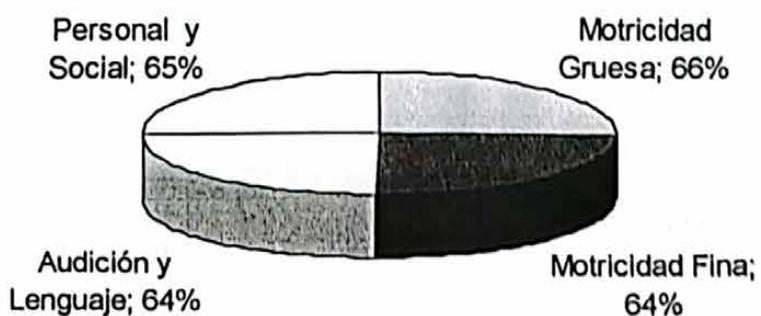
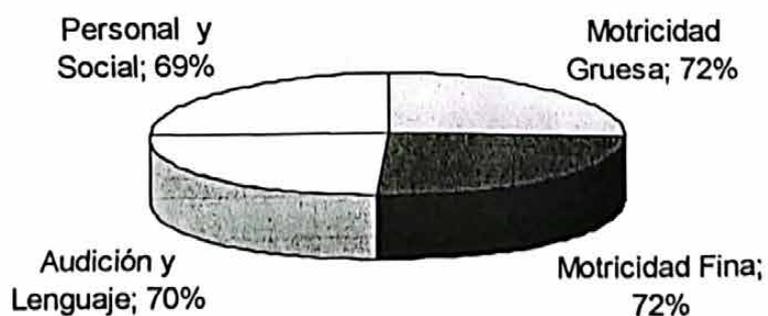


Tabla 2 Post-diagnostico Niños de 3 años

Nro de niños	Motricidad Gruesa	Motricidad Fina	Audición Lenguaje	Personal Social	Total
1. K.V.G	75 %	69 %	67 %	63 %	72 %
2. J.C.T.M.	75 %	74 %	67 %	64 %	72 %
3. C.L.P.	69 %	69 %	66 %	68 %	72 %
4. E.C.Q.	72 %	72 %	72 %	66 %	74 %
5. P.I.R.	75 %	72 %	72 %	72 %	73 %
6. M.L.A.	69 %	69 %	75 %	60 %	73 %
7. F.O.M.	69 %	69 %	72 %	66 %	71 %
8. L.F.C.L.	75 %	75 %	69 %	75 %	75 %
9. J.L.M.A.	72 %	75 %	72 %	72 %	74 %
10. C.V.E.	72 %	75 %	72 %	73 %	74 %
11. B.M.C.	69 %	69 %	69 %	72 %	72 %
12. P.Ch.A.	75 %	75 %	72 %	72 %	74 %
PROMEDIO	72 %	72 %	70 %	69 %	73 %

Gráfico Nro. 2 Resultado Global Post-diagnostico



5.3.1 Interpretación en niños de 3 años de edad

Área de motricidad gruesa

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 66%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 72%

Área de motricidad fina

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 64%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 72%

Área de Audición y Lenguaje

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 64%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 70%

Área Personal y Social

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 65%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 68%

Total del aprovechamiento global

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 65%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 73%

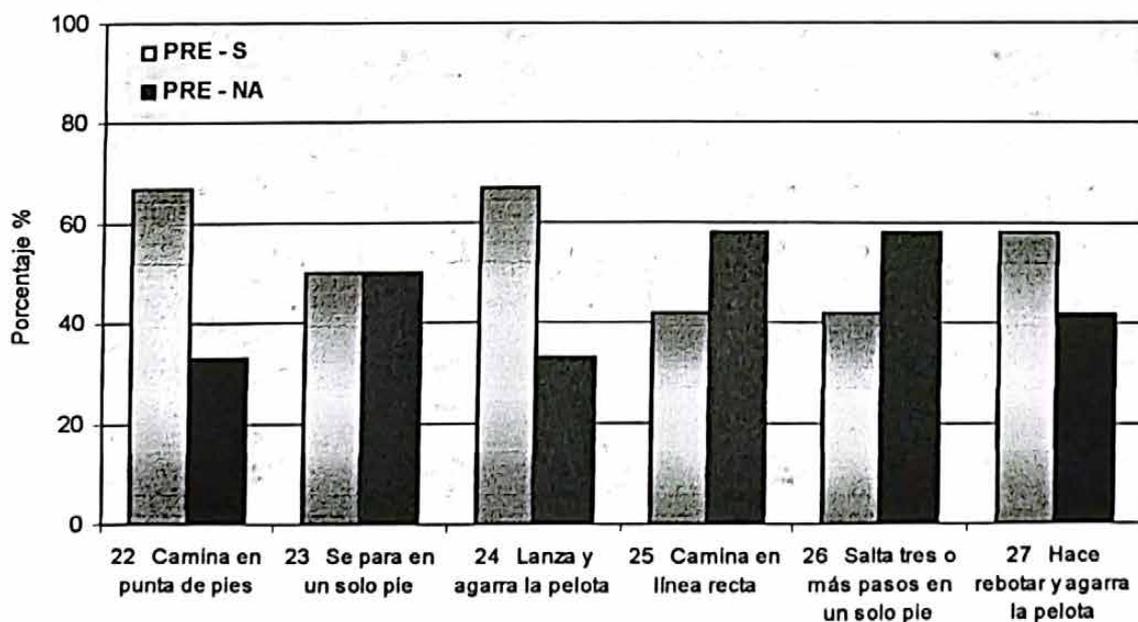
5.4 Resultados de Áreas en Niños de 3 Años de Edad

5.4.1 Área de Motricidad Gruesa

Tabla Nro. 3 Pre - diagnóstico

EDAD EN MESES - PRUEBAS	Nro. de Niños Pre-S	%	Nro. de Niños Pre-NA	%
22 Camina en punta de pies	8	67	4	33
23 Se para en un solo pie	6	50	6	50
24 Lanza y agarra la pelota	8	67	4	33
25 Camina en línea recta	5	42	7	58
26 Salta tres o más pasos en un solo pie	5	42	7	58
27 Hace rebotar y agarra la pelota	7	58	5	42

Gráfico Nro. 3 Pre - diagnóstico

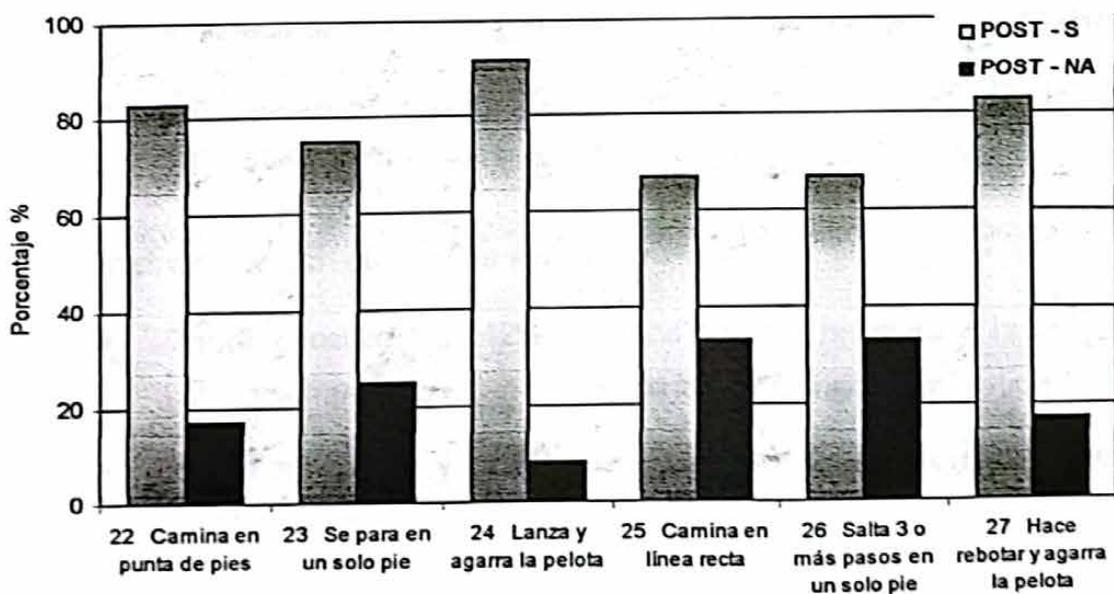


Área de motricidad gruesa

Tabla Nro. 4 Post - diagnóstico

EDAD EN MESES - PRUEBAS	Nro. de Niños Post-S	%	Nro. de Niños Post-NA	%
22 Camina en punta de pies	10	83	2	17
23 Se para en un solo pie	9	75	3	25
24 Lanza y agarra la pelota	11	92	1	8
25 Camina en línea recta	8	67	4	33
26 Salta 3 o más pasos en un solo pie	8	67	4	33
27 Hace rebotar y agarra la pelota	10	83	2	17

Gráfico Nro. 4 Post - diagnóstico



Interpretación

Indicador 22 (Camina en punta de pies)

- Pre-diagnostico el 67% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 33% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 83% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 17% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 23 (Separa en un solo pie)

- Pre-diagnostico el 50% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 50% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 75% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 25% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 24 (Lanza y agarra la pelota)

- Pre-diagnostico el 67% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 33% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 92% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 8% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 25 (Camina en línea recta)

- Pre-diagnostico el 42% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 58% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 67% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 33% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 26 (Saltan tres o mas pasos en un solo pie)

- Pre-diagnostico el 42% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 58% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 67% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 33% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 27 (Hace rebotar y agarra la pelota)

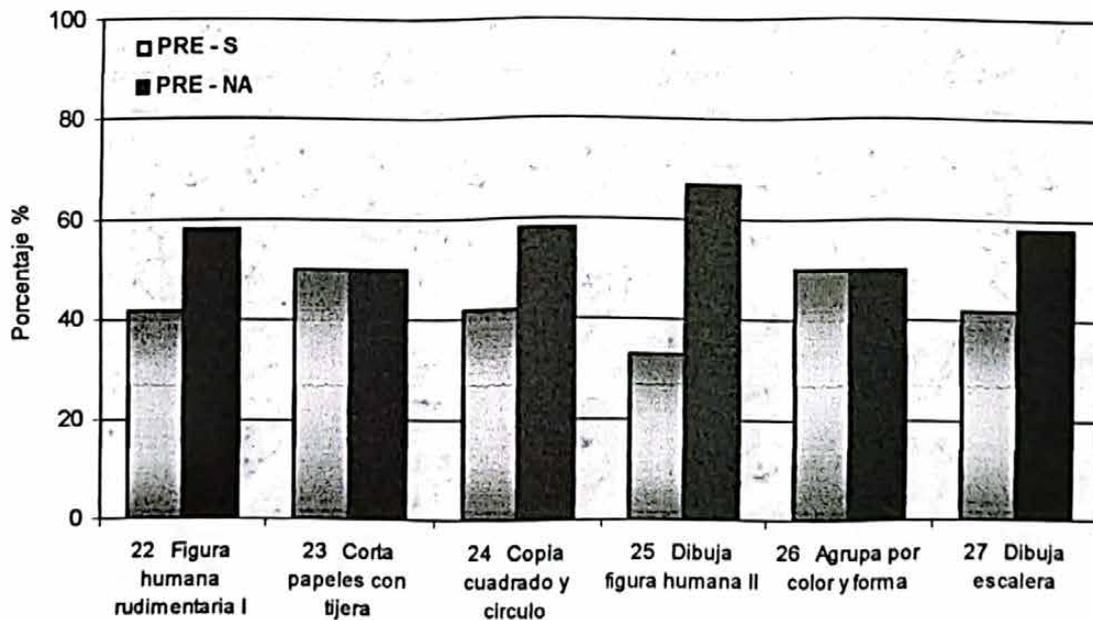
- Pre-diagnostico el 58% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 42% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 83% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 17% de los niños necesitan ayuda (NA).

5.4.2 Área de Motricidad Fina

Tabla Nro. 5 Pre - diagnóstico

EDAD EN MESES - PRUEBAS	Nro. de Niños Pre-S	%	Nro. de Niños Pre-NA	%
22 Figura humana rudimentaria I	5	42	7	58
23 Corta papeles con tijera	6	50	6	50
24 Copia cuadrado y circulo	5	42	7	58
25 Dibuja figura humana II	4	33	8	67
26 Agrupa por color y forma	6	50	6	50
27 Dibuja escalera	5	42	7	58

Gráfico Nro. 5 Pre - diagnóstico

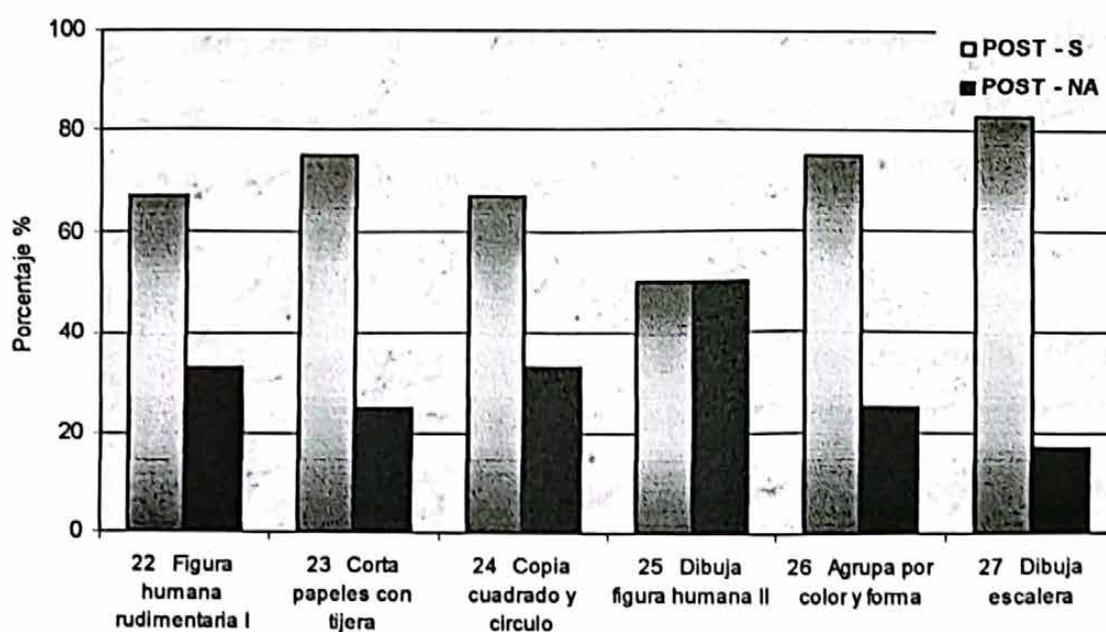


Área de motricidad Fina

Tabla Nro. 6 Post - diagnóstico

EDAD EN MESES - PRUEBAS	Nro. de Niños Post-S	%	Nro. de Niños Post-NA	%
22 Figura humana rudimentaria I	8	67	4	33
23 Corta papeles con tijera	9	75	3	25
24 Copia cuadrado y círculo	8	67	4	33
25 Dibuja figura humana II	6	50	6	50
26 Agrupa por color y forma	9	75	3	25
27 Dibuja escalera	10	83	2	17

Gráfico Nro. 6 Post - diagnóstico



Interpretación

Indicador 22 (Figura humana rudimentaria I)

- Pre-diagnostico el 42% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 58% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 67% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 33% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 23 (Corta papel con las tijeras)

- Pre-diagnostico el 50% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 50% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 75% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 25% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 24 (Copia cuadrado y circulo)

- Pre-diagnostico el 42% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 58% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 63% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 33% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 25 (Dibuja figura humana II)

- Pre-diagnostico el 33% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 67% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 50% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 50% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 26 (Agrupa por color y forma)

- Pre-diagnostico el 50% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 50% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 75% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 25% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 27 (Dibuja escalera)

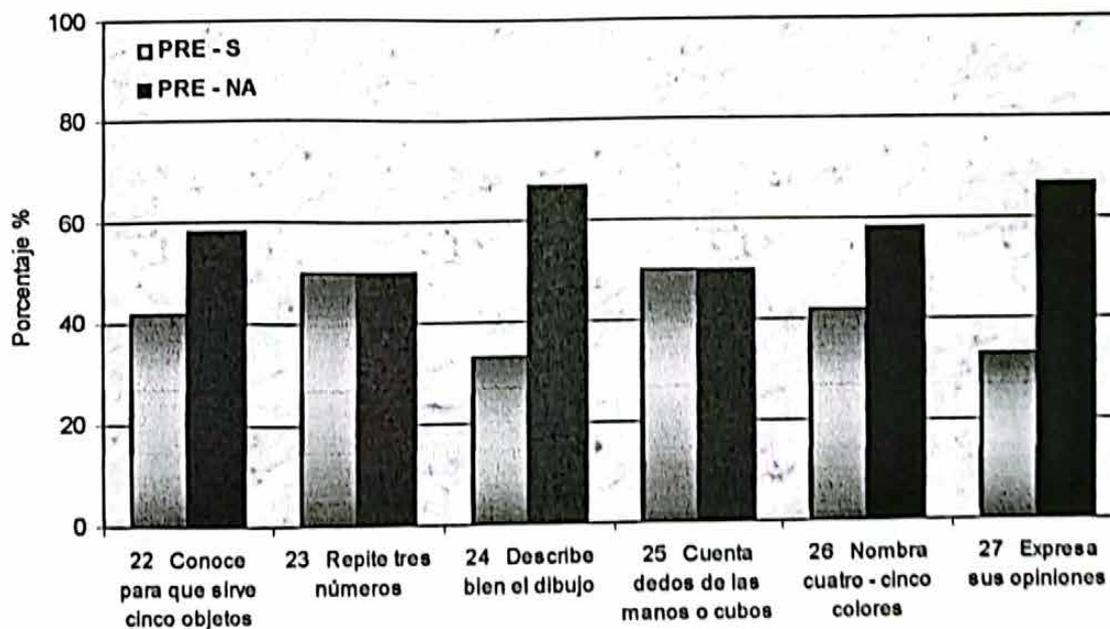
- Pre-diagnostico el 42% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 58% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 83% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 17% de los niños necesitan ayuda (NA).

5.4.3 Área de Audición y Lenguaje

Tabla Nro. 7 Pre - diagnóstico

EDAD EN MESES - PRUEBAS	Nro. de Niños Pre-S	%	Nro. de Niños Pre-NA	%
22 Conoce para que sirve cinco objetos	5	42	7	58
23 Repite tres números	6	50	6	50
24 Describe bien el dibujo	4	33	8	67
25 Cuenta dedos de las manos o cubos	6	50	6	50
26 Nombra cuatro - cinco colores	5	42	7	58
27 Expresa sus opiniones	4	33	8	67

Gráfico Nro. 7 Pre - diagnóstico

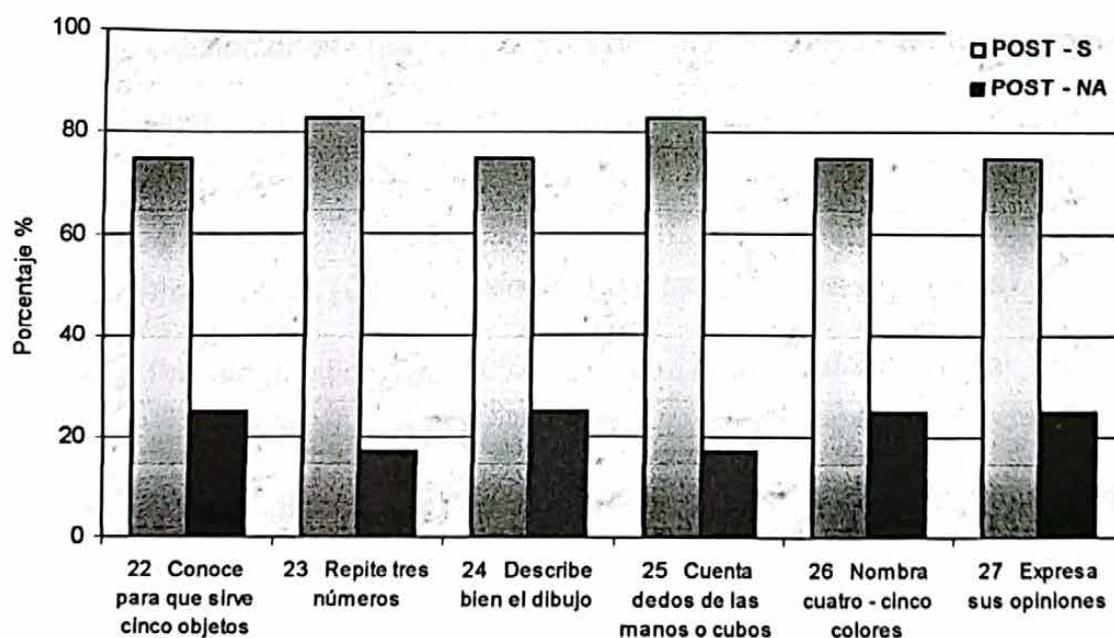


Área de audición y lenguaje

Tabla Nro. 8 Post - diagnóstico

EDAD EN MESES - PRUEBAS	Nro. de Niños Post-S	%	Nro. de Niños Post-NA	%
22 Conoce para que sirve cinco objetos	9	75	3	25
23 Repite tres números	10	83	2	17
24 Describe bien el dibujo	9	75	3	25
25 Cuenta dedos de las manos o cubos	10	83	2	17
26 Nombra cuatro - cinco colores	9	75	3	25
27 Expresa sus opiniones	9	75	3	25

Tabla Nro. 8 Post - diagnóstico



Interpretación

Indicador 22 (Conoce para que sirve cinco objetos)

- Pre-diagnostico el 42% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 58% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 75% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 25% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 23 (Repite tres números)

- Pre-diagnostico el 50% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 50% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 83% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 17% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 24 (Describe bien el dibujo)

- Pre-diagnostico el 33% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 67% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 75% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 25% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 25 (Cuenta dedos de las manos o cubos)

- Pre-diagnostico el 50% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 50% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 83% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 17% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 26 (Distingue adelante, atrás, arriba, abajo)

- Pre-diagnostico el 42% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 58% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 75% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 25% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 27 (Nombra 4-5 colores)

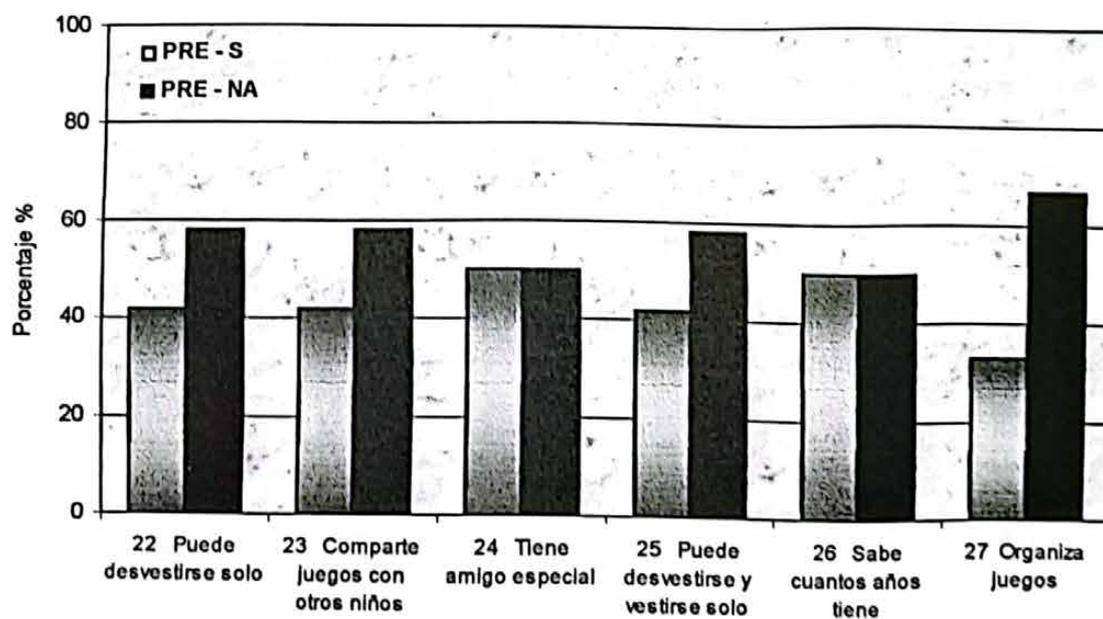
- Pre-diagnostico el 33% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 67% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 75% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 25% de los niños necesitan ayuda (NA).

5.4.4 Área de Personal y Social

Tabla Nro. 9 Pre - diagnóstico

EDAD EN MESES - PRUEBAS	Nro. de Niños Pre-S	%	Nro. de Niños Pre-NA	%
22 Puede desvestirse solo	5	42	7	58
23 Comparte juegos con otros niños	5	42	7	58
24 Tiene amigo especial	6	50	6	50
25 Puede desvestirse y vestirse solo	5	42	7	58
26 Sabe cuantos años tiene	6	50	6	50
27 Organiza juegos	4	33	8	67

Gráfico Nro. 9 Pre - diagnóstico

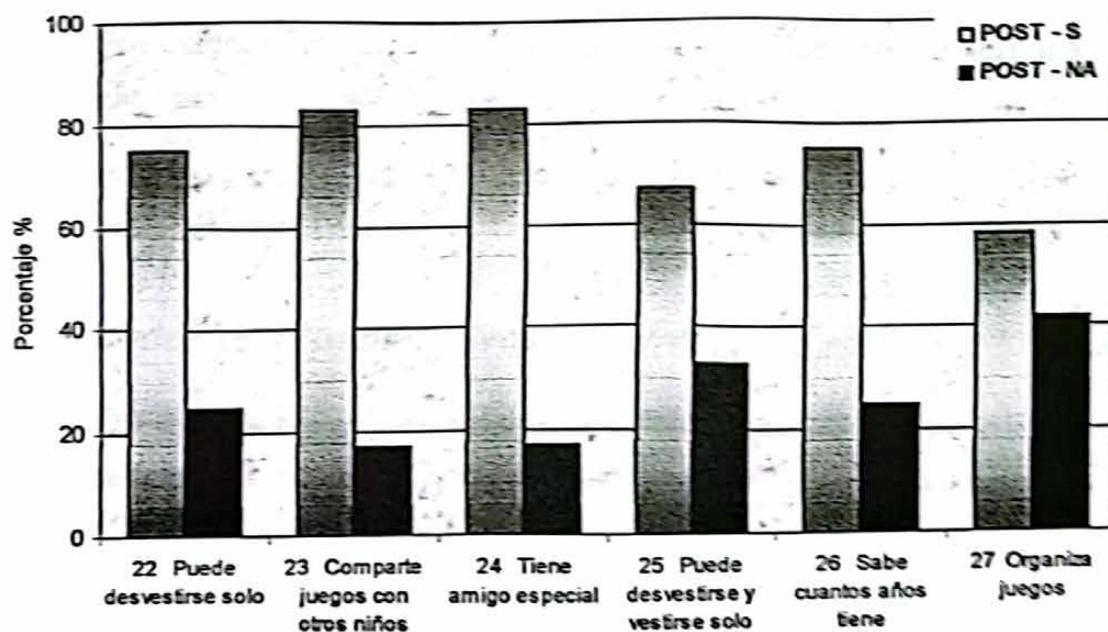


Área de Personal y Social

Tabla Nro. 10 Post - diagnóstico

EDAD EN MESES - PRUEBAS	Nro. de Niños Post-S	%	Nro. de Niños Post-NA	%
22 Puede desvestirse solo	9	75	3	25
23 Comparte juegos con otros niños	10	83	2	17
24 Tiene amigo especial	10	83	2	17
25 Puede desvestirse y vestirse solo	8	67	4	33
26 Sabe cuantos años tiene	9	75	3	25
27 Organiza juegos	7	58	5	42

Grafico Nro. 10 Post - diagnóstico



Interpretación

Indicador 22 (Puede desvestirse solo)

- Pre-diagnostico el 42% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 58% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 75% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 25% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 23 (Comparte juegos con otros niños)

- Pre-diagnostico el 42% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 58% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 83% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 17% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 24 (Tiene amigo especial)

- Pre-diagnostico el 50% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 50% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 83% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 17% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 25 (Puede desvestirse y vestirse solo)

- Pre-diagnostico el 42% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 58% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 67% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 33% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 26 (Sabe cuantos años tiene)

- Pre-diagnostico el 50% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 50% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 75% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 25% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 27 (Organiza juegos)

- Pre-diagnostico el 33% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 67% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 58% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 42% de los niños necesitan ayuda (NA).

5.5 Resultado Global en Niños de 4 Años de Edad

Tabla Nro. 11 Pre - diagnóstico

Nro de niños	Motricidad Gruesa	Motricidad Fina	Audición Lenguaje	Personal Social	Total
1. J.L.V.	75 %	75 %	72 %	78 %	75 %
2. L.O.R.	75 %	75 %	75 %	78 %	76 %
3. M.P.P.	78 %	81 %	75 %	75 %	77 %
4. L.M.P.C.	72 %	78 %	75 %	72 %	74 %
5. A.Q.M.	75 %	69 %	78 %	80 %	76 %
6. C.T.S.	75 %	69%	75 %	69 %	73 %
7. S.L.S.A.	75 %	72 %	69 %	75 %	75 %
8. A.V.Ch.	69 %	72%	72 %	78 %	73 %
PROMEDIO	74 %	74 %	66 %	76 %	75 %

Grafico Nro. 11 Resultado Global Pre-diagnostico

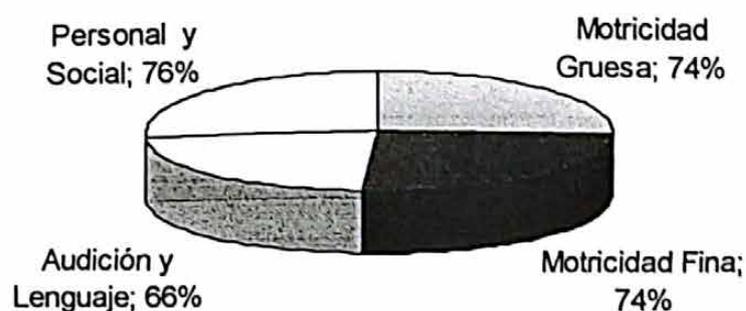
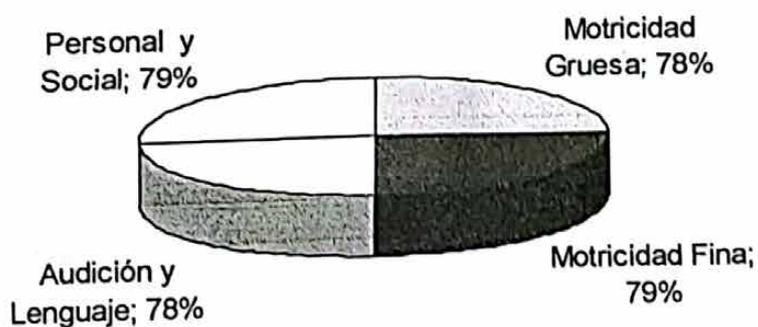


Tabla 12 Post-diagnostico Niños de 4 años

Nro de niños	Motricidad Gruesa	Motricidad Fina	Audición Lenguaje	Personal Social	Total
1. J.L.V.	78 %	83 %	78 %	81 %	80 %
2. L.O.R.	78 %	78 %	81 %	78 %	77 %
3. M.P.P.	80 %	83 %	78 %	81 %	81 %
4. L.M.P.C.	78 %	78 %	78 %	78 %	78 %
5. A.Q.M.	80 %	75 %	80 %	83 %	80 %
6. C.T.S.	78 %	78%	78 %	75 %	77 %
7. S.L.S.A.	78 %	78 %	78 %	75 %	77 %
8. A.V.Ch.	78 %	78%	75 %	78 %	77 %
PROMEDIO	78 %	79 %	78 %	79 %	78 %

Grafico Nro. 12 Resultado Global Post-diagnostico



5.5.1 Interpretación en Niños de 4 Años de Edad

Área de motricidad gruesa

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 74%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 78%

Área de motricidad fina)

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 74%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 79%

Área de Audición y Lenguaje

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 66 %
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 78%

Área de Personal y Social

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 75%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 78%

Total del aprovechamiento global

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 75%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 78%

5.6 Resultados de Áreas en Niños de 4 Años de Edad

5.6.1 Área de Motricidad Gruesa

Tabla Nro. 13 Pre - diagnóstico

EDAD EN MESES - PRUEBAS	Nro. de Niños Pre-S	%	Nro. de Niños Pre-NA	%
25 Camina en línea recta	4	50	4	50
26 Salta tres o más pasos en un solo pie	4	50	4	50
27 Hace rebotar y agarra la pelota	5	63	3	37
28 Salta con los pies juntos sog a 25 cm	3	37	5	63
29 Corre saltando combinando los pies	5	63	3	37

Grafico Nro. 13 Pre - diagnóstico

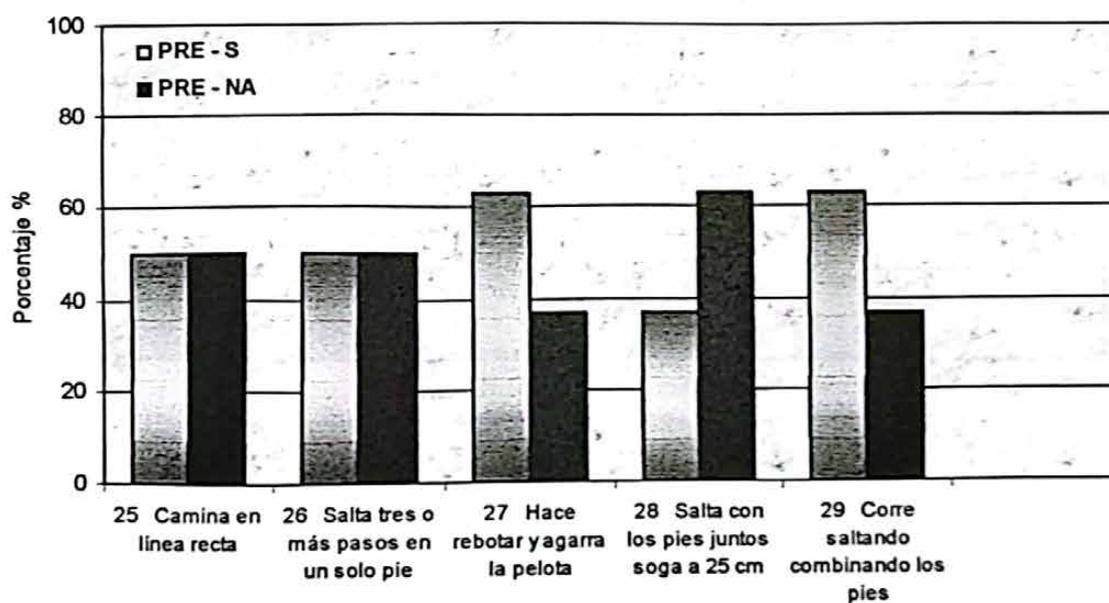
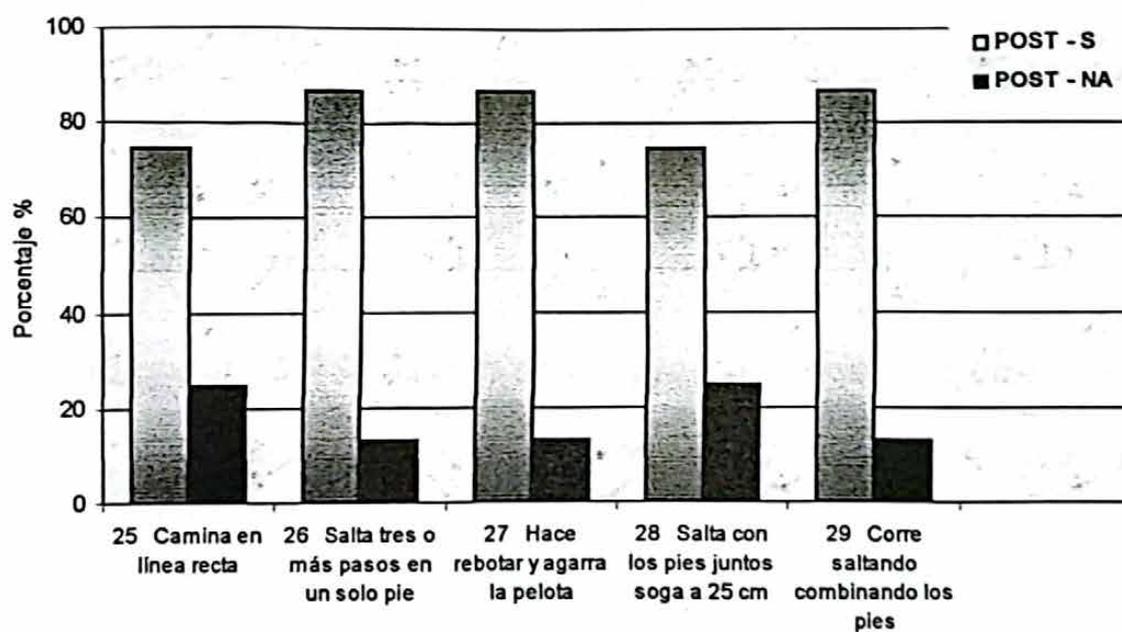


Tabla Nro. 14 Post - diagnóstico

EDAD EN MESES - PRUEBAS	Nro. de Niños Post-S	%	Nro. de Niños Post-NA	%
25 Camina en línea recta	6	75	2	25
26 Salta tres o más pasos en un solo pie	7	87	1	13
27 Hace rebotar y agarra la pelota	7	87	1	13
28 Salta con los pies juntos sog a 25 cm	6	75	2	25
29 Corre saltando combinando los pies	7	87	1	13

Grafico Nro. 14 Post .diagnóstico



Interpretación

Indicador 25 (Camina en línea recta)

- Pre-diagnostico el 50% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 50% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 75% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 25% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 26 (Salta tres o mas pasos en 1 solo pie)

- Pre-diagnostico el 50% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 50% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 87% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 13% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 27 (Hace rebotar y agarra la pelota)

- Pre-diagnostico el 63% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 37% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 87% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 13% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 28 (Salta con os pies juntos sog a 25 cm)

- Pre-diagnostico el 37% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 63% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 75% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 25% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 29 (Corre saltando combinando los pies)

- Pre-diagnostico el 63% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 37% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 87% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 13% de los niños necesitan ayuda (NA).

5.6.2 Área de Motricidad Fina

Tabla Nro. 15 Pre - diagnóstico

EDAD EN MESES - PRUEBAS	Nro. de Niños Pre-S	%	Nro. de Niños Pre-NA	%
25 Dibuja figura humana II	3	37	5	63
26 Agrupa por color y forma	4	50	4	50
27 Dibuja escalera	5	63	3	37
28 Agrupa por color, forma y tamaño	4	50	4	50
29 Hace gradas de 10 cubos	5	63	3	37

Grafico Nro. 15 Pre – diagnóstico

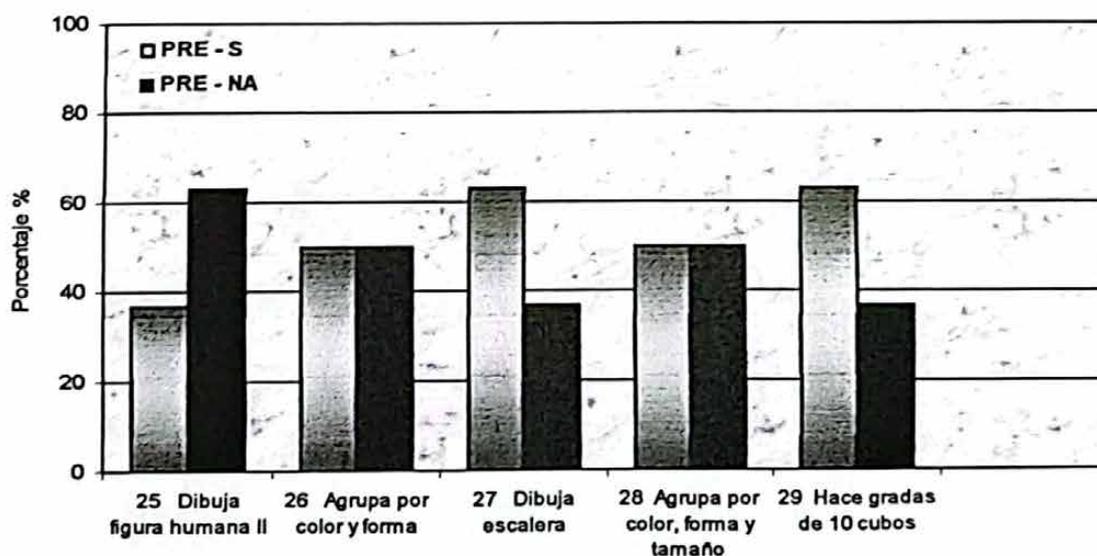
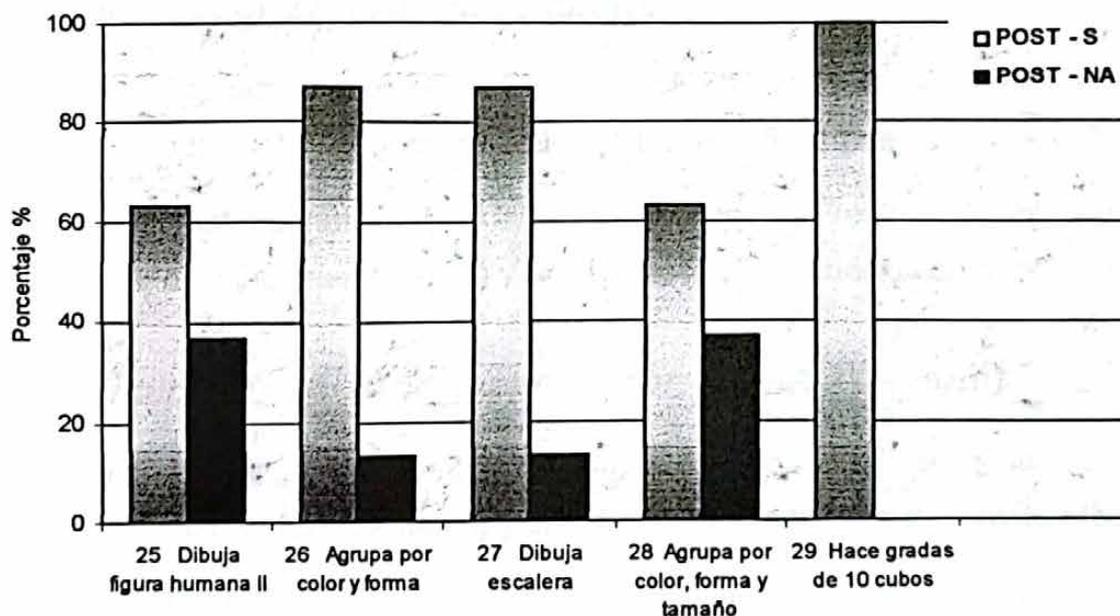


Tabla Nro. 16 Post - diagnóstico

EDAD EN MESES - PRUEBAS	Nro. de Niños Post-S	%	Nro. de Niños Post-NA	%
25 Dibuja figura humana II	5	63	3	37
26 Agrupa por color y forma	7	87	1	13
27 Dibuja escalera	7	87	1	13
28 Agrupa por color, forma y tamaño	5	63	3	37
29 Hace gradas de 10 cubos	8	100	0	0

Grafico Nro. 16 Post - diagnóstico



Interpretación

Indicador 25 (Dibuja figura humana II)

- Pre-diagnostico el 37% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 63% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 63% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 37% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 26 (Agrupa por color y forma)

- Pre-diagnostico el 50% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 50% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 87% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 13% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 27 (Dibuja escalera)

- Pre-diagnostico el 63% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 37% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 87% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 13% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 28 (Agrupa por color, forma y tamaño)

- Pre-diagnostico el 50% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 50% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 63% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 37% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 29 (Hace gradas de 10 cubos)

- Pre-diagnostico el 63% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 37% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 100% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S).

5.6.3 Área de Audición y Lenguaje

Tabla Nro. 17 Pre - diagnóstico

EDAD EN MESES - PRUEBAS	Nro. de Niños Pre-S	%	Nro. de Niños Pre-NA	%
25 Cuenta dedos de las manos o cubos	6	75	2	25
26 Distingue adelante, atrás, arriba, abajo	3	37	5	63
27 Nombra cuatro - cinco colores	4	50	4	50
28 Expresa sus opiniones	3	37	5	63
29 Conoce izquierda y derecha	4	50	4	50

Grafico Nro. 17 Pre – diagnóstico

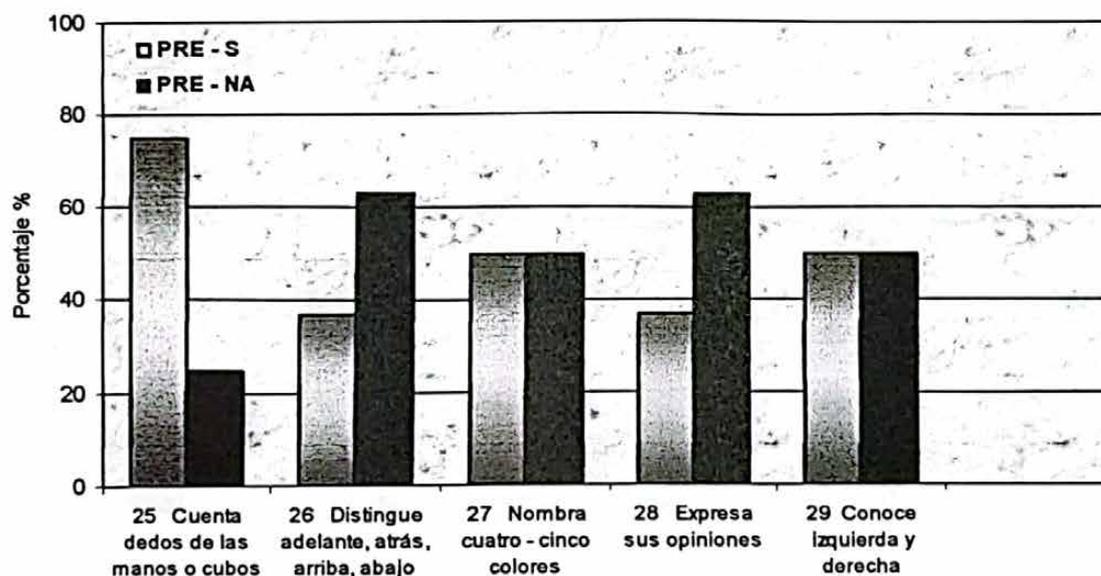
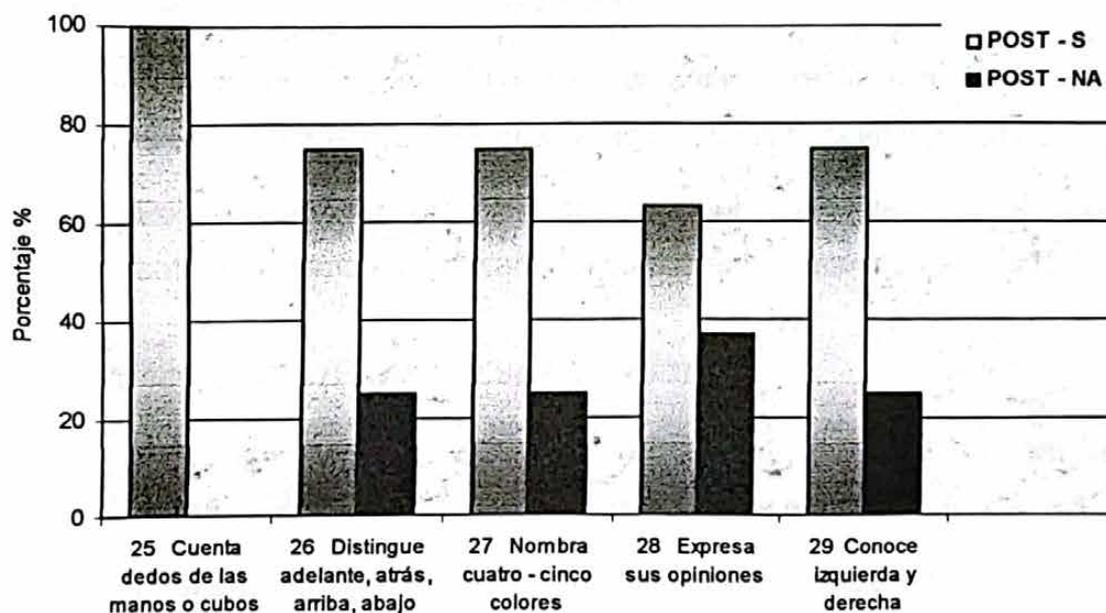


Tabla Nro. 18 Post - diagnóstico

EDAD EN MESES - PRUEBAS	Nro. de Niños Post-S	%	Nro. de Niños Post-NA	%
25 Cuenta dedos de las manos o cubos	8	100	0	0
26 Distingue adelante, atrás, arriba, abajo	6	75	2	25
27 Nombra cuatro - cinco colores	6	75	2	25
28 Expresa sus opiniones	5	63	3	37
29 Conoce izquierda y derecha	6	75	2	25

Gráfico Nro. 18 Post - diagnóstico



Interpretación

Indicador 25 (Cuenta dedos de las manos o cubos)

- Pre-diagnostico el 75% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 25% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 100% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S).

Indicador 26 (Distingue adelante, atrás, arriba, abajo)

- Pre-diagnostico el 37% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 63% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 75% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 25% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 27 (Nombra 4-5 colores)

- Pre-diagnostico el 50% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 50% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 75% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 25% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 28 (Expresa sus opiniones)

- Pre-diagnostico el 37% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 63% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 63% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 37% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 29 (Conoce izquierda y derecha)

- Pre-diagnostico el 50% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 50% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 75% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 25% de los niños necesitan ayuda (NA).

5.6.4 Área de Personal y Social

Tabla Nro. 19 Pre - diagnóstico

EDAD EN MESES - PRUEBAS	Nro. de Niños Pre-S	%	Nro. de Niños Pre-NA	%
25 Puede desvestirse y vestirse solo	6	75	2	25
26 Sabe cuantos años tiene	8	100	0	0
27 Organiza juegos	3	37	5	63
28 Hace mandatos	7	87	1	13
29 Conoce nombre de la zona que vive	3	37	5	63

Gráfico Nro. 19 Pre - diagnóstico

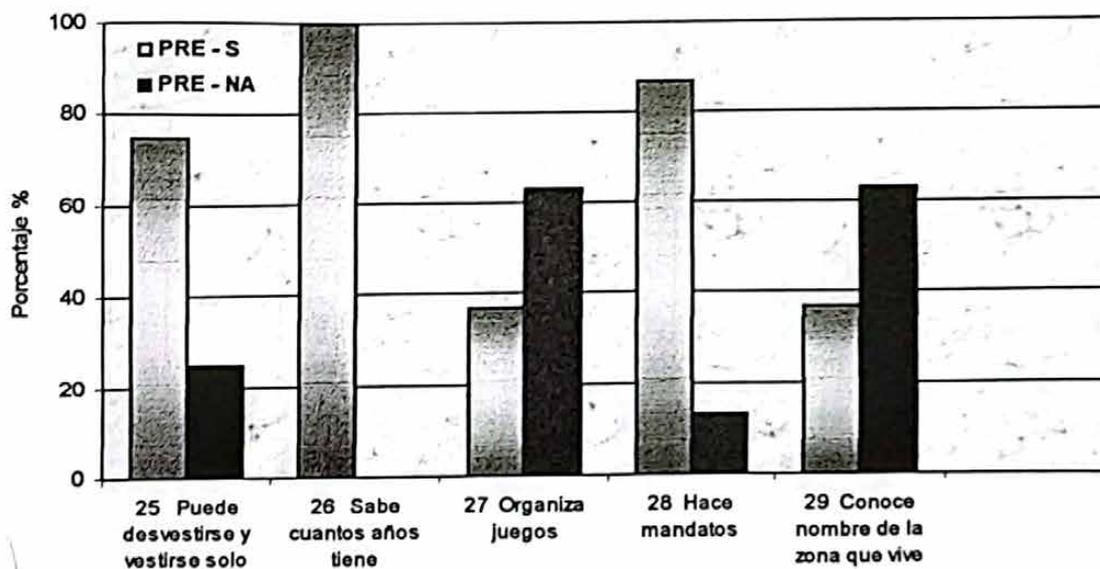
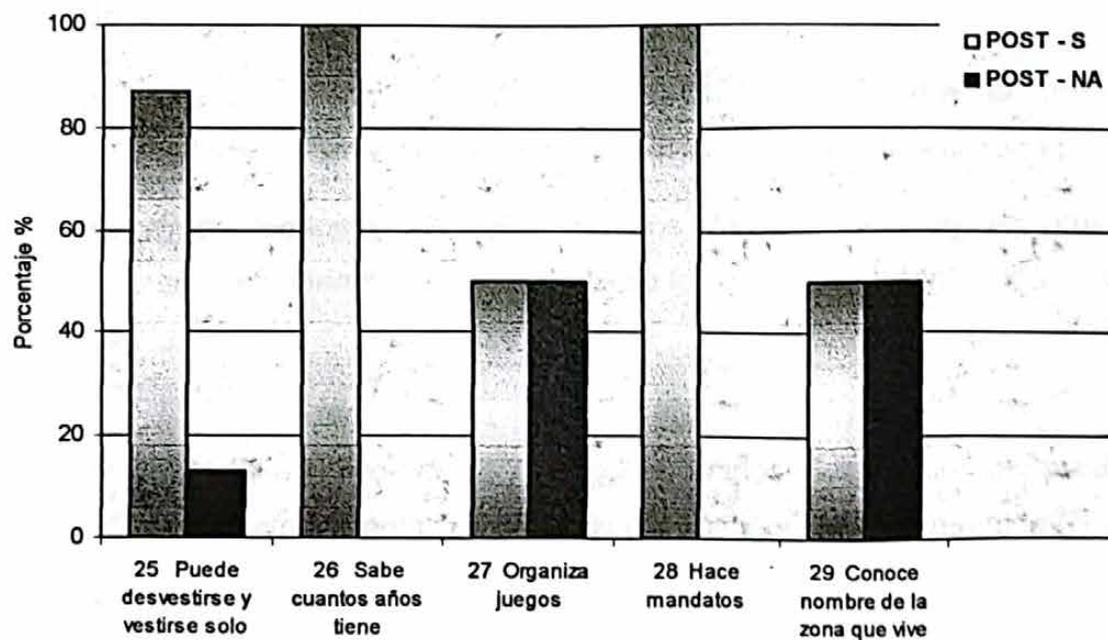


Tabla Nro. 20 Post - diagnóstico

EDAD EN MESES - PRUEBAS	Nro. de Niños Post-S	%	Nro. de Niños Post-NA	%
25 Puede desvestirse y vestirse solo	7	87	1	13
26 Sabe cuantos años tiene	8	100	0	0
27 Organiza juegos	4	50	4	50
28 Hace mandatos	8	100	0	0
29 Conoce nombre de la zona que vive	4	50	4	50

Gráfico Nro. 20 Post - diagnóstico



Interpretación

Indicador 25 (Puede vestirse y desvestirse solo)

- Pre-diagnostico el 75% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 25% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 87% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 13% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 26 (Sabe cuantos años tiene)

- Pre-diagnostico el 100% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S).
- Post-diagnostico el 100% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S).

Indicador 27 (Organiza juegos)

- Pre-diagnostico el 37% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 63% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 50% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 50% de los niños necesitan ayuda (NA).

Indicador 28 (Hace mandatos)

- Pre-diagnostico el 87% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 13% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 100% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S).

Indicador 29 (Conoce nombre de la zona que vive)

- Pre-diagnostico el 37% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 63% de los niños necesitan ayuda (NA).
- Post-diagnostico el 50% de los niños realizaron la prueba satisfactoriamente (S) y el 50% de los niños necesitan ayuda (NA).

Capítulo 6

6.1 Conclusiones

Después de haber realizado esta investigación a través de la observación, participación, actividades y pruebas realizadas en los niños de 3 y 4 años de edad de la guardería "José Soria" de la ciudad de La Paz llegue a las siguientes conclusiones:

- La realización del instrumento de evaluación diagnóstica "Escala Abreviada de Desarrollo" de Nelson Ortiz, ayudo a determinar que los niños evaluados presentan algunas dificultades en las áreas del desarrollo psicomotor para poder ejecutar y determinar actividades.
- La aplicación de actividades de juegos pedagógicos permiten desarrollar la psicomotricidad porque estimularon y adquirieron mayor desarrollo en las diferentes áreas psicomotrices.
- La psicomotricidad se desarrolla a través de juegos pedagógicos, porque en ellos experimentan, aprenden, transforman activamente la realidad, los niños crecen a través del juego, por eso no se debe limitar al niño esta actividad lúdica.
- La Psicomotricidad y el juego pedagógico son un componente básico en la educación preescolar porque se propone un conjunto de actividades que favorecen al desarrollo del niño, en cuanto al desarrollo físico, emocional y social
- Los juegos pedagógicos son utilizados como una preparación importante para el aprendizaje y la estimulación porque la realización de estos juegos dan un mejoramiento en cuanto al desarrollo de la Psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo.

- ✦ A través del juego pedagógico permite potenciar diferentes habilidades y estimular las capacidades de los niños y niñas, sin embargo el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante.
- EL juego pedagógico permite al niño socializarse con otros niños, permitiendo el espíritu de solidaridad, cooperación y comprensión entre los niños.
- .En cuanto a interpretación y resultados de la evaluación diagnóstica se realizaron dos pruebas, una pre y post-prueba y los resultados globales son los siguientes

Resultado Global

Tabla 1 Pre-diagnostico Niños de 3 años

Nro. De Niños	Motricidad Gruesa	Motricidad Fina	Audición Lenguaje	Personal Social	Total
1. K.V.G	73 %	64 %	64 %	61 %	69 %
2. J.C.T.M.	72 %	72 %	67 %	61 %	68 %
3. C.L.P.	67 %	61 %	61 %	67 %	63 %
4. E.C.Q.	67 %	69 %	69 %	64 %	67 %
5. P.I.R.	72 %	67 %	61 %	63 %	66 %
6. M.L.A.	58 %	61 %	56 %	58 %	58 %
7. F.O.M.	64 %	63 %	63 %	63 %	64 %
8. L.F.C.L.	69 %	67 %	72 %	72 %	70 %
9. J.L.M.A.	64 %	67 %	69 %	69 %	67 %
10. C.V.E.	69 %	67 %	69 %	69 %	69 %
11. B.M.C.	56 %	56 %	56 %	64 %	58 %
12. P.Ch. A.	64 %	61 %	67 %	67 %	65 %
PROMEDIO	66 %	64 %	64 %	65 %	65 %

Grafico Nro. 1 Resultado Global Pre-diagnostico

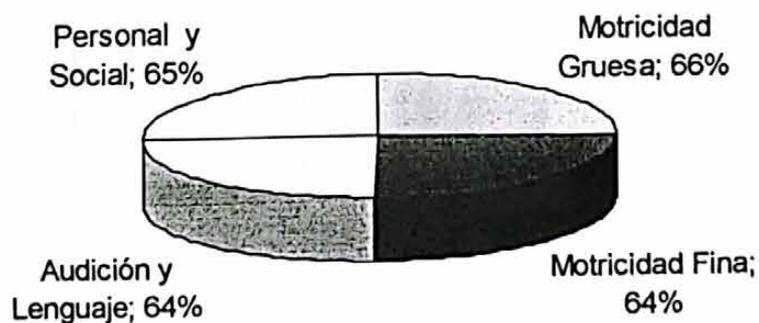
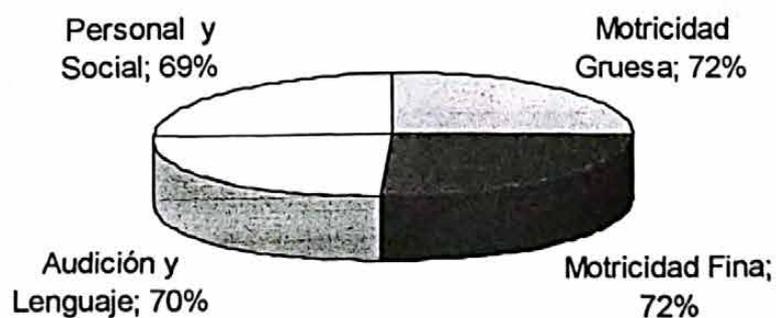


Tabla 2 Post-diagnostico Niños de 3 años

Nro. de niños	Motricidad Gruesa	Motricidad Fina	Audición Lenguaje	Personal Social	Total
1. K.V.G	75 %	69 %	67 %	63 %	72 %
2. J.C.T.M.	75 %	74 %	67 %	64 %	72 %
3. C.L.P.	69 %	69 %	66 %	68 %	72 %
4. E.C.Q.	72 %	72 %	72 %	66 %	74 %
5. P.I.R.	75 %	72 %	72 %	72 %	73 %
6. M.L.A.	69 %	69 %	75 %	60 %	73 %
7. F.O.M.	69 %	69 %	72 %	66 %	71 %
8. L.F.C.L.	75 %	75 %	69 %	75 %	75 %
9. J.L.M.A.	72 %	75 %	72 %	72 %	74 %
10. C.V.E.	72 %	75 %	72 %	73 %	74 %
11. B.M.C.	69 %	69 %	69 %	72 %	72 %
12. P.Ch. A.	75 %	75 %	72 %	72 %	74 %
PROMEDIO	72 %	72 %	70 %	69 %	73 %

Grafico Nro. 2 Resultado Global Post-diagnostico



Interpretación en niños de 3 años de edad

Área de motricidad gruesa

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 66%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 72%

Área de motricidad fina

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 64%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 72%

Área de Audición y Lenguaje

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 64%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 70%

Área de Personal y Social

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 65%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 68%

Total del aprovechamiento global

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 65%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 73%

Resultado Global en Niños de 4 Años de Edad

Tabla Nro. 3 Pre - diagnóstico

Nro. de niños	Motricidad Gruesa	Motricidad Fina	Audición Lenguaje	Personal Social	Total
1. J.L.V.	75 %	75 %	72 %	78 %	75 %
2. L.O.R.	75 %	75 %	75 %	78 %	76 %
3. M.P.P.	78 %	81 %	75 %	75 %	77 %
4. L.M.P.C.	72 %	78 %	75 %	72 %	74 %
5. A.Q.M.	75 %	69 %	78 %	80 %	76 %
6. C.T.S.	75 %	69%	75 %	69 %	73 %
7. S.L.S.A.	75 %	72 %	69 %	75 %	75 %
8. A.V.Ch.	69 %	72%	72 %	78 %	73 %
PROMEDIO	74 %	74 %	66 %	76 %	75 %

Grafico Nro. 3 Resultado Global Pre-diagnostico

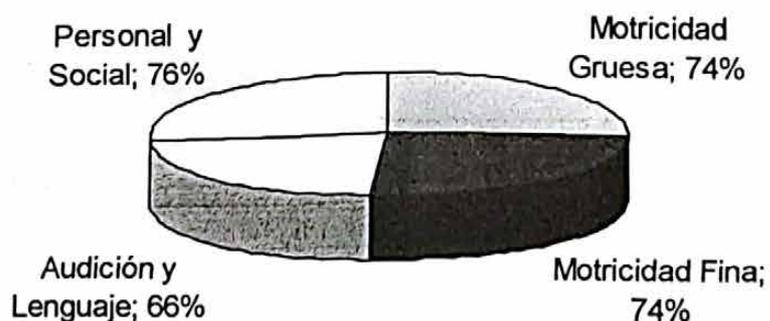
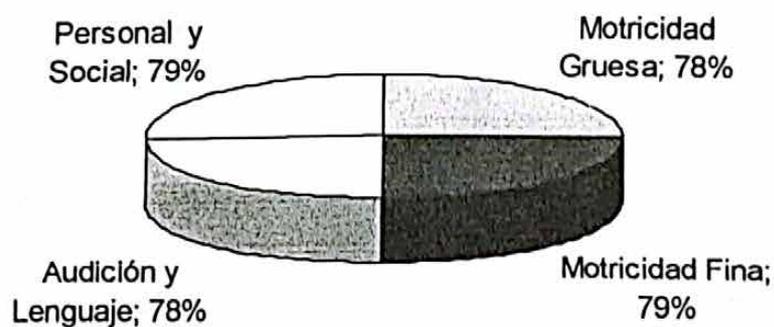


Tabla 4 Post-diagnostico Niños de 4 años

Nro. de niños	Motricidad Gruesa	Motricidad Fina	Audición Lenguaje	Personal Social	Total
1. J.L.V.	78 %	83 %	78 %	81 %	80 %
2. L.O.R.	78 %	78 %	81 %	78 %	77 %
3. M.P.P.	80 %	83 %	78 %	81 %	81 %
4. L.M.P.C.	78 %	78 %	78 %	78 %	78 %
5. A.Q.M.	80 %	75 %	80 %	83 %	80 %
6. C.T.S.	78 %	78%	78 %	75 %	77 %
7. S.L.S.A.	78 %	78 %	78 %	75 %	77 %
8. A.V.Ch.	78 %	78%	75 %	78 %	77 %
PROMEDIO	78 %	79 %	78 %	79 %	78 %

Grafico Nro. 4 Resultado Global Post-diagnostico



Interpretación en Niños de 4 Años de Edad

Área de motricidad gruesa

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 74%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 78%

Área de motricidad fina)

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 74%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 79%

Área de Audición y Lenguaje

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 66 %
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 78%

Área de Personal y Social

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 75%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 78%

Total del aprovechamiento global

- Pre-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 75%
- Post-diagnostico, los niños tuvieron un resultado global de 78%

6.2 Recomendaciones

- Los maestros de la educación inicial deberían aplicar un instrumento de evaluación psicosocial a sus alumnos, antes del ingreso a la guardería para conocer si presentan alguna dificultad en algún área de desarrollo y así determinar y aplicar actividades para su mejoramiento.
- Fomentar procesos de capacitación permanente del personal docente de la educación inicial para responder a las necesidades de orden psicopedagógico y de atención primaria.
- Incentivar en el niño el desarrollo de la autoestima y de la identidad propia, el trabajo y la convivencia grupal, la solidaridad y la cooperación, la valoración de lo propio y el respeto de los demás, la sensibilización, comprensión y valoración de todo tipo de diferencias y al amor a la naturaleza.
- Estimular por medio del juego pedagógico, la capacidad de aprendizaje del niño a través de actividades que desarrollen su curiosidad, creatividad y expresividad así como su capacidad de exploración a fin de contribuir el pensamiento y la comunicación oral y gráfica.
- Propiciar el desarrollo del niño en los planos psicoafectivos, comunicativo, cognitivo, sociocultural, artístico creativo, psicomotor, sensorial, deportivo y ético de manera que este en condiciones óptimas para el aprendizaje y adquiera autonomía e identidad propia.
- Ambientar el aula con láminas y materiales educativos diversos que estimulan la participación permanente de los educandos en sus propios aprendizajes, utilizando también materiales gráficos y escritos elaborados por ellos.

- Crear un ambiente pedagógico en el cual al niño se le permita hablar de sus deseos y necesidades, apoyándole en expresarse y crear.
- Promover al centro educativo materiales educativos en tal sentido que los materiales deben caracterizarse por:
 - Ser interesantes y adecuados al contexto.
 - Parecerse lo más posible a la realidad y tener valor social.
 - Ser significativo tanto para el educando como para el educador.

Los materiales adecuados pueden ser los siguientes:

- Pelotas, Cuerdas, Cubos, Papeles de Colores, Arcos, Muñecas, Rompecabezas, otros.
 - Estos materiales ayudaran al maestro a realizar y a estimular actividades en el aula.
- Presentación de una propuesta a través de un programa que fue elaborado para la estimulación psicomotriz del niño en el nivel inicial o pre-escolar.

El siguiente programa se recomienda aplicarlo después de una evaluación diagnóstica psicomotriz, como el instrumento de "Escala Abreviada de Desarrollo", esto para que los maestros determinen si los niños están progresando o si presentan dificultades en algún área de desarrollo, para luego ejecutar actividades.

Programa de estimulación psicomotriz para niños

Del nivel inicial o preescolar

I. Introducción

Es evidente que diferentes instituciones tienen ideas distintas sobre la manera de satisfacer las necesidades de los niños a su cargo.

Actualmente existe desde la simple dotación de material de juego, hasta el ambiente educativo estructurado que proporcionan algunas escuelas.

En este sentido, el propósito de este programa, es intentar dar pautas y metas que vayan en beneficio de los niños, algunos de los consejos que se ofrecen pueden servir de guía a cualquier maestro, que este involucrado en la estimulación psicomotriz de los niños.

Como guía general este programa podrá orientar y favorecer las condiciones físicas y creativas para la estimulación psicomotriz y/o desarrollo integral del niño del nivel inicial.

Se podrá lograr este propósito, desarrollando la psicomotricidad a través de juegos pedagógicos que involucren el reconocimiento de todo el esquema corporal. Apoyando a los niños (as) que presentan dificultad en algún área de su desarrollo psicomotor, para luego ejecutar actividades que posibiliten mejorar su psicomotricidad a través de este instrumento (el juego).

II. Justificación

Hablar de Psicomotricidad es hablar de globalidad, en la medida en que esta palabra unifica dos palabras significativas, como son:

Psico y motricidad. Psico, relativo a la actividad psíquica con sus componentes afectivos y cognitivos.

Motricidad relativo a la función motriz manifestándose a través del movimiento, en este sentido la practica psicomotriz educativa, tiene un objetivo prioritario y fundamental, favoreciendo las condiciones físicas y recreativas para la estimulación psicomotriz y desarrollo del niño del nivel inicial, a través de su cuerpo, expresa reacciones de tiempo, espacio y con los otros.

III. Meta

Tomando en cuenta lo dicho anteriormente podemos decir que la finalidad de la Estimulación Psicomotriz es facilitar un tiempo, un espacio y unos materiales donde el niño pueda expresar, vivencias y elaborar su esquema corporal y el cuerpo entendido como una imagen, que se conecta y manifiesta a través de la emoción, la pulsión, el deseo y que necesariamente se ha de vehicular a través de la funcionalidad, con la intervención de un maestro que acompañe, organice y favorezca la evolución psicomotriz hacia un proceso de una realidad corporal integrada.

IV. Metodología

El programa está organizado para promover la formación e información necesaria para el desarrollo psicomotriz del niño, en el que a través del juego permita al mismo vivenciar, percibir y representar los diferentes ejercicios

propuestos para el desarrollo y estimulación psicomotriz, con de materiales de apoyo que son, sencillos y prácticos de adquirir o de realizar.

V. Objetivos

V.1 Objetivo General

- Estimular el desarrollo psicomotriz del niño o niña a través del juego pedagógico.

V.2 Objetivo Específico

- Mejorar la psicomotricidad a través de juegos pedagógicos, que involucra todo el esquema corporal.
- Aplicar actividades de juegos pedagógicos que permitan estimular la psicomotricidad en niños y niñas.

VI. Evaluación

La evaluación se realizará una vez terminado el programa, con el mismo test psicomotriz empleado al comienzo del mismo; que nos dio a conocer el desarrollo psicomotriz del niño en la motricidad, coordinación y lenguaje, se le aplicará nuevamente para detectar cuanto se progreso en el desarrollo.

En este sentido primero se tomara:

1. Una evaluación psicomotriz pre–diagnostica, con un instrumento como la “Escala Abreviada de Desarrollo” de Nelson Ortiz, para conocer si presentan dificultades en alguna área de desarrollo.

2. Aplicación de este Programa de Estimulación Psicomotriz para niños del nivel inicial.
3. Una evaluación psicomotriz post-diagnostica, con el mismo instrumento psicomotriz, "Escala Abreviada de Desarrollo" para saber si los niños progresaron en las diferentes áreas motrices.

VII. Cronograma

El cronograma de este programa, estará sujeto al programa anual que desarrolle el profesional de acuerdo a su plan anual, tomando en cuenta el tiempo trimestral que rige el almanaque escolar siguiendo las siguientes actividades:

VII.1 Actividad Para la Estimulación de la Coordinación

- Estará desarrollada basándose en juegos prácticos, sensorio motrices y seguridad profunda, que tengan que ver principalmente con la prensión fina, actividad manual.

VII.2 Área de la Coordinación

1. **El Pianista:** Sentados en posición de piernas cruzadas, los niños hacen como si tocaran el piano sobre las rodillas, apoyando enérgicamente cada uno de los cinco dedos sucesivamente.

Estimular: la elasticidad de las falanges.

2. **Pequeñas garras y patitas de gato:** Ambas manos simultáneamente, luego cada una por separado y alternadamente, cerrando y abriendo puños.

Estimular: flexión y extensión de los dedos.

3. **MI ovillo:** La mano derecha describe círculos alrededor de la mano izquierda, que se mantiene inmóvil, luego a la inversa, cada vez más rápido.

Estimular: flexibilidad de la muñeca por circunducción.

4. **Buen día hasta luego:** flexión de las muñecas con los brazos extendidos horizontalmente, hacia adelante o hacia los lados; ambas manos simultáneamente, después alternadamente.

Estimular: elasticidad de la muñeca por flexión y extensión.

5. **El vaso de leche:** agarra un vaso en la mano izquierda y otra en la derecha con movimiento de semirrotación de la muñeca, traslada de un vaso a otra leche o agua sin derramar. Repetir el movimiento de derecha a izquierda o viceversa.

Estimular: flexibilidad de todos los movimientos de la mano.

Estrategias

- Aplicación de las dinámicas propuestas con participación activa de los niños
- Brindar oportunidades de estimulación manual con juegos adecuados a cada actividad.
- Suscitar situaciones para que el niño escoja espontáneamente la actividad que desea realizar del programa de estimulación con supervisión del profesional.

Recurso o material

Se puede utilizar materiales de interés de los niños, como ser:

- Títeres
- Vaso de agua
- Pianos de juguete

VII.3 Actividad para la Estimulación de la Motricidad

- Estará desarrollada a base de juegos de expresividad motriz en relación con el estímulo de la coordinación y motricidad gruesa del cuerpo.

VII.4 Área de la Psicomotricidad

1. **Tijeras:** Manos en las caderas, talones juntos abrir y cerrar las puntas de los pies girando ligeramente sobre los talones.
Estimulación: flexibilidad de los tobillos.
2. **Los puentecillos:** manos a las caderas, talones juntos, abrir las piernas extendidas dando un salto, cerrando nuevamente con otro salto, distancia cada vez mayor.
Estimulación: flexibilidad de cadera, músculos de rodillas y tobillos.
3. **Pasos por el puente:** piernas abiertas, tocar los tobillos con ambas manos, sin doblar las rodillas.
Estimulación: fortalecimiento y flexibilidad de cadera y músculos de rodillas y tobillos

4. **Los gigantes:** se hacen enanos y viceversa: en posición de pie, caminar de puntas y luego no.

Estimulación: flexibilidad y equilibrio, desarrollo de los músculos de la espalda.

5. **El ascensor:** los niños colocados en pareja uno en frente del otro agarrados de las manos ponerse de pie 6 de puntas mientras uno sube el otro baja

Estimulación: flexibilidad y equilibrio de todo el cuerpo.

6. **Parte:** diferentes destrezas con la pelota; cumplen la misma función de estimular, tener contacto directo con el objeto, tener confianza, seguridad y destreza.

Estimulación: músculos de los miembros superiores, inferiores, atención, coordinación, flexibilidad y equilibrio.

7. Arrojar la pelota con dirección a una persona.

8. Arrojar la pelota con dirección a un objeto.

9. Arrojar la pelota con dirección al aire.

10. Hacer rodar la pelota por el suelo.

11. Hacer rodar la pelota a los costados.

12. Hacer rodar la pelota por el túnel imaginario.

13. Hacer rodar la pelota en equilibrio.

14. Hacer rebotar la pelota con una y dos manos.

Estimulación: desarrollo de movimientos de los músculos de los miembros superiores e inferiores, atención, coordinación, flexibilidad y equilibrio.

Bibliografía

Referencias Bibliográficas

ALFREDO ASTORGA

1986 "Manual de Diagnostico Participativo" CEDECO, Quito

BOJORQUEZ DOLORES ISABEL

1997 "Manual de Educación Inicial"

CAJIAS HUÁSCAR

1969 "Psicología Pedagógica", La Paz-Bolivia

DOSSIER

2002 "Proyecto Educativo de Unidad I. La Paz- Bolivia

ERNEST, KEN

1978 "Teoría en Piaget en la Practica", México, Diana"

FIRGENMAN GREGORIO

1976 "Psicología Pedagógica" Buenos Aires (Ateneo)

FURTH, HANS

1978 "TEORIA DE Piaget en la practica" Buenos Aires, Kapeluz

KRAISELBURD, DAVID

1941 "Psicología de los juegos Infantiles" Buenos Aires (Ateneo)

LEXUS

1997 "Enciclopedia de Pedagogía y Psicología" Trébol Barcelona -
España

MATEBITE – OEA

2000 – 2001 "Educación Intercultural Bilingüe" Bolivia

MINISTERIO DE EDUCACION, CULTURA Y DEPORTES

1998 "Políticos de Educación Inicial" La Paz - Bolivia

ORTIZ NELSON

1997 Instrumento de evaluación "Escala Abreviada de Desarrollo Psicosocial" La Paz-Bolivia

PAPALIA DIANE

1997 "Desarrollo Humano"

PIAGET JEAN

1986 "Psicología Pedagógica" México, Fondo de Cultura Económica

PIAGET JEAN

1988 "Psicología Pedagógica" Barcelona. Crítica

PETROVSKI A:

1979 "Psicología Evolutiva y Pedagógica", Moscu, Progreso

RUSSEL ARNULF

1970 "El juego de los Niños" EDT. Herder

STANT MARGARET A.

1974 "El Juego Pedagógico" EDT. Buenos Aires

SANOBE JOSE MARIA

1940 "El Juego Pedagógico" Buenos Aires. Difusión S.F

SANTILLANA

1999 "Currículo de Educación Inicial"

UNESCO

1980 "El Juego Pedagógico y el Niño" Editorial Francesa

UNESCO

1981 "Técnicas Participativas para la Educación" América Latina y el Caribe

VASQUEZ GAMBOA ELVIRA

1943 "Jardines de Infantes" Buenos Aires (Ateneo)

PAGINAS DE INTERNET

<http://www.psicomotricidad.com>

<http://www.programaedupsicomotricidad.com>

<http://www.juegospedagogicos.com>

<http://www.juegos.com>

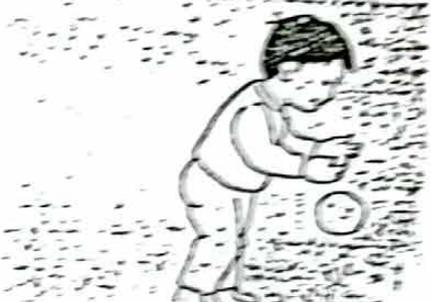
Anexo 1

Anexo 2

Cuadro Escala de desarrollo del niño de los 3 - 4 años

Área: Motricidad Gruesa

Edad meses	Que vas a observar	Que debe hacer el Niño	Como debe Realizar
22	Camina en puntas de pies	Es importante que camine en puntas de pies por lo menos dos o tres metros sin pararse, ni perder el equilibrio.	
23	Se para en un solo pie	Es importante que el niño se pare en un solo pie por lo menos cinco segundos sin perder el equilibrio, por lo menos que haga el ensayo cuatro veces, debe hacerlo bien dos veces.	
24	Lanza y agarra la pelota	Es importante que el niño tire la pelota con las dos manos a la dirección que tú le indiques y que también agarre sin hacerla caer, por lo menos dos veces.	
25	Camina en línea recta	El niño debe saltar con los dos pies juntos sin separarlos y sin caerse. Es importante que el niño salte con ambos pies por lo menos dos veces.	

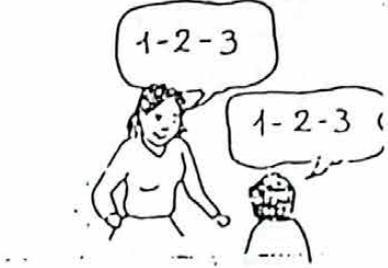
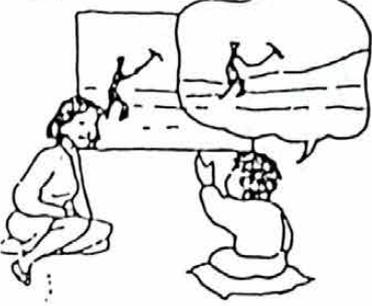
Edad meses	Que vas a observar	Que debe hacer el Niño	Como debe Realizar
26	Salta tres o mas veces en un solo pie	Es importante que el niño salte en un solo pie por lo menos tres veces seguidas, sin perder el equilibrio.	
27	Rebota y agarra la pelota	El niño imita al adulto o agente y hace rebotar y agarra la pelota, por lo menos dos veces seguidas.	
28	Salta con los pies juntos una soga a 25 cm	Es importante que el niño salte la soga de un lado a otro con los pies juntos.	
29	Corre saltando combinando los pies	El niño debe correr y saltar igual que los caballitos	

Área: Motricidad Fina

Edad meses	Que vas a observar	Que debe hacer el Niño	Como debe Realizar
22	Figura humana	El dibujo debe por lo menos constar de tres elementos: cabeza, ojos, tronco o brazos y piernas.	
23	Corta papel con tijeras	Es importante que el niño utilice y corte el papel con las tijeras.	
24	Copia cuadrado y círculo	Al dibujar el cuadrado las esquinas deben estar bien echas no importa si se hace un rectángulo, el círculo no es necesario que sea perfecto, lo importante es que sea una línea cerrada.	
25	Figura humana II	El dibujo debe tener 5 elementos: cabeza, ojos, nariz, boca, tronco.	

Edad meses	Que vas a observar	Que debe hacer el Niño	Como debe Realizar
26	Agrupa por color y forma	El niño debe agrupar las figuras que combinen color y forma al mismo tiempo. Ej. triángulos rojos, círculos rojos, etc.	
27	Dibuja una escalera	El niño debe dibujar la escalera con líneas rectas y claras, lo importante es la forma y que la escalera esté en posición vertical.	
28	Agrupa por color, forma y tamaño	El debe utilizar las figuras utilizando en esta vez tres criterios de clasificación: forma, color y tamaño.	
29	Hace gradas de 10 cubos	El niño debe construir correctamente las gradas	

Área: Audición y Lenguaje

Edad meses	Que vas a observar	Que debe hacer el Niño	Como debe Realizar
22	Conoce para que sirven cinco objetos	El niño tiene que saber responder para que sirve cada cosa que se le pregunte	
23	Repite tres números	El niño tiene que repetir correctamente. Puede repetirse dos veces para que él entienda.	
24	Describe bien El dibujo	Es niño tiene que contar una historia o cuento nombrando las personas y todo lo que hay en el dibujo o paisaje.	
25	Cuenta de dedos De las manos o cubos	El niño debe contar correctamente los dedos de sus dos manos o los diez cubos	

Edad meses	Que vas a observar	Que debe hacer el Niño	Como debe Realizar
26	Distingue: adelante - atrás, arriba - abajo	Es niño tiene que distinguir y señalar correctamente todas las posiciones.	
27	Nombra cuatro o Cinco colores	Es niño tiene que nombrar por lo menos cinco colores.	
28	Expresa sus opiniones	El niño tiene que responder dando su opinión o parecer por ejemplo. "El juego me gusta mucho".	
29	Conoce izquierda derecha	El niño debe señalar de acuerdo a las preguntas que le haces.	

Anexo 3

Actividad I

Integración y Relación

Esta actividad está basada en un juego donde todos los niños se integran, es un juego donde utilice, una pelota de plástico, de manera que mi persona iniciando el juego; digo mi nombre y luego paso a un niño el objeto y cuando este lo reciba deberá decir su nombre y así sucesivamente con todos los niños.

El objetivo de esta actividad fue conocerlos a todos los niños y que los niños también me conozcan y así los niños puedan entrar en confianza con mi persona.

Estimulación: Integración y sociabilización con todos los niños.

Actividad II

Aplicación de Pruebas

Esta actividad de aplicación de pruebas fue realizada, para saber el nivel de psicomotricidad que tienen los niños de 3 - 4 años de edad.

La prueba que se llevo a cabo fue la (Escala Abreviada de Desarrollo Psicosocial) que se realizo a los niños de 3 - 4 años de edad.

Actividad III

Juegos relacionados con el Área de Motricidad Gruesa en niños de 3 - 4 años de edad

Actividades para la estimulación de la Motricidad

Estas actividades están desarrolladas en juegos de expresividad motriz con el esquema corporal y movimientos gruesos del cuerpo.

Esta actividad está dividido en dos partes, uno que es "juego con el cuerpo" y el otro es "diferentes destrezas con la pelota" que son juegos de precisión y seguridad.

Área de Motricidad (Gruesa)

"Diferentes destrezas con la pelota" esta actividad cumple la misma función de estimular, aumentar contacto directo con el objeto, la confianza, seguridad, destreza.

Actividad 1: Arrojar la pelota con dirección a una persona.

Actividad 2: Arrojar la pelota con dirección a un objeto.

Actividad 3: Arrojar la pelota con dirección al aire.

Actividad 4: Hacer rodar la pelota por el suelo.

Actividad 5: Hacer rodar la pelota a los costados.

Actividad 6: Hacer rodar la pelota por el túnel imaginario.

Actividad 7: Hacer rodar la pelota en equilibrio.

Actividad 8: Hacer rebotar la pelota con una y dos manos.

Estimulación: Desarrollo de movimientos de los músculos de los miembros superiores e inferiores, atención, coordinación, flexibilidad y equilibrio.

Actividad 9: (Tijeras)

Manos en la cadera, talones juntos, abrir y cerrar los pies, girando ligeramente sobre los talones.

Estimulación: Flexibilidad de los tobillos.

Actividad 10: (Los puentecillos)

Manos a la cadera, talones juntos, abrir las dos piernas dando un saltito, cerrarlas nuevamente con otro saltito, distancia cada vez mayor.

Estimulación: flexibilidad de cadera y músculos de rodillas y tobillos.

Actividad 11: (Pasos por el puente)

Piernas abiertas, tocar los tobillos con ambas manos, sin doblar las rodillas.

Estimulación: fortalecimiento y flexibilidad de cadera y músculos de rodillas y tobillos

Actividad 12 (Los gigantes se hacen enanos y viceversa)

En posición de pie, caminar de puntas y luego no.

Estimulación: flexibilidad y equilibrio, desarrollo de los músculos de la espalda.

Actividad 13 (El ascensor)

Los niños colocados en pareja uno en frente del otro agarrados de las manos ponerse de pie 6 de puntas mientras uno sube el otro baja

Estimulación: flexibilidad y equilibrio de todo el cuerpo.

Actividad 14 (El camino)

Los niños caminan por un camino muy delgado donde ellos no deberán salirse, porque alrededor del camino hay muchos pececitos.

Estimulación: Equilibrio de todo el cuerpo.

Actividad 15 (La pelota saltarina)

Esta actividad consistía en que todos los niños deberán hacer rebotar la pelota, uno por uno y luego pasar a su compañero pero rebotando.

Estimulación: Desarrollar la coordinación y el esquema corporal.

Actividad 16 (Saltan los conejitos)

Esta actividad consistía en que todos los niños deberán imitar a un conejito.

Estimulación: mejorar la coordinación dinámica.

Actividad 17 (Gatear)

En esta actividad todos los niños partían de un punto indicado pero lo hacían gateando, el niño que llegaba primero tenía su premio.

Estimulación: Desarrollar el control postural.

Actividad IV

Juegos relacionados con el Área de Motricidad Fina con niños de 3 - 4 años de edad

Área de Motricidad Fina

En esta área se realiza la actividad de la destreza de los dedos que son necesarios para manipular cosas pequeñas.

Las actividades que a continuación detallare son actividades que se llevo a cabo con niños de 3 - 4 años de edad.

Actividad 1: Colocación de figuras caladas de acuerdo a la forma y tamaño

Actividad 2: Formación de rompecabezas de dos y tres figuras.

Actividad 3: Echar líquido de un vaso a otro, realización con juguetes.

Actividad 4: Construcciones de puentes con 3 o mas cubos.

Actividad 5: Enhebrar fideos o botones.

Actividad 6: Realización de bolitas, chorizos, muñecos con plastilina.

Actividad 7: Realización de cortes de periódicos y papeles de colores con tijera punta roma.

Actividad 8: Realización de garabatos en papel (dibujo libre) los niños dibujan lo que quieran.

Actividad 9: Utilización de muñecos y muñecas para que los niños manipulen y se puedan favorecer con las prendas y calzados, favoreciendo el desarrollo de la destreza manual.

Manipulándolo a los muñecos los niños aprenderán a vestirse y desvestirse solos.

Actividad 10: Realización de trazos, líneas y dibujos con contornos.

Actividad 11: Señalización de objetos grandes, pequeños y construcción de cubos seriados de grande a pequeño.

Actividad 12: Emparejamiento de figuras de diversos colores, formas y tamaños.

Actividad 13: Construcción de cubos seriados de grande a pequeño.

Actividad 14: Realización de rompecabezas de 4 y 5 cortes.

Estimulación: Desarrollo de movimientos de músculos mas pequeños, coordinación viso-motor

Actividad 15: (Manos para ensartar y cortar)

Es un juego muy completo en el que además de ensartar y de motivar ejercicios de seriación y clasificación, también ayuda a comprender el concepto de la lateralidad ya que incluye manos izquierdas y derechas.

Estimulación: Estimula el aprendizaje del número tanto en el concepto de grafía como en de cantidad. En cada mano el número se representa mediante la grafía en relieve y mediante los dedos para indicar la cantidad. También las manos llevan agujeros para ensartar correspondiente al número.

Actividad V

Juegos relacionados con el Área Sensorial con niños de 3 - 4 años

Estos juegos favorecen el desarrollo de la percepción de los sentidos, entra la distinción de colores, sabores, olores, pesos, etc.

Las actividades que se realizo con los niños de 3 - 4 años:

Actividad 1: (Percepción visual)

Son actividades para observar objetos que faltan detalles, tonalidades. Formación de rompecabezas de 2 ó 3 figuras.

Actividad 2: (Percepción auditiva)

Este relacionado con discriminar sonidos de donde vienen que tipo de sonido es.

El sonido de una campana donde el niño decía que tipo de sonido era y de donde venia ese sonido. Lo mismo sucedió con el sonido de un reloj, de una bocina.

Actividad 3: (Percepción gustativa y olfativa)

Esta actividad consiste que los niños huelan y degusten y digan que sabor y olor tiene.

Esta actividad se realizo con frutas, donde ellos degustaban, olían y decían que tipo de fruta es.

Actividad 4: (Perccepción táctil)

Esta actividad consiste en distinguir texturas, formas, contornos, etc.

En esta actividad se utilizó una caja grande de regalo donde los niños con los ojos vendados deberían sacar un objeto, luego decir que forma, tamaño tiene, etc.

Actividad VI

Juegos relacionados con el Área de Personal, Social con niños de 3 - 4 años de edad

Área de personal y social:

Esta actividad esta basada en juegos de conocimiento de su cuerpo e imagen de si mismo.

Actividad 1: (Juego rítmico. lobo)

Todos los niños se toman de la mano, formando una ronda. Luego escogen a un niño para representar al lobo. Este niño se ubica sentado al centro los demás deben girar a su alrededor cantando una canción. Al oír una palabra todos emplezan a correr y el lobo los va atrapando uno por uno, el primero que se dejo atrapar es el próximo lobo. Mediante el juego el niño y la niña logran desvestirse y vestirse solos.

Estimulación: Desarrollar la coordinación, palabra, movimiento y socialización.

Actividad 2: (Imitar sonidos de los animales)

Dividimos a los alumnos en dos grupos unos que hacen de perritos y otros que hacen de gatitos, cada grupo imita el sonido y la actitud de los animales ya citados.

Los niños que imitaron a los perritos persiguieron al grupo de los gatitos, los niños se agruparon según su gusto, cada grupo de niños que imitaron a diferentes animales debe componer de cinco niños. Hicieron por separado la imitación del sonido y gestos del animal.

Cuando el niño elija a que grupo de animales va a imitar debe respetar las reglas del juego, como ser imitar los sonidos y hacer los movimientos.

Mediante el juego el niño y la niña logran integrarse, también distinguen los sonidos de los animales.

Estimulación: Estimular la socialización entre compañeros.

Actividad 3: (Muñecos)

La utilización de muñecos y muñecas es una actividad para que los niños puedan reconocer la diferencia entre (hombre y mujer) a través de los muñecos y así también ellos pueden vestirlos y desvestirlos conociendo las prendas de vestir de cada muñeco.

Actividad VII

Juegos relacionados con el Área de Audición y Lenguaje en niños de 3 - 4 años de edad

Área de Audición y Lenguaje:

Esta actividad esta basada en juegos de lenguaje expresivo y comprensivo, capacidad de comprender y ejecutar ciertas ordenes.

Actividad 1: (Conversación)

Estimular al niño a que describa y explique lo que esta haciendo, esto en todas las actividades.

Estimulación: Desarrollar la creación y la imaginación

Actividad 2: (Conociendo objetos)

En esta actividad a los niños se les muestra objetos muy sencillos para que ellos puedan conocer y a la vez puedan saber su utilización de cada objeto, por ejemplo: un espejo (para mirarse) un peine (para peinarse) un lápiz o bolígrafo (para escribir), etc.

Actividad 3: (Arco iris)

Los niños llegan a conocer los colores esto a través de fichas de colores, a los niños se les muestra en fichas de colores principales, azul, rojo, amarillo. Ellos realizaron un dibujo utilizando esos colores o si ellos quieren otros colores más.

Actividad 4: (El teléfono)

Utilizaron un teléfono de juguete y sostuvieron una conversación con cada niño, realizando diversas preguntas.

Actividad 5: (rostros)

A los niños se les mostraba diferentes rostros de personas ya sea de alegría, tristeza, susto, llanto, etc. y cada niño tenía que imitar y realizar una historia por cada rostro, el porque esa persona tenía ese rostro.

Actividad 6: (Dibujo libre)

A los niños se les daba una hoja, lápiz, goma y cuentos y ellos dibujaban de los dibujos de los cuentos y luego de dibujar ellos describían sus dibujos.