

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego y su importancia en la educación inicial

Trabajo Académico

Para optar el Título de segunda especialidad profesional en Educación Física

Autor.

Edgar Díaz Ludeña

Jaén - Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego y su importancia en la educación inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Alburqueque Silva (presidente)


.....

Dr. Andy kid Figueroa Cárdenas (miembro)


.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)


.....

Jaén - Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego y su importancia en la educación inicial

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido
y forma

Edgar Díaz Ludeña (Autor)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

Jaén - Perú

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Jaén al día siete del mes de agosto del año dos mil diecinueve, se reunieron en el colegio Bracamoros, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Alburquerque Silva coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "*El juego y su importancia en la educación inicial*", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Física al señor(a) **DÍAZ LUDEÑA, EDGAR**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 18.

Por tanto, **DÍAZ LUDEÑA, EDGAR**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Física.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.

Dr. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

El juego y su importancia en la educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ute.edu.ec Fuente de Internet	4%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	4%
3	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	virtual.urbe.edu Fuente de Internet	2%
5	(4-12-16) http://200.35.84.131/portal/bases/marc/texto/9218-07-01646.pdf Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Peruana Cayetano Heredia Trabajo del estudiante	1%
7	Submitted to Universidad de Salamanca Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.

9	www.monografias.com Fuente de Internet	1 %
10	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	1 %
11	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1 %
13	biblioteca.uees.edu.sv Fuente de Internet	<1 %
14	clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
15	mamaextrema.com Fuente de Internet	<1 %
16	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	funes.uniandes.edu.co Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
19	juegoseso.galeon.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.

DEDICATORIA

A mi familia, por ser el motor de mi existencia y razón de superación personal y profesional.

ÍNDICE

DEDICATORIA	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I	13
EL JUEGO: DEFINICIONES	13
1.1. El juego: definiciones	13
CAPÍTULO II	15
TEORÍAS SOBRE EL JUEGO	15
2.1. Teorías que sustentan el juego en la educación	15
CAPÍTULO III	20
LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN	20
3.1. La importancia del juego en la educación en educación inicial	20
3.2. Rol del maestro frente al juego	21
CAPÍTULO IV	23
JUEGO PSICOMOTOR: RELACIÓN ENTRE JUEGO Y PSICOMOTRICIDAD	23
4.1. Psicomotricidad	23
4.2. Contenidos de la psicomotricidad en el juego	24
4.3. Objetivos de la psicomotricidad en el juego	29
4.4. Importancia de la psicomotricidad	30
CAPÍTULO V	32
Clasificación de juegos y metodología de enseñanza	32
5.1. Clasificación de juegos	32
5.2. Metodología de enseñanza	33
CONCLUSIONES	35
RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37

RESÚMEN

Esta monografía brinda información referida al juego psicomotriz y su importancia en educación inicial. El juego, entendido como una actividad innata a la niñez es y debe concebirse como una herramienta fundamental en el trabajo pedagógico de los docentes de Educación Física. Presentamos la definición básica sobre el juego desde la perspectiva de varios autores para tener un enfoque de amplio espectro. En un segundo momento se abordará las teorías que fundamentan el juego, también se considera la importancia del juego para los niños. Finalmente brindamos información sobre el juego psicomotor en la que un docente de Educación Física siempre trabajará. Esta monografía contribuirá en el incremento del marco teórico de los docentes del Educación Física con respecto al juego.

Palabras clave: Juego, psicomotricidad, destrezas.

ABSTRACT.

This monograph provides information regarding psychomotor play and its importance in early education. Play, understood as an activity innate to childhood, is and should be conceived as a fundamental tool in the pedagogical work of Physical Education teachers. We present the basic definition of the game from the perspective of several authors to have a broad-spectrum approach. In a second moment, the theories that underpin the game will be addressed, the importance of the game for children is also considered. Finally, we provide information about psychomotor play that a Physical Education teacher will always work on. This monograph will contribute to increasing the theoretical framework of Physical Education teachers with respect to play.

Keywords: Game, psychomotor skills, skills.

INTRODUCCIÓN

La educación física, como disciplina integral en el desarrollo humano, ha experimentado un cambio paradigmático en su enfoque didáctico, pasando de una orientación puramente física y competitiva a una más holística, centrada en el bienestar y desarrollo integral del individuo. En este contexto, la presente monografía se enfoca en un componente esencial, pero a menudo subestimado de la educación física: el juego y su rol en la psicomotricidad.

El propósito central de este trabajo es determinar la importancia del juego en la educación física, explorando y analizando las diversas facetas de los juegos psicomotores y su impacto en la formación de los educandos. A través de una triangulación metodológica que integra el aporte de diversos autores y teorías, se busca proporcionar un marco teórico enriquecedor y diverso que profundice en la comprensión del juego no solo como una actividad lúdica, sino como un instrumento pedagógico vital.

Los objetivos específicos de esta son presentar información fidedigna sobre el juego para su aplicación práctica por los docentes de educación física, motivar la inclusión del juego como un componente fundamental en dicha educación y promover entre los educadores la comprensión de la relevancia del juego en su práctica pedagógica.

El trabajo está estructurado en cuatro capítulos principales:

Capítulo I: Se ofrece una visión detallada sobre la definición y los aspectos básicos del juego, estableciendo el marco conceptual para el análisis posterior.

Capítulo II: Se examinan las teorías que sustentan el juego, proporcionando un fundamento teórico y contextual para su aplicación en la educación física.

Capítulo III: Se enfoca en la importancia del juego, abordando su impacto en el desarrollo integral de los educandos, tanto en aspectos físicos como cognitivos y sociales.

Capítulo IV: Se centra en la relación del juego con la psicomotricidad, explorando cómo los juegos psicomotores contribuyen al desarrollo motor, cognitivo y emocional de los estudiantes.

En el capítulo V: Hacemos referencia a la clasificación de los juegos y a la metodología de enseñanza.

El documento concluye con un conjunto de conclusiones que sintetizan los hallazgos y aportaciones de la investigación, junto con las referencias bibliográficas utilizadas. Esta monografía busca no solo ser un teórico para académicos y educadores, sino también una guía práctica para la implementación efectiva del juego en la educación física, subrayando su rol ineludible en el desarrollo holístico del educando.

CAPITULO I.

EL JUEGO.

1.1. Definiciones

El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, las edades y para todas las condiciones de vida. Pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formulan su propio concepto sobre el juego, es por eso que el concepto de “juego” ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología. Aproximación teórica al concepto de juego.

Schiller, nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. En educación inicial se tiene que hacer del juego algo transversal a la formación del niño. (Schiller, 2002).

La Real Academia de la Lengua Española define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con alegría”; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto. Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna. (Real Academia de la Lengua, 2014).

Ortega nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que, por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a

poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas. (Ortega, 1992).

En su libro “Aprendizaje a través del juego”, Chateau nos menciona que el juego prepara para la vida y el surgimiento de la personalidad, por lo tanto, el juego no solo favorece en la adquisición de saberes, en la relación con el mundo exterior sino también en la personalidad del niño. (Chateau, 1976).

Zapata, indica que, al juego infantil como un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento, es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad. (Zapata, 1989).

Mediante el juego el niño va lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas.

La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño.

Se puede afirmar que el juego es una herramienta muy útil y fundamental para todos los seres humanos y especialmente para los que se encuentran cursando la primera infancia, ya que fortalece el ámbito cognitivo, emocional y social. Huizinga (2009) en su libro *Homo Ludens* presenta el juego como un fenómeno cultural y resulta para él tan importante como la reflexión y el trabajo.

CAPÍTULO II

TEORÍAS DEL JUEGO

2.1. Teorías sobre el juego.

Existen diferentes teorías sobre el juego, las cuales tienen una tendencia diferente por cada etapa histórica en la cual se encuentra. Las primeras aproximaciones teóricas sobre el juego se sitúan históricamente entre la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX.

A continuación, se explicarán las 4 principales teorías dispuestas por Antonio Moreno. (Moreno, 2002)

Teoría del excedente energético. Herbert Spencer (1855)

A mitad del siglo XIX propone esta teoría, mencionando que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego. Spencer apoya su tesis con la idea de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo para sobre vivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad. Spencer comenta que el niño consume su excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial frente a sus tiempos libres.

Teoría del pre ejercicio o teoría del juego como anticipación funcional de Karl Gross.

Esta teoría surge en 1898, cuando Karl Groos propone que la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas. Para Ortega el papel del juego en esta teoría es de carácter fundamental ya que influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño. En esta teoría, Groos (2004) menciona el gran interés que los demás seres humanos tienen al observar el inicio de los primeros juegos del niño, los cuales demuestran la interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando en un momento, ya sea con objetos o con seres humanos, el juego en este período discurre en el aquí y ahora.

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande. (Groos, 1902).

Teoría de la recapitulación. Propuesta por Hall (1904).

La cual adopta una postura biogenética, proponiendo que el juego es producto de un comportamiento ontogenético que recoge aspectos fundamentales del desarrollo genético.

Hall buscaba disciplinar a los niños, para civilizarlos, pero al mismo tiempo buscaba su felicidad, es decir, la escuela que Hall proponía tomaba en cuenta los sentimientos del niño, así como se impulsó para aprender, convirtiendo al maestro en un motivador de dicho aprendizaje.

En conclusión, la teoría de la recapitulación se basa mayormente en el evolucionismo humano de Darwin, ya que a medida que nos desarrollamos aparecen marcas de nuestros antepasados prehistóricos. Hall se centra en la etapa infantil y según él, el juego es una importante herramienta para el desarrollo de niños y niñas, ya que eliminan las funciones rudimentarias que se han convertido en inútiles de la vida actual y así propiciar el desarrollo posterior. (Hall, 2016)

Teoría de la relajación. Lazarus.

Esta teoría está respaldada mediante la tesis de Lazarus. Esto se reflejaba en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños mostrasen signos de cansancio. Para Lazarus, el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga.

Teoría de Winnicott.

Pero Winnicott (1997), define que “el juego se debe abordar como un tema por sí mismo, complementario del concepto de sublimación del instinto” El autor considera al juego como una experiencia cultural de naturaleza innata que permite a los estudiantes entender los sucesos de la cultura, de la realidad, de su contexto, es decir el espacio que existe entre el niño y el ambiente en relación al juego.

Teoría Piagetiana sobre el juego.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo. (Veneranda B. , 2012) .

Teoría Vygotskyana.

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. (Veneranda, 2012)

CAPÍTULO III

EL JUEGO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

3.1. importancia.

Los juegos son de mucha importancia en la educación primaria, a continuación, se presenta en forma didáctica alguna de ellas:

Es una de las mejores formas de socializar.

Los niños que viven en un entorno cercano se conocen y quedan para quedar a jugar, incluso no es necesario quedar, el simple hecho de estar en la calle con un saltador o con una pelota, ya hace que otros niños se acerquen y jueguen juntos.

Favorece la actividad fisiológica.

Se hace ejercicio físico, cada vez son más los estudios que hablan de sedentarismo en los niños y sumado a unos malos hábitos alimenticios, hacen que cada vez haya más obesidad infantil con los problemas que eso conlleva en un futuro. Con el juego se corre, se salta, se baila. Con ello se adquiere más fuerza muscular y coordinación.

Mejora el sentido rítmico.

Aporta sentido rítmico al cuerpo, a través de muchos juegos, danzas o bailes el niño se familiariza con las pausas asociadas a los movimientos.

Se tienen vivencias inolvidables fuera del entorno familiar.

Se relacionan niños de la misma edad, con sus mismas inquietudes y pensamientos. Se aprende a compartir con los demás niños. Se comparten tanto juguetes o herramientas de juego como vivencias.

Se desarrolla la imaginación.

No hace falta tener un juguete elaborado ni algo muy costoso. Los juegos desarrollan el uso del propio cuerpo o de los elementos que nos ofrece la naturaleza (arena, piedras,

ramas, flores.). Con la imaginación además se pueden convertir objetos en desuso o reciclados en cualquier juguete que para los niños es un verdadero tesoro.

Desarrolla la empatía en el niño.

Los juegos crean roles que los niños caracterizan, les hace ponerse en distintas situaciones, teniendo que resolver sus propios conflictos, pueden ser juegos eliminatorios, en los que a veces se ganará y otras veces no. Además, la mayoría de los juegos tienen “reglas” más o menos sencillas que al participar en el juego hay que acatar.

Divierten a los niños.

Los juegos tradicionales se pueden realizar en cualquier momento y lugar. Tienen nombres distintos dependiendo de la zona en la que se jueguen, pero son comunes a todos los niños.

Fomentan la seguridad y la autoconfianza.

Los juegos fomentan la seguridad en sí mismo de los niños y hacen que se desenvuelvan con más facilidad con los demás. Tienen que fiarse de los demás compañeros y el vínculo de confianza les crea una seguridad en sí mismo.

Son atemporales.

Los juegos pasan de padres a hijos. Son atemporales, pueden sufrir algunos cambios pero la esencia es la misma. A veces pensamos que es otro tiempo y que las cosas han cambiado mucho, pero los niños siempre serán niños y el denominador común sea la época que sea, será la diversión.

Se crean unos lazos de amistad.

Que perduran en la mayoría de los casos durante toda la vida. Los amigos de juegos de la infancia, pasado el tiempo, los recordamos con un cariño muy especial, al igual que todos los recuerdos de esa etapa de nuestra vida. (Blog La memoria revivida, 2015)

Además, a decir de Fingerman: “El juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no solo ejercitan las tendencias sociales, sino se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo” (Fingerman, 1970).

3.2. Rol del docente ante el juego

El docente de Educación Física necesita conocer con mucha autoridad su rol frente a los juegos, es así que Dellepiane, (2014) expresa que un “facilitador no es la de un capacitador, sino la de un soporte que facilite el acercamiento a los contenidos curriculares a través de diferentes recursos didácticos y tecnológicos.” Dentro del juego podemos decir que es el encargado de guiar y de desarrollar criterios que determinen el alcance de una meta u objetivo en dichas actividades. (Dellepiane, 2014) Es decir el docente de Educación Física es primeramente un mediador y guía de sus alumnos, necesariamente debe de brindar soporte emocional y afecto que son la clave de todo aprendizaje.

Debe también ser la encargada de plantearse metas claras, seleccionar actividades acordes a la edad de sus alumnos y lo más importante para que su rol como docente sea satisfactorio es que siempre innove en los nuevos aprendizajes en base al juego, deben cumplir una planificación, teniendo en cuenta todos los factores que influyen en el desarrollo de cada actividad dirigida como es la edad de los niños y niñas, la claridad con la que se van a impartir el conocimiento, tener una organización adecuada y coherente, tener los materiales adecuados y necesarios, pero lo más importante en el rol del docente es que logre potenciar la actitud lúdica en los niños y niñas. Siempre el docente debe de tener en cuenta el factor emocional- afectivo en sus sesiones, sobre todo cuando de la enseñanza del juego dirigido se trata.

CAPÍTULO IV

JUEGO PSICOMOTOR: RELACIÓN ENTRE JUEGO Y PSICOMOTRICIDAD

4.1 La psicomotricidad: Aspectos Conceptuales

La práctica del juego en educación infantil necesariamente va ligada a la psicomotricidad, los infantes que juegan físicamente (no se habla de juegos virtuales), se habla de juegos que ponen en movimiento todos los segmentos corporales, entonces es necesario tener un conjunto de teorías y concepciones sobre la psicomotricidad.

Según el autor (Domínguez ,2008) nos dice que: La psicomotricidad se desarrolla directamente con la concepción del desarrollo psicológico del niño, según la cual la causa del desarrollo se debe a la interacción activa del niño con su medio en un proceso que va desde el conocimiento y control propio de su cuerpo hasta el conocimiento y acción sobre el mundo externo. La psicomotricidad facilita y potencia el desarrollo perfecto, físico, psíquico y social del niño a través del movimiento. (Domínguez, 2008)

Haciendo el parafraseo de lo dicho por Domínguez diré que se trata de la propia actividad corporal y tenga asimilado perfectamente su esquema corporal, podrá pasar a dominar las capacidades mentales complejas de análisis, síntesis, abstracción y simbolización y acceder a una manipulación y representación del mundo, sus objetos y sus relaciones.

Así mismo Durivague manifiesta que: La psicomotricidad estudia la relación entre los movimientos y las funciones mentales, indaga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad y en el aprendizaje. (Durivague, 2005)

Es decir, que se está considerando primordialmente la globalidad del ser humano, en donde se toman las diversas áreas del desarrollo y se busca aprovechar al máximo los recursos que ofrece el preescolar para su práctica.

Teniendo en cuenta los conceptos antes señalados nos permitimos a interpretar que el contenido conceptual acerca de lo que es la psicomotricidad si responde a las necesidades educativas en nuestra sociedad peruana.

Otro autor consultado es Pradillo Nos dice que: La psicomotricidad es la disciplina que estudia al hombre desde la articulación intersistémica decodificando el campo de significaciones generadas por el cuerpo y movimiento en relación y que constituyen las señales de su salud, de su desarrollo, de sus posibilidades de aprendizaje e inserción social y activa. (Pradillo, 1998).

Debiendo comparar los conceptos señalados nos permitimos señalar que su contenido implica a nuestra realidad educativa, entonces podría resumirse que el desarrollo de la psicomotricidad en los primeros años consiste en la adquisición de nuevas capacidades, la práctica de habilidades como la resistencia, la fuerza y la rapidez y que permiten interacción grupal, es decir prerrequisito para lograr aprendizajes.

Por otro lado, el (Ministerio de Educación Perú, 2011) señala que “La psicomotricidad es la integración cognitiva, emocional, simbólica y sensoriomotriz en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.”

4.2. Contenidos de la psicomotricidad.

Después de haber leído y triangulado información sobre los contenidos básicos de la psicomotricidad se ha decidido citar algunos autores ya que tienen mucha mayor explicación didáctica para su asimilación a nivel de docentes del Nivel Inicial.

Lora dice que:

Los contenidos básicos de la psicomotricidad educativa abarcan todo aquello relacionado con el crecimiento y maduración de los principales sistemas orgánicos en compromiso permanente con la persona por medio de la actividad motora, así mismo considera al ser como un todo y persona total en una educación integrada, mencionando los siguientes contenidos. (Lora, 1989)

El Contenido Perceptivo motor.

Se relaciona directamente y se sustenta en la coordinación sensorio motriz, la cual responde a la interacción sensorial cinética. En cuanto a la global se refiere a alcanzar la interrelación ajustada de los movimientos de todo el cuerpo, lo cual repercute en el sentido de la unidad corporal. Así mismo en este contenido se considera como eje de ejercitación el

llamado individuo psicomotor en su conformación tridimensional: cuerpo, espacio y tiempo para la estructuración de imagen.

El contenido Expresivo motor.

Considera todo aquello relacionado con el gesto y el movimiento en el lenguaje no verbal que expresa de manera íntegra el niño. Es por ello, que el desarrollo de este contenido es totalmente relevante en la educación del niño, y por eso la escuela debe procurar experiencias necesarias para estimular sus deseos naturales y enriquecer su vocabulario cinético, siendo lo fundamental desarrollar la toma de conciencia de su movimiento motriz animándolo y tornándolo sensitivo.

El contenido Psico-socio lúdico motriz.

Se puede decir que se integran aquellas actividades corporales a la vez que promueven las relaciones interpersonales e intergrupales, pues, es a través del juego que el niño se sentirá estimulado a la ejecución de la actividad, aprendiendo significativamente y potencializando sus capacidades de manera integral.

En este contenido se considera de manera especial al sistema músculo articular gestor de la actividad motora y a las cualidades de fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad de la misma, siendo relevante aquí el comportamiento específico del niño.

Sin embargo, la docente no debe concebir el desarrollo del niño sólo desde esta perspectiva física o fisiológica, sino también, considerando al ser como un todo y persona total en una educación integral.

Otro autor consultado es Bonastre, nos dice que: Los contenidos de la Psicomotricidad proceden de las diferentes áreas curriculares y deben ser desarrolladas según las necesidades del niño. (Bonastre, 2007). Estos contenidos son los siguientes:

La motricidad.

Para Bonastre, la motricidad tiene necesariamente que ver con dos aspectos básicos que el niño debe perfeccionar en su permanencia en las aulas y a través de los juegos, ellos son el equilibrio y/o coordinación.

Las emociones y/o afectos.

Otro contenido según Bonastre es el que tiene que ver con las emociones que debe el niño saber controlar a través del juego y los afectos hacia los miembros que son parte del juego. Esto va a permitir el enriquecimiento de la capacidad comunicativa con los adultos y compañeros.

El simbolismo.

Bonastre considera que mediante el juego los estudiantes imitación de los roles del adulto, esto lo hacen de manera simbólica, es en esos simbolismos que adquieren destrezas y habilidades psicomotrices.

La Cognición en general.

Es a partir del juego que los estudiantes pueden lograr el reconocimiento progresivo de la situación del propio cuerpo en el espacio, descubrir y conocer los segmentos corporales y los movimientos.

La Expresividad.

Bonastre considera que los juegos son un medio eficaz para la expresión del inconsciente manifestada en fantasías. Recordemos que los niños tienen mucha imaginación y fantasía que lo ponen en práctica cuando el adulto les brinda espacios para ponerlo en práctica, uno de esos espacios es el juego.

Considerando los conceptos antes señalados nos permitimos interpretar que el contenido conceptual acerca de lo que es contenidos básicos de la psicomotricidad si responde a las necesidades educativas en nuestra sociedad peruana en lo que corresponde al nivel Inicial, sobre todo.

De acuerdo a Zapata: Los contenidos psicomotores lo consideran como áreas de la psicomotricidad, las cuales están referidas a los aspectos desarrollar nivel corporal en el niño que a su vez están relacionadas con el desarrollo cognitivo y afectivo del niño. (Zapata, 2004). Estos son los siguientes:

Esquema Corporal. Es el cómo y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje.

Lateralidad. Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinando la supremacía de un hemisferio cerebral. Aquí el niño desarrolla nociones de izquierda-derecha tomando como referencia su propio cuerpo.

Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea.

Equilibrio. Es considerada 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.

Estructura Espacial. Comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo tanto en la función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de la propia posición. Comprende habilidades para organizar, disponer los elementos en el espacio y tiempo.

Tiempo y Ritmo. Estas nociones se elaboran a través del movimiento, que implican cierto orden temporal; se pueden desarrollar nociones temporales como, antes - después y estructuración temporal, que se relacionan mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos: cruzar un espacio al ritmo de la pandereta, según el sonido.

De la misma manera Johanne Durivage, considera que: Los contenidos básicos de la psicomotricidad es favorecer la relación entre el niño y su medio, proponiendo actividades perceptivas, motrices, de elaboración del esquema corporal y del espacio- tiempo, considerando las necesidades e intereses espontáneos del niño. (Durivague, 2005)

Percepción sensorio motriz.

Consideramos la percepción en relación con el desarrollo del movimiento en especial, veremos la percepción visual táctil y auditiva.

La Motricidad. El desarrollo de los movimientos, como hemos mencionado, depende de la maduración y del tono.

De acuerdo con el desarrollo espontáneo de la motricidad, los movimientos se han clasificado en 5 tipos y se definen:

- *Los movimientos locomotores o automatismos.* Son movimientos gruesos o elementales que ponen en función al cuerpo como totalidad.
- *La coordinación dinámica.* Exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo
- *La disociación.* Es la posibilidad de mover voluntariamente una o más partes del cuerpo, mientras que las otras permanecen inmóviles ejecutan un movimiento diferente.
- *La coordinación viso motriz.* Consiste en la acción de las manos u otra parte del cuerpo realizada en coordinación con los ojos. Esta coordinación se considera como paso intermedio a la motricidad fina.
- *La motricidad fina.* Consiste en la posibilidad de manipular los objetos, sea con la mano, sea con movimientos más diferenciados utilizando ciertos dedos.
- *Esquema corporal.* Esta noción, relacionada con la imagen de sí mismo, como hemos visto es indispensable para la elaboración de la personalidad. El niño vive su cuerpo en el momento en que se puede identificar con él, expresarse a través de él y utilizarlo como medio de contacto.
- *Lateralidad.* Es el conjunto de predominancias laterales al nivel de los ojos, manos, y pies. De acuerdo con el desarrollo neuromotor, se establece el siguiente proceso para facilitar la orientación del cuerpo.
- *Diferenciación global.* Su propósito es utilizar los lados del cuerpo, afirmar el eje corporal, disociar progresivamente cada lado y facilitar la preferencia natural que se expresa por la habilidad creciente de uno de ellos.
- *Orientación del propio cuerpo.* Se refiere a las nociones derecha- izquierda. En esta etapa interviene la toma de conciencia de los dos lados, apoyada por la verbalización.
- *Orientación corporal proyectada.* Es la elaboración de la lateralidad de otra persona u objeto. Este espacio se usa a condición de que el anterior se haya adquirido.

- *Espacio*. Los ejercicios para la elaboración del espacio tienen su punto de partida en el movimiento, por lo que los del esquema corporal y los de lateralización contribuyen indirectamente a su desarrollo.

4.3. Objetivos de la psicomotricidad.

Ajuriaguerra señala objetivos que se marca con la educación psicomotriz, la cual encaja perfectamente en el contexto de 'la educación global desde el cuerpo; dice al respecto:

"El objetivo de una terapéutica psicomotora será no solo modificar el fondo tónico, influir en la habilidad, la posición y la rapidez, sino sobre la organización del sistema corporal, modificando el cuerpo en conjunto, el modo de percibir y aprender las aferencias emocionales. El objetivo de dichas técnicas no será Únicamente motor, sino que actuará sobre el cuerpo unificador de experiencias y eje de nuestra orientación". (Ajuriaguerra, 1979)

En los objetivos de la psicomotricidad consideramos una serie de principios esenciales:

- Respeto profundo a la globalidad del niño, a su madurez y desarrollo educativo.
- La intervención psicomotriz partirá de lo sensomotor hasta llegar a la interiorización.
- Favorecer y potenciar la espontaneidad y creatividad del niño, donde el educador adecue su intervención a partir de estos, teniendo en cuenta que:

Con la práctica de la psicomotricidad y en el ámbito de la educación primaria se conseguirán tres grandes objetivos:

- **Educar la capacidad sensitiva (sensorio motricidad)**. Mediante la estimulación de sensaciones corporales se desarrollará la sensibilidad interoceptiva, propioceptiva y exteroceptiva, a fin de que el niño sea capaz de captar, a través de todos sus sentidos. El niño descubrirá, mediante sensaciones de contraste la tonicidad, las posiciones y aprenderá a escuchar la información que procede del interior de su cuerpo. Educar la capacidad sensitiva tanto a través de la contracción como de la capacidad de relajación del músculo, es decir, la función tónica sería el elemento clave de la metodología psicopedagógica.
- **Educar la capacidad perceptiva (perceptomotricidad)**. Se trata de ayudar al niño a tomar conciencia de: o Las diferentes partes del cuerpo, sus funciones, las que son dobles, únicas, rígidas, blandas, largas, cortas...

- Las posturas que puede adoptar el cuerpo y los movimientos.
- La forma de desplazarse en el espacio.
- La localización, organización y orientación de los objetos en el espacio, relacionándolos con el propio cuerpo y entre ellos.
- Las nociones espaciales y temporales. Para educar la capacidad perceptiva o lo que es lo mismo, estructurar la información obtenida por los sentidos en esquemas con sentido y unidad se necesita tres vertientes:
 - Toma de conciencia unitaria de los componentes del esquema corporal como son el tono, equilibrio, postura, la respiración, y la orientación espacial.
 - Estructuración de las sensaciones relativas al mundo exterior en patrones perceptivos y, en especial la estructuración de las relaciones espaciales y temporales. Utilizará preferentemente: los rasgos esenciales de los objetos, los matices de cualidades sensoriales, las relaciones espaciales entre objetos o las relaciones espaciales temporales como son las nociones de sucesión, intervalo, duración, etc.

Coordinación de los movimientos corporales con los elementos del mundo exterior: coordinación, disociación, coordinación óculo-manual, inhibición de movimientos parásitos, etc. Se trata de acercar al pequeño a la interiorización y representación de su esquema corporal, estimulando la capacidad representativa o simbólica y la operativa concreta, donde los movimientos son representados o expresados mediante signos gráficos, símbolos, planos, manipulaciones de objetos real y mentalmente para luego realizar operaciones concretas. Para educar esta capacidad representativa y simbólica, es necesario estructurar procesos de simbolización, representación mental y lenguaje corporal.

4.4. Importancia de la psicomotricidad en la educación primaria

La psicomotricidad en educación infantil se torna importante porque es un aliado del aprendizaje significativo de los y las estudiantes por dos motivos que lo detallaré en líneas más abajo:

Según Rigal (2006), las actividades motrices se prestan fácilmente a situaciones muy variadas y próximas al juego, que aumentan considerablemente la participación activa del niño. (Rigal, 2006)

Se coincide con lo escrito por Gil (2006) quien afirma que la educación psicomotriz en Educación Infantil, considera al niño en su integridad, desde sus respuestas motrices, las cuales desvelan los conocimientos cognitivos, la socialización, los hábitos adquiridos, los aspectos emocionales y la capacidad de aprendizaje, conformándose así la personalidad del niño, y todo ello de la forma más lúdica posible. (Gil, 2006).

Casolo y Albetazzi creen que el movimiento es un elemento vital para el ser humano de cualquier edad, pues a través de él, el niño sano permanecerá continuamente activo y permitirá que poco a poco, mediante la actividad-lúdico motora, se apodere del mundo que lo envuelve. (Casolo & Albetazzi, 2013)

Según Llorca (2002), será el juego el mecanismo que asegura la actividad Psicomotriz que el niño necesita, en los comienzos del comportamiento infantil, para conseguir una mejor adaptación a la vida. De hecho, será su uso en las actividades de movimiento, lo que ofrecerá al niño un aprendizaje sin cansancio, el cual es considerado por el autor como enemigo de este. (Llorca, 2002) .

CAPÍTULO V

METODOLOGÍA Y ENSEÑANZA DEL JUEGO

5.1. Clasificación de juegos y metodología de enseñanza

Ried, (2012) señala que existen diversos tipos de juegos, tenemos según el desarrollo intelectual (juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas, juegos tranquilos, juegos de construcción).

Juegos sociales. El juego es social en su origen y en su vocabulario, en su ritual y en sus convenciones, en su medio y en sus manifestaciones y también en sus afectos. Jugando se ejercita la vida, y por el juego desarrolla y coordina sus intereses para la fase normal y final de producción y utilización para la sociedad, sin perder su esencia permite al niño el desarrollo de una variedad de situaciones que activan cualidades físicas importantes un medio esencial de interacción y socialización, un elemento importante en el desarrollo de las estructuras del pensamiento influyendo notablemente en la personalidad del niño., algunos juegos sociales:

- **Juegos de agilidad.** Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos). Juegos de inhibición. Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.
- **Juegos colectivos.** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emoción y la competencia. Ejemplo el deporte. Juegos libres. Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor.
- **Juegos vigilados.** Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asunto o temas. Juegos organizados. Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y los realiza con los niños, él participa como guía y control del orden y de las reglas. (Cueto, 2007)

- **Juegos sensoriales.** Estos juegos son relativos a la facultad de sentir y provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, para ver a qué saben", hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extras. Los niños juegan a palpar los objetos.
- **Juegos de ficción.** El niño se vale de una cosa para figurar en otra. El interés se centra ya no en el objeto y sus modificaciones; sino, en el yo y sus cambios. Ejm: jugar con muñecas, montar en un palo, como si tratara de un caballo, si el niño juega al oso produce movimientos y gritos como si fuera el del oso; asocia el ambiente y su ficción, quiere que le tengan miedo. El niño que hace de oso recuerda cómo actúa dicho animal. (Olortegui, 1988)
- **Juegos motores.** (Cueto, 2007) argumenta que, los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos”.
- **Juegos intelectuales.** Según Cueto, C. (2007) afirma que son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias). La imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones, así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, un hombre, en fin, anima las cosas.

5.2. Metodología pedagógica para desarrollar sesiones de juego en la psicomotricidad

La metodología pedagógica para el desarrollo de las actividades en psicomotricidad durante las sesiones de aprendizaje, son los siguientes:

5.2.1. Ritual de entrada. Sirve como preparatorio en el que los niños reconocen un cambio de ambiente, permitiéndoles un espacio nuevo en el que pueden hacer cosas distintas del aula. Además, este ritual de entrada sirve como recibimiento en el que el educador reconoce personalmente a cada niño pues le saluda dirigiéndose a él con su nombre y dándole la mano para acogerle. En este momento los niños se quitarán los zapatos y pasarán unos minutos hablando con el psicomotricista antes de pasar a la acción. Esto les servirá para compartir

las novedades que han sucedido en su vida e intercambiar un momento de diálogo con sus compañeros.

Desarrollo. En este momento se pide a los niños que sugieran las actividades, la docente guía las actividades según lo planeado.

Relajación. En esta parte de la sesión los niños/s toman conciencia de sí mismos y de su cuerpo, se relajan, descansan. Etc. Mediante unas técnicas específicas. En la fase de representación llega la inmovilidad del cuerpo, es decir, se para la emoción y el niño se adentra en un nivel superior de simbolización. Para ello, el niño usa materiales que le permiten retomar las imágenes mentales construidas en la actividad motora y expresarlas por medio del dibujo o de la construcción.

Ritual de salida. Este último momento de la sesión se usará para cerrar la sesión y despedir a los niños. Al igual que en el ritual, de entrada se dará pie al lenguaje, permitiendo así que los niños pongan palabras a todas las emociones que han vivido a lo largo de la sesión.

CONCLUSIONES

- Primero.** Cabe destacar la trascendental importancia de los juegos psicomotores en el desarrollo integral de niños y niñas. No se trata únicamente de una actividad recreativa, sino de una herramienta educativa invaluable que promueve el crecimiento físico, cognitivo y social. Es imperativo que los educadores reconozcan el potencial didáctico de estos juegos y los incorporen de manera planificada en sus prácticas pedagógicas. La utilización estratégica de juegos psicomotores no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas, promoviendo la salud y el bienestar de los niños.
- Segundo.** La comprensión de que el juego es una actividad intrínseca a la niñez debe ser el cimiento de una transformación en las prácticas educativas. Los docentes, como facilitadores del aprendizaje, deben ser motivados y capacitados para integrar el juego de manera didáctica en el entorno educativo. La adopción de estrategias que fomenten un enfoque lúdico en la enseñanza no solo hará que el proceso educativo sea más atractivo, sino que también estimulará la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo en los estudiantes. Esta motivación para utilizar el juego como una herramienta educativa no solo debe provenir de la comprensión de su importancia, sino también de una convicción arraigada en la mejora continua de las prácticas pedagógicas.
- Tercero.** La diversidad de juegos disponibles y su relación con diversos factores resalta la necesidad de una evaluación reflexiva por parte de los docentes. La utilidad pedagógica de los juegos no es universal y, por lo tanto, debe ser sopesada cuidadosamente por cada educador. La personalización de la elección de juegos, considerando aspectos como la edad de los estudiantes, sus intereses y habilidades individuales, es esencial. Además, promover la colaboración entre docentes para compartir experiencias y estrategias exitosas puede enriquecer el repertorio de opciones disponibles. Este enfoque colaborativo contribuirá a la creación de un entorno educativo donde la diversidad de juegos se adapte de manera óptima a las necesidades específicas de los estudiantes, maximizando así su efectividad pedagógica.

RECOMENDACIONES.

- Fomentar la inclusión de juegos psicomotores en el plan de estudios de manera sistemática, asegurando que estén alineados con los objetivos pedagógicos. Los educadores deben ser capacitados para identificar las actividades que promueven el desarrollo psicomotor y aplicarlas de manera didáctica. Esto contribuirá no solo al desarrollo físico, sino también a habilidades cognitivas y sociales de los niños y niñas.
- Implementar programas de formación y capacitación para docentes que destaquen la importancia del juego en el proceso educativo. Proporcionar recursos y estrategias específicas para integrar el juego de manera efectiva en las instituciones educativas. Motivar a los docentes a incorporar actividades lúdicas de forma consciente, aprovechando el potencial educativo del juego para mejorar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.
- Reconocer la diversidad de contextos educativos y las variadas necesidades de los estudiantes. Incentivar a los docentes a evaluar y seleccionar juegos que se ajusten a sus características particulares y a las de sus estudiantes. Esto implica considerar factores como la edad, nivel de desarrollo, intereses y habilidades individuales. Fomentar la colaboración entre docentes para compartir experiencias y mejores prácticas, promoviendo así la adaptación de juegos a contextos específicos y maximizando su utilidad pedagógica.

REFERENCIAS CITADAS

- Ajuriaguerra, J. (1979). *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona: Toray - Masson.
- Blog La memoria revivida. (20 de noviembre de 2015). *Blog La memoria revivida*. Obtenido de Extraído del blog lamemoriarevivida.com: <http://www.lamemoriarevivida.com/2014/07/02/beneficios-que-aportan-los-juegos-tradicionales-a-ninos/>
- Bonastre, M. (2007). *Contenidos de la psicomotricidad*. París: Le France.
- Casolo, F., & Albetazzi, S. (21 de 7 de 2013). *¿Cuál didáctica para la Motricidad Infantil?* *Revista motricidad y persona*, 13, 31-38. Obtenido de Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4735580>: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4735580>
- Chateau, J. M. (1976). *Psicología de los juegos infantiles*. Paris: Kapelusz.
- Cueto, C. (2007). *Juegos educativos en educación primaria*. Buenos Aires: Austral.
- Domínguez, D. (2008). *La psicomotricidad*. Lima.
- Durivague, J. (2005). *Educación y psicomotricidad*. México D.F.: Trillas S.A.
- Fingerman, G. (1970). *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires: Ateneo.
- Gil, P. (12 de 2 de 2006). *Abordar y ofrecer la motricidad en programas de alta calidad para los niños pequeños: propuesta global de la Educación Física en Infantil*. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*. Obtenido de recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3734859>: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3734859>
- Gross, K. (1902). *El juego como escuela de la vida*. Felix Alcan Éditeur.
- Hall, S. (2016). *Aspect of child life and education*. New York: Wentworth Press.
- Llorca, M. (2002). *Llorca, M. (2002). La psicomotricidad como propuesta de intervención educativa. En Llorca, M.; Ramos, V.; Sánchez Rodríguez, J. y Vega, A (Coord.), La práctica psicomotriz: una propuesta educativa mediante el cuerpo y el movimiento*. Malaga: Aljibe.
- Lora, J. (1989). *Psicomotricidad hacia una educación integral*. Lima - Perú: Desa S.A.
- Ministerio de Educación Perú. (21 de 11 de 2011). *La Psicomotricidad en el II ciclo de EBR*. Obtenido de

de

Recuperadode<http://s761bddcc595ad5e0.jimcontent.com/download/version/1364648570/mo>:

<http://s761bddcc595ad5e0.jimcontent.com/download/version/1364648570/mo>

Moreno, A. (2002). *Teorías del juego*. Barcelona: INDE.

Olortegui, F. (1988). *Psicología del desarrollo*. Lima : Editorial San Marcos.

Ortega, R. (1992). *El juego y aprendizaje escolar*. Sevilla: Alfor.

Pradillo, J. (1998). *La psicomotricidad Escolar*. Henares: Editorial de la univervidad de Alcalá de Henares.

Real Academia de la Lengua. (2014). *Diccionario terminológico*. Madrid.

Ried, B. (2012). *Juegos y ejercicios para estimular la psicomotricidad*. Barcelona: Oniro S.A.

Rigal, R. (2006). *Educación motriz y psicomotriz en Pprescolar*. Barcelona: INDE.

Schiller, F. (2002). *El pensamiento filosófico del hombre*. Amsterdam.

Veneranda, B. (12 de Nobiembre de 2012). *Teorias de los juegos: Piaget, Vygotsky, Groos*:<https://actividadesludicas2012.wordpress.com>. Obtenido de Sitio web de:<https://actividadesludicas2012.wordpress.com>:
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Veneranda, B. (2012). *Teorías del juego*. Panamá: UP.

Zapata, O. (1989). *Juego y Aprendizaje Escolar*. México: Pax México.