

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 3 a 5 años del nivel inicial.

Trabajo académico

Para optar el Título de segunda especialidad profesional en Educación Inicial.

Autora.

Carmen Liliana Torres Díaz

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 3 a 5 años del nivel inicial.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 3 a 5 años del nivel inicial.

El suscrito declara que el trabajo académico es original en su contenido y forma:

Carmen Liliana Torres Díaz. (Autora)


.....

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)


.....

Piura – Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Piura, a quince días del mes de febrero de dos mil veinte, se reunieron en el colegio Pontificio, 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 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 en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 3 a 5 años del nivel inicial*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial (a) **TORRES DIAZ CARMEN LILIANA**.

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 15.

Por tanto, **TORRES DIAZ CARMEN LILIANA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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 Oswaldo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico en primer lugar a Dios quién es el que guía con sabiduría mi camino.

A mis adoradas hijas Astrid y Danna quienes son mi motor y motivo para seguir adelante con mis proyectos.

INDICE

DEDICATORIA	5
ÍNDICE	6
RESUMEN	7
INTRODUCCIÓN	9
CAPITULO I	11
ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION	11
1.1. Historia del juego	11
1.2. Definición de juego:	12
1.3. Diferencia entre juego y deporte:	14
1.3.1. Función del juego en la infancia:	15
1.4. La importancia del juego	15
1.5. El juego como fuente de aprendizaje y enseñanza	17
1.6. La motivación dentro del juego:	19
CAPITULO II	21
2.2. Lo que aporta la psicomotricidad a los niños: ventajas y beneficios:	22
2.3. Algunos tipos de psicomotricidad:	22
Practica psicomotriz educativa preventiva	22
Practica de ayuda psicomotriz terapéutica:	23
Psicomotricidad Acuática:	23
2.4. Orígenes:	24
2.5. Escuela y orientaciones en educación psicomotriz:	24
2.6. Psicomotricidad relacional vivenciada	25
2.7. Actitudes de un psicomotricista: forma de estar con los niños	25
2.8. La sala, materiales y función:	26
Dispositivo	26
CONCLUSIONES	28
RECOMENDACIONES	28
REFERENCIAS CITADAS	30

RESUMEN

Con el desarrollo de los tiempos, la psicomotricidad ha ido desarrollando y realizando una comprensión integral del individuo humano, lo que hace posible encontrar en la naturaleza la función de coordinación de los elementos básicos de cada individuo humano (tales como los físicos, psíquicos, biológicos y psicológico); Y a través del aprendizaje, es decir, el juego, para lograr un aprendizaje efectivo, es beneficioso para los niños en la etapa de desarrollo original desarrollar sus habilidades y destrezas. La función biológica se destaca en el movimiento psíquico ya que permitirá servir como un punto de referencia donde los individuos pueden tomar decisiones en sus respectivos procesos de desarrollo, tiene una función tonal como fuente principal, ya que afecta la psique de cada individuo.

Palabras claves: Juego, psicomotricidad, relación

ABSTRACT

Psychomotricity through the ages has evolved and managed to have a total vision individually of the corporal human being, which has allowed to find by nature, the coordinated function of the essential elements of each human individual such as the body, the spirit, the biological and psychological; and that through learning, which is play, effective learning is achieved to favor children who are in a primordial stage of growth to achieve their abilities and skills. The biological function stands out in psychomotricity, since it will allow as a reference point that the individual can make decisions during their respective development, having as the main source the function of tone because it influences each individual in a psychological way, which allows distinguish the living being from the non-living being.

Keywords: Play, psychomotor skills, relationship

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación se titula. Los aportes teóricos del autor servirán de base para la investigación sobre el juego dirigido al desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años, aunque es importante tener una idea clara de lo que se va a hacer.

La psicomotricidad, brinda muchos aportes dentro del procesos de aprendizaje en los niños, estos es muy importante tener en cuenta pues ayudara a mejorar los aspectos pedagógicos al momento de realizar trabajo con los niños, los docentes deben tener en cuenta las recomendaciones y estudios que se realizan entorno a la educación infantil.

El trabajo se basa en la recopilación de diferentes fuentes de información que ayuden a mejorar el trabajo pedagógico, para ello se ha recurrido a la compilación de diferentes fuentes de información de autores y trabajos de investigación que hablan sobre el tema planteado.

La justificación del trabajo, se basa en la medida que la psicomotricidad es una de las actividades que ha alcanzado una amplia importancia por los aportes que tiene en los niños, por ello es muy importante tenerlo en cuenta en el trabajo docente.

Para un mejor trabajo, se han tenido en cuenta los siguientes objetivos:

Objetivo general:

Determinar como el juego mejora el rendimiento psicomotriz de los niños y niñas de 3 a 5 años del nivel inicial.

Objetivos específicos:

- Explica como el empleo de estrategias lúdicas facilita el desarrollo psicomotriz de los niños y niña de 3 a 5 años del nivel inicial.
- Detalla la importancia del juego en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 3 a 5 años del nivel inicial.

El contenido del trabajo se da de la siguiente manera.

El Capítulo I, abordaremos el marco teórico comenzando con los antecedentes y cómo el juego evoluciona con el tiempo y logra grandes ganancias con movimientos divertidos que apoyan la psicomotricidad.

En el Capítulo II, es un marco conceptual para una monografía que analiza las habilidades psicomotoras y las formas de lograr un aprendizaje que permitirá a los niños y niñas utilizar las habilidades psicomotoras para un desarrollo óptimo y en el que destaca las formas en que el aprendizaje efectivo alcanza las metas.

Para terminar se brindan las conclusiones, recomendaciones y referencias citadas.

CAPITULO I

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION

1.1. Historia del juego

Caillois, Roger (1957) sostiene: A lo largo de la historia han sido muchos los autores que han mencionado el juego como una parte importante del desarrollo infantil, y existen varias teorías al respecto.

Varea. Valeria (02/2012) expresa: La humanidad ha jugado desde siempre, incluso los animales lo hacen, por eso el juego se considera previo a la cultura misma; existen innumerables manifestaciones de esta actividad en sociedades de todos los tiempos y e cuentan con muchas obras de arte donde se aprecian estas manifestaciones lúdicas.

.Caillois, Roger (1957) concluye: Los humanos juegan todo el tiempo, incluso los animales, por lo que se considera que el juego antecede a la cultura misma, esta actividad tiene innumerables manifestaciones en las sociedades de todas las épocas, tienen muchas obras de arte, y estas interesantes manifestaciones están influenciadas por
Apreciar.

Como conclusión, podemos decir que, a lo largo de todo, se ha tratado de dar a la psicocinética un significado especial por su aplicación en niños y niñas, partiendo de lo básico y de las opiniones de expertos que transforman su aprendizaje y enseñanza para mejorar la calidad de la educación hay beneficio para toda la humanidad.

La pantomima Aristóteles menciona en varias de sus obras su idea de permitir aplicar el juego a los niños, mostrando con un ejemplo que, hasta los cinco años, el tiempo para guiarlos en el aprendizaje aún no es bueno, y el trabajo no lo es. se hacen

cumplir para no entorpecer el crecimiento; se les debe permitir moverse para evitar la inactividad física; y este ejercicio se puede obtener a través de diversos sistemas, especialmente juegos. Caillois, Roger (1957).

Lares, Miguel (2014) dice: Otros juegos y juguetes utilizados en la antigüedad eran los que representaban actividades militares. Al igual que el soldadito, el trompo se remonta a miles de años, aunque la secta fue importante en la Francia del siglo XVI. Las posibilidades de cara o cruz parecen ser casi paralelas al uso de monedas.

Muchos juegos recuerdan las actividades que los humanos hacen en otros momentos. Es divertido romper con los juegos y juguetes tradicionales, debería beneficiar a un campo y, al mismo tiempo, ser un juego nuevo que viene con un anhelo por la tecnología y los temas. Cualquier juguete o artefacto que proponga depende de los padres y educadores para elegir, espere que el niño use el componente y enfatice esos objetos complejos; dispositivos e insignias de guerra, así como juegos de computadora violentos y sangrientos o morales y morales generalmente confundidos, valores, que pueden confundir a los bebés y distorsionar los principios que se enseñan en el hogar y en la escuela. (Huizinga, Johan (2012)).

1.2. Definición de juego:

Según Deival, J. (1996) manifiesta: Que el juego es una actividad inherente al ser humano. Sin embargo, no es una actividad exclusiva de este. Podemos decir que cuando hablamos de juegos nos referimos a juegos humanos, donde un juego es cualquier actividad realizada por una o más personas (llamados jugadores), independientemente de su edad, ocupación/ocupación o condición social, utilizando su propia imaginación o herramientas.

Los juegos asiduamente se diferencian de los trabajos por el propósito de su cumplimiento. Sin confiscación, en muchos casos no tienen una oposición demasiado

clara. Asimismo, el jugueteo se utiliza como útil educativo, pues en la colectividad de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas psicológicas.

Según Caillois, Roger (1957) expresa: La primera referencia sobre juego que existe es del año 3000 A.C, donde los juegos se consideraban parte de la experiencia humana y estaban presente en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinada con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

Ninguna de estas definiciones sería, sino un método de representación lúdica, la certeza de que el entretenimiento no puede ser absolutamente determinado a la luz de la existencia sociocultural que puede describir ciertas características.

Entre las conceptualizaciones más conocidas se apuntan las siguientes:

Huizinga (1938): El juego es una acción u ocupación libre, realizada en un tiempo y espacio determinados de acuerdo con reglas absolutamente obligatorias, y aunque libremente aceptada, esta acción tiene un fin en sí misma, y va acompañada de un sentimiento de tensión y de conciencia, en la vida cotidiana. la vida.

Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil. Festejo de una victoria en u juego

Cagigal, J.M. (1996): En las limitaciones de tiempo y espacio de la vida habitual, la acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente de acuerdo con algunas reglas establecidas o improvisadas, cuyo elemento de información es la tensión.

A continuación, podemos destacar autores como Roger Caillois, Moreno Palos y otros que incluyen en sus definiciones un abanico de rasgos comunes relacionados con la lúdica o el juego, algunos de los más representativos son los siguientes: A continuación, podemos destacar autores como Roger Caillois, Moreno Palos y otros que

incluyen en sus definiciones un abanico de rasgos comunes relacionados con la lúdica o el juego, algunos de los más representativos son los siguientes:

La fiesta o el juego es una batalla gratis, es un aniversario gratis, requiere al menos un desafío.

Está dentro de las limitaciones de espacio y las limitaciones de tiempo que se programan o improvisan en el momento del juego.

Porque es un acto creativo, indeterminado, espontáneo, inicialmente romántico, y el resultado final del juego es una constante fluctuación que inspira satisfacción en todos.

Este es un principio autodirigido que es gratuito, altruista e irrelevante. Estas funciones son muy útiles en juegos infantiles ya que no permite cuelgues. (Elisa Andrés (2009)

El juego tiene lugar en un reino ilusorio y descuidado. Es como un juego contado en acción, alejado de la cotidianidad, con constantes mensajes simbólicos. Esta es una actividad tradicional, ya que todo juego es el resultado de acuerdos sociales creados por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan la organización territorial, los límites y las reglas.

1.3. Diferencia entre juego y deporte:

De acuerdo con Eliseo Andreu (2009) No hay distinción entre juego y deporte, expresado así: saltar con gomas elásticas, juego de niños. Hay muchos conceptos de deportes, cualquiera que sea el autor. Autores como Couberrin, Demeny, Cacigal, Parlebas, García Ferrando y otros.

También nos expresa Eliseo: El deporte es un conjunto de situaciones atléticas e intelectuales que se diferencian de los juegos en que busca competir con otros o consigo mismo, requiriendo reglas más específicas además de la institucionalización.

1.3.1. Función del juego en la infancia:

Según Jacques Richard (2004), expresa: El juego es útil y es necesario para el desarrollo infantil, en la medida en que niñas y niños son protagonistas.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Promover las condiciones para permitir los juegos.
- puede obtener
- No dicte ni imponga el juego.
- Los juegos impuestos pueden cambiar actitudes en niños y niñas
- Los juegos de orientación no se ajustan al carácter del juego, aunque las niñas pueden terminar haciéndolos suyos.

De acuerdo con Lapierre, Aucouturier (1977) que nos dice: El juego en sí mismo es una actividad con un propósito, es decir, una actividad realizada por personas para lograr un propósito, es decir, ser divertido. El juego es intrínsecamente útil y liberador del conflicto, ya que ignora problemas o los resuelve, y una de sus principales características es la hipermotivación, diseñada para hacer de las actividades ordinarias aquellas que complementan la motivación.

1.4. La importancia del juego

Según Ballesteros, Soledad (1982) dice: Los bebés necesitan jugar desde los primeros meses y encuentran en sus pies y manos un delicioso juguete. Los adultos deben

ayudar a encontrarlos y usarlos. La falta de sueño de un niño es tan grave como no jugar, porque el juego contribuye a un buen desarrollo psicomotor, que es la base para un adecuado aprendizaje. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no podemos negar.

Aucouturier, Lapierre (1978) también afirmó: Así mismo el niño debe aprender todo menos comer y llorar, por lo tanto, siendo el juego el estudio de la vida, debe jugar mucho hasta que pueda llamarse hombre o mujer.

El tacto, la vista y el oído son partes del cuerpo humano que requieren paciencia y una educación hábil. Los juegos sensoriales son muy recomendables ya que contribuyen significativamente al desarrollo general temprano del niño.

Según Ballesteros, Soledad (1982) nos dice: Los bebés no necesitan trabajar para vivir, pero sí necesitan jugar, el juego es su trabajo profesional, y a través de la estimulación temprana de sus sentidos, de esto depende su pleno desarrollo, que es vital para vuestro futuro material y espiritual. Los niños juegan de infinitas formas según sus posibilidades, balbuceando, haciendo pompas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo, lo perfecciona hasta hablar o recoger y tirar cosas con las manos.

Los sonajeros o los ositos de peluche son objetos sin sentido si nadie les da vida. Jugar para los bebés depende casi por completo de la dedicación que un adulto pueda brindarles. De esta manera, también estamos desarrollando y fortaleciendo el espíritu de familia.

Podemos estar seguros de que al inicio de la infancia existe una buena relación entre el juego y los juguetes, tienen la misma ontogenia durante el desarrollo social histórico de los seres humanos, por lo que la liberación mutua es poco práctica. Por eso

es tan importante tener estas ideas claras para que en las etapas iniciales de los niños se generen buenas tareas psicomotrices para mejorar sus capacidades y habilidades.

1.5. El juego como fuente de aprendizaje y enseñanza

Según Lapierre (1977) expresa: Enseñar a los niños a través del juego debe ser reflexivo. Los juegos bien orientados son una fuente de gran beneficio. Los niños aprenden porque los juegos aprenden, y los mejores maestros deben ser los padres.

El tiempo de juego es tiempo de aprendizaje. El niño necesita horas de creación y fantasía para impulsarlo a mil experimentos positivos. El niño siente una urgente necesidad de compañía por el espíritu social del juego.

De acuerdo con Campos Solano, Silvia (1985) expresa: Como adultos, tenemos que pensar que el juego de los niños es demasiado infantil para que sea una parte importante de nuestras vidas, pero ese no es el caso. Para los niños, el juego es todo lo que hacen en la vida: trabajar, jugar, adquirir experiencias, formas de explorar el mundo que los rodea y más. Los niños no separan el trabajo del juego y viceversa. Los niños juegan a tocar cosas y aprenden su utilidad y cualidades sin saberlo.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser diverso y proporcionar progresivamente problemas más difíciles e interesantes para resolver. En el juego, los niños tienen que ser los protagonistas de acciones heroicas adaptadas a su fantástica imaginación. Sus desbordantes fantasías expandirán lo que tocamos a lugares que nunca esperábamos.

Según Rodríguez, Rodolfo (2005) afirmó: Enseñar la historia de los juegos demuestra la función de la conducta lúdica en la infancia: biológica, cultural, educativa,

El juego marca las etapas del crecimiento humano; iniciación, adolescencia y adultez. Los niños no necesitan nada para explicar las categorías y necesitan saltar.

Para que un niño adquiriera conocimientos, debe explorar el mundo que lo rodea, y allí, los padres deben ayudarlo a satisfacer su insaciable curiosidad y responder a la pregunta de por qué sucedieron las cosas.

En teoría podemos decir que un niño puede mantener uno o más compañeros imaginarios incluso con un asistente de juego real. No sería una locura ver a un niño experimentar con diferentes sonidos y tener largas y curiosas reuniones con gitanos, está tocando. La visión de los juegos de un niño es bastante diferente de la de uno maduro, y ninguna de las razones por las que el nuevo bebé se dispersa se presenta antes del juego de Rollo.

Lina Rubio, Carolina Zori (2008) afirmaron: Para educar a través del juego, debemos ser capaces de realizar cualquier iniciativa o direccionalidad que queramos para dotar a sus pequeños de posesiones e ideas, como si las ideas vinieran de ellos.

Sus inventos les encantan:

- Si los padres y educadores pueden ver que sus hijos consideran que el juego es importante para ellos, comenzarán a ver el juego de una manera adecuada, no como diversión o excusas para sus hijos.
- Los niños encuentran que los acentos lúdicos son un juego divertido para fiestas y compras, probablemente no agudos, y si no hay fiesta, casi no hay entrenamiento. El niño sabe exactamente lo que le gusta y lo que no le gusta, y no lo convenceremos de su oponente.
- El juego permite que el pensamiento del niño genere una acción espontánea y eficaz que premia la estructura que tiene y limita nuevas formas de hacer nuevas preguntas y respuestas.

- Un niño que necesita entender la pelota desde sus posibilidades y un maestro que necesita preservar varias criaturas tienen un integrador en el juego que puede hacer que las habilidades combinadas, la experiencia y el juicio al mismo tiempo se vean favorecidos.
- El juego toma un lado privilegiado entre los elementos faciales de los niños, visto como un acertijo o una estafa en una vida de deudas. Más que nada, es la educación de la vitalidad adulta. El país de los juegos es vasto y tiene una larga historia.

1.6. La motivación dentro del juego:

Según Rigal, Robert (2006) no dice: El juego es básico y es una actividad gratuita. La gente juega por placer, precisamente por la capacidad de responder a la necesidad de pasarlo bien, sin ningún otro motivo, supone un acto libre.

La existencia del juego, es decir de adoptar el propio punto de vista externo, constituye otra característica. Este requisito está indudablemente determinado por conflictos y reglas impuestas desde el exterior. Ya sea para resolver o comprender y aceptar, se necesita hacer un gran progreso en la construcción del pensamiento de los niños.

De esto podemos inferir que la motivación no puede ser ignorada, ya que cumple la función placentera en el juego, a la vez que exige el descubrimiento y la experiencia de cosas nuevas, propias de los juegos infantiles.

Así mismo Ballesteros, Soledad (1982), comenta: Entender el juego como contenido es una consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural muy importante que caracteriza a culturas enteras ya todas las épocas.

Es decir, si bien no siempre se menciona la motivación, está ahí, como explicación de por qué actuamos para fortalecer la estructura de los niños y niñas.

Según Rodríguez, Rodolfo (2005) sostiene que: Los juegos se alejan de los parámetros idiosincrásicos y temporales de la ocupación cotidiana, frente a los que impone la cotidianidad. El juego se juega de acuerdo con las reglas o reglas, siguiendo una estructura determinada, creando así un orden.

CAPITULO II

MARCO CONCEPTUAL DE PSICOMOTRICIDAD:

Según Rigal, Robert (2006) no expresa: La psicokinesiología es una disciplina basada en un concepto disciplinar integrado que se ocupa de la interacción establecida entre el conocimiento y la emoción, el movimiento de una persona o del cuerpo físico y su mayor velocidad, y cómo se expresa y se relaciona con el mundo que le rodea.

Asimismo, Rodríguez, Rodolfo (2005) dicen: El psicomotor es un experto en manejar recursos específicos obtenidos de su formación para acercarse a una persona que media y se mueve físicamente. Sus intervenciones van dirigidas tanto a sujetos sanos como a personas con cualquier tipo de enfermedad y por tanto son tanto educativas como reeducativas o terapéuticas en algunos ámbitos de intervención.

2.1. Definición de psicomotricidad:

Según Pilar Arnaiz Sánchez (2001) expresa: Basado en una visión global de la persona, el termino psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial.

La psicomotricidad así definida desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad, partiendo de esta concepción, se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivos, educativo, reeducativo y terapéutico.

Estas prácticas psicomotrices deben conducir a la formación, la certificación y el desarrollo profesional, y son cada vez más objeto de investigación científica.

Por lo tanto, destacamos que el término psicomotor, a partir del análisis lingüístico, es una estructura dual correspondiente a ingenio-obesidad grasa, reflejando la ambigüedad de mental y motor, y la complejidad entre un polo y otro ecléctico.

2.2. Lo que aporta la psicomotricidad a los niños: ventajas y beneficios:

De acuerdo con Arnaiz Sánchez, Pilar (2001) expresa lo siguiente: Se trata de la vida feliz del comportamiento que el niño desarrolla en el juego libre. Esto se consigue en un espacio dedicado a ello (el aula de psicomotricidad), donde los niños pueden ser iguales (experimentar, utilizarse, conocerse, sentir, mostrarse, decidir, etc.) Las mismas normas de seguridad le ayudarán y su pareja con el desarrollo cognitivo y motor en un ambiente seguro.

Esto quiere decir que, en el espesor, el estado de ánimo, la dirección y el conflicto psicológico de la experiencia psicomotriz, todo lo cual es tratado a través del comportamiento de los niños: su juego, su construcción, su simbolización y en la manera específica de cada persona con los objetos y otras personas se comunica.

2.3. Algunos tipos de psicomotricidad:

Lina Rubio, Carolina Zori (2008), expresa, los siguientes tipos de psicomotricidad:

Practica psicomotriz educativa preventiva

Esta experiencia está influenciada por sus acciones físicas, como entretenerse,

saltar, hacerse cargo de objetos, etc.; logrando levantarse en la Tierra e intuitivamente adquirir los aprendizajes necesarios para madurar en la escuela y en la vida. De esta forma interesante, casi inconscientemente, estudian sobre áreas (arriba/abajo, adelante/atrás, derecha/izquierda), sesiones (velocidad, ritmo, persistencia...), motricidad necesaria armonía, dinamismo, rol entre los niños, etc.; la siguiente transmisión trata sobre la mejor formación y urgencia en escritura, interpretación y matemáticas; indispensables para la prosperidad académica de hoy.

Practica de ayuda psicomotriz terapéutica:

Este hábito se lleva a cabo en centros privados o escuelas públicas, ya sea en comités o de forma individual, pero desde un marco que tenga en cuenta la micción particular y las características de los niños o adultos con problemas o patologías.

Se gestiona el patrocinio y la comunicación con los que se mueven con otros y alrededor de su balón. Los cambios y perturbaciones estacionales pueden detectarse, diagnosticarse y tratarse, posibilitando el tránsito inherente a esta carga y colaborando en sus cambios. También se utiliza para reeducar y/o delegar determinadas funciones que se ven afectadas por diversas morbilidades o trastornos sensibles del estado de ánimo.

Psicomotricidad Acuática:

Esta habilidad surge en el entrenamiento psicomotor acuático y es útil cuando un bebé necesita experimentar su aritmética de manera motora. Durante los constantes desafíos, el agua apoya sus detalladas sensaciones y primeras percepciones de peso, trabajo, jalones, mercados sintéticos y fisiológicos, así como sus posibilidades de micción, deseo e impacto, al tiempo que incorpora personal, asas, inhibiciones, superficie y sensación armoniosa según la ley de la gravitación.

2.4. Orígenes:

El psicólogo e investigador francés Henri Wallon destaca que la psicomotricidad es la unión del espíritu y el movimiento, y por medio de la reafirmación y la construcción del conocimiento fisiológico, eleva las cumbres de la validación psicológica de los niños.

Según Wallon, las habilidades mentales y motoras representan una representación de la relación de un objeto con su entorno, y continúa despotricando: En un bebé, nada es más un aire de la mente que su cuerpo.

Henri Wallon, junto con la escuela de psicokinesiología, propuso un marco para ubicar la fuerza en la lista de grados musculares junto con las habilidades motoras.

Según Spike, una explicación del proceso de interacción del parentesco, la escuela secundaria y la escuela secundaria permite ver que, a pesar del condicionamiento biológico, la enfermedad mental es una crítica que encuentra su significado en el contexto del compromiso.

2.5. Escuela y orientaciones en educación psicomotriz:

Pilar Arnaiz Sánchez (2001), Distinguimos: la investigadora Soledad Ballesteros presenta una clasificación de escuelas y tendencias en la educación psicomotriz. Según el autor, las recomendaciones de los principales investigadores en el campo se pueden dividir en tendencias básicas.

En conclusión, la psicomotricidad se destaca como una técnica similar a la psicoterapia, teniendo los educadores psicomotrices un talento pasivo más certero.

Diseñado para que sea más fácil para él o cualquier otra persona movilizar

recursos para lograr donde se encuentra.

2.6. Psicomotricidad relacional vivenciada

Según Lapierre y Aucouturier (1977) expresa: Arquetipo de la psicomotricidad, donde los cambios en la psicomotricidad pueden indicar un foco, cuyos pasos se ubican en el interior (en las noticias de dulzura, relación y atmósfera). Estos autores proponen un punto de partida positivo (el angelito sabe y puede relajarse) y rechazan los estudios de diagnóstico psicomotor.

2.7. Actitudes de un psicomotricista: forma de estar con los niños

De acuerdo a Ballesteros, Soledad (1982), manifiesta Es muy importante partir de un gran autoconocimiento personal, conocer los propios límites y posibilidades, reflexionar sobre lo que hacemos y lo que somos, para luego estar abiertos a cómo cada uno se ve y existe niños.

Esto quiere decir que el predominio de la psicomotricidad servirá al confort y potencial de crecimiento de la criatura, que es necesario descubrirlo desde la infancia. Muchas veces lo que no molesta a un niño depende de la interpretación que hagamos, explicando si su comportamiento es activo o no.

Asimismo, en el cuerpo, la relación con el mundo exterior y el camino de la notificación es donde emerge la conciencia y la maquinaria, manifestada a través de las manifestaciones que tienen lugar en la galería. En el salón de clases, con la deuda como eje simbólico, los niños están compartiendo su juego, pero en la vida están atrapados en roles claros, porque si eso sucede, caerá en el juego de los niños, y actúa como un rol de seguridad

el tablero se devaluará.

2.8. La sala, materiales y función:

Según Ballesteros, Soledad (1982) expresa: Debe tener un mobiliario mínimo: enrejado, un espejo grande y cajones para mantener los materiales organizados, bancas suecas (algunas con ganchos para sujetarlas al enrejado para que puedan subirse), una plataforma a modo de escalera para que puedan subir al niño a una altura predeterminada, barandillas, esteras de diferentes tamaños, espesores y formas.

Por eso decimos en el período figurativo que una dote de segunda mano está compuesta por: trapos de espuma, tela, cuerda, muñecos, anillos, tunda (paños de cocina de polímero de madera), pañuelos, pelotas, etc. Nuestro objetivo es jugar, invertir en muebles.

Según Jacques Richard (2004), afirmó: Debido a su masa y semiótica, el material se puede dividir en dos grandes categorías. Suave (acogerlos, rodearlos y darles alegría): bloques de espuma, bolas de espuma, cojines, tela, duro (los niños deben enfrentar desafíos, al comienzo de la realidad): enrejado, madera de construcción, cubos de plástico, palos, banqueta.

Dispositivo

De acuerdo con Jacques Richard (2004), expresa: La instalación del encuentro se divide en dos espacios y tres tiempos con diferentes materiales. En el espacio de actuación deportiva, los niños pueden experimentar la diversión del deporte a través del movimiento espontáneo de cuerpos, espacios y materiales.

Jacques Richard (2004), nos dice: Hay tres tiempos centrales, que suman ceremonias de entrada y salida. Por primera vez, se centra en el rendimiento deportivo,

en el que se da rienda suelta al cuerpo ya la imaginación del niño. Al principio, se embarcan en un frenesí físico y emocional, solo después de forma simbólica a través del material que les proporcionamos. El segundo es un relato, con la intención explícita de movilizar la imagen mientras el cuerpo está quieto.

Esto nos enseña a la descentración (la repercusión del niño de poner período de sus emociones y otorgamiento de la empatía). Así, en la sala de psicomotricidad se dan dos tipos de juegos:

Juegos Puramente Motrices. Saltar, Desequilibrar/Equilibrar, Caer, Columpiarse, Girar, Doblar, Romper, Proteger, Empujar, Llenar/Desgarrar, Reenfocar/Desatar, Arrastrarse, Sembrar conveniencia o Caja, etc. Por modo: Asier se sienta en un colchón, Jon salta de edificio en trabajo demostrando sus cuerdas e industria, Aitziber tira y empuja bloques en la serie.

Juegos Con Carga Simbólica. Un perro y su jefe, tienda, golosinas, mamá y papá, doctor, casa, superhéroe y más. Ejemplo: Luis tiene un toldo a modo de patio y en realidad lleva pantalón trasero con forma de torero, representa a un auténtico caballero. Igor, en cambio, utiliza una casa como si fuera un cuadrúpedo, mientras que Sonia, Judith y Antonio entran y salen de un edificio hecho de cojines.

Finalmente, un tercer término es plástico expresivo, pintado, refinado o abrumador con plastilina. La implicación es empoderar a los niños para que se desempeñen cognitivamente sin experimentar emociones fuertes.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Gracias a las investigaciones y la rendición de cuentas, se puede saber más sobre las insignias del juego. Es importante señalar que este es un tema muy importante en relación con la educación preescolar, ya que es posible desarrollarlo en grupos de niños a través de varios aspectos del juego, como la socialización, el aprendizaje, los nuevos conocimientos, la madurez, etc.

SEGUNDA: De manera común, es posible preguntarse sobre la importancia del juego o juego para los niños no solo en su desarrollo psicomotor, sino también en su creatividad, aspectos cognitivos, desarrollo socioemocional, manejo normativo, etc. Específicamente, se abordaron los temas de juego y aprendizaje, mostrando que los niños aprenden a través del juego y es más fácil comprender los mundos de los niños para llegar a ellos. Con base en la importancia del aprendizaje sobresaliente, podemos comprender la importancia de los juegos para el desarrollo y el logro de los juegos.

TERCERA: Como mirada final, se analizan específicamente las motivaciones que existen en el juego, con el objetivo de lograr una comprensión más profunda del juego en sí mismo, entenderlo y comprenderlo de una manera más significativa, al mismo tiempo, a los niños.

RECOMENDACIONES

Teniendo en cuenta que la infancia es una de las etapas más importantes del ser humano y en el desarrollo de la psicomotricidad, centrado en sus movimientos y de acuerdo a las conclusiones descritas se recomienda lo siguiente:

- Teniendo en cuenta la importante relación que existe entre los juegos, las autoridades educativas encargadas de dirigir y supervisar la educación inicial deben organizar cursos de capacitación para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños en la educación inicial, ya que son parte integral del niño.
- Las estrategias deben estar basadas en el juego, y para los niños es un proceso de mejora de su motricidad hasta alcanzar un estado de satisfacción.
- Los docentes responsables de la educación de los niños en las etapas iniciales deben continuar utilizando los juegos motores en las actividades de psicomotricidad como parte de su uso en los ámbitos de aplicación educativa y en los contextos en los que pueden ser utilizados. Considerando que el juego se basa en un concepto único de la persona para fortalecer el movimiento psicomotor, psicoemocional, en el que el tono muscular del movimiento es fundamental.
- Se desarrollan diversos juegos para niños para que a través de la psicomotricidad sean propicios para dominar su cuerpo, abrir conocimientos y conquistar todo lo que les rodea.

REFERENCIAS CITADAS

- Aucouturier. *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Graó. ISBN 978-84-7827-351-5.
- Aucouturier, L (1978). *La educación psicomotriz como terapia "Bruno"*. Médica y Técnica, S.A. ISBN
- Aucouturier, L (1980). *El cuerpo y el inconsciente en educación y terapia*. Científico Médica. ISBN 84-224-0756-6
- Darrault, E (1985). *La práctica psicomotriz. Reeducción y terapia*. Científico Médica. ISBN 84-224-0810-4.
- Ballesteros, S (1982). *El esquema corporal*. Madrid: Tea.
- Campos S, S (1985). «Educación psicomotriz». en: *Diccionario enciclopédico de educación especial II*. México: Trillas. pp. 763-767. ISBN 84-2942325-3 |isbn= incorrecto (ayuda).
- Jacques R (2004). *Patología psicomotriz*. Dossat 2000. ISBN 84-89656-37-1.
- Sánchez R. J y Llorca L, M (2008). *Recursos y estrategias en psicomotricidad*. Ediciones Aljibe. ISBN 978-84-9700-442-8.
- Lapierre, A (1977). *Simbología del movimiento*. Científico Médica. ISBN 84-224-0686-1.

Lapierre (1977). *Educación psicomotriz en la escuela maternal. Científico Médica*. ISBN 84-224-0687-X.

Rubio, L y Zori C (2008). *La psicomotricidad en la escuela. Dossat 2000*. ISBN978-84-96437-43-2.

Arnáiz S, P (2001). *La psicomotricidad en la escuela: una práctica preventiva y educativa*. Ediciones Aljibe. ISBN 84-9700-016-1.

Rodríguez, R (2005). *Terapia psicomotriz. Casos de los 3 a los 11 años*. CIE Dossat2000. ISBN 84-89656-67-3.

Rigal, R (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. ISBN 84-9729-071

El juego en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 3 a 5 años del nivel inicial.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	es.wikipedia.org Fuente de Internet	8%
2	jeguirriz.blogspot.com Fuente de Internet	6%
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	es.slideshare.net Fuente de Internet	2%
5	www.buenastareas.com Fuente de Internet	1%
6	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1%

9	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
10	educa.minedu.gob.bo Fuente de Internet	<1 %
11	es.m.wikipedia.org Fuente de Internet	<1 %
12	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
13	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía Activo



Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.