

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**El juego como estrategia para el desarrollo de la Psicomotricidad en los
niños del nivel Inicial.**

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial

Autora:

Clara Fabiola Coba Nole

Sullana- Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como estrategia para el desarrollo de la Psicomotricidad en los niños 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)

Sullana- Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

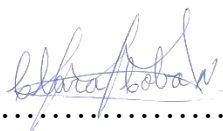
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como estrategia para el desarrollo de la Psicomotricidad en los niños del nivel Inicial.

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

Clara Fabiola Coba Nole. (Autora)

.....

Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

.....

Sullana- Perú

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.

Sullana, a dos días del mes de agosto de dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Teresa Otoy Arrese, 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 como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del nivel inicial”* para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **COBA NOLE, CLARA FABIOLA**

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 16 (Dieciséis.).

Por tanto, **COBA NOLE, CLARA FABIOLA** 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 Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios fuente de paz, amor, por permitirme trabajar y formar niños con valores y actitudes positivos para un mejor futuro.

A mi familia por ser un soporte en mi desarrollo profesional

.

INDICE

DEDICATORIA.....	5
RESUMEN	8
ABSTRACT.....	9
INTRODUCCIÓN.....	10

CAPITULO I

IMPORTANCIA DEL JUEGO.

1.1. Origen del juego infantil	12
1.2. Definición de juego.....	12
1.3. Importancia del juego infantil.....	14
1.4. Aportaciones a las teorías del juego.....	14
1.6. La psicomotricidad	16
1.7.1 Nacimiento de la psicomotricidad.	16
1.7.2. Evolución de la psicomotricidad	16
1.1.1. Aproximación a un concepto de Psicomotricidad	17
1.1.2. Objetivo de la psicomotricidad	17
1.1.3. Importancia de la psicomotricidad.....	18
1.1.4. Tipos de psicomotricidad.....	18
1.1.5. Elementos de la psicomotricidad	19
1.1.6. Definición de motricidad	20
1.1.7. Tipos de motricidad	20

CAPITULO II.

EL JUEGO LIBRE.

2.1. El juego libre y el juego tradicional en la psicomotricidad.	21
2.1.3. Beneficios de los juegos tradicionales	22
2.1.4. Juegos tradicionales con materiales	22
2.1.5. Juegos tradicionales sin materiales	23
2.1.6. La función del educador en la educación infantil.....	24
2.1.7. La evaluación en el juego	25
CONCLUSIONES.....	27

RECOMENDACIONES.....	28
REFERENCIAS CITADAS	29
ANEXOS.....	31

RESUMEN

La presente investigación, surge de la necesidad de mostrar la importancia del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños del nivel Inicial y tiene como objetivo general; mostrar la importancia del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños del nivel Inicial. Por lo tanto, es importante establecer las características de estudio de la psicomotricidad, la cual tiene mucha relevancia en el desarrollo holístico de los niños, como señala Ortega (2006), la Psicomotricidad vienen a ser una disciplina educativa, de reeducación, de carácter terapéutico y se concibe como diálogo, considerando al ser humano como único psicosomáticamente, contribuyendo a su desarrollo integral. Por lo que se enfatiza la importancia del juego como estrategia educativa para realizarla, en especial con juegos tradicionales.

Palabras claves: Juego, psicomotricidad, juegos tradicionales.

ABSTRACT.

The present investigation arises from the need to show the importance of the game as a strategy in the development of the psychomotor skills of the children of the Initial level and its general objective is; show the importance of the game as a strategy in the development of the psychomotor skills of the children of the Initial level. Therefore, it is important to establish the characteristics of the study of psychomotricity, which is highly relevant in the holistic development of children, as Ortega (2006) points out, Psychomotricity comes to be an educational discipline, of re-education, of a therapeutic nature. and it is conceived as a dialogue, considering the human being as unique psychosomatically, contributing to their integral development. Therefore, the importance of the game is emphasized as an educational strategy to carry it out, especially with traditional games.

Keywords: Game, psychomotor skills, traditional games.

INTRODUCCIÓN

El juego es fundamental como actividad, ya que el niño va desarrollándose con él desde sus primeros estadios de vida. Este precepto dado por Montessori, hace referencia a que el juego es una característica innata de los pequeños, y atendiendo esta enseñanza, podemos aprovechar el juego como herramienta de aprendizaje, es decir, aprender jugando.

Teniendo como antecedentes a Verde y Jiménez (2015), en su estudio denominado “Influencia del Taller Jugando con mi Familia en el Desarrollo Psicomotor de los niños de 2 a 3 años de la IEI N° 125 Niño Jesús- Ventanilla-Lima” trabajándose con veinticinco estudiantes en un tipo experimental, concluyendo que cuando los padres de familia participan activamente con sus hijos, contribuyen al mejoramiento de las habilidades de sus hijos y sobre todo a su desarrollo motor, cuando articulan el juego.

Se ha considerado a los autores **Villacorta y Zapata (2015)**, quienes desarrollaron un trabajo de investigación denominado: “Programa jugando juntos y la psicomotricidad en niños de 5 años”. Cuyo objetivo principal era precisar la influencia que presentaba jugando juntos y la incidencia psicomotriz, utilizándose un diseño cuasiexperimental, siendo desarrollada totalmente y se utilizaron como instrumentos registros de análisis en el pretest y pos test, trabajándose con 40 niños y niñas. Llegando a la conclusión de que la aplicación del programa Jugando Juntos, elevó significativamente la psicomotricidad en los estudiantes de la investigación.

Para el presente trabajo, se han considerado los siguientes objetivos.

Objetivo General

Mostrar la importancia del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños del nivel Inicial.

Objetivos específicos

Determinar la importancia de los juegos al aire libre para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños del nivel Inicial.

Proveer de juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de nivel Inicial.

Por ello se consideró el interés de realizar un estudio monográfico teniendo en cuenta la temática el juego a manera de habilidad hacia el perfeccionamiento de la psicomotricidad en los infantes del nivel inicial, el cual está dividido en tres capítulos, el primer capítulo designado para brindar información recopilada del juego como característica innata del niño. En el segundo capítulo brindaremos detalladamente aspectos informativos sobre el progreso de la psicomotricidad, y en el tercer capítulo brindaremos información sobre de cómo los juegos tradicionales, además de mostrar juegos que contribuyen directamente al desarrollo psicomotriz del niño o niña.

Cerrando la parte monográfica con las conclusiones que se han generado después de analizar la información y las recomendaciones correspondientes.

CAPÍTULO I

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS.

1.1. Origen del juego infantil

El juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas. (Enseñanza, 2011)

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

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

El juego en la etapa moderna: En el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje.

El juego ha ido evolucionando de acuerdo al entorno social y a los cambios tecnológicos que ha ido experimentando la humanidad, siempre valiéndose de la creatividad para asumir roles, juguetes y otros.

La sociedad evoluciona, sin embargo, el juego está siendo relegado por juegos que no requieren actividad física, sino juegos estáticos que son mecanizados y no invitan al desarrollo social, interacción y sobre todo la creatividad.

1.2. Definición de juego

Existen un sin fin de definiciones para el precepto de juego, esta investigación.

El juego es fundamental en el ser humano por ser inherente a él. Siempre estamos aprendiendo e interactuando con nuestro entorno familiar, socio cultural mediante los juegos. Estamos frente a un concepto muy importante, de mucha amplitud, versatilidad y de ambivalencia, que abarca una compleja forma de categorizarla. El origen de la palabra proviene de las palabras latinas “iocum” y “ludus-ludere”, los cuales se refieren a diversión bromas, chistes y se usan muchas veces de distinta manera con la palabra lúdica.

Huizinga (1995):

El juego es una aplicación de ocuparse libremente, se desenvuelve dentro de unos parámetros de tiempo y espacio, determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como:

Ejercicios de recreación sometidos a normas en las cuales hay ganadores y perdedores.

Sin embargo, la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico.

Es por ello que el juego aporta grandes beneficios a quienes lo practican, estas acciones lúdicas otorgan al niño una distracción total, además que van construyendo su propio conocimiento que le ayudará a interactuar con sus pares, reconocer sus aciertos y desaciertos, fomentan en él la intención de descubrir algo que no conoce; es decir necesita indagar por el porqué de las cosas.

Piaget manifiesta, que el o los juegos son una actividad que les otorga facultades para fortalecer su desarrollo motriz de conocimientos, sociales y emocionales. Es también una manera de aprendizaje acerca de propósitos y situaciones motrices muchas veces con grados de complejidad.

1.3. Importancia del juego infantil

La importancia del juego va más allá de lo que muchos piensan, es decir cumple un papel sustancial en el desarrollo holístico de las niñas y niños. Las ciencias pedagógicas modernas acuden a este concepto con fines de educación, debido a que es un mecanismo de motivación, que produce amenidades y hace más fácil el aprendizaje. Es la parte inicial del “enseñar agradando”

Pero el **juego** no es tan solo un simple recurso didáctico, hoy en día se ha convertido en un **objetivo educativo** por sí mismo. El juego no tiene que estar instrumentalizado necesariamente, basta con que el niño juegue libremente para que aprenda. Es importante tener en cuenta que adultos y pequeños aprendemos como consecuencia del juego, no jugamos para aprender.

Según lo manifestado podemos señalar que el juego contribuye al desarrollo integral del niño, ya sea en su aspecto físico, mental y social; además se señala que los niños que tienen contacto con su entorno social, a través del juego, se vuelven independientes en realizar determinadas acciones, mostrando frente a los demás cierto grado de crecimiento personal e intelectual. Asimismo, es por medio del juego que el niño identifica sus cualidades; es decir, sus fortalezas y debilidades, esto va a permitir que ellos se valoren y logren poseer una autoestima alta.

1.4. Aportaciones a las teorías del juego

Platón (como se citó en Venegas, F., García, & Venegas, A, 2010) en uno de los precursores o de los primeros filósofos en hablar del juego ya que escribieron de este. Específicamente en su teoría lo detalla que es la parte artística y expresiva del ser humano. Para este filósofo el juego debe ser un medio que formase a los infantes para el ejercicio

de la vida adulta. Observó que el proceso de socialización y de transmisión de valores está implícito en el juego. El juego es un conducto para que los niños asimilen la cultura de donde proceden.

Friedrich Von Schiller (como se citó en Venegas, F., García, & Venegas, A, 2010) explica, mediante su teoría que el juego facilita la disminución de la energía que poco consume el cuerpo humano.

Claparède (como se citó en Venegas, F., García, & Venegas, A, 2010) psicólogo suizo, Señala que la conceptualización del juego se da por quien lo practica y como interactúa con su contexto.

Buytendijk (como se citó en Venegas, F., García, & Venegas, A, 2010) trató de crear otras teorías del juego, señala que la niñez detalla el juego, ya que el infante juega porque es sus naturalezas. La particularidad del juego explica el cambio en las conductas de la niñez.

Para Karl Bühler (como se citó en Venegas, F., García, & Venegas, A, 2010) el juego establece como acciones donde se evidencia un placer y es mantenido, soberanamente de la motivación que pudiera presentarse.

Según Piaget citado por Venegas, F, García (2010), con referencia a la obra sobre el juego, establece su valioso aporte, ya que proporciona el discernimiento del juego, hasta ese tiempo desconocido, sin embargo, el juego va cambiando con el soporte del conocimiento.

1.5.Aportaciones a la teoría de psicomotricidad

Para Wallon (citado en Justo, 2014) Afirma que se puede hallar el inicio de la conceptualización base del componente psicobiológico de la persona, en el que lo motriz y la psiquis, no se separan ni son diferentes, más bien se integran en un solo ser , teniendo en cuenta al medio.

Por otro lado, Piaget (Como se citó en Justo, 2014) establece ambos aspectos, como lo motriz y lo psíquico no son diferentes, como lo señala Wallon, por el contrario, son vinculantes entre sí. Para este biólogo la motricidad es el inicio del proceso evolutivo de la inteligencia, siendo la inteligencia sensorio-motriz como esencia en los 02 primeros años de vida. Realizará movimientos. Todo va estableciéndose de acuerdo a las posibilidades de carácter motriz, es decir en el momento que el niño o niña realiza manipulaciones de elementos, explorando en contexto espacial, ampliando su intelecto pragmático, que se conecta con la vivenciación de afecto, la cual establece una interacción con el contexto. Posterior a ello la actuación se interioriza paulatinamente y el niño o la niña van reflexionando, sin embargo, necesitará siempre relacionarse con sus pares para autoafirmar su espacio y tiempo de manera progresiva.

1.6.La psicomotricidad

1.7.1 Nacimiento de la psicomotricidad.

Mendiara (2003), enmarca la conceptualización de Psicomotricidad, la cual abarca el significado de la corporalidad en el trascurso histórico. Es decir, desde la antigua civilización, hasta esta época contemporánea, la conceptualización del cuerpo ha ido evidenciando diversas formas de transformación. Se estableció en un inicio que la corporeidad quedaba de lado por el dualismo de Platón, hasta que Descartes y su razón pura, establece y considera a corporeidad como “pieza del espacio visible” separado del “sujeto pensante”. Por el vínculo emocional que une de una manera especial a los padres con sus hijos.

Así mismo Mendiara (2003) señala que, en los inicios del siglo XX, en el ámbito patológico, Dupré establece un término conocido hasta nuestros tiempos como es “Psicomotricidad”, cuando realiza estudios con enfermos mentales, donde se centra en sus debilidades motoras.

1.7.2. Evolución de la psicomotricidad

Según Ovejero (2013) la psicomotricidad como actividad independiente se produce gracias a los estudios de George Heuyer y de Guilmain.

Así mismo Ovejero (2013) señala que Heuyer fue uno de los primeros autores en desarrollar con mucho énfasis la “reeducción psimotriz”, sin embargo, es un término que fue complementándose posteriormente. Definitivamente este profesional de la psiquiatría, dio a conocer la relación entre los trastornos motrices, la inteligencia y sobretodo la relación con las emociones o la parte afectiva.

1.1.1. Aproximación a un concepto de Psicomotricidad

Precisamente, algunos autores definen la Psicomotricidad en función de su campo de aplicación. Así, Quirós y Schrager citado por Justo (2014) se establece implícitamente como una de las líneas o ejes de la Psicología, orientada a una de las maneras de adaptarse de la persona al mundo externo. En este sentido, consideran que, así como la motricidad es fundamentalmente la capacidad de generar movimientos, la Psicomotricidad es esencialmente “la educación del movimiento, o por medio del movimiento, que procura una mejor utilización de las capacidades psíquicas”.

Por su parte García Núñez (Como se citó en Justo, 2014) define la Psicomotricidad como “técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica”

1.1.2. Objetivo de la psicomotricidad

Según Pacheco (2015) la psicomotricidad se propone, como objetivo general, desarrollar o restablecer, mediante un abordaje corporal (a través del movimiento, la postura, la acción y el gesto), las capacidades del individuo. Se puede incluso decir que pretende llegar por la vía corporal al desarrollo de las diferentes aptitudes y potencialidades del sujeto en todos sus aspectos (motor, afectivo-social, comunicativo-lingüístico, intelectual-cognitivo).

1.1.3. Importancia de la psicomotricidad

De acuerdo con Pacheco (2015) la educación psicomotriz es importante porque contribuye al desarrollo integral de los niños y las niñas, ya que, desde una perspectiva psicológica y biológica, los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo.

Según Elizabeth Hurlock (Como se citó en Pacheco, 2015) la Educación Psicomotriz proporciona los siguientes beneficios:

- Propicia la salud
- Promueve la salud mental, es decir desarrollar y controlar las habilidades de carácter motriz, lo cual permitirá que los niños y niñas se sientan capaces; proporciona satisfacción y libera tensiones o emociones fuertes. La confianza en sí mismo o misma, contribuye al autoconcepto y autoestima.
- Favorece la independencia de los niños.
- Contribuye a la socialización.

1.1.4. Tipos de psicomotricidad

Según Ovejero (2015) en el concepto de la educación psicomotriz a nivel teórico o pragmático, se pueden diferenciar dos tipologías:

La psicomotricidad dirigida Esta tipología tiene como eje principal el desarrollo holístico del infante, iniciando desde sus desarrollos psicológicos orientándose a que la educación Psicomotriz se proponga el favorecimiento de los aprendizajes escolares y sobretodo apunta al mejoramiento general de los infantes.

La psicomotricidad vivenciada es quizás una de la más importante, ya que se aboca un trabajo con la realidad, que difiera de un trabajo guiado o simulado. Este término fue acuñado por el español Aconturier.

1.1.5. Elementos de la psicomotricidad

Ovejero (2015) señala con claridad, que con la intervención de carácter motriz, se va a lograr un desarrollo holístico del infante, ejerciendo su trabajo sobre el aspecto cognitivo, motriz, sensorial y socio afectivo.

Esquema corporal. Es la relación del niño y todo lo que lo rodea, la imagen que él tiene de su corporalidad y de sus partes, puede ser en reposo o en movimiento, siendo los siguientes aspectos, quienes componen este esquema corporal:

Control tónico-postural. Fundamentalmente el tono muscular, es importante, ya que se refiere a las contracciones en que están en ese momento los músculos del cuerpo, pueden estar en estado de reposo o movimiento.

Equilibrio. El equilibrio es muy importante en el esquema corporal toda vez que implica además de las órdenes del cerebelo e hipotálamo, hasta el control de diversas posiciones del cuerpo en oposición a la fuerza de gravedad, separadamente del reposo o movimiento en que se encuentre el cuerpo.

Coordinación psicomotriz. Con respecto a esta capacidad, debemos ser claros, ya que la importancia que tiene es fundamental, ya que articula la psiquis y el movimiento, contrayendo el grupo de segmentación corpórea los cuales participan en una actividad y por el contrario inhiben otra parte de los segmentos que no tienen intervención en esos momentos.

Lateralidad. Entendiéndose como la preferencia que tiene un ser humano por usar un lado o una parte del cuerpo humano sobre otro, tiene predominancia sobre manos, ojos, oídos o pies.

Control de la respiración. Tiene relación con aspectos relacionados con lo emocional y atención. Es decir, labores que abarcan diversas concentraciones, asociándose al hipo-ventilación de manera libre a las situaciones de miedos, ansiedades, nervios, u otras emociones.

1.1.6. Definición de motricidad

Rodríguez (2014) establece que la motricidad, implica el controlar el cuerpo de una manera eficiente, para ello se hace útil y muy específico que se estimule mucho el cuerpo. La motricidad.

1.1.7. Tipos de motricidad

Motricidad gruesa, entendida como movimientos grandes, amplios, pero siempre con presencia de la coordinación, tenemos por ejemplo movimientos gruesos como caminar, correr, saltar, trepar, rodar, bailar, entre otros movimientos. (Rodríguez, 2014)

Motricidad fina: entendida como los movimientos de carácter específico, donde se utiliza movimientos precisos y de carácter fino, por ejemplo, ojo-mano o los dedos, es decir se debe tener en cuenta ejemplos como enhebrar una aguja, desarmar un reloj, pintar, dibujar, entre otros movimientos de este orden. (Rodríguez, 2014)

CAPITULO II.

LOS JUEGOS TRADICIONALES.

2.1. El juego libre y el juego tradicional en la psicomotricidad.

2.1.1 El juego libre

Definición.

Es fundamental conocer sobre el juego libre, ya que surge espontáneamente, sin ser ordenado o dirigido por alguien mayor. Siendo lo natural en el niño o niña, quienes pueden decidir sin presiones quien empieza y cuando finaliza, con quien o quienes jugar, puede invencionar, crear y sobre todo hacerlo en libertad.

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.

2.1.2 El juego tradicional

Definición

De acuerdo al portal *Definición* (2019) Los juegos tradicionales:

Son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc

Los juegos tradicionales les permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región; contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectivas de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño se enriquece jugando. Son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas; el hecho de reactivarlos implica profundizar en las raíces y poder entender mejor el presente.

2.1.3 Beneficios de los juegos tradicionales

De acuerdo a Peralta y Zamora (2012, pág., 21 al 23), quienes establecen aspectos fundamentales de los juegos tradicionales y también de origen popular o autóctono, con el paso del tiempo han ido resistiendo modificaciones y adaptaciones de acuerdo a los contextos y realidades de nuestro país, por lo que muchas veces forma parte de las culturas lúdicas de un país. Debe considerarse la contribución al desarrollo de los estudiantes en los siguientes puntos:

- a.** Integración al grupo, comunicación entre sus pares.
- b.** Aspecto cognitivo y desarrollo de carácter corporal, considerado como el desarrollo entre la habilidad y destreza en tanto el cuerpo desarrolla movimientos.
- c.** Con sentido de ritmo, es decir a través de secuencias rítmicas los infantes se van adaptando de acuerdo a los procesos motrices.
- d.** Estructurando su espacio, es decir se produce a través de distintos cálculos de distancias y movimientos.
- e.** Estructurando sus tiempos, es decir la regularización temporal, cambios de velocidad en los juegos y diversos ritmos que fortalecen el trabajo motriz.
- f.** Fortalecimiento del lenguaje, es decir el diálogo en los juegos ayuda a crear un lenguaje con naturalidad, en la práctica correcta de articulación de la fonación y sobretodo el memorismo de las diversas palabras.
- g.** Formación holística de las personas, interviniendo el sentido ético en los juegos.

2.1.4 Juegos tradicionales con materiales

El yo-yo

Este juego conocido en nuestro Perú, se compone de dos piezas de forma circular y en medio, se encuentran unidas por una “cuñita” el cual ayuda a separar a una pequeña distancia o espacio. En la cuñita debe enrollarse un cordel que permita a la persona al participante elevarlo y bajarlo.

El trompo

Este juego además de ser popular en nuestro país, también está entre los tradicionales, consistiendo en un elemento de madera con forma torneada y semicircular de punta metálica. Debe enrollarse un cordelito alrededor y luego se lanza al piso, dónde girará, y muchas veces debe competir entre varios para ver quien tiene mayor precisión.

Carreras de encostados

Este juego es muy importante, toda vez que es de competencia entre encostados, es decir los participantes cubren sus piernas con costales, sostenidos con ambas manos. Solo es permitido saltos, sin soltar los costales, quien llegue primero al punto señalado es el ganador o ganadora.

Saltar la cuerda

Uno de los juegos más conocidos y sobretodo que cobra vigencia y entusiasmo en los niños y niñas es saltar la cuerda, donde dos niños o niñas deben coger los extremos de una cuerda o soga, haciéndola girar, debiendo saltar esta los demás compañeros, descalificándose a quien toque la cuerda. Importante ir aumentando las velocidades al realizar los giros de la cuerda. Al final saldrá ganador o ganadora el participante que resista por más tiempos en estos saltos.

2.1.5 Juegos tradicionales sin materiales

Las rondas

Dentro de las características de este juego debemos señalar que mayormente se juega por niñas y se deben formar en círculo, tomándose las manos y cantando canciones relacionadas con esta acción. La parte musical y sobretodo la letra de la

o las canciones, pueden cambiar según el contexto, el nuestro país son conocidas como “arroz con leche me quiero casar”.

El gato y el ratón

Este juego es muy divertido para las niñas y los niños, sobre todo, porque deben formarse en círculo entrelazando sus manos y un niño o niña dentro del círculo se desenvolverá como el ratón, otro niño o niña estará fuera del círculo y será el gato, por consiguiente, el gato debe atrapar el ratón, utilizando diversas estrategias.

La gallina ciega

En este juego se llevan a cabo varias secuencias, donde deben reunirse en círculo, ubicándose en el centro dos niños o niñas, uno de ellos cubre los ojos al otro a través de un pañuelo para que pueda observar a sus pares, tampoco sabrá a donde va, posteriormente, el niño sin vendar le da giros, entre 4 a 8, de tal manera que se confunda y desorienta, finalmente lo deja libre para que pueda buscar o car a los demás jugadores que están cerca de él o ella.

El avión

Este juego es muy divertido para utilizarlo en los niveles iniciales y primarios, debe dibujarse un avioncito en el suelo, luego se colocan números en cada uno de los cuadraditos, uno de los niños o niñas, lanza una tejita en un cuadrado especialmente en número 1, y empieza a saltar con un solo pie, obviando saltar donde está la tejita que lanzó previamente.

2.1.6 La función del educador en la educación infantil

Según Venegas, F., García, & Venegas, A (2010) la función del educador en Educación Infantil está dirigida hacia la planificación de actividades lúdicas para potenciar el desarrollo de todos los ámbitos del niño.

Para que la intervención del educador tenga la máxima eficacia, éste debe tener presente los siguientes aspectos:

Elaborarse los aspectos de carácter conceptual y la metodología, teniendo en cuenta el periodo de evolución por el que pasa el niño o niña. Estos aspectos cognitivos

de los que señalamos, deben adaptarse al periodo evolutivo guiando la planeación y así favorecer los aprendizajes de carácter significativos.

A lo largo de la educación infantil, en niño o niña va aprendiendo, sin embargo, el docente o facilitador tiene la función de mediar para que se pueda evidenciar el aprendizaje de carácter significativo. La mayoría de los contenidos que deben aprender son de carácter procedimental, y estos requieren unas actividades secuenciadas y su puesta en práctica a través de la observación, experimentación, manipulación, etc. (Venegas, F., García, & Venegas, A, 2010)

2.1.7 La evaluación en el juego

Al respecto Venegas, F., García, & Venegas, A (2010) señalan que el juego es el principal medio de intervención en la educación infantil. A través de éste, se ponen de manifiesto los progresos, dificultades y limitaciones del niño. Por todo esto, la actividad lúdica es la experiencia más adecuada para llevar a práctica la evaluación. La evaluación nos informa sobre si se han cumplido los objetivos previstos y sobre la calidad y la adecuación de la intervención realizada. La técnica más adecuada para la recogida de estos datos durante la actividad lúdica será la observación. Esta observación permite al educador obtener información de las características de los pequeños y de los diferentes elementos de la intervención educativa. A partir de la información obtenida de la observación de las actividades lúdicas, el educador reflexiona sobre el grado de acierto de su intervención o de la necesidad de adaptar algún elemento didáctico utilizado. De esta forma, el educador realiza una auto-evaluación de su trabajo educativo. A lo largo de la actividad lúdica, el educador realizará la observación directa y sistemática de las conductas y situaciones de los niños. Todo ello será analizado y servirá para evaluar la efectividad o no de la práctica educativa y guiará las decisiones que se tomen al respecto.

Además de estas características los autores Venegas, F., García, & Venegas, A (2010) sostienen que dependiendo del momento en el que se lleve a cabo la evaluación, ésta se hará de forma inicial, continua y final.

La evaluación de carácter de inicio, se establecerá inicialmente en la fase educativa y de cada aprendizaje.

La evaluación continua se llevará a cabo diariamente, es decir en cada actividad de carácter lúdico y durante el proceso de enseñanza y todo lo que acarrea, teniendo en cuenta los aprendizajes.

La evaluación final se realiza al final de la fase de aprendizaje y nos informa de los progresos del niño, de su grado de aprendizaje y de sus dificultades.

CONCLUSIONES

- Primero.** El juego tiene gran importancia para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños del nivel Inicial. Siendo su aplicación de carácter fundamental en la educación de los infantes realizándose espontáneamente, de maneras divertidas y sobretodo con un carácter de entretenimiento. Teniendo en cuenta que estamos frente a estímulos o como se acuña el termino de reeducación para la vida de los niños. Se orienta fundamentalmente hacia la estimulación o como se manejaba antiguamente cuando hay deficiencias en los infantes.
- Segundo.** La importancia de los juegos al aire libre, es de vital, no solo para la salud, sino que el mundo exterior siempre aporta unos estímulos y situaciones que no se consiguen en un entorno cerrado, pues el niño interactúa con el medio en que se desarrolla, ejerce movimientos libres, sin la rigidez que implica una actividad estricta, o de una vida sedentaria, potencia su energía, pero también su creatividad, pues el factor sorpresa es determinante, y el desarrollo de la creatividad, además de fortalecer su autonomía, el niño experimentará situaciones y se les podrá enseñar cómo afrontar los problemas cuando se susciten, además de desarrollar las habilidades sociales, fomentadas por los padres, y otro que al ver la unión familiar, el pequeño se criará en un ambiente armonioso de confianza y de la atención de calidad.
- Tercero.** Los juegos tradicionales son aquellos que perduran a través de los años, llenos de imaginación y fantasía, estos juegos tienen muchas variaciones al paso de los años, y pasan por generaciones, en especial del abuelo o abuelos a nuestros padres y de ellos a nuestros hijos y nietos, es decir toda una cadena familiar y tradicional. El juego permite el desarrollo de la persona humana, satisfaciendo las prioridades que tiene el infante. Permite además la expresión, imaginarse hacia lograr un desarrollo de sus comportamientos y madurar sus pensamientos o ideas.

RECOMENDACIONES

- PRIMERA. -** El juego es beneficioso para los niños, deben hacerlo con total naturalidad en el contexto donde viven, ya que los beneficia en su desarrollo, en especial de sus aprendizajes y todo lo referentes a habilidades y destrezas, el campo emocional, lo cual lo beneficiará en su futuro. Sin embargo, estamos ante un fenómeno grande como es el sedentarismo, que amenaza a cada uno de los niños y en consecuencia debemos trabajar las maestras de educación inicial.
- SEGUNDA. -** Es importante jugar libremente, ya que otorga situaciones beneficiosas para el infante en el ámbito psicológico y de carácter mental del infante, aunque no se evidencia, pero está implícito. Es fundamental desarrollar en juego en las Instituciones del nivel inicial.
- TERCERA. -** Las familias deben reunirse y socializar sobre los juegos practicados en su infancia, sobre todo juegos tradicionales, escribirlos y practicarlos en familia, incluyendo al más pequeño y de esta forma socializar, interactuar y seguir pasos de actividades psicomotrices tanto finas y gruesas.

REFERENCIAS CITADAS

- Córdova, F y Mata, A (2013) La psicomotricidad fina en el desarrollo de la preescritura en niños de 5 años del programa no escolarizado (PRONOEI) “mi pequeño mundo” del distrito de Ventanilla-Callao –(Tesis de maestría) Universidad César Vallejo
- Enseñanza, F. d. (2011). El juego en la Etapa infantil. *Temas para la Educación*, 11.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza.
- Justo, E. (2014). *Desarrollo psicomotor en educación infantil*. Almería, España: Editorial Universidad de Almería.
- Mendiara, J. (2003). *La psicomotricidad: Evolución, corrientes y tendencias actuales*. Sevilla, España: Wanceulen Editorial.
- Mónica Patricia, M. H., & Hernández Barbosa , R. (22 de 10 de 2014). *El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales*. Recuperado el 17 de 08 de 2018, de Innovación educativa (México, DF), 14(66), 41-63: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lng=es&tlng=es.
- Ortega, J., y Obispo, J. (2006). *La psicomotricidad de tu hijo/a*. España: La Tierra Hoy.
- Ovejero, M. (2013). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid, España: Macmillan Iberia, S.A.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial*. Recuperado el 26 de Noviembre de 2018, de http://www.runayupay.org/publicaciones/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf

Peralta y Zamora (2012) **Incidencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, tesis de grado, Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.**

Quéstela. (07 de 2013). *El juego qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución.* Recuperado el 17 de 08 de 2018, de Zaragoza: www.psicoaragon.es/wp-content/uploads/2013/07/EL-JUEGO.pdf

Rigo Mercedes y Otros. *El Juego como puente para el aprendizaje.* Material teórico del Curso de actualización a Distancia. Centro Crianza Fundación para la integración y la capacitación. Córdoba.

Rodríguez, L. (2014). *Motricidad. Psicomotricidad fina y gruesa.* Recuperado el 15 de Diciembre de 2018, de <http://www.psico-vida.com/2014/11/motricidad-psicomotricidad-fina-y-gruesa/>

Venegas, F., García, M., & Venegas, A. (2010). *El juego infantil y su metodología (MF1030_3).* IC Editorial.

Villacorta, S y Zapata, J. (2015) Programa jugando juntos y la psicomotricidad en los niños y niñas de la institución educativa inicial hogar Emmanuel. (Tesis de maestría) Universidad Cesar Vallejo. Lima –Perú.

ANEXOS
LISTA DE COTEJO



I. DATOS GENERALES.

1.1. NOMBRE Y APELLIDOS:

1.2. EDAD:

1.3. FECHA:.....

1.4. DOCENTE: CLARA COBA NOLE

II. CONSTRUCTO

PSICOMOTRICIDAD

ÍTEMS	SI	NO
1.- Propone juegos de su agrado		
2.- Muestra alegría al participar de juegos al aire libre		
3.- Juega relacionándose con sus pares		
4.- Disfruta con sus compañeros de los que juegos que realiza		
5.- Se interesa en conocer nuevos juegos		
6.- Se integra fácilmente al grupo al momento de realizar juegos de su agrado		
7.- Conoce los juegos tradicionales de su comunidad		
8.- Muestra alegría al jugar con sus compañeros los diferentes juegos tradicionales		
9.- Identifica cuales son los materiales a utilizar en los juegos tradicionales		
10.- Juega demostrando libertad y autonomía		

TALLER DE SICOMOTRIZ

ACTIVIDAD EL REY PASO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
SICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en lo que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.

DESARROLLO DEL TALLER

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<u>ASAMBLEA :</u> • Presento a los niños y niñas el espacio y el material que van a utilizar, pregunto: a que les gustaría jugar con el material que les estoy presentando... • Planteamos los acuerdos a seguir para el uso del material, del espacio y el respeto a sus compañeros Nos organizamos para trabajar a través de una dinámica	Diálogos
DESARROLLO	<u>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</u> Dos niños o niñas se toman de las manos frente a frente, de tal manera que formen un arco o puente. Los demás jugadores, a cierta distancia forman una fila india, los dos niños del arco eligen, sin que los otros los escuchen, un color diferente cada uno. Cantando los de la fila pasan por debajo del arco: QUE PASE EL REY, QUE HA DE PASAR, QUE EL HIJO DEL CONDE SE HA DE QUEDAR. TRAS, TRAS, TRAS. En la última expresión tras los del arco bajan los brazos y atrapan al jugador que en ese momento por paso por allí. En voz baja, para que los demás no oigan, le	Niñas Niños

	piden escoger entre los dos colores. Después de haber elegido un color, el jugador atrapado se coloca detrás del niño del arco al que este corresponde y lo toma por la cintura. Continúa el juego de la misma manera hasta que todos los jugadores hayan elegido uno de los dos colores. Se da entonces, una prueba de fuerza. Firmemente agarrados por la cintura del compañero de adelante, los miembros de cada equipo empiezan a halar hacia atrás en dirección contraria al otro grupo. Puede suceder que los de un equipo sean arrastrados por el otro o que se suelte un niño y caigan al suelo varios de ellos. El equipo ganador es el que no se cae. <u>RELAJACIÓN:</u> • Invito a los niños y niñas a realizar algunos ejercicios de respiración(inhalar-exhalar), les pido sentarnos para dialogar sobre lo realizado <u>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICA:</u> Les invito a que dibujen lo realizado y el que desea puede socializar su trabajo.	
CIERRE	La docente recoge los trabajos de los niños y los coloca en un lugar visible felicitándolos y animándolos a continuar trabajando.	dialogos

Fuente: elaboración de la autora de la monografía

TALLER DE SICOMOTRIZ

ACTIVIDAD JUGUEMOS AL LOBO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en lo que expresa sus emociones-explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Ejemplo: Un niño juega trepar un pequeño muro, camina intentando mantener el equilibrio y salta desde cierta altura.

DESARROLLO DEL TALLER

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	ASAMBLEA Los niños junto con la maestra exploran el espacio a trabajar y proponen las normas de juego	Diálogos
DESARROLLO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD MOTRIZ Esta es un juego en la que se necesitan más de varios jugadores. Uno de ellos será el lobo. Todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar: <i>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. - ¿El Lobo está?</i> El jugador que hace el personaje de el lobo contesta: <i>- ¡Me estoy poniendo los calzoncillos!</i> Los otros jugadores siguen cantando: <i>Juguemos en el bosque,</i>	Niñas Niños Sacos

	<i>mientras el lobo no está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.</i> - <i>¿El Lobo está?</i> El lobo contesta: - <i>¡Me estoy poniendo la camiseta!</i> Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. El "lobo" va contestando hasta que está totalmente listo. El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. El niño o niña que el lobo agarre, ese será el siguiente lobo. RELAJACION Se sientan en el piso y cierran sus ojos luego los abren lentamente REPRESENTACION Los niños y niñas dibujan la actividad realizada en el patio	
CIERRE	La docente recoge los trabajos de los niños y los coloca en un lugar visible felicitándolos y animándolos a continuar trabajando.	dialogos

Fuente elaboración de la autora de la monografía

El juego como estrategia para el desarrollo de la Psicomotricidad en los niños del nivel Inicial.

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	20%	3%	14%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Catolica de Oriente Trabajo del estudiante	3%
2	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	2%
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, UNAD Trabajo del estudiante	1%

9	repositorio.espe.edu.ec	Fuente de Internet	1 %
10	dehermanamayoraeducadora.blogspot.com	Fuente de Internet	1 %
11	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca	Trabajo del estudiante	1 %
12	1library.co	Fuente de Internet	1 %
13	repositorio.ujcm.edu.pe	Fuente de Internet	<1 %
14	cismk.edu.co	Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez	Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to Universidad Catolica de Santo Domingo	Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja	Trabajo del estudiante	<1 %
18	maestradeinicial.com	Fuente de Internet 	<1 %
19	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla		<1 %

Trabajo del estudiante

20	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
21	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
22	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
24	www.buenastareas.com Fuente de Internet	<1 %
25	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Oscar Calixto La Rosa Feljoo
Asesor.

