



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGÍA**

**LA INFLUENCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL
DESARROLLO DE HABILIDADES PSICOMOTRICES DEL
NIÑO/A DE 6 AÑOS DE LA ESCUELA DE INICIACIÓN A LA
MÚSICA Y LA DANZA. UNA MIRADA PEDAGÓGICA**

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

P R E S E N T A:

MARÍA ELENA QUIRÓS PÉREZ



**ASESORA: LIC. ESTHER HIRSCH PIER
CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX.
2018**



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

En primer lugar a Dios porque gracias a él he podido cerrar un ciclo maravilloso y muy grande en mi vida, gracias por todo lo que me has dado y por lo que ahora soy.

A mi hermosa Universidad Nacional Autónoma de México la cual llevo en el corazón siempre, que me dio todo y abrió sus puertas del conocimiento para mí. A mi maravillosa Facultad de Filosofía y Letras nido de muchos que como yo eligieron esta extraordinaria carrera y que con mucho orgullo, amor, pasión y respeto representaré.

A mis padres, Laura Pérez Zepeda y Alfonso Miguel Quirós Barrios, quienes a lo largo de toda mi vida me han apoyado y motivado durante mi formación académica, creyendo en mí en todo momento y no dudaron de mis habilidades. Depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad. Es por ellos que soy lo que soy ahora. Los amo con mi vida.

A mi hermana, Laura Quirós Pérez, por haberme dado su fuerza y apoyo incondicional en todo momento.

También dedico este proyecto a mi novio, Fernando Gabriel Rebollo Solares, compañero inseparable de cada jornada. Él representó gran esfuerzo en momentos de declive y cansancio. Así como a su hermosa familia quienes me daban la fuerza para seguir adelante.

A todos mis maestros de la carrera por sus conocimientos, consejos, confianza y formación quienes nos apoyaron, y son pieza clave en la realización de este trabajo,

A Marcela Casais por su paciencia y orientación durante la elaboración del proyecto.

A mi asesora la Lic. Esther Hirsch Pier por la orientación y apoyo que me brindó durante el proceso de elaboración de tesis.

A los sinodales Mtra. Ruth García Delgado, Mtra. Laura Georgina Ortega Navarro, Lic. Roxana Velasco Pérez y a la Lic. Nancy Araceli Galván Aguilar por el tiempo que me han dedicado para leer este trabajo.

A toda mi familia por su apoyo, consejos, ánimo, respaldo, confianza en mí y amor que siempre me han brindado en especial Silvia Pérez Zepeda, Daniel Patiño Perez, Valentín Patiño y Benjamín Patiño Pérez. Los quiero mucho.

A mis amigos Ana, Jazmín, Paula y Anggie quienes siempre me ayudaron y animaron con una sonrisa.

María Elena Quirós Pérez

Índice

INTRODUCCIÓN	1
Capítulo 1. El juego simbólico como recurso lúdico educativo	4
1.1 Planteamientos teóricos más relevantes del juego simbólico	6
1.1.1 El juego simbólico como expresión de inmadurez	8
1.1.2 Concepción psicoanalítica del juego simbólico	8
1.1.3 El juego simbólico desde el punto de vista de Piaget o desde la perspectiva piagetiana	10
1.1.4 El juego simbólico para Vygotsky	12
1.1.5 El juego simbólico desde el punto de vista de Bruner	14
1.2 Funciones del juego simbólico para el desarrollo integral (mente, cuerpo y emociones)	15
Capítulo 2. El movimiento y la psicomotricidad en el aprendizaje del niño/a de 6 años o de la “etapa preoperacional” (Piaget)	19
2.1 Logro del aprendizaje por competencias	24
2.2 Etapas cognoscitivas del desarrollo evolutivo (Piaget)- “etapa preoperacional”	26
Capítulo 3. Educación lúdica hacia el desarrollo psicomotriz en la “etapa preoperacional” (Piaget)	31
3.1 Qué es y en qué consiste la educación lúdica	33
3.2 Procesos vinculados al logro del desarrollo psicomotriz y del aprendizaje lúdico a través del juego simbólico	35
3.3 Las áreas de los hemisferios cerebrales que intervienen en el desarrollo integral (mente, cuerpo, emociones)	38
Capítulo 4. Metodología	44
Capítulo 5. Análisis y discusión de resultados	50

Conclusiones y propuesta.....	60
Fuentes consultadas	64
Anexos	
I.- Planeación.....	69
II.- Guía de observación.....	73
III.- Rubrica de habilidades psicomotrices.....	79
IV. Fotografías.....	81
IV. Letra de las canciones.....	83

INTRODUCCIÓN

Considerando que con su cuerpo el niño/a descubre el medio, se relaciona, aprende y se integra socialmente, se debería de atender el hecho de proporcionar más recursos y mejores estrategias que favorezcan su desarrollo integral (mente, cuerpo y emociones).

El niño/a descubre el mundo a través del juego. Si dejamos que los niños/as se muevan y jueguen en libertad, logran adquirir una infancia feliz y una vida adulta llena de posibilidades, ganas de aprender, emprender, innovar y tener seguridad para enfrentarse a las posibles dificultades.

Se ha comprobado que el movimiento influye en cada instante de la vida de los niños/as y como tal es importante poder darle el espacio y la oportunidad para que permita desarrollar en los niños/as habilidades y capacidades que lo ayudarán a fomentar su desarrollo psicomotriz.

MI hipótesis o punto de partida es que el juego simbólico en niños/as de 6 años incrementa el desarrollo de sus habilidades psicomotrices y constituye un recurso lúdico educativo fundamental que favorece el aprendizaje en la escuela.

Al respecto, surgen algunas preguntas obligadas: ¿Sólo con este tipo de juegos sucede el incremento en el desarrollo psicomotriz? ¿Es éste el principal recurso conocido para el logro del aprendizaje en la escuela? ¿Por qué es “un recurso lúdico educativo fundamental”? ¿Existen otros juegos con los que se pueda obtener los mismos resultados, o similares? ¿En qué se diferencia este tipo de juego con otros, en términos de desarrollo de habilidades psicomotrices? ¿Acaso no todos los juegos constituyen un “recurso fundamental” para el aprendizaje? ¿Por qué seleccione la población de esta edad específica? ¿Cómo se presenta el desarrollo psicomotriz a esta edad? ¿Por qué es importante atender este aspecto a esta edad, o en su defecto, por qué se propone este proyecto para esta etapa?

He aquí algunas de las interrogantes que nos permitirán orientar y comprender el sentido que conlleva esta propuesta, la cual consiste en primera instancia, en describir y ejemplificar algunas actividades que muestren el juego simbólico en acción; y en segundo término, aunque no menos importante, es demostrar cómo se convierte este tipo de juego en un “recurso lúdico educativo” no sólo para el aprendizaje en la escuela, sino para el incremento de habilidades psicomotrices.

El aprendizaje a través del juego simbólico, es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en espacios cotidianos, donde se produce disfrute, goce, acompañado de actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades como por ejemplo el baile, amor, afecto, etc., que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

Por medio del juego simbólico a través de movimientos corporales se interiorizan para convertirse en un aprendizaje de acciones y sensaciones de lo cual se desprende el desarrollo psicomotriz con la finalidad de que el niño/a cuente con una formación integral dentro de la escuela.

Lo anterior se ejecutará en el marco de una investigación cuantitativa, cuyo diseño de investigación es experimental, con un alcance explicativo, y un método deductivo.

A continuación describo brevemente los capítulos:

En el capítulo 1 se describe el juego simbólico como recurso lúdico educativo, sus funciones, y su influencia en niños/as de 6 años para el logro su desarrollo integral que comprende: mente, cuerpo y emociones.

Para el capítulo 2 se plantea la importancia del movimiento y la psicomotricidad en el aprendizaje; en qué consiste el logro de éste en el enfoque por competencias. Además, se muestran las etapas cognoscitivas del desarrollo evolutivo, propuestas por Piaget.

En el capítulo 3 destaca el modelo pedagógico basado en la educación lúdica, estructura sobre la que se fundamenta el proceso de enseñanza – aprendizaje, es decir, a través del juego y de un aprendizaje lúdico. También presenta la importancia del juego simbólico en niños/as de 6 años para favorecer el desarrollo psicomotriz dentro de la etapa preoperacional; y también despliega, de forma breve, las áreas de los hemisferios cerebrales que intervienen en el desarrollo integral (mente, cuerpo, emociones), para la calidad de sus relaciones y para su capacidad de desempeñarse en las tareas, así como en la capacidad del trabajo.

Para el capítulo 4 se desarrolla generalidades de la metodología, tipo y características de la propia investigación.

Del capítulo 5 se muestran los resultados obtenidos así como las conclusiones obtenidas; estas pudieran ayudar como base para futuras investigaciones sobre esta línea temática.

Finalmente, en “Anexos” el lector encontrará las cartas descriptivas base para la aplicación de los juegos, fotos donde se muestra la aplicación de la misma en la Escuela de Iniciación a la Música y a la Danza.



Capítulo 1

*El juego simbólico
como
recurso lúdico
educativo*

Capítulo 1. El juego simbólico como recurso lúdico educativo

“Los niños quieren aprender. Cuando los niños involucran su cuerpo, su mente, sus emociones, imaginación y entusiasmo, aprenden y crecen. Este crecimiento no sólo se da en una experiencia específica, sino en toda la personalidad”.

Anne Barlin, *The Art of Learning Through Movement*

Considerando que con su cuerpo el niño/a descubre el medio, se relaciona, aprende y se integra socialmente, se debería atender el hecho de proporcionar recursos y estrategias que favorezcan su desarrollo integral.

*"El juego simbólico - dice Piaget - es el juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora"*¹

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño/a con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño/a no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

El juego simbólico, guiado por un educador, estimula las diferentes áreas madurativas, del niño/a: verbal, numérica, atención-concentración, memoria, perceptiva manipulativa, motora e inteligencia emocional.

Este tipo de juegos desarrollan las siguientes capacidades:

- Motrices, sensitivas y expresivas comunicación y expresión
- Imaginación y creatividad.

¹ PIAGET, JEAN. *La formación del símbolo en el niño*. F.C.E, México, 1961. 205 p.

- Confianza y seguridad

El niño/a crece jugando, de manera que el juego afecta a todos los procesos del desarrollo infantil: al desarrollo físico, sensorial y psicomotor, al desarrollo afectivo y emocional, al desarrollo cognitivo, a los procesos de construcción del conocimiento de uno mismo y de la realidad exterior, al desarrollo del lenguaje, al desarrollo social y moral. De él depende el desarrollo de la imaginación y de la creatividad, la adquisición de todo tipo de habilidades, la toma de conciencia de sí mismo y la construcción de la propia identidad personal.

Se han enunciado varias definiciones, pero de una manera sencilla y educativa se puede definir al juego simbólico como una actividad fundamental del niño/a, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades.

1.1 Planteamientos teóricos más relevantes del juego simbólico

El juego de los niños/as está lleno de significados simbólicos. Cuando hacemos referencia al uso de los símbolos en el juego, enseguida pensamos en el juego simbólico, es decir, en el juego en el que los objetos habituales dejan de tener usos cotidianos para pasar a ser coches, caballos, motos, etc., por lo que los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes y las situaciones que crean los niños/as dejan de ser reales para convertirse en imaginarias.

El juego simbólico, conocido también como juego de fantasía, imaginación o de ficción, es el juego por excelencia del niños/as de los dos a los siete años. A través de él, el niño/a se abrirá a mundos, situaciones y personajes nuevos y se pone de manifiesto la capacidad del niño/a para ponerse en el lugar de otro.

De acuerdo con Bañeres *et al*:

“A través del juego simbólico, podemos descubrir cómo el pensamiento infantil se desplaza entre la realidad lógica y la irrealidad de la fantasía, y como el juego simbólico tiene puentes entre ambas formas de pensamiento.”²

Un dato importante, que hará que el juego simbólico adquiera mayor potencialidad, y es que, el niño/a empieza a jugar sólo, y más tarde empieza a jugar en grupo; primero jugará al lado de otros niños/as, pero de manera independiente, y posteriormente compartirá ese juego con más niños/as, participando en una dinámica lúdica. Este último aspecto nos da una serie de pistas, que nos llevan a la conclusión de que cuanto más mayor es el niño/a, mayor conocimiento tendrá de la realidad social, y por lo tanto, éste se irá planteando qué es todo aquello que le rodea y porqué los adultos se comportan de la manera en que lo hacen.

En definitiva, y de acuerdo a Prieto y Medina:

El juego simbólico comprende un ámbito que sólo puede determinarse en esa absorción personal, recreativa y gozosa de cada actividad que éste lleva a cabo, en una permanente asimilación del mundo en que vive inmerso.³

Existe una serie de teorías y de autores, que nos muestran la importancia del juego simbólico en la edad infantil. Estos autores exponen qué es el juego simbólico y así como su importancia y el valor educativo que desempeñan.

² BAÑERES, D, *et al*. *El juego como estrategia didáctica*. Graó, Barcelona, 2008. 53 p.

³ PRIETO, M. y MEDINA, R. *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Uned ediciones, Madrid, 2005. 194 p.

Entre las teorías más conocidas e importantes encontramos las siguientes:

1.1.1. El juego simbólico como expresión de inmadurez

Esta teoría la lleva a cabo el autor **Buytendijk**, quien ve el juego simbólico como una conducta típica de la infancia y que está motivada por la inmadurez del niño/a. Es esa inmadurez, actúa como factor condicionante de la actividad lúdica.

En el mismo sentido, **Bühler** (1924) destaca también, como Buytendijk, la inmadurez evolutiva como causa u origen de la actividad lúdica, subraya la noción de placer funcional, y la proyección hacia el futuro, como algo inherente a la naturaleza específica del juego.

También **Koffka** (1934), representante de la escuela gestáltica. Considera el juego simbólico como actividad basada en la inmadurez de la infancia. El desarrollo del niño/a es un proceso en el que se van construyendo, sucesivamente, estructuras básicas interdependencia entre sí.

En relación con esta teoría y siguiendo a Prieto y Medina:

El juego simbólico es el ámbito de lo irreal, de la fantasía, en la que el niño moviliza de forma más intensiva sus estructuras mentales básicas atribuyendo significados a los objetos, a sus actos y al mundo social que le rodea.⁴

1.1.2. Concepción psicoanalítica del juego simbólico

En las teorías que proponen los autores que forman parte de esta concepción acerca del juego simbólico, se relaciona el juego simbólico como expresión de deseos infantiles. Prieto y Medina, hacen una referencia muy clara a esta relación del juego simbólico con la expresión de los deseos infantiles, destacando que,

⁴ PRIETO, M. y MEDINA, R. *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Uned ediciones, Madrid, 2005. 196 p.

como en la representación dramática adulta, el actor recree un mundo propio, pero grato para él, crea lo que desearía realizar. Ese mismo principio de placer prevalece en los juegos infantiles, de forma que evitan cualquier censura del adulto a través del simbolismo. Uno de los autores que forma parte de esta corriente, es **Freud**.

Este autor, en un primer momento, sostiene que el juego simbólico representativo (juego en el que concentra exclusivamente la atención), se vincula a los sueños como expresión de deseos placenteros inconscientes que luchan por abrirse paso en la conciencia, más tarde, se produce un cambio en esa interpretación y lo sustituye por el principio de destrucción y muerte, asegurando ahora, que el niño/a reorganiza sus experiencias traumáticas mediante la re-escenificación lúdica.

En sus obras más representativas. *La interpretación de los sueños* (1898), *Psicopatología de la vida cotidiana* (1901), y en *El chiste y su relación con el inconsciente* (1905). Freud vincula la vida afectiva al instinto y a las representaciones de naturaleza simbólica tales como los sueños, el juego, los síntomas o el simbolismo.

En una clara analogía con los sueños de la vida adulta, ve en ese juego el mismo proceso de realización de deseos inconscientes. Es como si el niño/a soñara despierto cuando juega.

*La alegría que acompaña al juego es la manifestación del placer que produce el reconocimiento o repetición de alguna vivencia anterior, la evocación y reconocimiento de placeres y goces reprimidos, yacentes en el inconsciente y ahora repelidos.*⁵

⁵ ASUNCIÓN, MARÍA. El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: Planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas. [En línea] (Fecha de consulta: 29/03/2016). Disponible en: <http://documents.mx/documents/el-juego-simbolico-pedagogia-infantil.html>

Otro de los autores que comparte esta teoría, es **Winnicott**. Este autor considera que el juego simbólico y los argumentos que éstos exponen en sus juegos están directamente unidos a la vida afectiva del niño/a.

Ciertos objetos (por ejemplo, el osito) denominados objetos transicionales, se convierten en representaciones de las emociones y afectos que el vínculo materno ha provocado en el niño/a, si éste ha mantenido con la madre la relación esperada de afecto, permitiendo con ello una representación simbólica con el objeto.

El significado especial que ese objeto tiene en la vida del niño/a, es un indicador del nacimiento del simbolismo como estructura superior del pensamiento. El origen del símbolo estaría en la vinculación afectiva y en la manipulación con los objetos preferidos por el niño/a.

1.1.3 El juego simbólico desde el punto de vista de Piaget o desde la perspectiva piagetiana

El autor más representativo de esta corriente es **Piaget**, cuyas ideas sobre la actividad lúdica se exponen en tres trabajos fundamentales: *El criterio moral en el niño* (1932), *La formación del símbolo en el niño* (1961) (el más relevante) y el *Estudio sobre el desarrollo de las representaciones imaginadas* (1966). Para el autor ginebrino, el juego es una conducta que encuentra el fin u orientación en sí misma.

Piaget (1961) considera que:

*El sujeto se desarrolla porque construye sus propias estructuras cognitivas.*⁶

Dichas estructuras cognitivas permiten asimilar la realidad en función a las estructuras que posee.

⁶ PIAGET, JEAN. *La formación del símbolo en el niño*. F.C.E, México, 1961. 37 p.

En los esquemas de comportamiento del niño/a hay siempre dos dimensiones: asimilación que significa adecuar una nueva experiencia en una estructura mental existente y acomodación que significa revisar un esquema preexistente a causa de una nueva experiencia.

A su vez establece 4 etapas para el desarrollo cognitivo: sensoriomotor, pre-operacional y operaciones concretas. Piaget establece que el juego simbólico se encuentra al final de la etapa pre-operacional.

En el período del pensamiento pre-operacional (2-7 años), se van a producir una serie de cambios en el proceso de la inteligencia del niño/a, hasta entonces ligados a la acción motora, que van a determinar el vigoroso surgimiento del pensamiento simbólico en sus diversas manifestaciones (lenguaje, juego simbólico, imitación diferida, imagen mental). El símbolo se transforma en representación imitativa, cada vez más fiel de lo real.

Según este autor el símbolo lúdico es necesario para desarrollar la inteligencia. En él, se refleja el pensamiento egocéntrico y generalmente se observan los conflictos e intereses del niño/a: angustias, miedos, fobias, agresividad y es la primera forma que tiene de representar el entorno que le rodea.

De acuerdo a Prieto y Medina, y siguiendo a Piaget, enfatizan que:

*El juego simbólico va abriendo, así, las condiciones para una representación de la realidad más amplia que la derivada de sus impresiones subjetivas y es a los siete años cuando se produce un equilibrio permanente entre la asimilación y la acomodación.*⁷

⁷ PRIETO, M. y MEDINA, R. *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Uned ediciones, Madrid, 2005. 261 p.

El juego simbólico es la primera forma de representar la realidad del entorno circundante. En él se inician y desarrollan las estructuras mentales que van a hacer posible el salto de la representación al pensamiento inteligente. La función simbólica es esencial para la constitución del espacio representativo, así como para las categorías "reales" del pensamiento.

1.1.4. El juego simbólico para Vygotsky

Para **Vygotsky** el juego simbólico tiene una perspectiva socio - cultural. Considera que el juego simbólico es una necesidad psicológica para el niño/a. A su vez, este autor hace una crítica a la teoría de Piaget, defendiendo que el símbolo en el juego responde a las necesidades del niño/a no resueltas y le sirve como respuesta ante la frustración que tiene hacia el mundo social que le rodea y que no entiende.

Para este autor a través del juego simbólico, el niño/a satisface imaginariamente los deseos insatisfechos mediante la representación o reproducción del mundo a su medida.

Según Prieto y Medina, y haciendo referencia a Vygotsky:

*El simbolismo del juego es el resultado de una actividad compleja en la que ocurren las necesidades de satisfacción de deseos, la imaginación proyectada sobre lo no realizado y los símbolos culturales concretos, y es por ello que el niño satisface las reglas culturales de la actividad que representa.*⁸

Vygotsky menciona que el juego simbólico no consiste en un comportamiento arbitrario ajeno a toda regla, sino que el ejercicio de los roles simbólicos tiene un sentido y está sometido a las normas internas de acción y conocimiento de aquello que es objeto de representación imaginaria. Es por ello que el niño/a manifiesta

⁸ PRIETO, M. y MEDINA, R. *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Uned ediciones, Madrid, 2005. 273 p.

comportamientos que van más allá de los que corresponderían a sus edades, éste se adelanta a sí mismo y asimila pautas de conductas de etapas superiores a su desarrollo cognitivo.

Este autor también afirma que:

*A partir de los tres años, el niño empieza a ser consciente entre la separación entre significante y significado, es decir, entre lo que es y lo que podría ser.*⁹

Pero a diferencia del psicoanálisis que conecta el juego a emociones y frustraciones afectivas, la socio-cultural tiene una capacidad motivadora preponderante respecto a la actividad del niño/a. En el juego simbólico el niño/a, se vale de símbolos culturales para reproducir situaciones que no conoce del todo, aunque sí lo suficiente para interpretarlas en cierto sentido a la medida de sus posibilidades conceptuales, mentales y experimentales.

Para finalizar con la visión de este autor acerca del juego simbólico, debemos centrarnos en una referencia que nos deja muy clara la visión de éste acerca del juego simbólico. Vygotsky, afirma que

*Antes del juego no hay imaginación y es en éste donde se desarrolla la imaginación y la creatividad porque en cada uno de los juegos se desarrollan elementos de la experiencia pasada, brindando un estímulo a la creatividad intelectual.*¹⁰

⁹ VYGOTSKY, LEV. *La imaginación y el arte en la infancia*. Akal, Madrid, 1982. 37 p.

¹⁰ *Ibidem*

1.1.5. El juego simbólico desde el punto de vista de Bruner

Para **Bruner**, jugar es para el niño/a una forma o actitud de utilización de su mente ante el mundo que le rodea y a través del juego pone a prueba una combinación de pensamiento, fantasía y lenguaje.

Para este autor, según hace referencia Prieto y Medina:

El juego es un modo ideal de socialización que permite la adopción y la ejercitación de valores de la cultura y de roles de la sociedad adulta, también es un medio para mejorar la inteligencia, especialmente la capacidad para resolver problemas y por último es un factor fundamental que facilita la adquisición del lenguaje.¹¹

Como bien hemos visto y señalado las teorías de los diversos autores, muchos de ellos coinciden en que el juego simbólico facilita la comprensión y la interacción del mundo que le rodea, le ayuda a comprender el mundo adulto y su sociedad.

Es por ello, que en este trabajo consideramos importante trabajar el juego simbólico, desde la perspectiva piagetiana a través de la cual ayudemos a los niños/as a incrementar su desarrollo psicomotriz.

¹¹ PRIETO, M. y MEDINA, R. *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Uned ediciones, Madrid, 2005. 248 p.

1.2 Funciones del juego simbólico o de imaginación para el desarrollo integral (mente, cuerpo y emociones)

Jean Piaget es el autor de la teoría *Psicología genética* en la cual afirma que el niño/a, es resultado de una interacción entre sus capacidades innatas y la información que recibe del medio que lo rodea, construye activamente su forma de conocer.

*El juego simbólico es la actividad fundamental del niño/a, imprescindible para un desarrollo integral, por lo que éste debe disponer de tiempo.*¹²

A continuación se describen las funciones cognoscitiva, emocional y psicomotriz según Pierre Vayer que contribuyen al desarrollo integral (mente, cuerpo y emociones) del niño/a de 6 años, a través de los juegos simbólicos y de los juegos de movimiento.

Función emocional. Fomenta su personalidad e individualidad, ayudándole a adquirir confianza y un sentido de independencia.

Función cognoscitiva. Proceso intelectual por el cual la persona es consciente, percibe y comprende las ideas. Comprende todos aquellos aspectos relacionados con la percepción, pensamiento, razonamiento y memoria.

Función psicomotriz. Esta se puede agrupar de la siguiente manera: 1.- El cuerpo y los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. 2.- Motricidad gruesa y fina. La coordinación dinámica global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia. 3.- Estructuración del esquema corporal. La noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría, percepción espacio-visual

¹² BEJERANO, FÁTIMA. *El juego infantil, eje metodológico de la intervención en 0-6 años*. Instituto de Enseñanza Secundaria "El Greco" de Toledo, Madrid, 2009. 29 p.

(percepción visual, noción de dirección, orientación espacial), percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo), percepción táctil, percepción olfativa y percepción gustativa.

Vayer, plantea que el desarrollo psicomotriz debe ser pensada en función al niño/a, es decir, a su edad, a sus intereses, a sus necesidades y no en función a objetivos técnicos específicos (como aprender a leer).

Sostenemos que el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego simbólico, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño/a le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño/a desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

*A través del juego simbólico el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros.*¹³

El niño/a inicia este tipo de juego con la realización de actividades donde simula situaciones imaginarias, interpreta escenas creíbles mediante roles y seres ficticios o reales y coordina a un nivel más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan con el tiempo acercándose cada vez más a la realidad que representan.

Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño/a, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño/a a

¹³ LÓPEZ, IRENE. *El juego en la educación infantil*. Revista de la educación en Extremadura, Madrid, 2010. 42 p.

desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

El juego simbólico se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño/a va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.

*El Programa de Crecimiento y Desarrollo consiste en: Promover el cuidado integral (físico, mental, emocional y social) de los niño/as, detectando oportunamente las alteraciones en su proceso de crecimiento y desarrollo para canalizar a los servicios respectivos.*¹⁴

Este es un programa donde los niños/as menores de diez (10) años, son atendidos por el médico o la enfermera quienes les realizan una serie de actividades que se establecen según la edad y permiten evaluar cómo están creciendo y desarrollándose.

El juego es un derecho del niño/a ya recogido desde 1959, año en que la Asamblea General de las Naciones Unidas aprueba por unanimidad la Declaración de los Derechos del Niño, en cuyo principio 7, párrafo 3, se señala que:

*“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.*¹⁵

¹⁴ *Programa de Crecimiento y Desarrollo.* [En línea] (Fecha de consulta: 08/12/2015). Disponible en: <http://www.nuevaeps.com.co/PromocionyPrevencion/LeerArticulosProgramas/tabid/217/ArticleId/273/PROGRAMA-DE-CRECIMIENTO-Y-DESARROLLO-%7C-Nueva-Eps.aspx>

¹⁵ SANTOS, A. Y SALGADO, J. A. Comunicación “¿Para qué sirve una ludoteca?”, presentada en las Terceras Jornadas de Ludotecas Municipales de la Comunidad de Madrid, celebradas en Nuevo Baztán el 9 de mayo de 2003. 33 p.

Se puede decir que la formulación y ejecución de proyectos en los que se aborde el juego es una característica indispensable, partiendo del reconocimiento del juego como derecho fundamental de la infancia, que por sí solo potencia el desarrollo de múltiples habilidades, valores y competencias para la vida, es un motor fundamental para garantizar el acceso de los niños/as a otros derechos como el afecto, la educación, la participación y la identidad.

Hasta ahora, hemos visto como el juego simbólico cobra relevancia en la psicomotricidad como un recurso fundamental para la adquisición de aprendizajes y como veremos en el capítulo siguiente a través del movimiento, mismo que permite el desarrollo psicomotor favoreciendo así el desarrollo integral del niño/a de 6 años. Así como, una breve descripción para comprender en que consiste el logro de aprendizajes por competencias y dentro de las etapas del desarrollo evolutivo planteado por Piaget se destacará la etapa preoperacional.

Capítulo 2

*El movimiento y la
psicomotricidad en el
aprendizaje del niño/a de
6 años o de la “etapa
preoperacional” (Piaget)*

Capítulo 2. El movimiento y la psicomotricidad en el aprendizaje del niño/a de 6 años o de la “etapa preoperacional” (Piaget)

“Nuestra intención con el aprendizaje basado en movimiento es usar movimientos simples para desenmarañar la actividad caótica del cerebro, para que el niño vuelva a su funcionamiento normal”

Cecilia Koester, 2004

Gracias a los primeros juegos de movimiento que experimenta el niño/a en sus primeros años de vida; llamados “funcionales”, por Henri Wallon reconocido ampliamente por sus investigaciones en materia de psicología, educación y filosofía. Su obra *Los orígenes del pensamiento del niño*, está centrada fundamentalmente en el desarrollo psicológico del niño/a y la educación; y “sensoriomotores” por Jean Piaget quien nos ayudará a comprender las características más relevantes de la etapa preoperacional correspondiente al rango de edad que va de 2 a 7; como lo veremos más adelante al abordar el inciso 2.3 que plantea las etapas cognoscitivas del desarrollo evolutivo por Piaget.

Ambos autores coinciden en que el niño/a construye esquemas motores que ejercita al repetirlos, e integra unos con otros conforme los complejiza para el desarrollo de las funciones psicomotrices.

Lo anterior, resulta relevante, por su conexión con los aspectos psicoafectivos que conforman su desarrollo integral, es decir, cuando el niño/a salta, corre alegremente es porque su estado de ánimo es positivo está contento, feliz, pero cuando observamos que los niño/as no participa, trata de esconderse o realiza los movimientos sin ganas o con ciertas dudas en porque no se siente seguro, tiene miedo y por tanto triste, su estado de ánimo es negativo, porque en estos casos no podrá participar como lo hacen sus demás amigos.

*La forma en que un niño se mueve nos puede decir mucho acerca de su estado de ánimo.*¹⁶

Podemos deducir que la expresión corporal es un lenguaje, y como tal, ayuda a que el niño/a reconozca lo que siente y piensa. El movimiento, también, puede comunicar afecto, debido a que los seres humanos necesitamos acercarnos físicamente hacia quienes queremos y necesitamos.

*A medida que los niños van creciendo el movimiento les permite que vayan entendiendo las nociones de espacio y tiempo.*¹⁷

El espacio y el tiempo son aspectos muy importantes dentro del desarrollo integral de los niños/as porque cuando van realizando movimientos de correr, saltar, etc., descubren que el espacio donde se mueven tiene largo, ancho y altura, también que hay objetos dentro y fuera, o que cuando vuelan una cometa debemos hacerlo hacia arriba y cuando juego con el carro lo hare abajo.

Pero eso no lo es todo, mediante el movimiento se configuran las capacidades perceptivas, la estructuración espacio temporal, las capacidades de simbolización de la propia acción, por ejemplo, imitar un salto en esta acción va implícita la sensación de altura y movimiento de algunas partes del cuerpo que se representan en una imagen mental del niño/a.

Por lo anterior, la psicomotricidad se ocupa del estudio y comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo. Su prioridad es desarrollar las capacidades (inteligencia, comunicación, afectividad, socialización, aprendizaje, etc.) que se observa a los 6 años donde el niño/a vive en una fase en donde todas sus experiencias son a partir de su propio cuerpo.

¹⁶ *El movimiento en los niños.* [En línea] (Fecha de consulta: 08/12/2015). Disponible en: <http://pequelia.es/bebes/el-movimiento-en-los-ninos.html>

¹⁷ PETRA, MARÍA. *El desarrollo emocional infantil (0-6 años): Pautas de Educación.* Congreso de Madrid, Madrid, 1998. 59 p.

El origen de la Psicomotricidad se remonta en el año de 1905, año en el cual el médico neurólogo francés E. Dupré, al observar las características de niños/as débiles mentales, pone de relieve las relaciones entre las anomalías neurológicas y psíquicas. Describe así el primer cuadro clínico específico: la debilidad motriz, según la cual todo débil mental posee igualmente alteraciones y retraso en su motricidad

*Dupré, acuña el término de psicomotricidad al sintetizar la relación entre los trastornos de la mente y su reflejo a nivel corporal.*¹⁸

Como se puede observar en el año de 1905 el término psicomotricidad como disciplina se limitaba al tratamiento de aquellos niños/as y adolescentes que presentaban alguna deficiencia física o psíquica, pero, actualmente, se considera como una disciplina cuya finalidad es el desarrollo armónico del niño/a.

Para Bernaldo de Quirós, en la obra de Molina la psicomotricidad:

*“...es una disciplina cuyos medios de acción pueden ejercer una importante influencia en el niño sobre lo referente a su rendimiento escolar, su inteligencia y afectividad. De ahí que la psicomotricidad favorece el desarrollo cognitivo y socio afectivo del niño”*¹⁹.

Desde el punto de vista pedagógico la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño/a no solo desarrolla sus habilidades motrices; sino que le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.

¹⁸ *Psicomotricidad*. [En línea] (Fecha de consulta: 08/12/2015). Disponible en: http://www.editorialterracota.com.mx/pdf/04_Psicomotricidad

¹⁹ MOLINA, DE C. *Psicomotricidad, la Entidad Psicomotriz*. Losada, Buenos Aires, 1984. 76 p.

*La psicomotricidad permite al niño desarrollar destrezas motoras gruesas y finas, además de lograr un adecuado control postural, de lograr la orientación espacial, esquema e imagen corporal.*²⁰

La psicomotricidad apunta a favorecer el desarrollo integral del niño/a, teniendo en cuenta sus características psicoafectivas y motrices. Favorece también el desarrollo sociemocional-afectivo del niño/a ya que adquirir destrezas y habilidades hará que el niño/a tome conciencia de sus logros y avances, esto ayudará a formar su autoestima, como también mejorará las relaciones interpersonales.

*Los juegos y actividades psicomotrices fomentan el trabajo en equipo, el juego compartido.*²¹

Además, tanto los juegos como las actividades dirigidas permiten al niño/a socializar y sentirse capaz de cumplir una tarea que le agrada. Estas experiencias significativas harán que el niño/a adquiera mayores aprendizajes y sea un niño/a seguro, capaz de cumplir sus metas.

Para aplicar la psicomotricidad hacemos uso del juego, a través de éste, podemos utilizar estrategias que permitan adquirir nociones de organización espacio-temporal, una adecuada lateralización y coordinación.

*“.....el aprendizaje de la escritura es necesario la independización segmentaria de partes del cuerpo como los hombros, brazos, codos, muñecas y dedos; pues todos ellos intervienen en el acto de escribir.”*²²

²⁰ RAIMONDI, PAOLO. *Cinesiología y psicomotricidad: modelo psicomotor, análisis del movimiento*. Editorial Paidotribio, Barcelona, 1999. 95 p.

²¹ *Psicomotricidad: La base para la educación integral*. [En línea] (Fecha de consulta: 08/12/2015). Disponible en: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico05.htm>

²² *Ibidem*

El juego está lleno de significado por que surge con motivo de procesos internos y que es necesario provocar, inclusive propiciar de manera intencionada, esto debido a que en los individuos con bajo aprovechamiento académico, su nivel de desarrollo lúdico se encuentra carente, inclusive ausente y el juego llega a desarrollar el conocimiento que se necesita para conectarse de manera significativa con los retos con los que ellos se encuentran en la vida.

2.1 Logro del aprendizaje por competencias

En este proyecto se retoma el enfoque por competencias por considerar que este es el que está presente en las escuelas, específicamente para la formación por competencias en los niños/as de preescolar, éste deberá responder a los requerimientos del aprender a conocer, aprender a ser y aprender hacer; por lo tanto, y en este caso, estará constituido por vivencias lúdicas, medios activadores de la motricidad y expresiones simbólicas dentro de un ámbito flexible y adecuado a los ritmos de descanso y actividades de los niños, dichos pilares de la educación más adelante se encuentran descritos.

Es importante mencionar primero que nada que una competencia son aquellas las capacidades como el conocimiento, habilidades y destrezas que desarrolla una persona para comprender, transformar y practicar en el mundo en el que se desenvuelve.

El Aprendizaje Basado en Competencias (ABC) consiste en desarrollar las competencias genéricas (instrumentales, interpersonales y sistémicas) necesarias y las competencias específicas (propias de cada profesión) con el propósito de capacitar a la persona sobre los conocimientos científicos y técnicos.²³

²³ VILLA. AURELIO Y POBLETE, MANUEL. *Aprendizaje basado en competencias. Una propuesta para la evaluación de las competencias genéricas*. Universidad de Deusto, Bilbao, 2007. 31 p.

El aprendizaje basado en competencias por consiguiente no son habilidades que se desarrollan con una sola actividad, sino, que es necesario replantear las acciones desde la diversidad de juegos que se puedan inventar, crear o reproducir y observar qué aspectos se van consolidando en el desarrollo del niño/a, para complejizar los procedimientos e ir accediendo al aprendizaje de las citadas competencias; lo que se hace necesario fortalecer el papel del docente y la intencionalidad de sus acciones.

*El enfoque por competencias en la educación, está sustentado por los siguientes cuatro pilares:*²⁴

Para comprender mejor sobre cada uno de estos pilares, ampliamos la información con una descripción de breve: **1.- El “Aprender a conocer”:** Combinando una cultura general suficientemente amplia con la posibilidad de profundizar los conocimientos en un pequeño número de materias, para poder aprovechar las posibilidades que ofrece la educación a lo largo de la vida. **2.- “Aprender a hacer”:** A fin de adquirir no sólo una calificación profesional sino, una competencia que capacite al individuo para hacer frente a situaciones y a trabajar en equipo. Pero, también, aprender a hacer en el marco de las distintas experiencias sociales o de trabajo que se ofrecen a los jóvenes y adolescentes, bien espontáneamente a causa del contexto social o nacional, bien formalmente gracias al desarrollo de la enseñanza por alternancia. **3.- “Aprender a vivir juntos”:** Desarrollando la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia, respetando los valores, así como las ideas de los demás sujetos. **4.- “Aprender a ser”:** Para que se desarrolle mejor la propia personalidad y se incremente la capacidad de autonomía, de juicio y de responsabilidad personal. Con tal fin, no menospreciar en la educación ninguna de las posibilidades de cada individuo: memoria, razonamiento, sentido estético, capacidades físicas, aptitud para comunicar.

²⁴ DELORS, JACQUES. *Los cuatro pilares de la educación*, en *La Educación encierra un tesoro*. El Correo de la UNESCO, México, 1994. 34 p.

En resumen, el aprendizaje basado en competencias busca adquirir conocimientos, con la finalidad que en un futuro los niños/as sean personas adultas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas para desenvolverse y resolver problemas en la vida, favoreciendo una progresiva construcción personal.

Los niños/as de 6 años al término de la educación preescolar deberán poseer la siguientes competencias: un sentido positivo de sí mismos, expresar sus sentimientos y regular sus emociones, que actúen con iniciativa y autonomía, que muestren disposición para aprender y que se den cuenta de sus logros a través de las actividades individuales y colectivas, esto se abundará más en el siguiente tema donde se apreciará el perfil del niño/a de 6 años específicamente en la etapa preoperacional.

2.2 Etapas cognoscitivas del desarrollo evolutivo (Piaget) - “etapa preoperacional” -.

Piaget distingue cuatro formas de organización de la mente que corresponden con periodos de desarrollo evolutivo, los cuales forman una secuencia de carácter universal propias de la especie humana.

Piaget afirma que cada uno se distingue por un nivel de estructura mental que permite al niño una aprehensión determinada de la realidad.²⁵

Si bien, diferentes autores han estudiado y dividido en etapas del desarrollo evolutivo entre ellos se encuentran, por ejemplo, Freud, con la teoría psicoanalítica²⁶ que los divide en tres: 1.- La etapa oral o de lactancia (0 a los 6 años), 2.- La etapa de latencia de los 6 a los 12 y 3.- La etapa genital correspondiente a la adolescencia hasta la adultez. También está Erickson, para

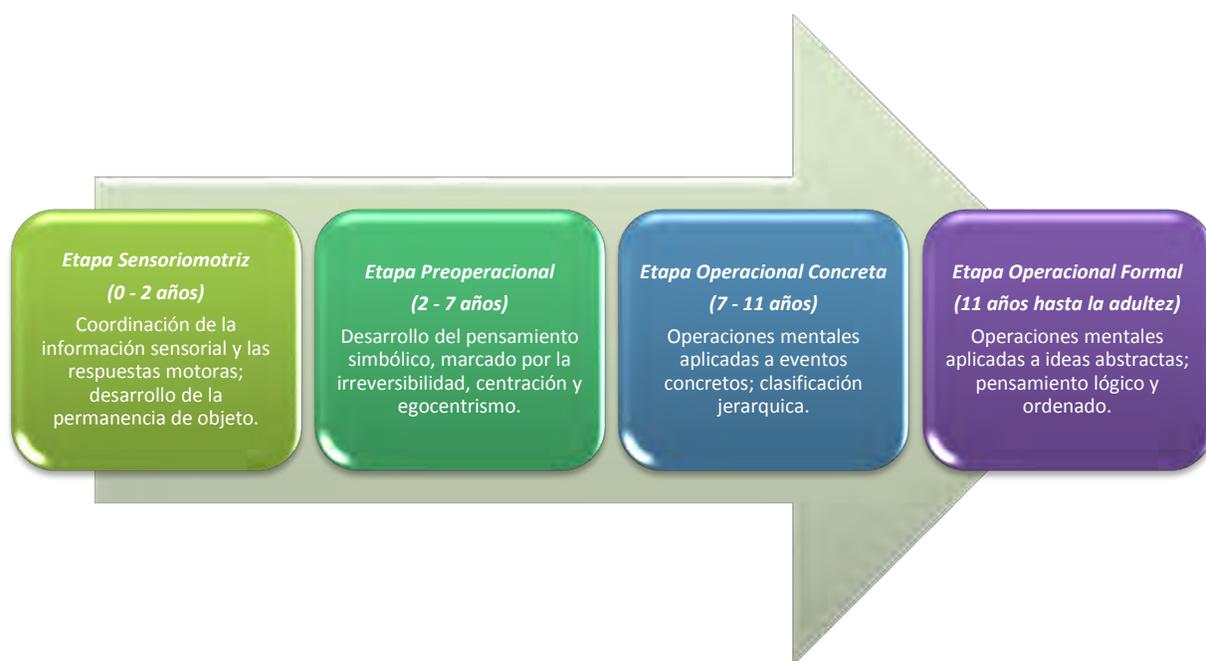
²⁵ SADURNI, MARTA, et al. *El desarrollo de los niños, paso a paso*. Editorial UOC, Barcelona, 2003. 154 p.

²⁶ CLONINGER, SUSAN. *Teorías de la personalidad*. Pearson Educación, México, 2003. 197 p.

quien cada etapa del desarrollo implica una “dificultad”, lo que le denomina “crisis de madurez”, que cada sujeto, cada persona deberá resolver.

Seleccioné a Piaget por considerar que aporta características útiles para demostrar que el juego simbólico es primordial para educar las capacidades sensitivas, perceptivas, motoras apoyando al desarrollo psicomotor del niño/a el cual es fundamental en la etapa de los 6 años.

Veamos a qué nos referimos con ello, a continuación se muestra los periodos evolutivos por Piaget (Cuadro 1):



Periodos Evolutivos según Piaget (Cuadro 1)

En la etapa sensoriomotriz que comprende de los 0 a los 2 años, el juego se contempla en el segundo bloque de contenidos denominado “juego y movimiento”, o “juegos de ejercicio”²⁷

²⁷ ARANGO, TERESA, et al. *Enciclopedia Estimulación temprana*. Ediciones Gamma, Bogotá, 1998. 106 p.

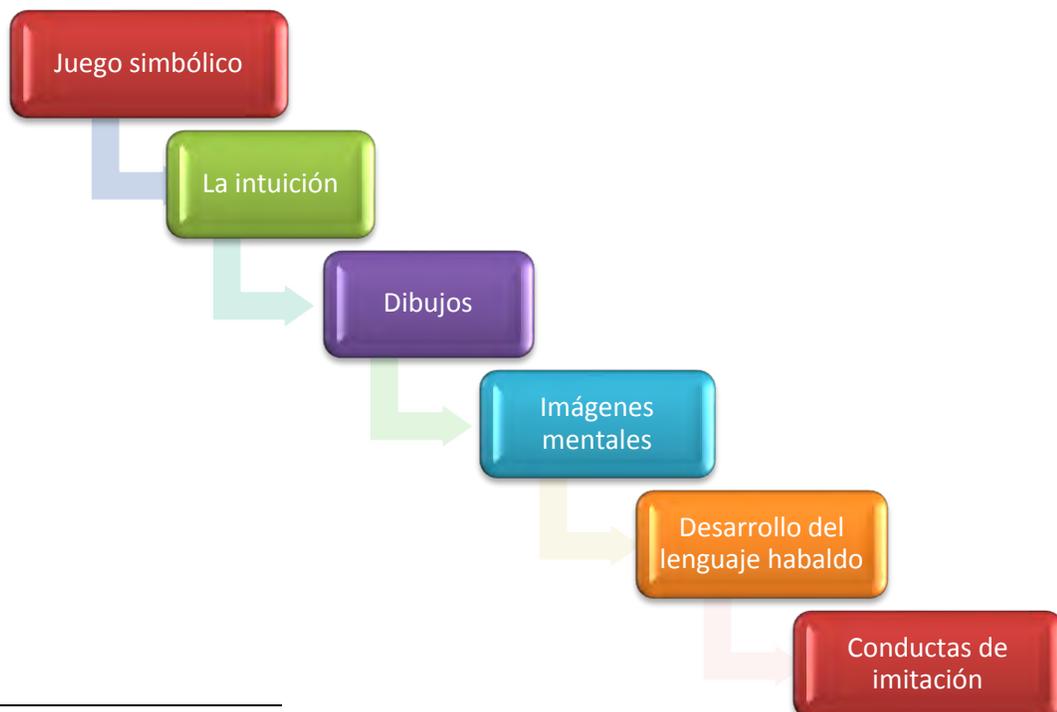
Según Piaget, que expresa perfectamente las características del niño/a en dicho periodo. En esta primera etapa se hace también una referencia al juego simbólico en el bloque de contenido del área de Comunicación y Representación

El período que ocupa nuestra particular atención en este trabajo, es el llamado “periodo preoperacional” porque comprende las edades entre 2 hasta los 7 años y está caracterizado por la “capacidad de representación” del niño/a o lo que Piaget llama la función simbólica o semiótica. Dicha capacidad se plasma en diferentes campos como la imitación, el dibujo, el juego y, especialmente el lenguaje.

*Específicamente, a la edad de 6 años el niño será capaz de realizar acciones mentales interiorizadas, llamadas “operaciones” y que mostrarán un tipo de pensamiento lógico.*²⁸

Estas operaciones, ponen de manifiesto la aparición de otras nociones como la conservación, la seriación y la clasificación.

Procesos característicos de la etapa preoperacional:



²⁸ ARANGO, TERESA, et al. *Enciclopedia Estimulación temprana*. Ediciones Gamma, Bogotá, 1998. 107 p.

Algunos autores como son, Piaget y Vygotsky, coinciden en que el perfil deseado del sujeto en su desarrollo evolutivo tendría que cubrir las siguientes características (Imagen 1) enmarcadas por tres grandes aspectos:



Características de desarrollo evolutivo (Imagen 1)

Como se puede apreciar en las imágenes el perfil deseado por Piaget y Vygotsky consiste en tres aspectos: el desarrollo psicomotor, autonomía y pensamiento, cada uno de ellos contempla una serie de elementos fundamentales para su desarrollo evolutivo.

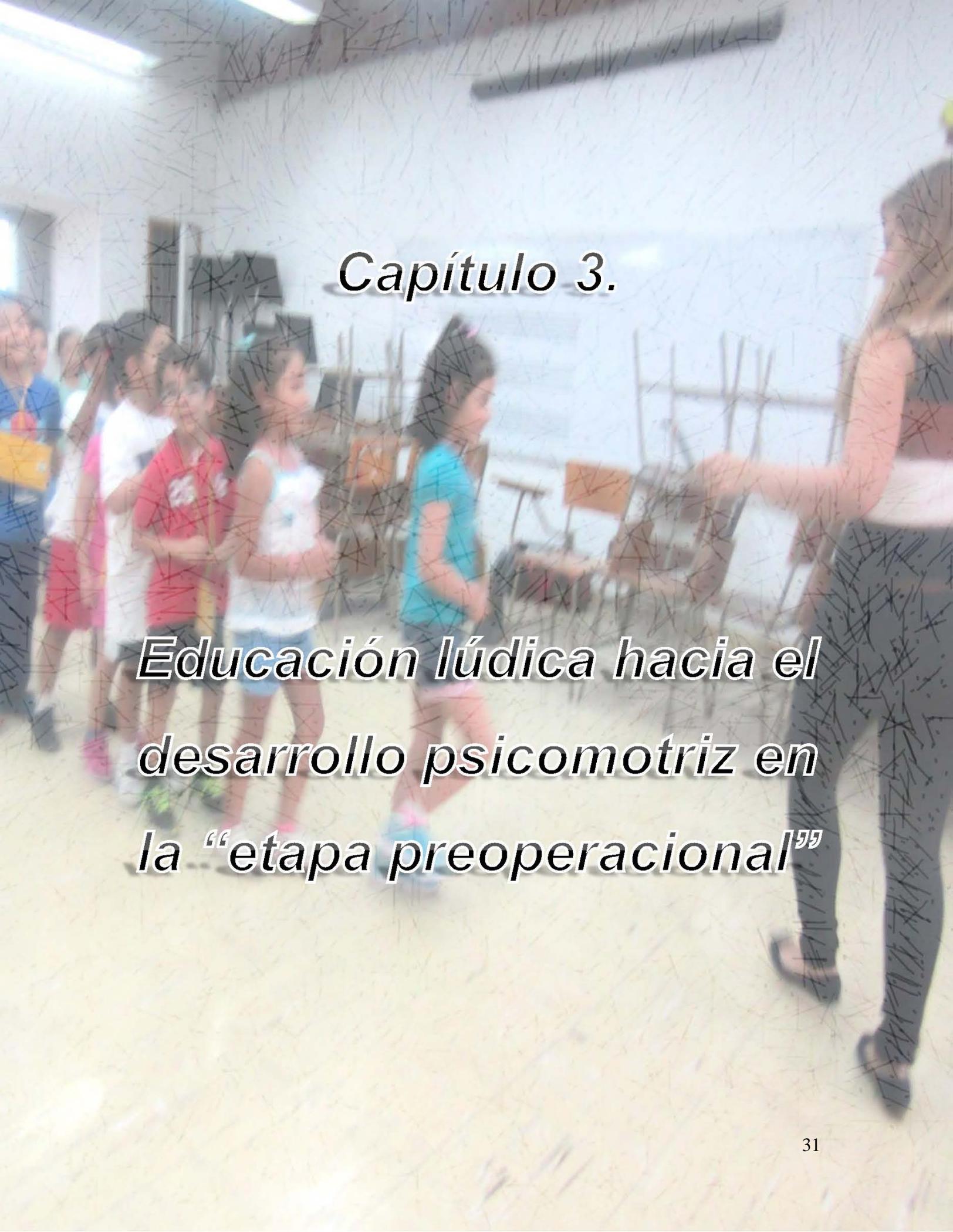
Los niños/as deben disfrutar de los juegos simbólicos y recreaciones los cuales están orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio y que aprenda a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo, logrando guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas.

Defendemos lo expresado por Arras, como lo veremos en el siguiente capítulo, quien afirma

*El ambiente de aprendizaje lúdico es una estrategia de enseñanza que ayuda a desarrollar nuevas habilidades en los niños.*²⁹

En la educación, un ambiente favorable para el desarrollo integral de los niños/as es el ambiente lúdico, que hace referencia al juego y a la diversión que se genera durante las acciones que se está desarrollando.

²⁹ ARRAS, ZURI. *El ambiente de aprendizaje lúdico en el desarrollo de la psicomotricidad fina*. Universidad de Morelia, México, 2014. 29 p.



Capítulo 3.

*Educación lúdica hacia el
desarrollo psicomotriz en
la “etapa preoperacional”*

Capítulo 3. Educación lúdica hacia el desarrollo psicomotriz en la “etapa preoperacional”

“El objetivo principal de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas, y no simplemente repetir lo que otras generaciones hicieron”
Piaget

Para propiciar un ambiente de aprendizaje favorable al desarrollo de la psicomotricidad, el juego representa la mejor estrategia que permite la creación de vínculos, la exploración, la mejora de la comunicación, el reconocimiento, la expresión de las emociones, facilita la capacidad de concentración, comunicación y relación, y además fortalece el autoestima y la autonomía entre otros muchos beneficios que va fortaleciendo la adquisición de herramientas que a futuro permitirá la solución de problemas de la vida cotidiana. Por ello, factores como: participación, democracia, inclusión y respeto son esenciales para favorecer un desarrollo integral del alumno.

Como ya se mencionó en el capítulo anterior la psicomotricidad a través del movimiento del cuerpo ayuda a que se desarrollen habilidades psicomotrices por medio del juego simbólico. Esto se observa cuando el niño/a se expresa con el movimiento de su cuerpo, por ejemplo, al imitar un objeto como se mueve y que ruido hace utilizando una caja, se convierte, simbólicamente en un carro o un helicóptero. De ahí la importancia de propiciar la educación lúdica para incrementar el desarrollo psicomotriz a través del juego simbólico.

Por lo anterior es importante tomar en cuenta el desarrollo integral (cuerpo, mente y emociones) del niño/a para observar cómo se va dando el aprendizaje, porque a la edad de 6 años, el niño/a va construyendo su personalidad así como su capacidad intelectual.

3.1 ¿Qué es y en qué consiste la educación lúdica?

Guillermo Zúñiga menciona que:

*La educación lúdica no es un medio, sino un fin, la cual debe de ser incorporada a lo recreativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, ligado con el juego; que nos ayude a comprendernos a sí mismos, para comprender al otro en toda su dimensión sociocultural.*³⁰

Entonces la educación lúdica consiste en el logro de capacidades creativas por medio del juego en los niños/as ya que se da en función de las técnicas pedagógicas y los instrumentos que se manejen a lo largo del proceso de su formación integral, éstas pueden ser aspectos cognitivos, afectivos y psicomotrices.

Por otro lado, la educación lúdica la entiende como

*“una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso”*³¹

Se puede decir, con las definiciones antes mencionadas, que el aprendizaje lúdico es una predisposición para ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una

³⁰ HERNÁN, JAIME. *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Lúdica del maestro en formación, México, 2009. 63 p.

³¹ BOLÍVAR, CARLOS. *Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía*. Universidad de Caldas, Colombia, 1998. 102 p.

forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

El desarrollo psicomotriz permite al niño/a desenvolver destrezas motoras gruesas y finas, además de lograr un adecuado control postural, de lograr la orientación espacial, esquema e imagen corporal. Todo ello es la base de la educación integral del niño/a, comprende el área académica, los prerrequisitos para los conocimientos matemáticos, la lectura, escritura así como el área emocional, ya que todo aprendizaje es mejor si se encuentra en un marco afectivo favorable.

La psicomotricidad apunta a favorecer el desarrollo integral (mente, cuerpo y emociones) del niño, teniendo en cuenta sus características psicoafectivas y motrices. Favorece también el desarrollo sociemocional-afectivo del niño ya que adquirir destrezas y habilidades hará que el niño tome conciencia de sus logros y avances, esto ayudará a formar su autoestima, como también mejorará las relaciones interpersonales.³²

Una de las estrategias para el desarrollo psicomotriz es hacer uso del juego, a través de éste para enseñar nociones de organización espacio-temporal, una adecuada lateralización y coordinación, además, de ello sabemos que para el aprendizaje de la escritura es necesario la independización segmentaria de partes del cuerpo como los hombros, brazos, codos, muñecas y dedos; pues todos ellos intervienen en el acto de escribir.

El juego está lleno de significado por que surge con motivo de procesos internos y que es necesario provocar, inclusive propiciar de manera intencionada, esto

³² *Psicomotricidad: La base para la educación integral.* [En línea] (Fecha de consulta: 08/12/2015). Disponible en: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico05.htm>

debido a que en los individuos con bajo aprovechamiento académico, su nivel de desarrollo lúdico se encuentra carente, inclusive ausente y el juego llega a desarrollar el conocimiento que se necesita para conectarse de manera significativa con los retos con los que ellos se encuentran en la vida.

3.2 Procesos vinculados al logro del desarrollo psicomotriz y del aprendizaje lúdico a través del juego simbólico

El niño/a desarrolla a través del juego simbólico, su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño/a se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

*El desarrollo infantil está, directa y plenamente, vinculado con el juego debido a que, además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño/a le dedica todo el tiempo posible.*³³

A través del juego simbólico el niño/a irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño/a, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño/a a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

³³ DOMÍNGUEZ, C. Y ESQUIVEL, J. *Las pedagogías lúdicas, un elemento determinante para el proceso del aprendizaje cognitivo*. Universidad Autónoma de Nuevo León, México, 2013. 64 p.

*El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.*³⁴

Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

El crecimiento y desarrollo integral del niño/a y su individualidad, se enfatizan con la educación lúdica y la interacción con el medio físico, natural y socio-cultural para fomentando el desarrollo psicomotriz y las potencialidades de aprendizaje.

Moverse es esencial para vivir. Los movimientos corporales posibilitan al niño/a relacionarse con su entorno y a la vez desarrollar su cuerpo, su mente y sus emociones.

Todos los juegos de movimiento, como se les reconoce a los juegos que involucran mover el cuerpo y los objetos, tienen un papel relevante en su progresivo desarrollo psicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa, y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo.

*La educación psicomotriz se centra en el trabajo del cuerpo, que le permite al niño la toma de conciencia, adquisición y asimilación de la lateralidad y la organización espacio-temporal.*³⁵

Es por esto que la psicomotricidad está conformada por una serie de elementos que pueden unirse con el juego simbólico ya que a partir de ellas se observará el dominio que posee cada niño/a de su cuerpo, dando con ello experiencias y nuevos aprendizajes.

³⁴ CAÑAS, RUTH, *et al. Temario técnico educación infantil: Castilla y León*. Ediciones Nobel, Madrid, 2012. 43 p.

³⁵ Psicomotricidad. *Teoría y praxis del desarrollo psicomotor de la infancia*. Ideas propias, España, 2004. 11 p.

Esquema corporal: Es una construcción. No nacemos con un esquema corporal. Éste se estructura a partir de la sensibilidad kinestésica. Representa el conocimiento corporal y el uso que se hace de éste o de sus partes en el espacio y el tiempo. Sirve como base de todos nuestros movimientos.

Lateralización: Es la preferencia de uso de un lado del cuerpo, ya sea el derecho o el izquierdo. Esta preferencia se da por la predominancia de un hemisferio cerebral sobre otro. El zurdo tiene predominancia del hemisferio derecho, y el diestro del hemisferio izquierdo.

Equilibrio: Es la estabilidad que se consigue al estar estático o en movimiento

Locomoción y manipulación: Movimientos elementales locomotores, considerados como los primeros movimientos voluntarios y adquisiciones que parten del reflejo de presión o de Grasping y derivan en movimientos elementales manipulativos

Espacialidad: Se comienza a construir cuando el bebé inicia sus primeros desplazamientos, y por ello está muy ligado al movimiento y al esquema corporal. Implica situar el cuerpo en relación con puntos de referencia y al mismo tiempo integrar los diferentes elementos que lo componen.

Temporalidad: No se percibe a través de los sentidos, sino que se construye mediante elementos externos: el día, la noche, las estaciones del año, las modificaciones de las cosas y los seres vivos. La organización temporal nos permite situar el orden de los acontecimientos relacionándolos entre sí.

- Ritmo: El tiempo permite la creación del ritmo por medio de lo sucesivo y la duración.
- Coordinación: Es la habilidad de ejecutar movimientos de manera armónica. Existen tres formas de coordinación: 1.- Coordinación global. Se refiere a la coordinación corporal de manera general. 2.- Coordinación óculo-manual. Es la coordinación ojo-mano. 3.- Coordinación óculo-pedal. Es la coordinación ojo-pie.

Respiración: Es un reflejo de supervivencia que nos ayuda a la oxigenación de la sangre y el cerebro. Las fases de respiración son aspiración o inhalación y espiración o exhalación. Las vías por las que se respira se pueden clasificar en

externas (nariz y boca) e internas (tráquea, bronquios y laringe). Hay dos tipos de respiración: torácica y abdominal.

Como ya hemos mencionado la psicomotricidad resulta fundamental para el desarrollo del niño/a a través de la interacción del cuerpo con el medio externo; de esta manera el movimiento y la persona se relacionan y activan para llevar al niño/a a un desarrollo total y al equilibrio en sus dimensiones: motriz, afectiva, cognitiva y social.

*Existen diversos estudios que demuestran, el desarrollo psicomotor es la base para el aprendizaje, sino para el desarrollo intelectual y la madurez del sistema nervioso.*³⁶

De tal forma, que si el niño/a recibe una adecuada estimulación, se evitan retrasos psicomotores y se contribuye al desarrollo del esquema corporal, la adquisición de la marcha, la prensión, la organización del espacio y del tiempo, el aprendizaje de posturas adecuadas, la orientación espacial, autonomía personal.

3.3 Las áreas de los hemisferios cerebrales que intervienen en el desarrollo integral (mente, cuerpo, emociones)

El aprendizaje motor, se realiza normalmente de forma inconsciente (implícito), pero cuando se memorizan secuencias de movimiento, una parte de este proceso puede ser explícito: y el aprendizaje por imitación que es frecuente en el niño/a, es en gran parte explícito y consciente.

*En el cerebro, el aprendizaje motor depende de la actividad de amplios sectores interconectados.*³⁷

³⁶ *Educación inclusiva.* [En línea] (Fecha de consulta: 08/12/2015). Disponible en: http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/129/cd/unidad_3/m3_des_psicomotor.htm

³⁷ *Psicomotricidad.* [En línea] (Fecha de consulta: 08/12/2015). Disponible en: http://www.editorialterracota.com.mx/pdf/04_Psicomotricidad

La corteza frontal del cerebro es la responsable de la ejecución y planificación del movimiento en el niño/a. Y el sistema motor es uno de los que más ha evolucionado en el ser humano: podríamos decir que gran parte de la actividad de nuestro cerebro está dirigida a desarrollar y potenciar el sistema motor.

*Cada hemisferio tiene una forma característica de funcionar, mientras uno (el derecho) lo hace de modo global, capta y almacena totalidades, el otro (el izquierdo) lo hace de manera secuencial, ordenando la información percibida, elaborada o almacenada en función de parámetros espacio-temporales, nos estamos refiriendo claramente al lenguaje en cualquiera de sus manifestaciones.*³⁸

El hemisferio derecho del cerebro se encarga de coordinar el movimiento de la parte izquierda de nuestro cuerpo, y el hemisferio izquierdo coordina la parte derecha.

A continuación se muestra un cuadro comparativo donde se explica las funciones de cada hemisferio del cerebro³⁹ (Cuadro 2)

Hemisferio izquierdo	Hemisferio derecho
<ul style="list-style-type: none">○ El hemisferio izquierdo es el dominante en la mayoría de los individuos.○ Parece ser que esta mitad es la más compleja, está relacionada con la parte verbal.○ En él se encuentran dos estructuras que están muy relacionadas con la capacidad lingüística del hombre, el	<ul style="list-style-type: none">○ La parte derecha está relacionada con la expresión no verbal.○ Está demostrado que en él se ubican la percepción u orientación espacial, la conducta emocional (facultad para expresar y captar emociones), facultad para controlar los aspectos no verbales de la comunicación, intuición,

³⁸ CEVALLOS, ROSA. *La aplicación de la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura en niños de primer año*. Universidad Central del Ecuador, Quito, 2011. 39 p.

³⁹ FRAUSTO, MIREYA. *Introducción a las neurociencias*. Pax México, México, 2011. 77 p.

"Área de Broca" y "Área de Wernicke"(áreas especializadas en el lenguaje y exclusivas del ser humano).

- La función específica del "Área de Broca" es la expresión oral, es el área que produce el habla.
- Por consiguiente, un daño en esta zona produce afasia, es decir, imposibilita al sujeto para hablar y escribir.
- El "Área de Wernicke" tiene como función específica la comprensión del lenguaje, ya que es el área receptiva del habla.
- Si esta zona se daña se produce una dificultad para expresar y comprender el lenguaje.
- Además de la función verbal, el hemisferio izquierdo tiene otras funciones como capacidad de análisis, capacidad de hacer razonamientos lógicos, abstracciones, resolver problemas numéricos, aprender información teórica, hacer deducciones.

reconocimiento y recuerdo de caras, voces y melodías. El cerebro derecho piensa y recuerda en imágenes.

- Diversos estudios han demostrado que las personas en las que su hemisferio dominante es el derecho estudian, piensan, recuerdan y aprenden en imágenes, como si se tratara de una película sin sonido. Estas personas son muy creativas y tienen muy desarrollada la imaginación.

Hemisferios cerebrales (Cuadro 2)

El área que controla los movimientos específicamente, es el área motora, la cual abarca: corteza motora, corteza premotora y área de Broca o centro del lenguaje: El área motora se halla delante del surco central o Cisura de Rolando y ocupa la mitad superior del lóbulo frontal.

A su vez está dividida en tres segmentos: la corteza motora, la corteza premotora y el área de Broca, las cuales están relacionadas con el control muscular.

- **La corteza motora**, localizada en una banda de aproximadamente 2 cm de ancho inmediatamente por delante del surco central, controla los músculos específicos de todo el cuerpo, especialmente los músculos que se encargan de los movimientos finos, tales como los del pulgar y demás dedos y los de los labios y la boca para hablar y comer y, en grado mucho menor de los movimientos finos de los pies y dedos de éstos.
- **La corteza premotora**, localizada delante de la corteza motora, produce movimientos coordinados que comprenden secuencias de movimientos de un músculo individual o movimientos combinados de una cantidad de músculos diferentes al mismo tiempo. Es en esta área en donde se almacena gran parte del conocimiento para controlar movimientos diestros aprendidos.
- **El área de Broca**, localizada delante de la corteza motora en el borde lateral de la corteza premotora, controla los movimientos coordinados de la laringe y la boca para producir el habla. Esta área sólo se desarrolla en uno de los dos hemisferios cerebrales, incluyendo todos los diestros y la mitad del total de zurdos, de entre 19 y 20 personas.

Desde el punto de vista neurológico, la psicomotricidad se basa en la maduración del sistema nervioso, el cual depende de la mielinización de los axones motores y de la multiplicidad de las conexiones detriticas de las neuronas.

La psicomotricidad se reduce en un principio a movimientos incoordinados y espasmódicos masivos, pero estos se irán organizando según dos leyes de maduración: ley céfalo-caudal (requiere dominio del cuerpo de arriba hacia abajo)

y la ley próximo-distal (requiere elementos centrales como son el tronco y el cuello, hacia los externos los cuales son brazos, manos y dedos).⁴⁰

El niño/a crece jugando, de manera que el juego afecta a todos los procesos del desarrollo infantil: al desarrollo físico, sensorial y psicomotor, al desarrollo afectivo y emocional, al desarrollo cognitivo, a los procesos de construcción del conocimiento de uno mismo y de la realidad exterior, al desarrollo del lenguaje, al desarrollo social y moral. De él depende el desarrollo de la imaginación y de la creatividad, la adquisición de todo tipo de habilidades, la toma de conciencia de sí mismo y la construcción de la propia identidad personal.

En el ámbito corporal, el ejercicio físico siempre va a favorecer todas las capacidades del individuo, ya que estimula la circulación y la respiración, por lo que las células se nutren más, fortalece los huesos, tonifica los músculos y está demostrado que produce sustancias que evitan la depresión. A nivel motor, permitirá dominar el movimiento corporal.

En el ámbito mental, un buen control motor permite explorar el mundo, proporcionando experiencias concretas sobre las que irá construyendo el conocimiento, tanto de sí mismo como del mundo que le rodea.

A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad, mientras que en el ámbito emocional, la psicomotricidad permite ganar autonomía, lo que favorece la adaptación social.

Como hemos visto la psicomotricidad favorece no solo el desarrollo corporal, sino además el mental y el emocional; y el papel importante que juega ésta en los primeros años de vida, al influir valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del individuo y favorecer la relación con su entorno. De ahí que

⁴⁰ Bozzalla, Lucia. *Acerca del recién nacido: desarrollo y subjetividad*. [En línea] (Fecha de consulta: 01/12/2015) Disponible en: http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/obligatorias/054_ninez2/material/acerca_del_recien.pdf

consideremos fundamental presentar este tema donde se mezclan diversas experiencias que le dan oportunidad al niño/a de hacer uso de su propio pensamiento y en general de la conformación de nuevos aprendizajes.

Capítulo 4

Metodología

Capítulo 4. Metodología

El objetivo perseguido en esta investigación fue conocer y comprobar el incremento del desarrollo psicomotriz por medio de la aplicación del juego simbólico en niños/as de 6 años.

Para comparar los resultados con el objetivo planteado en la hipótesis se determinó usar como técnica de evaluación la observación, por tal motivo al terminar los diversos juegos simbólico se realizó una dinámica con la finalidad de saber si los niños/as reconocían la derecha, así como la izquierda, arriba y abajo, su capacidad de imaginación e imitación, para esto se observaron a ambos grupos.

Como bien se menciona anteriormente la técnica de evaluación a utilizar será la observación ya que permite evaluar los procesos de aprendizaje en el momento que se producen; con esta técnica, se pueden advertir los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores que poseen los alumnos y cómo los utilizan en una situación determinada.

Utilizaré la guía de observación como instrumento para las actividades diagnósticas, y los juegos del grupo experimental, mientras que para la evaluación final utilizaré una serie de rúbricas.

La guía de observación se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse ya sea como afirmaciones o bien como preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula, señalando los aspectos que son relevantes al observar. Esta guía puede utilizarse para observar las respuestas de los alumnos en una actividad, durante una semana de trabajo, una secuencia didáctica completa.

Mientras que la rúbrica es una guía educativa que describe los criterios con unas escalas para caracterizar los niveles de ejecución. Por medio de ese conjunto de criterios específicos, se hace una descripción detallada del tipo de desempeño esperado y los criterios para su análisis

El tiempo que me llevó realizar la investigación en particular y la tesis en general fue aproximadamente, de un año, ya que al solicitar con el director de la Escuela de Iniciación a la Música y a la Danza informo que dentro 3 meses podría aplicar el proyecto debido a que estaba en remodelación la escuela y hasta el día 23 de mayo se tuvo la oportunidad de aplicarla.

El estudio se realizó en una escuela pública, llamada Escuela de Iniciación a la Música y a la Danza; situada en el Centro Cultural Ollin Yoliztli (Imagen 2). Las características los alumnos que asisten a la E.I.M.D., las edades de los alumnos oscilan entre los 6 y 12 años, encontrándose los porcentajes más altos en 6 años con el 35%, 7 años el 25% y 8 años del 10%.



Fachada de la Escuela de Iniciación a la Música y a la Danza (Imagen 2)

La Escuela está situada Anillo Periférico Sur 5141, Tlalpan, Isidro Fabela, 14030 Ciudad de México, CDMX.

El haber seleccionado esta escuela en particular, se debe a que fue el lugar donde realicé mi servicio social, esto me permitió establecer vínculos con los cuales pude acordar la realización de esta propuesta. Asimismo, esta escuela se caracteriza por ofrecer algunas actividades artísticas como son: ballet, danza regional, educación musical y clases de: guitarra, piano, violín, etc., por lo que resulta una selección útil para promover el desarrollo psicomotriz.

Se obtuvieron los permisos correspondientes para poder tener acceso a la EIMD en el cual se realizó un programa de apoyo para desarrollar la psicomotricidad por medio del juego simbólico, el director del plantel me asignó 2 grupos con niño/as de 6 años de edad con el que se trabajó martes y jueves.

Para el diseño de la investigación, se me asignaron dos Grupos al azar de niño/as (A y B) de 6 años. Con el Grupo A se aplicaron diversos juegos simbólicos, mientras que con el Grupo B no se aplicó ningún tipo de juego.

Había 13 niños/as de los cuales 6 eran niños y 7 niñas en el grupo que recibió la intervención experimental, mientras que el Grupo control contaba con un total de 15 niños/as con 3 niños y 12 niñas.

El hecho de que el estudio se realice con una población de niño/as de 6 años, corresponde a que en esta edad, como menciona Piaget, aporta características que me sirven para demostrar que el juego simbólico es primordial para educar las capacidades sensitivas, perceptivas, motoras apoyando al desarrollo psicomotor del niño/a el cual es fundamental en la etapa de los 6 años, es decir, en la etapa preoperacional.

Para la aplicación de las actividades se acordó con el director de la escuela que se asistirán 2 sesiones las cuales tendrán una duración de 30 minutos en horario escolar para la correcta aplicación de los juegos en un salón asignado por el director.

Mientras el Grupo B o Grupo control se encontraba en un salón aparte sin realizar ningún tipo de juego, se aplicaron los juegos simbólicos al Grupo A, a través de 6 actividades grupales e individuales (ver la descripción de las mismas en ANEXO "No. tal"), con base en las siguientes expresiones:

- Velocidad (rápido – lento)

- Medida (grande – pequeño)
- Dirección (adelante – atrás, derecha – izquierda)

A los niños/as de ambos grupos se le aplicó el día jueves una evaluación diagnóstica la cual consistía en marchar con ambos pies, al levantar la pierna derecha de inmediato de tiene que mover el brazo izquierdo y viceversa, también tenían que moverse de lado izquierdo y derecho al ritmo de la música abriendo y cerrando los pies.

Posteriormente de aplicaron 4 actividades:

- Pepito verdulero
- El auto de papá
- Las ventanitas del tren
- Chu chu wa wa

Al finalizar la sesión se realizó una actividad de relajación.

Al día siguiente se reforzó lo visto anteriormente y se aplicaron 2 actividades:

- El copión
- ¿Cuántos rectángulos hay?

Ya realizadas las actividades se prosiguió a realizar la evaluación final, la cual consistía en seguir la coreografía tal cual lo hace la tesista.

Los ejercicios psicomotrices que se encuentran en la guía de observación y rubrica son las siguientes:

- Orientación espacial
- Esquema corporal
- Equilibrio
- Lateralidad

- Coordinación

A continuación se muestra un ejemplo de la manera que se evaluó la ejecución que presentaron los niños/as en las actividades psicomotrices:

Como se puede observar en la imagen 3, se evaluaron diversos aspectos, dependiendo el objetivo a alcanzar.

Título: El auto de papá

Fecha: 23 de Mayo del 2017

Objetivo: Potenciar la coordinación, la fuerza y el equilibrio mediante movimientos corporales

ASPECTO A OBSERVAR	MUY BIEN	BIEN	REQUIERE APOYO
Coordina movimientos que implican fuerza y velocidad			
Controla su cuerpo en movimiento y desplazamientos variando su velocidad			
Propone variantes que implican movimientos corporales			

Guía de observación (Imagen 3)

Capítulo 5

Análisis y resultados

Capítulo 5. Análisis y discusión de resultados

En este capítulo se describe el análisis de resultados obtenidos al implementar el proyecto.

Se abordaron diversas actividades que contribuyeron al desarrollo psicomotriz del niño/a, tomando en cuenta los elementos básicos de la psicomotricidad, como son el esquema corporal, equilibrio, temporalidad y coordinación.

Se registró en las guías de observación el nombre del niño/a al ejecutar las actividades, las cuales se evaluaron con base en la siguiente escala: Muy bien, Bien y Requiere apoyo.

En el grupo experimental contaba con los siguientes niños/as

- 6 niños
- 7 niñas

Mientras que el grupo control contaba con:

- 3 niños
- 8 niñas

A continuación se presenta los datos obtenidos en la investigación los cuales se han procesado a partir de las hipótesis y objetivos planteados que permitirán realizar una mejor explicación de la realidad estudiada.

Actividad diagnóstica

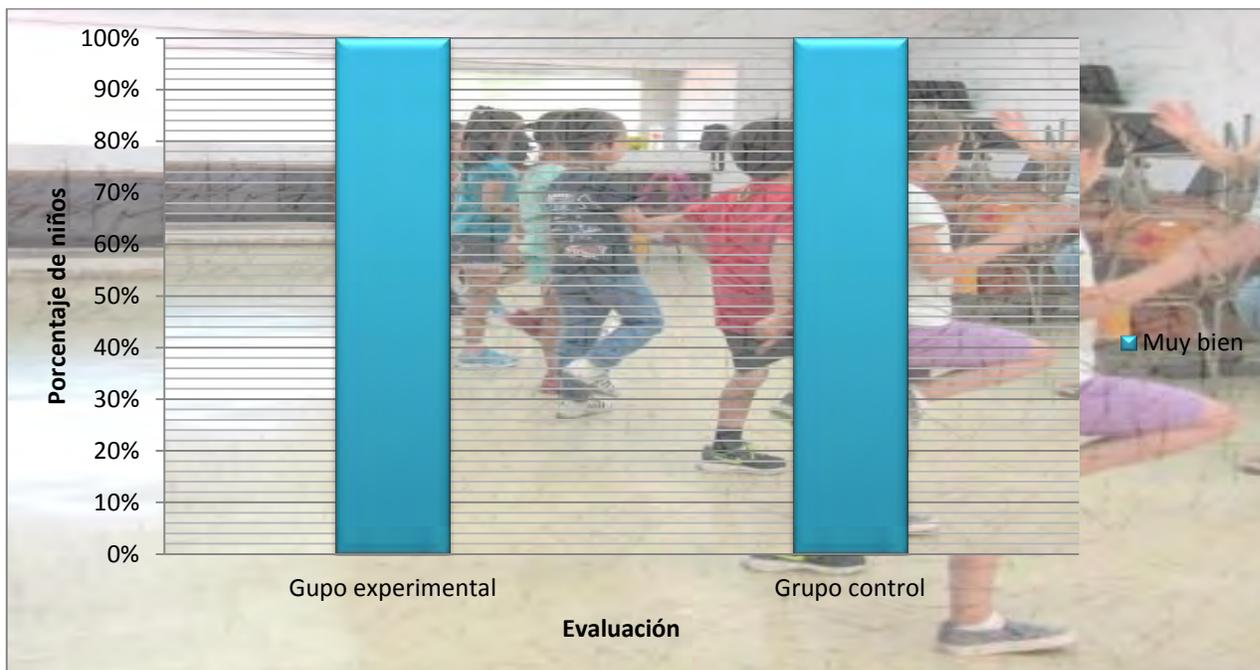


Tabla 1. Actividad diagnóstica

En la actividad diagnóstica, que consistía en marchar coordinando los brazos, ambos grupos mostraron la ejecución de calidad ya que lo hicieron **Muy Bien** debido a que usan diversas partes del cuerpo coordinando los brazos y piernas al compás de la canción.

Actividades de juego simbólico

Actividad 1. Pepito Verdulero

Posteriormente en el juego de Pepito verdulero, se cantó la canción para todo el grupo y se repitió 3 veces. La actividad se realizó con cada niño/a del grupo.

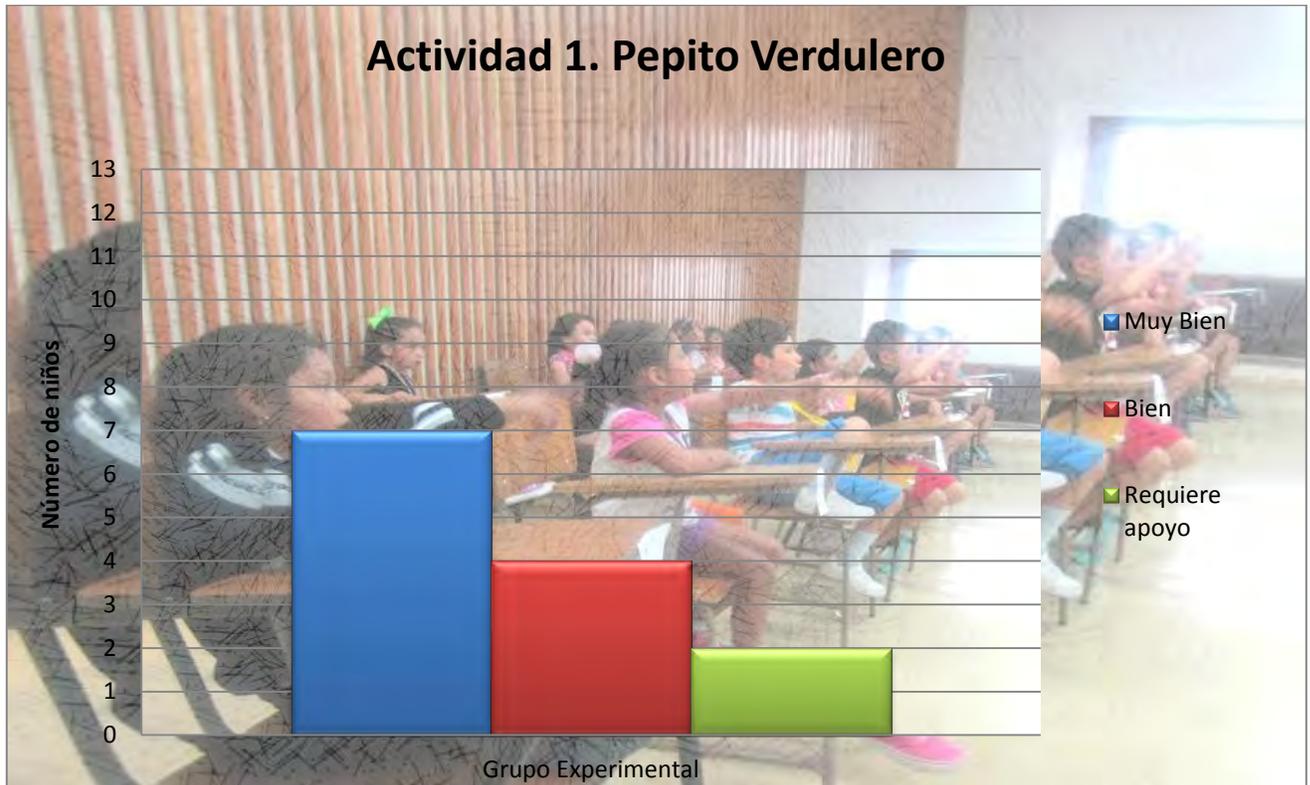


Tabla 2. Pepito Verdulero

Como se puede observar en la tabla 2, la mayoría de los niños/as realizó la actividad **Muy Bien** ya que al cantar la canción de Pepito Verdulero reconocieron la derecha e izquierda, arriba y abajo, mientras que 2 niños/as **Requieren apoyo**, por lo que se realizó la actividad más de 1 vez con esos niños/as con la finalidad de reforzar lo aprendido.

Actividad 2. El auto de papá

A continuación se realizó la actividad llamada el auto de papá donde los niños/as mostraron gran interés y su participación fue bastante buena.

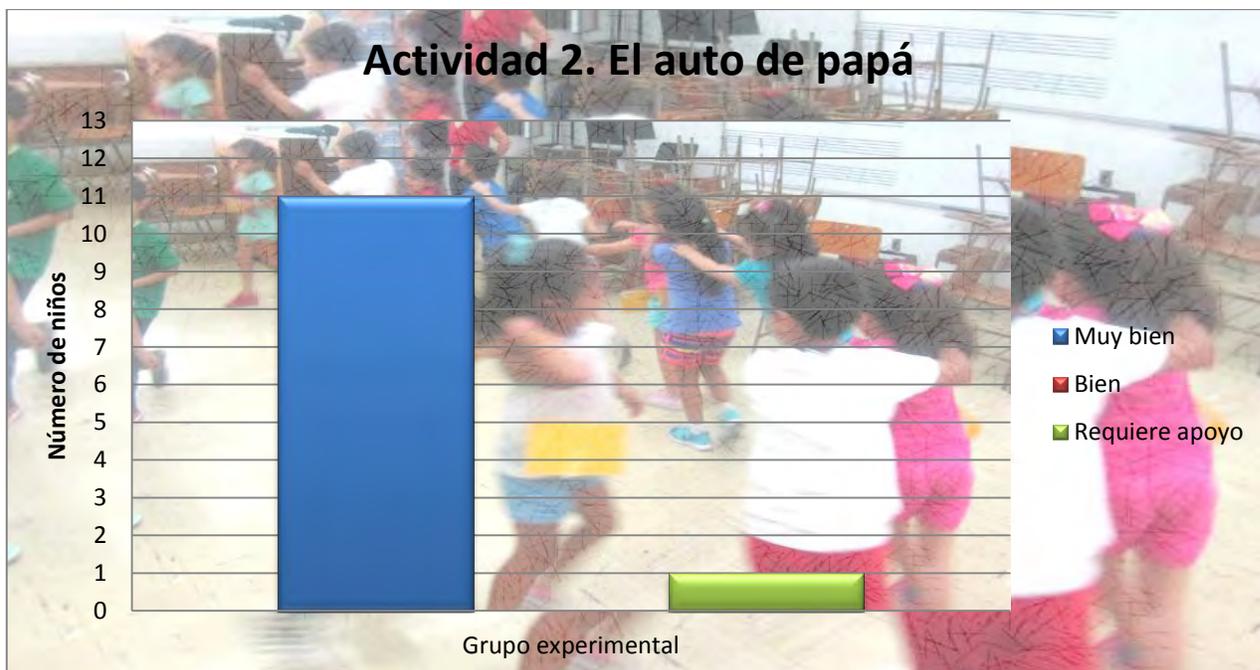


Tabla 3. El auto de papá

Como se puede observar en la tabla 3, la mayoría de los niños/as potenció su coordinación, fuerza y equilibrio mediante movimientos corporales, utilizando las diferentes partes del cuerpo para la coordinación y equilibrio, así como desplazamientos variando su velocidad, mientras que una minoría requirió de apoyo, ya que se les dificultaba realizar los movimientos, debido a que se soltaban de sus compañeros por lo que no controlaban su cuerpo.

Actividad 3. Las ventanitas del tren

Después se prosiguió con el juego que tiene por nombre Las Ventanitas del Tren, el cual consistió en cantar la canción del “Payaso crio-yo”, donde cada niño/a tenía una ventana (hoja azul) y tenían que decir que observan de lado derecho o izquierdo dependiendo la ventana correspondiente.



Tabla 4. Las ventanitas del tren

Como se muestra en la tabla 4 los niños/as identificaron **Bien** la izquierda, así como la derecha, ya que en ocasiones pensaban más de 5 segundos cuál era su mano derecha o izquierda y es importante mencionar que realizaron diferentes desplazamientos ajustando los movimientos dependiendo el lado.

Actividad 4. Chu chu wa wa

Enseguida se cantó la canción de “Chu chu wa wa” en la cual los niños/as, después de prestar atención, realizaron los movimientos conforme lo indicaba la canción.

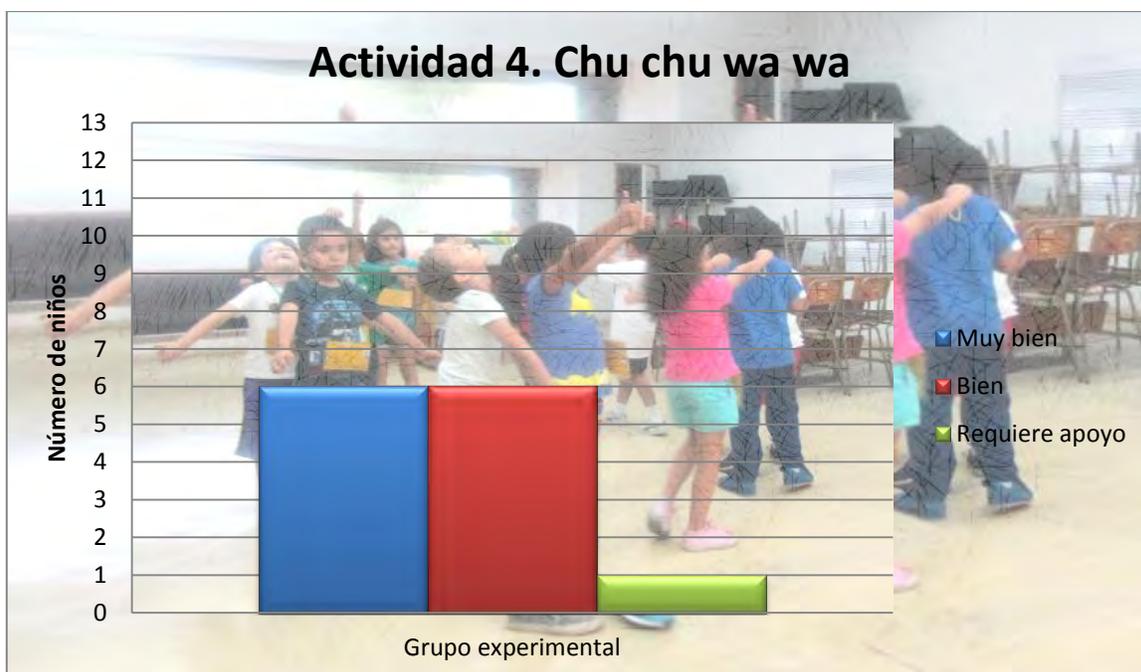


Tabla 5. Chu chu wa wa

Como se puede observar en la tabla 5, la misma cantidad de los niños/as realizó la actividad **Muy Bien y Bien** debido a que ejecutaron diversos movimientos del cuerpo en un tiempo determinado, además de que efectuaron diferentes posiciones utilizando diversas partes del cuerpo al mismo tiempo. Solo un niño se encuentra en la escala de requiere apoyo ya que ejecutó posturas con dificultad al realizar los desplazamientos.

Actividad 5. El copión

Posteriormente se ejecutó el juego llamado El Copión donde los niños/as tenían que recrear un ritmo por medio de la imitación con unos instrumentos de percusión llamados tecomates.

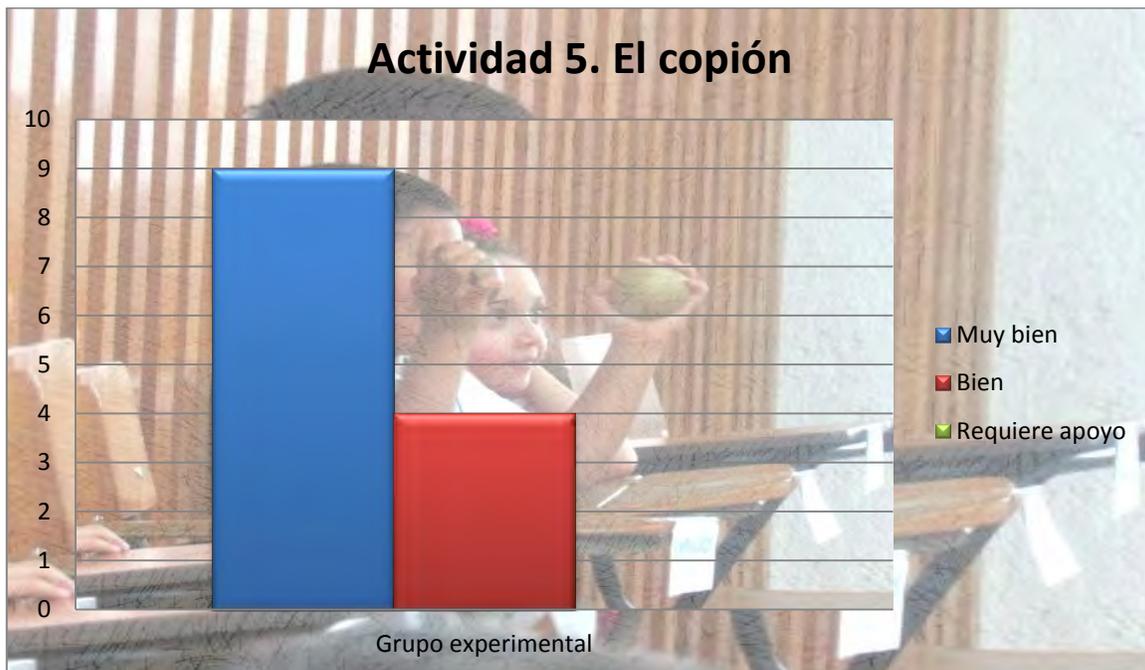


Tabla 6. El copión

Como se aprecia en la tabla 6, la mayoría de los niños/as lo realizó **Muy Bien** ya que reproducían los movimientos simultáneos al igual que el ritmo, mientras que la casi una tercera parte de los niños/as lo hicieron **Bien** debido a que en ocasiones no recordaban el ritmo a seguir, ya que la segunda vez perfeccionaron el ritmo.

Actividad 6. ¿Cuántos rectángulos hay?

Para finalizar los con el grupo experimental se realizó la actividad llamada ¿Cuántos rectángulos hay?

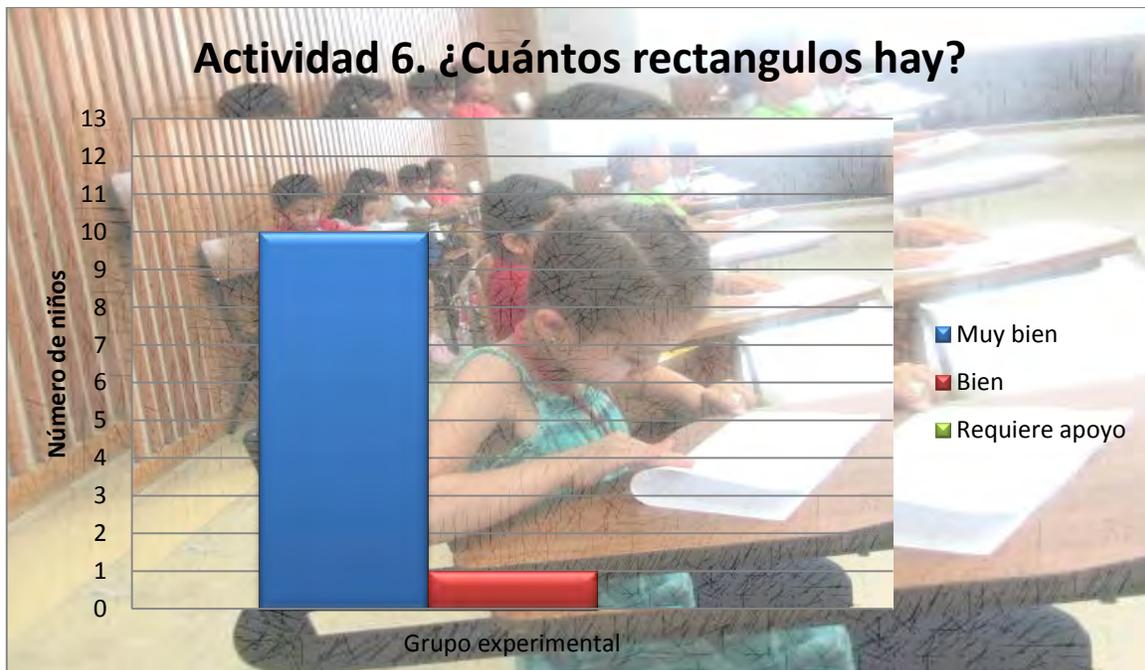


Tabla 7. ¿Cuántos rectángulos hay?

Como se puede observar la mayoría de los niños/as siguieron las indicaciones de manera adecuada debido a que lograron doblar la hoja a la mitad, así sucesivamente hasta lograr hacer 16 cuadros.

Ya realizados los juegos simbólicos con el grupo experimental, se prosiguió a realizar la evaluación, la cual se realizó con ambos grupos. Dicha evaluación consistió en seguir detalladamente los pasos que realizaba la guía, la canción que se utilizó fue “El baile de los animales”, en la cual la guía bailó 2 veces con los niños/as, y posteriormente los niños/as lo realizaron solos con el objetivo de analizar las habilidades psicomotrices utilizando todas sus partes del cuerpo.

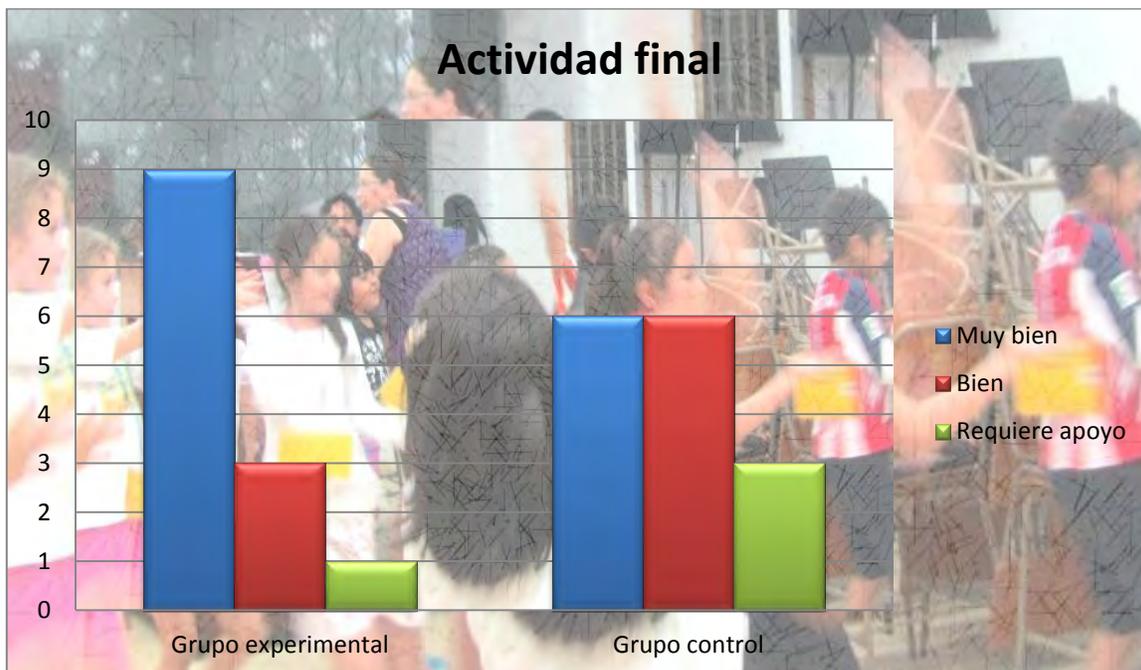


Tabla 8. Actividad final

Como se puede observar en la tabla 8, de la actividad de evaluación, el grupo experimental muestra un incremento en las habilidades psicomotrices, esto indica que el proyecto ayudó al niño/a a mejorar la calidad de ejecución de sus movimientos y por lo tanto el juego simbólico se considera imprescindible para los niños/as.

Los niños/as que participan en el grupo control presentan un avance poco significativo, mientras que los niños/as que participaron en el grupo experimental se observaron incrementos muy notorios.

Por lo dicho anteriormente los resultados permiten afirmar que sí hay diferencias significativas en el desarrollo psicomotor del grupo experimental después de la aplicación de los juegos simbólicos

Con este ejercicio se puede unificar la importancia que representa en el desarrollo del niño/a el juego simbólico, ya que los resultados demuestran que es fundamental para el desarrollo psicomotriz. También se observó que adquirieron experiencias enriquecedoras como parte de un proceso de formación integral.

Conclusiones y propuesta

Para concluir el presente trabajo es pertinente mencionar que éste se inclina sobre los autores Piaget y Vygotsky; sobre todo en este último ya que revisando la literatura él establece la importancia de que los niño/a asistan a la escuela con la finalidad de que puedan interactuar día con día con sus semejantes adquiriendo nuevos aprendizajes, así como con el profesor que los guiará influyendo en su construcción de entendimiento. En cambio Piaget creía que los niño/a construyen su entendimiento por medio de la interacción de los objetos.

Piaget y Vygotsky concuerdan en que el desarrollo del niño/a consiste en una serie de cambios que no pueden ser vistos como un simple repertorio de habilidades e ideas. Para Piaget estos cambios ocurren en etapas o estadios bien definidos, sin embargo, para Vygotsky el desarrollo del niño/a ocurre en periodos de transición de una etapa a otra dentro de periodos no tan definidos. Vygotsky no se ocupó de las características de cada etapa, por lo que coincido nuevamente con él ya que cada niño/a adquiere aprendizajes y cada uno toma su tiempo, unos antes y otros después.

Es imprescindible indicar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades educativas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social.

Es evidente entonces que los pedagogos deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, planificar las

actividades educativas con la finalidad de satisfacer necesidades y colaborar con el desarrollo integral del niño/a para su futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje. Todo esto sin olvidar desarrollar sus capacidades de socialización, de psicomotricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.

Es pertinente mencionar que en las escuelas, al menos hasta que tienen seis años, el juego simbólico es probablemente el mayor instrumento de aprendizaje que existe. Por este motivo, en la mayoría de escuelas, son muy conscientes y lo potencian al máximo.

Como ya se mencionó anteriormente, jugando simbólicamente interactúan entre ellos, imitan a los adultos, se ponen en el lugar del otro, desarrollan su imaginación y la creatividad. También se expresan e intercambian emociones, positivas y negativas. Crean liderazgo, aprenden a tomar decisiones personales y en grupo, y de esta manera la inteligencia emocional y racional se van desarrollando con el único acto de jugar y respetando los diferentes ritmos de cada niño/a.

Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo integral (mente, cuerpo y emociones). A través del juego el niño/a controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas. En definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

La psicomotricidad no es solo algo que debe incluirse en el currículo de la educación infantil, sino que posiblemente sea el medio más acertado para promover el desarrollo, la evolución y la preparación para los aprendizajes de los niños/as.

Teniendo en cuenta las razones explicadas anteriormente, podemos declarar que el juego simbólico es el recurso educativo por excelencia para la infancia. El niño/a se siente profundamente atraído y motivado con el juego, cuestión que debemos aprovechar como pedagogos para plantear la enseñanza.

La propuesta dirigida a la escuela de Iniciación a la Música y a la Danza es la implementación de actividades lúdicas tomando como herramienta fundamental el juego simbólico, debido a que no sólo articula la construcción de conocimientos sobre la vida cotidiana, sino que interviene en el desarrollo de habilidades psicomotrices, la comunicación, comprensión, etc., su importancia radica en que mediante su ejecución el niño/a estimula su mente, cuerpo y emociones, aspectos que formarán al niño/a.

En la edad de 6 años el juego simbólico es fundamental, ya que le permite al niño/a crear una identidad, desarrollar sus habilidades psicomotrices y socializar con sus compañeros, como ya se mencionó anteriormente.

Los estudios de investigación sobre el juego y desarrollo infantil han determinado que la práctica del juego simbólico refleja y produce cambios integrales entre ellos la habilidad psicomotriz. Cuando el niño/a juega libremente y se involucra en situaciones simbólicas se ve expuesto a tomar decisiones, plantear situaciones y sobre todo a facilitar el conocimiento de sus propias posibilidades físicas desarrollando su psicomotricidad y dominio de su cuerpo.

Con los resultados obtenidos en el presente proyecto y referidos en la sección anterior, se puede aceptar la hipótesis, en el sentido que la aplicación de los juegos simbólicos muestra efectividad para incrementar el desarrollo psicomotor en las dimensiones: coordinación, lenguaje y motricidad, en los niños/as de 6 años.

En la presente investigación se encontraron resultados que se considerarían óptimos al comprobar la efectividad de ejecutar juegos simbólicos entendiendo la importancia del desarrollo psicomotor en el buen desenvolvimiento del niño/a donde se exprese con su propio cuerpo y desarrollando habilidades más complejas.

Cuando el niño/a avanza en seguridad, aparece la denominada explosión motora, con juegos tan variados como saltar, caerse, gritar, girar, etc., así como experimentar con el equilibrio y el desequilibrio, subiendo y bajando rampas. Todas estas actividades van ayudando a definir el esquema corporal y ayudando a los procesos de lateralización de las funciones.

Los salones de dicha escuela son adecuados, ya que los niños/as podrán elegir, explorar, crear, experimentar, resolver problemas sin ninguna dificultad e inconveniente.

El juego simbólico tendrá gran impacto en el plan de estudios de la Escuela de Iniciación a la Música y a la Danza, dirigido a los profesores que a su vez trabajen con los niños/as pretende cubrir las necesidades psicomotrices que van surgiendo en cada una de las etapas evolutivas del niño/a facilitándole los aprendizajes psicomotrices, ayudándole a alcanzar una autonomía cada vez más real y una aceptación y conocimiento de sí mismo, dando respuesta a los problemas de movimiento que se le plantea al niño/a en la vida real.

Fuentes consultadas

ARANGO, TERESA, *et al.* *Enciclopedia Estimulación temprana*. Ediciones Gamma, Bogotá, 1998. 148 p.

ARRAS, ZURI. *El ambiente de aprendizaje lúdico en el desarrollo de la psicomotricidad fina*. Universidad de Morelos, México, 2014. 67 p.

BAÑERES, D, *et al.* *El juego como estrategia didáctica*. Graó, Barcelona, 2008. 132 p.

BEJERANO, FÁTIMA. *El juego infantil, eje metodológico de la intervención en 0-6 años*. Instituto de Enseñanza Secundaria “El Greco” de Toledo, Madrid, 2009. 102 p.

BOLÍVAR, CARLOS. *Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía*. Universidad de Caldas, Colombia, 1998. 134 p.

CAÑAS, RUTH, *et al.* *Temario técnico educación infantil: Castilla y León*. Ediciones Nobel, Madrid, 2012. 396 p.

CEVALLOS, ROSA. *La aplicación de la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura en niños de primer año*. Universidad Central del Ecuador, Quito, 2011. 188 p.

CLONINGER, SUSAN. *Teorías de la personalidad*. Pearson Educación, México, 2003. 593 p.

DELORS, JACQUES. *Los cuatro pilares de la educación, en La Educación encierra un tesoro*. El Correo de la UNESCO, México, 1994. 46 p.

DOMÍNGUEZ, C. Y ESQUIVEL, J. *Las pedagogías lúdicas, un elemento determinante para el proceso del aprendizaje cognitivo*. Universidad Autónoma de Nuevo León, México, 2013. 152 p.

FRAUSTO, MIREYA. *Introducción a las neurociencias*. Pax México, México, 2011. 208 p.

HERNÁN, JAIME. *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Lúdica del maestro en formación*, México, 2009. 192 p.

LÓPEZ, IRENE. *El juego en la educación infantil*. Revista de la educación en Extremadura, Madrid, 2010. 406 p.

MOLINA, DE C. *Psicomotricidad, la Entidad Psicomotriz*. Losada, Buenos Aires, 1984. 270 p.

PIAGET, JEAN. *La formación del símbolo en el niño*. F.C.E, México, 1961. 402 p.

PETRA, MARÍA. *El desarrollo emocional infantil (0-6 años): Pautas de Educación*. Congreso de Madrid, Madrid, 1998. 167 p.

PRIETO, M. y MEDINA, R. *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Uned ediciones, Madrid, 2005. 308 p.

Psicomotricidad. *Teoría y praxis del desarrollo psicomotor de la infancia*. Ideas propias, España, 2004. 32 p.

RAIMONDI, PAOLO. *Cinesiología y psicomotricidad: modelo psicomotor, análisis del movimiento*. Editorial Paidotribio, Barcelona, 1999. 263 p.

SADURNI, MARTA, *et al.* *El desarrollo de los niños, paso a paso*. Editorial UOC, Barcelona, 2003. 291 p.

SANTOS, A. Y SALGADO, J. A. *Comunicación “¿Para qué sirve una ludoteca?”*, presentada en las Terceras Jornadas de Ludotecas Municipales de la Comunidad de Madrid, celebradas en Nuevo Baztán el 9 de mayo de 2003. 76 p.

VYGOTSKY, LEV. *La imaginación y el arte en la infancia*. Akal, Madrid, 1982. 56 p.

VILLA. AURELIO Y POBLETE, MANUEL. *Aprendizaje basado en competencias. Una propuesta para la evaluación de las competencias genéricas*. Universidad de Deusto, Bilbao, 2007. 333 p.

Referencias electrónicas

ASUNCIÓN, MARÍA. El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: Planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas. [En línea] (Fecha de consulta: 29/03/2016). Disponible en: <http://documents.mx/documents/el-juego-simbolico-pedagogia-infantil.html>

Programa de Crecimiento y desarrollo. [En línea] (Fecha de consulta: 08/12/2015). Disponible en: <http://www.nuevaeps.com.co/PromocionyPrevencion/LeerArticulosProgramas/tabid/217/ArticleId/273/PROGRAMA-DE-CRECIMIENTO-Y-DESARROLLO-%7C-Nueva-Eps.aspx>

Programa Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor. [En línea]. Fecha de consulta: 06/10/2015. Disponible en: <http://repositorio.usil.edu.pe/wp->

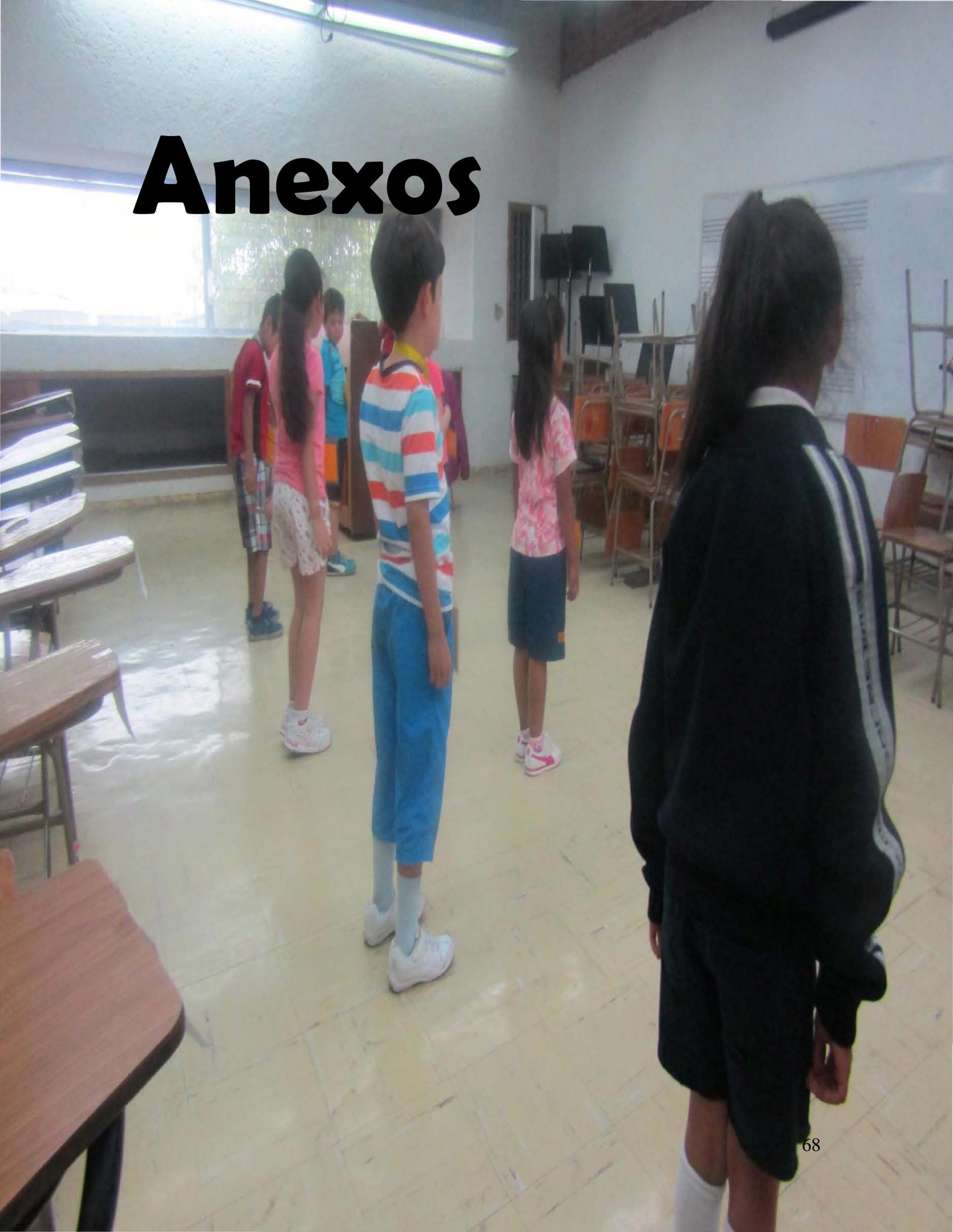
content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf

Psicomotricidad. [En línea] (Fecha de consulta: 08/12/2015). Disponible en: http://www.editorialterracota.com.mx/pdf/04_Psicomotricidad

Psicomotricidad: La base para la educación integral. [En línea] (Fecha de consulta: 08/12/2015). Disponible en: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico05.htm>

Unidades psicomotor. [En línea]. (Fecha de consulta: 04/11/2015). Disponible en: http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/129/cd/unidad_3/m3_des_psicomotor.htm

Anexos



I.- Planeación

Actividad Diagnóstica	
Título	Marchando
Objetivo	Observar la coordinación de los movimientos en la marcha de los pies y los brazos
Materiales	Canción de compases y grabadora
Desarrollo del juego	La guía marchará y moverá los brazos al compás de la canción, posteriormente los niños/as irán marchando y moviendo los brazos junto con la guía, después lo realizarán solos
Tiempo	15 minutos
Evaluación	Diagnóstica

Actividad 1	
Título	Pepito verdulero
Objetivo	Reconocimiento de la derecha e izquierda, arriba y abajo mediante movimientos corporales
Temática	Motricidad fina
Materiales	
Desarrollo del juego	Se les cantará la canción de Pepito Verdulero, a la par de que se realizaran movimientos con los brazos y manos conforme se avance en la canción.
Duración	15 minutos
Evaluación	Observar la motricidad fina así como la atención de los niños/as, y el reconocimiento de su izquierda-derecha y arriba-abajo

Actividad 2	
Título	El auto de papá
Objetivo	Potenciar la coordinación, la fuerza y el equilibrio mediante movimientos corporales
Temática	Motricidad gruesa y socialización
Materiales	Cajas de cartón
Desarrollo del juego	Los niños/as se forman en una fila y empieza en círculo, cuando la guía diga: ¡alto!, rápido, lento, deben controlar su cuerpo sin caerse ni soltarse y entrar despacio en la estación. O que los niños/as propongan diversos movimientos para el desplazamiento del tren.
Duración	20 minutos
Evaluación	Observar la coordinación, fuerza y equilibrio

Actividad 3	
Título	Las ventanitas del tren
Objetivo	Fortalecer en los niños/as la coordinación, así como su lateralidad
Temática	Motricidad gruesa y socialización
Materiales	Cartulinas
Desarrollo del juego	Se canta la canción del trenecito y a cada niño/a se les da una ventana de cartulina (uno niños/as tendrán ventana derecha y otros ventana izquierda) al cantar la canción se les dirá que hay del lado derecho y los niños/as dirán objetos que observen
Duración	15 minutos
Evaluación	Observar la coordinación Observar la atención de los niños, así como el reconocimiento de su izquierda y derecha.

Actividad 4	
Título	Chuchuwawa
Objetivo	Identificar su independencia corporal principalmente reconociendo la atención así como el desplazamiento del niño/a
Temática	Independencia corporal y desplazamiento
Materiales	
Desarrollo del juego	Se canta la canción del chuchuwawa en la cual el niño/a debe de prestar atención e ir realizando la acción que se va indicando sin modificar las posturas.
Duración	10 minutos
Evaluación	Observar la Independencia corporal así como el desplazamiento

Actividad 5	
Título	El copión
Objetivo	Obtener la reproducción de movimientos corporales simultáneos mediante la imitación.
Temática	Reproducción de movimientos simultáneos
Materiales	
Desarrollo del juego	Un jugador realiza un movimiento, o movimientos, situado enfrente de su pareja, el cual ha de reproducir los mismos movimientos, de manera simultánea a modo de espejo.
Duración	10 minutos
Evaluación	Observar la reproducción de los movimientos simultáneos de los niños/as

Actividad 6	
Título	¿Cuántos rectángulos hay?
Objetivo	Coordinar los movimientos precisos que realizan ciertos músculos, como la mano, los dedos o los ojos.
Temática	Motricidad fina
Materiales	
Desarrollo del juego	La guía ira doblando una hoja en banco, indicándoles a todo el grupo los dobles a realizar, hasta lograr tener 16 rectángulos.
Duración	15 minutos
Evaluación	Observar la motricidad fina así como la atención de los niños/as

Actividad Final	
Título	Creación de coreografía
Objetivo	Analizar las habilidades psicomotrices por medio de una creación de coreografía utilizando todas sus partes del cuerpo
Temática	Evaluación final
Materiales	Grabadora
Desarrollo del juego	<p>La guía formará 2 grupos</p> <p>Se les indicará que crearán una coreografía con una canción que elegirán de una lista. Posteriormente se les dirá que tendrán que utilizar todas las partes de su cuerpo coreografía, así como tratar de utilizar la mayor parte del espacio.</p> <p>Se les proporcionarán objetos como mascadas, panderos, listones, tiras de papel crepe, etc., para acompañar su coreografía.</p> <p>Se les darán 10 minutos para que se pongan de acuerdo en los pasos y posteriormente cada equipo se irá presentando uno a uno.</p>
Duración	25 minutos
Evaluación	Observar las habilidades psicomotrices

II.- Guía de observación

Título: Marchando

Fecha: 23 de Mayo del 2017

Objetivo: Desarrollar la expresión corporal mediante la escenificación de personajes de un cuento.

ASPECTO A OBSERVAR	MUY BIEN	BIEN	REQUIERE APOYO
Improvisa movimientos			
Se desplaza dentro-fuera, cerca-lejos			
Representa mediante la expresión corporal movimientos de animales			
Crea formas de expresión por medio de su cuerpo			

Título: El auto de papá

Fecha: 23 de Mayo del 2017

Objetivo: Potenciar la coordinación, la fuerza y el equilibrio mediante movimientos corporales

ASPECTO A OBSERVAR	MUY BIEN	BIEN	REQUIERE APOYO
Coordina movimientos que implican fuerza y velocidad			
Controla su cuerpo en movimiento y desplazamientos variando su velocidad			
Propone variantes que implican movimientos corporales			

Título: Las ventanitas del tren

Fecha: 23 de Mayo del 2017

Objetivo: Fortalecer en los niños/as la coordinación, así como su lateralidad

ASPECTO A OBSERVAR	MUY BIEN	BIEN	REQUIERE APOYO
Improvisa en juegos simbólicos, utilizando su cuerpo			
Realiza diferentes desplazamientos y ajusta los movimientos			

Título: Chuchuwawa

Fecha: 23 de Mayo del 2017

Objetivo: Identificar su independencia corporal principalmente reconociendo la atención así como el desplazamiento realizando diferentes movimientos a la vez

ASPECTO A OBSERVAR	MUY BIEN	BIEN	REQUIERE APOYO
Realiza movimientos del cuerpo en un tiempo determinado			
Realiza diferentes posiciones utilizando diversas partes del cuerpo al mismo tiempo			
Combina posturas con el desplazamiento			

Título: El copión

Fecha: 23 de Mayo del 2017

Objetivo: Obtener la reproducción de movimientos corporales simultáneos mediante la imitación.

ASPECTO A OBSERVAR	MUY BIEN	BIEN	REQUIERE APOYO
Reproduce movimientos			
Expresa corporalmente al imitar			
Improvisa movimientos			
Reproduce secuencia de movimientos			

Título: ¿Cuántos rectángulos hay?

Fecha: 23 de Mayo del 2017

Objetivo: Fortalecer la expresión corporal mediante la creatividad e imaginación

ASPECTO A OBSERVAR	MUY BIEN	BIEN	REQUIERE APOYO
Utiliza ambas manos para realizar los dobleces de la hoja			
Realiza los dobleces de forma precisa, siguiendo indicaciones			

III.- Rubrica de habilidades psicomotrices

Aspecto a evaluar	Muy Bien	Bien	Requiere apoyo
Expresión corporal	Usa diversas partes del cuerpo en la coreografía	Usa algunas partes del cuerpo en la coreografía	Usa pocas partes de su cuerpo en la coreografía
	Realiza diferentes desplazamientos (dentro-fuera, cerca-lejos), así como ajustando los movimientos	Realiza algunos desplazamientos (dentro-fuera, cerca-lejos), así como ajustando los movimientos	Realiza pocos desplazamientos (dentro-fuera, cerca-lejos) imitando constantemente al compañero de enfrente o de un lado
Aspecto a evaluar	Muy Bien	Bien	Requiere apoyo
Control y equilibrio	Coordina diversos movimientos que implican fuerza y velocidad	Coordina algunos movimientos que implican fuerza y velocidad	Coordina pocos movimientos que implican fuerza y velocidad
	Control postural adecuado y el equilibrio en diferentes situaciones y desplazamientos variando su velocidad	Utiliza las diferentes partes del cuerpo para el control postural y del equilibrio, así como desplazamientos variando su velocidad	Utiliza las diferentes partes del cuerpo para el control postural con dificultad manifiesta el equilibrio
Aspecto a evaluar	Muy Bien	Bien	Requiere apoyo
Coordinación y lateralidad	Identifica las partes del propio cuerpo y las de los demás en desplazamientos	Identifica partes del propio cuerpo y algunas de los demás en desplazamientos	No logra identificar las partes del propio cuerpo en desplazamientos
	Combina acciones que implican coordinación de su cuerpo	Intenta combinar acciones que implican coordinación de su cuerpo	No logra combinar acciones que implican coordinación

Aspecto a evaluar	Muy Bien	Bien	Requiere apoyo
Independencia corporal y desplazamientos	Realiza diversos movimientos del cuerpo en un tiempo determinado	Realiza algunos movimientos del cuerpo en un tiempo determinado	Realiza pocos movimientos del cuerpo en un tiempo determinado
	Realiza diferentes posiciones utilizando diversas partes del cuerpo al mismo tiempo OPCIONAL	Realiza posiciones utilizando algunas partes del cuerpo al mismo tiempo OPCIONAL	Repite las posiciones utilizando pocas partes de su cuerpo OPCIONAL
	Combina posturas con desplazamientos	Ejecuta posturas con pequeños problemas al realizar desplazamientos	Ejecuta posturas con dificultad al realizar desplazamientos

IV.- Fotografías





V.- Letra de canciones

Pepito verdulero

*Don Pepito el verdulero
se cayó en un sombrero,
el sombrero era de paja,
se cayó en una caja,
la caja era de cartón,
se cayó en un cajón,
el cajón era de pino
se cayó en un pepino,
el pepino maduró
y Don Pepino se salvó.*

El auto de papá

*El viajar es un placer
que nos suele suceder
en el auto de papá
nos iremos a pasear*

*Vamos de paseo, pi pi pi
en un auto nuevo, pi pi pi
pero no me importa, pi pi pi
porque llevo torta, pi pi pi
atención vamos a pasar por un túnel
por el túnel pasarás
la bocina tocarás
la canción del pi pi pi
la canción del pa pa pa*

*Vamos de paseo, pi pi pi
en un auto feo, pi pi pi
pero no me importa, pi pi pi
porque llevo torta, pi pi pi*

El tren de Crio-yo

Nos vamos en el Tren de Crio-yo
¡Levanten las manos los que quieren ir!

En mi tren yo fui a pasear
Por la ventana miré
¿Y saben a quién encontré?
¿Y saben a quién encontré?
A DON ODIO yo encontré

DON ODIO: Me quiero montar en el tren
Me quiero montar en el tren
¡Me quiero montar en el tren!

¡No señor, le contesté!

En mi tren yo fui a pasear
Por la ventana miré
¿Y saben a quién encontré?
¿Y saben a quién me encontré?
A Doña Esperanza me encontré

Doña Esperanza: Me quiero montar en el tren
Me quiero montar en el tren
Por favor, me quiero montar en el tren

¡Si señora, suba usted!

Doña Esperanza: ¡Gracias!

En mi tren yo fui a pasear
Por la ventana miré
¿Y saben a quién encontré?
¿Y saben a quién encontré?
Al Amor yo encontré

El Amor: Me quiero montar en el tren
¡Me quiero montar en el tren!
¿Me puedo montar en el tren?

¡Si señor suba usted!

El Amor: ¡Gracias

Por el mundo voy feliz
En este hermoso tren
Y ahora viajan junto a mí
AMOR, ESPERANZA y FE

Chu chu wa wa

*Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Compañía, brazo extendido, puño cerrado.*

*Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Compañía, brazo extendido, puño cerrado,
dedo hacia arriba.*

*Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Compañía, brazo extendido, puño cerrado,
dedo hacia arriba, hombros en alto.*

*Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Compañía, brazo extendido, puño cerrado,
dedo hacia arriba, hombros en alto,
cabeza hacia atrás.*

*Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Compañía, brazo extendido, puño cerrado,
dedo hacia arriba, hombros en alto,
cabeza hacia atrás, culete hacia atrás.*

*Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Compañía, brazo extendido, puño cerrado,
dedo hacia arriba, hombros en alto,
cabeza hacia atrás, culete hacia atrás,
pies de pingüino.*

*Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Compañía, brazo extendido, puño cerrado,
dedo hacia arriba, hombros en alto,
cabeza hacia atrás, culete hacia atrás,
pies de pingüino, lengua fuera.*

*Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa.*

El baile de los animales

*El cocodrilo dante
camina hacia adelante
el elefante blass
camina hacia atrás
el pollito lalo
camina hacia el costado
y yo en mi bicicleta
voy para el otro lado*

La taza

*Soy una taza,
una tetera,
una cuchara,
un tenedor.
Soy un cuchillo,
un plato hondo,
un plato llano,
un cucharón.
Soy un salero,
azucarero,
la batidora,
una olla exprés
chu, chu, chu.*