

**TEMA:**

LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL "10 DE AGOSTO" DE LA PARROQUIA BARREIRO, CANTÓN BABAHOYO, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2011 – 2012.

# **CAPÍTULO I**

## **1.-CAMPO CONTEXTUAL PROBLEMÁTICO**

### **1.1.-Contexto Nacional, Provincial e Institucional**

En efecto, las actividades lúdicas han sido el motor y unas de las modalidades más efectivas de aprendizaje desde la aparición del hombre en el mundo. A través de él es posible aprender diferentes cosas, algunas placenteras, otras conflictivas, como experimentar, equivocarse y ponerse en el lugar de otros.

Para la pedagogía, el juego es una de las más ricas estrategias de simulación, mientras que en el ámbito empresarial y a partir de la aparición de la teoría de la inteligencia emocional, las actividades lúdicas han comenzado a utilizarse con el fin de trabajar los aspectos emocionales de las personas dentro de las organizaciones.

“El juego es una manera de aprendizaje de vida. Los niños/as juegan a simular los roles de mayores, mientras que los mayores juegan para ensayar sus actitudes sin riesgo real. Así los juegos hacen cambiar de rol por unos instantes y ponen a prueba los conocimientos y destrezas de los jugadores”.

## **1.2.- Situación Problemática**

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivas si se los aplica bajo la metodología del **Aprendizaje Experiencial**, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

## **1.3.- Problema de Investigación**

### **1.3.1.- Problema general**

¿De qué manera influye la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad de los estudiantes del Segundo año de educación Básica de la Escuela Fiscal “10 de Agosto” de la parroquia Barreiro del cantón Babahoyo, durante el periodo lectivo 2011 – 2012?

### **1.3.2.- Problemas Derivados**

¿Por qué la actividad lúdica influye en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas del primer año de educación básica?

¿Cómo la actividad lúdica influye en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del primer año de educación básica?

### **1.4.- Objetivos**

#### **1.4.1.- Objetivo general**

Conocer de qué manera influye la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de la Escuela Fiscal “10 de Agosto” de la parroquia Barreiro del cantón Babahoyo, durante el periodo lectivo 2011 – 2012.

#### **1.4.2.- Objetivos específicos**

Analizar por qué la actividad lúdica influye en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas del primer año de educación básica.

Determinar cómo la actividad lúdica influye en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del primer año de educación básica.

### **1.5.- Delimitación de la investigación**

**1.5.1.- Delimitación espacial.-** La investigación se la realizó en e la Escuela “10 de Agosto” de la parroquia Barreiro del cantón Babahoyo.

**1.5.2.- Delimitación temporal.-** En el periodo lectivo 2011 – 2012.

**1.5.3.- Unidades de Información.-** Recogiendo a información de padres de familia, docentes y autoridades de la institución.

## **1.6.- Justificación**

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño.

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.

## **CAPÍTULO II**

### **2.- MARCO TEORICO CONCEPTUAL**

#### **2.1.- Alternativas teóricas asumidas**

##### **El juego y el aprendizaje**

A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa con curiosidad que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dándose una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral de las mismas. En criaturas de estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, y dentro de éstos en el hombre llega a ser una institución cultural. Si partimos de la base de que la cultura es la forma peculiar que el ser humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial.

Con el término juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios.

El juego es sin duda una actividad;

- **Libre.** No se puede obligar a un jugador a que participe sí que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.
- **Delimitada.** Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.
- Reglamentada.** Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente mente una nueva ley, que es la única que cuenta.

Se suele asociar la actividad lúdica con las primeras edades. No creemos que esto sea así. Parece que tan sólo a los niños se les reconozca el derecho a jugar. El adulto, en cambio, ha de ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida como tal. Sostener esto implica negar la seriedad que comporta el juego; éste puede representar para el adulto un medio equilibrador de su vida y favorecer en gran manera su relación con los demás. De hecho, de una u otra forma, el juego está presente en la vida del individuo desde que nace hasta la muerte. De formas diferentes, en consonancia con las características evolutivas pero acompañando al hombre en su evolución.

## **2.2.- Categorías de análisis teórico conceptual**

### ***LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL***

La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil.

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas muy diversas. En una reciente puesta en común sobre el tema, *P.K. Smith (1983)* señala que su aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular.

Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica.

Sin embargo, esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la

realidad que es propia de los organismos jóvenes, ha chocado frecuentemente con la idea de que el juego equivale a “tiempo perdido”, que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se deberían “reforzar”, fomentar o enseñar.

En versión más moderada, el juego sería un mal menor, una liberación de energías que el pequeño no puede, o no conseguimos, que dedique a ocupaciones más serias.

Si se entiende al niño como una mera réplica, en diminuto, del adulto, no puede comprenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo. En la psicología ha sido el enfoque conductista, tanto en su versión clásica pavloviana como la más moderna de *Skinner*, uno de los que más ha insistido en la similitud de las leyes que rigen tanto el comportamiento adulto como el infantil.

De hecho no han dudado nunca de la validez de extender unos principios a cualquier comportamiento humano, por completo que éste pudiera parecer.

Muchos de los estudios sobre el juego en las dos últimas décadas se deben a biólogos. Comparando el desarrollo en especies muy distintas han observado que son las de aparición filogenética más tardía las que juegan más y durante más tiempo. Cabría preguntarse qué función

cumplen estas actividades lúdicas para que hayan sido seleccionadas en el curso de la evolución.

*J. S. Bruner (1984)*, por ejemplo, relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo. Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto.

La realidad es que son precisamente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y más complejo, en las que el medio al que han de adaptarse es más variable, las que prolongan durante más tiempo la dependencia de las crías y las que, consiguientemente, ofrecen a éstas unas mayores posibilidades de juego.

Una versión antropomórfica de esta teoría, y muy difundida entre las creencias populares, es la de que el niño juega porque no tiene que trabajar. La oposición juego-trabajo trae consigo la adjudicación al primero de todas aquellas características opuestas a la concepción del trabajo como castigo de la humanidad. Es libre, espontáneo, creativo, placentero, etc. Consiguientemente, si lo propio del adulto era trabajar, lo característico del niño debería ser jugar.

¿Cuáles son los rasgos comunes que nos permiten calificar como juego tanto el golpear un objeto del bebé de pocos meses como las “comiditas” y las “guerras” de los niños de 4 ó 5 años y las partidas de dominó de los adultos? Probablemente la misma definición de lo que es el juego ha sido una de las cuestiones más debatidas en la literatura sobre el tema.

Algunas de las primeras teorías psicológicas sobre el juego llevaron la identificación entre la infancia y juego hasta el extremo de definir aquélla por éste (*Groos, 1896*), o viceversa (*Buytendijk, 1935*). Pero si el juego es característico de la infancia, es cierto que ninguna es tan prolongada como la humana.

El hombre juega más durante más tiempo y a juegos que son específicamente humanos. Pero, aunque designemos con un mismo término a actividades tan diversas, no se debe eludir sus diferencias ni el hecho de que aparezcan, siguiendo un orden, en momentos diferentes del desarrollo.

Como se sabe cualquiera que tenga un trato habitual con niños, “no se juega a cualquier cosa en cualquier edad”, cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples.

## **Actividades de juego**

### 1. Nombre: "Carrera de tortugas"

- Tipo: Juego motor
- Edad: 4 a 5 años
- Materiales: Almohadón o almohada pequeña para cada participante
- Participantes: 10 chicos en adelante
- Lugar: Patio o Parque
- Desarrollo: Se debe delimitar el trayecto de la carrera. Todos los participantes deben tener una almohada pequeña. Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora.

### 2. Nombre: "Jirafa y sapitos"

- Tipo: Juego moto
- Edad: 4 a 5 años
- Lugar: Patio o gimnasio

- Desarrollo: Los niños se ubican detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada. A la señal, parten corriendo sobre la punta de los pies, teniendo los brazos estirados hacia arriba. Los seis primeros en alcanzar la línea de llegada ganan el juego. Es necesario que los niños hagan todo el recorrido en la posición combinada; estando permitido sólo dar un salto para traspasar la línea final. En la repetición del juego, la carrera se hace con todos los niños agachados, manteniendo las rodillas flexionadas durante todo el recorrido.

### 3. Nombre: “Malabaristas”

- Tipo: Juego motor.
- Edad: 4 a 5 años
- Lugar: Patio o gimnasio
- Materiales: Un borrador, libro o regla y una señal para cada grupo
- Desarrollo: Cada jugador va hasta la señal, da una vuelta a su alrededor y vuelve a la línea de salida equilibrando siempre un borrador en la cabeza (un libro o sino una regla en la palma de la mano). Al llegar a la vuelta de la línea de salida el jugador siguiente le quita el borrador y lo coloca en su cabeza, saliendo para repetir el recorrido. Quien deja caer el objeto, debe detenerse y volver a colocarlo, antes de continuar con el juego. Durante la carrera ningún jugador puede retener el borrador con las manos para que no se caiga.

4. **Nombre: “Sacarle la cola al burro”**

- Tipo: Juego motor
- Edad: 4 a 5 años
- Participantes: 10 chicos en adelante
- Materiales: Una soga
- Lugar: Patio o parque
- Desarrollo: Un niño corre llevando la soga mientras el resto de los niños lo persiguen tratando de pisar la soga. El primero que lo logra pasará a llevar la soga.

5. **Nombre: “El lobo y las ovejas”**

- Tipo: Juego motor
- Edad: 4 a 5 años
- Participantes: 10 chicos en adelante
- Materiales: Un refugio y una soga
- Lugar: Patio o parque
- Desarrollo: Las ovejas son traviesas y se escapan del corral, en cuatro patas, por debajo de la soga. El lobo espía detrás de un árbol, esperando para atraparlas. Cuando éstas se acercan las persigue y las ovejas corren hacia el refugio. La oveja que es atrapada ocupa el lugar del lobo.

6. **Nombre: “Jugamos con el cuerpo”**

- Tipo: Capacidad física, equilibrio, velocidad, Edad: 4 a 5 años
- Lugar: Patio
- Cantidad de participantes: 6 por equipo
- Material: Tarjetas
- Desarrollo: Dos equipos, sentados en fila india, el docente tendrá en un sobre las tarjetas que indican que hacer. Se paran dos de cada equipo y sacan una tarjeta y deberán cumplir lo que dice la tarjeta, por ejemplo: pies con rodilla, otro de cada equipo y deberá sumarse hasta que gana el equipo que mantuvo más el equilibrio.

7. **Nombre: “El anillo travieso”**

- Tipo: Desarrollo de la motricidad
- Edad: 4 y 5 años
- Espacio: Al aire libre o espacio cerrado
- Cantidad de participantes: Limitada por ronda
- Material: Soga y un anillo que se deslice por esta y pueda ocultarse en la mano de un niño
- Desarrollo: Todos los niños, menos uno deben sentarse en ronda tomando la soga. Uno se oculta el anillo en su mano, sin que lo vea el niño que va al centro. Cuando el niño del centro descubre quien tiene el anillo, tomará su lugar. Será ganador aquel niño que nunca fue descubierto.

## 8. Nombre: “Lanzar la pelota”

- Tipo: Juego de movimiento
- Espacio: Al aire libre o espacio cerrado
- Participantes: 10 chicos en adelante
- Material: cajas de diferentes materiales y pelotas
- Desarrollo: Se les propone a los niños/as organizar pequeños equipos para jugar. Frente a cada equipo se coloca una caja a una distancia 15 – 20 cm para lanzar la pelota. Se estimulan a los niños/as para que traten de introducir la pelota en la caja. Los lanzamientos se realizarán de diferentes formas, a la señal del maestro se dará inicio al juego. Gana el equipo que más pelotas introduzca en la caja. <sup>1</sup>

### ***Piaget y la naturaleza cognitiva del juego***

Hay tres trabajos fundamentales que tratan sobre el juego en la abundantísima obra de *Piaget*. El primero (1932) es un estudio sobre la moralidad de los niños y el desarrollo de la conciencia sobre las normas morales y la justicia. En éste, *Piaget* trata del juego de reglas y define los juegos de los niños como admirables instituciones sociales. El segundo trabajo en el que *Piaget* (1946) aborda el tema del juego es un estudio sobre el desarrollo de la función simbólica en el niño, en el que se puede

---

<sup>1</sup> [www.efdeportes.com/.../actividades-ludicas-desarrollo-de-la-motricid](http://www.efdeportes.com/.../actividades-ludicas-desarrollo-de-la-motricid).

observar lo que él llama una teoría estructural. Efectivamente, en esta obra plantea una teoría de la naturaleza de los juegos en relación con las estructuras cognitivas del sujeto. Estas dos obras nos proporcionan ideas claras sobre qué es el juego para *Piaget*. Éste no es otra cosa que un matiz, una orientación personal en el funcionamiento de las estructuras cognitivas generales. Este matiz, esta orientación, es de naturaleza subjetiva y personal, y en términos de invariantes funcionales es básicamente asimilación deformante.

Así pues, la evolución de los juegos infantiles se debe concebir como evolución del conocimiento. Es lógico encontrar primero un juego de acción, de naturaleza sensorio-motora, posteriormente un juego de representación, de naturaleza simbólica, y más tarde un juego combinatorio que incluye normas convencionales que son para *Piaget* los juegos reglados.

El tercer trabajo de *Piaget* sobre el tema es un artículo en el que responde a la crítica que el trabajo de *Sutton-Smith (1966)* le plantea, crítica en parte debida a la incorrecta interpretación de ciertos postulados piagetianos como el del egocentrismo intelectual y, en parte, a la parcialidad que cualquiera puede descubrir si intenta tomar la teoría piagetiana como un conjunto global de ideas para explicar la totalidad de la conducta infantil.

De los tres, el trabajo más importante sobre el juego es el de 1946, en el que *Piaget* desarrolla su teoría de la función simbólica.

*Piaget* define el juego como una conducta de “orientación”, como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego es considerado una actividad auto-orientada hacia sí misma, una conducta autotélica. Hay otras conductas que él llama las reacciones circulares. Efectivamente, durante el período sensorio-motor, el juego no se diferencia del resto del comportamiento más que por una cierta “orientación” lúdica que el niño da a ciertas reacciones circulares “serias”. Esta orientación viene dada por la relajación infantil hacia el equilibramiento de los esquemas sensorio-motores.

La teoría piagetiana tiende a establecer un camino evolutivo desde el autotelismo al egocentrismo y desde éste a la conducta social. Este camino está siendo criticado en la actualidad y desde luego ya lo fue en los años de las primeras publicaciones por autores como *Vygotsky* (1956, 1986) o *Wallon* (*Palacios*, 1983).

El abandono del autotelismo como conducta primitiva, lo relaciona *Piaget* con la diferenciación en la acción del proceso asimilatorio y acomodatorio. Diferenciación que no sobrevendrá hasta pasado el primer año de vida.

Para *Piaget*, el juego es siempre más egocéntrico y sólo perderá este carácter en el último escalón del proceso evolutivo, esto es, en el penúltimo estadio del juego reglado, con la incorporación de la conciencia moral sobre la naturaleza de las reglas (*Piaget*, 1932).

La espontaneidad es estudiada por *Piaget* como la segunda característica del juego, exponiendo que tanto la conducta indagatoria, como la conducta científica, tienen características de conducta espontánea frente a la conducta obligada socialmente. Coloca así *Piaget* el juego y la actividad científica en una misma dimensión, si bien en niveles diferentes. El juego supone una espontaneidad no controlada (libre), mientras que el comportamiento científico es una espontaneidad controlada. De cualquier manera, el criterio espontaneidad es explicable si se interpreta el juego como la asimilación relajada del esfuerzo acomodatorio a la realidad o conducta obligada.

El tercer criterio o del placer, es analizado por *Piaget* en términos de contraposición a la conducta seria, la cual busca habitualmente una meta. Para él, el placer es la cara efectiva del autotelismo.

Para *Piaget*, como para *Vygotski* (1933-80), el juego es el lugar de satisfacción de deseos inmediatos. Pero mientras que *Vygotski* habla de deseos y necesidades epistemológicas, *Piaget* acepta la interpretación

psicoanalítica de que se trata de deseos de naturaleza yoica (compensaciones, desplazamientos, etc.).

El cuarto criterio es la falta de organización del juego, la carencia de estructura organizada por oposición a la tendencia al orden lógico del pensamiento. De nuevo Piaget parece renunciar al principio establecido por él mismo de la organización constructivista y adaptativa de toda acción y proceso psicológico, y anuncia su idea de la falta de organización interna del pensamiento simbólico frente a la organización y desarrollo del pensamiento como representación simbólica de la realidad o pensamiento lógico.

De cualquier manera el origen de esta desorganización derivaría de la naturaleza exclusivamente asimilatoria que *Piaget* atribuye a la acción lúdica, ya que es la acomodación o ajuste a la evidencia externa la que reequilibra las estructuras cognitivas del sujeto.

Un quinto criterio sobre la naturaleza del juego es el ser “resolución de conflictos personales”. Dice Piaget que el juego ignora los conflictos cognitivos o evidencias de incoherencia interna de lo que pensamos, o si los encuentra es para liberar al yo mediante una resolución de compensación o de liquidación, mientras que la actividad seria se debate en conflictos insolubles cuya resolución nos obliga a cambiar nuestras ideas y a abandonar nuestro egocentrismo. *Piaget (1946)*, alude también

a otros criterios como la superposición de motivos que se dan en el juego, pero de nuevo lo resuelve reduciéndola al papel de la asimilación en el juego, que permite no hacer verdaderamente frente al conflicto que la realidad plantea al sujeto.

Demuestra cómo cada una de las características de las teorías generales del juego, (Groos, Buytendijk, Claparède, Spenser, Hall), son perfectamente asimilables a lo que él ha llamado la polarización de la asimilación en el proceso de funcionamiento de las invariantes funcionales (Flavell, 1979). Esta polarización permite que, ante un conflicto cognitivo dentro de un juego, el niño pueda renunciar a acomodar su pensamiento y su acción y relajar los esfuerzos equilibrados.<sup>2</sup>

### **TIPOS DE JUEGO**

Siguiendo la teoría de *Piaget* (1932, 1945, 1966) podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales. Y, al igual que sucede con estas

---

<sup>2</sup> ORTEGA RUIZ, ROSARIO: *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Ediciones Alfar. Sevilla 1992.

últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se “construyen” a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

### ***El juego motor***

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

Si aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden pillarse o de que pueden romperlo.

Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón nos resulta difícil entender la satisfacción que pueda proporcionar el abrirlo y cerrarlo tantas veces. Para el niño pequeño la tiene, y al repetir ese conocimiento recién adquirido, llega a consolidarlo.

En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos provoca su incansable manipulación. No sabe

exactamente por qué los demás le sonrían o se enfadan con él, y para descubrirlo, tiene que comprobar qué es la que nos agrada o nos molesta. Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre las personas y las cosas que le rodean.

Este carácter repetitivo del comportamiento lo adoptamos también los adultos cuando interaccionamos con niños de estas edades. Y si la interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que constituyen los primeros “juegos sociales”. Es un modo de demostrar que nos reconocen.

Los estudios sobre cómo adquieren los niños el lenguaje han puesto de manifiesto la importancia de estas interacciones tempranas con el adulto. Nos dirigimos a ellos con un lenguaje distinto del que utilizamos con quienes ya hablan.

El objetivo no es otro que tratar de establecer una comunicación con un ser que aún no dispone del medio privilegiado que es el lenguaje. Y estos antecesores del diálogo aparecen en esas situaciones que se repiten en el cuidado diario del niño.

*Bruner (1984)*, ha llamado a estas situaciones “formatos” para la adquisición del lenguaje, refiriéndose con ello a la estructuración que el adulto hace de ellas y a la facilitación que promueve para que el pequeño inserte sus acciones y sus vocalizaciones en dicha estructura.

### ***El juego simbólico***

Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a *Piaget (1945)* a definir el juego simbólico como “egocéntrico”, centrado en los propios intereses y deseos.

En un interesante estudio, *C. Garvey (1979)* sostiene que el juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en un contexto social.

Sus análisis de las conversaciones infantiles mientras jugaban muestran que desde edad tan temprana se diferencian claramente las actividades que son juego de las que no lo son, y que, cuando la situación es ambigua, los niños recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros.

No se trata de la mera imitación de una persona concreta, sino del concepto mismo de cada rol social definido por sus acciones más características y, con frecuencia, exageradas.

La coordinación de acciones y papeles sólo se logra, a una edad en la que aún no es posible la elaboración de reglas arbitrarias y puramente convencionales, por una continua referencia a lo que sucede “de verdad”. De este modo surge el contraste entre el conocimiento que cada jugador posee de los papeles representados.

Cuando hay discrepancias en la síntesis de las acciones el recurso último es la vida real o un reforzamiento del carácter puramente fantástico del juego con afirmación explícita del mismo por los jugadores.

Una aportación fundamental de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo, en espada o en puerta de una casa.

### ***Juegos de reglas***

El final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el

que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Pero en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los preescolares se inician en estos juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo y la comprensión de su carácter obligatorio les permite incorporarse al juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

Pero, en analogía ahora con el juego simbólico, la obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño preescolar como derivada del

acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Creen que sólo existe una forma de jugar cada juego, la que conocen. Y, por superficial que este conocimiento sea, opinan que no sería legítimo alterar sus reglas.

En los cursos finales de Primaria los jugadores serán plenamente conscientes de que las reglas no tienen otro valor que el que les confiere la voluntad de quienes las adoptan. Basta la decisión de la mayoría para modificarlas o introducir otras nuevas. La práctica continuada de esa cooperación permitirá, por fin, tomar conciencia de que las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos.

El preescolar, para resolver la contradicción entre la regla y sus intereses, debe recurrir a un tipo de juego anterior, el simbólico, donde ha llegado a descubrir, en otro nivel, ese mismo valor de la cooperación y de su negociación.

### ***Juegos de construcción***

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad.

Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

El niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.<sup>3</sup>

### ***LA EDUCACION Y EL JUEGO***

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

---

<sup>3</sup> RONDAL, JEAN-ADOLPHE; HURTIG, MICHEL: *Introducción a la psicología del niño*. Ed. Herder

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el

Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

### ***IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA***

Las afirmaciones de *Schiller*, el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

a. **Para el desarrollo físico.-** Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético,

mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardiovasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

b. **Para el desarrollo mental.-** Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño.

Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

c. **Para la formación del carácter.**- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor *Jackson R. Sharman* de la Universidad de Colombia decía:

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

d. **Para el cultivo de los sentimientos sociales.**- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente,

aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o lo colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para

establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.<sup>4</sup>

## **Psicomotricidad**

### **¿Cómo se relacionan ambas funciones?**

El desarrollo del ser humano se explica a través de la psicomotricidad, ya que desde que el niño nace, entra en contacto con el mundo a través del cuerpo, empieza a explorar su entorno, a conocerlo y descubrirlo a partir de la percepción y manipulación de objetos y de los movimientos que es capaz de realizar. Poco a poco, a medida que adquiera más destrezas motoras, irá desarrollando su visión, observará a

---

<sup>4</sup> GARCÍA SICILIA, J.; IBAÑEZ, ELENA Y OTROS: *Psicología evolutiva y educación infantil*. Ed. Santillana

las personas y cosas que lo rodean, será capaz de coger los objetos que desee y descubrir sus formas y funciones, cada vez estará más capacitado para moverse y desplazarse, su gateo y la capacidad de caminar, correr, saltar le permitirá ser independiente y dominar su entorno, son estas experiencias las que servirán de base para su desarrollo mental.

### **El desarrollo motor del niño**

El desarrollo motor, que se refleja a través de la capacidad de movimiento, depende esencialmente de dos factores básicos: la maduración del sistema nervioso y la evolución del tono.

La maduración del sistema nervioso, siguen dos leyes: la cefalocaudal (de la cabeza al glúteo) y la próximo distante (del eje a las extremidades). Durante los primeros años, la realización de los movimientos precisos depende de la maduración.

La evolución del tono muscular: El tono permite las contracciones musculares y los movimientos; por tanto, es responsable de toda acción corporal y, además, es el factor que permite el equilibrio necesario para efectuar diferentes posiciones.

## **¿Cómo influye el movimiento en el desarrollo del niño?**

El movimiento influye en el desarrollo del niño, en su personalidad y en sus comportamientos, en los niños de edad temprana es uno de los principales medios de aprendizaje. La actividad física y la mente se conectan mediante el movimiento, estimulando su desarrollo intelectual, su capacidad para resolver problemas. Por ejemplo, si un bebé desea alcanzar un objeto que está lejos, realizará todo un plan para obtenerlo, gateará e ideará la forma de atravesar los obstáculos que pueda encontrar o irá en busca de la mamá y señalará el juguete que desea para que se lo alcancen. Las destrezas motrices que adquiere el infante, como correr, saltar también favorecerán los sentimientos de confianza y seguridad en él ya que se sentirá orgulloso de sus logros y de sus capacidades. Por estas razones, la psicomotricidad cumple un rol importante y básico en la educación y formación integral de todo niño.

Los elementos de la psicomotricidad se desarrollan paralelamente a las funciones afectivas e intelectuales (pensamiento, lenguaje, memoria, atención), están interrelacionadas y son indispensables para la adquisición de habilidades cada vez más complejas en todas las etapas del niño. Así por ejemplo, el equilibrio, la orientación espacial son elementos de la psicomotricidad necesarios para que el niño aprenda a sentarse, gatear, caminar. La coordinación visomotriz, el esquema corporal, la orientación espacio-temporal, la atención, percepción y

memoria son áreas pre-requisito para el proceso de lectura, escritura y cálculo y son consideradas habilidades básicas para el aprendizaje.

Por ello, nuestra ayuda debe ir encaminada a dotar al niño o niña de mayor número de actividades que permitan vivencias tanto en un plano motriz global (caminar, correr, saltar, desplazarse libremente) como en un plano de coordinación manual (coger objetos pequeños, punzar, pintar, escribir). Es importante que estas actividades se brinden en un marco afectivo donde los niños puedan sentirse seguros y los ayuden a encontrar nuevas formas de descubrir el mundo.

#### **Recomendaciones para los padres y educadores:**

- Desarrollar los elementos o áreas de la psicomotricidad, mediante actividades que permitan el movimiento, el equilibrio corporal, los movimientos cada vez más finos y coordinados del cuerpo.
- Permitir que el niño conozca su propio cuerpo, las partes de éste, que sea consciente de que puede controlar sus movimientos.
- Brindarle actividades que desarrollen su orientación espacial, por ejemplo: Dirigirlo hacia una meta y colocar obstáculos en el camino.

- Realizar ejercicios de equilibrio: balanceos, desplazarse sobre un camino estrecho.
- Proporcionar juegos y materiales adecuados para el desarrollo del niño.
- Fomentar la interacción con otros niños y con su entorno.
- Toda actividad o juego se debe dar en una ambiente de afecto, alegría y confianza, esto desarrollará la seguridad y autoestima de niño.<sup>5</sup>

## **Motricidad**

El término **motricidad** se emplea en los campos de entrenamiento que tienen como referencia movimientos de ser vivo o animal se generan sus mismos movimientos cuando tienen en si su conocimiento.

Su estudio sigue analizando la frecuencia entre los aspectos físicos de un ser vivo esto se ha analizado una estructura misteriosa ya que nadie encuentra como se proviene esta motricidad con el acto motor.

---

<sup>5</sup> [www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico04.htm](http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico04.htm)

Aquí se planifica el futuro acto motor, en el momento en que se decide cuál es el más adecuado se ponen en marcha los mecanismos para ejecutarlo. Hay una región cortical encargada en iniciar esta cadena de acciones nerviosas, el área cortical prerrolándica o área motora, la cual corresponde a los músculos voluntarios que formarán parte en el futuro movimiento. Esta orden viaja a través de la vía piramidal o tracto cortico-espinal, cruzando en el bulbo raquídeo hacia el hemisferio contrario al que corresponde el área cortical de inicio.<sup>6</sup>

### **Generalidades**

En el principio de la humanidad, el movimiento tuvo gran importancia en los primeros momentos de la evolución del hombre. Se actuaba a través de instintos. A medida que el cerebro comenzó a guiar los actos que debían realizar, hubo una premeditación al ejecutar sus acciones. Se dio un paso progresivo de los movimientos salvajes a los movimientos específicamente humanos. (Günter Schnabel, 1987, pag 21). El movimiento manifiesta “un auténtico medio de expresión y comunicación en él se exteriorizan todas las potencialidades: orgánicas, motrices, intelectuales y afectivas”.

La motricidad es el control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo (Rodríguez, Velásquez y Aguilar, 2003). Para Murcia

---

<sup>6</sup> [es.wikipedia.org/wiki/Motricidad](https://es.wikipedia.org/wiki/Motricidad)

(2003), “la **motricidad** es mucho más que la funcionalidad reproductiva de movimientos y gestos técnicos, es en si misma, creación, espontaneidad, intuición; pero sobre todo es manifestación de intencionalidades y personalidades, es construcción de subjetividad”.

Si hacemos la diferencia entre, movimiento y motricidad, tenemos, que el movimiento, pertenece al acto motor, cambios de posición del cuerpo humano o sus partes, que por lo tanto, estaría representando la parte visible o externa del acto. Por otra parte, la motricidad abarca la totalidad de los procesos y funciones del organismo y la regulación mental o psíquica que cada uno de los movimientos traen como consecuencia al ser realizados. Entonces, estaría representando la parte interna del movimiento (procesos energéticos, contracciones y relajaciones musculares, etc.). El acto motor representa: una actividad o forma de conducta regulada, conscientemente planeada, y su resultado se prevé mentalmente como un objetivo; proceso conducido y regulado por el sistema sensomotriz.

Los primeros movimientos que hace el niño al nacer son reflejos. Se pueden considerar como movimientos automáticos e involuntarios del recién nacido, que se producen ante una específica estimulación y de una manera estándar en los primeros meses de vida.

Los reflejos se pueden clasificar en cuatro grandes categorías (Oña 1987 en Conde y Viciano 2001):

- Extensores o Posturales y de Desplazamiento.
- De Aproximación u Orientación hacia el estímulo.
- Defensivos.
- Segmentarios o Localizados.

A partir de los reflejos, las adquisiciones **motrices** tienen su origen en el control y conciencia corporal, la locomoción y la manipulación. La habilidad motriz es la capacidad aprendida para realizar el objetivo de una tarea que hay que ejecutar, es decir, la consecución de un objetivo motor concreto (Miranda s/d).

Dentro del **análisis de la motricidad**, diversos autores coinciden en considerar las habilidades motrices desde una perspectiva concreta (Harrow, 1978; Sefeldt, 1979 en Ruiz, 1994):

1. Habilidades motrices cuya característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio, sin una locomoción comprobable.
2. Habilidades motrices básicas cuya característica primordial es la locomoción.
3. Habilidades motrices que se singularizan por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> [www.naeki.cl/la-importancia-de-la-motricidad-y-su-definicion/](http://www.naeki.cl/la-importancia-de-la-motricidad-y-su-definicion/)En caché - Similares

## **Etapa ganglionar y cerebelar**

La situación anatómica de esta etapa se encuentra entre la corteza y la médula espinal. Después de abandonar la corteza, la vía piramidal pasa junto a los ganglios basales, situados en la sustancia blanca cerebral. Los ganglios basales se encargan de modificar, perfeccionar, aumentar la precisión y la finura de ésta orden de movimiento. Posteriormente, de los ganglios, la orden pasa al cerebelo, el cuál regula el equilibrio y el movimiento tomando como referencia la distancia, fuerza, dirección, tiempo, etc.

## **Etapa Espinal**

Fundamentalmente se basa en la transmisión del impulso a través de la médula espinal, descendiendo hasta el segmento correspondiente del músculo o músculos a estimular, tomando la raíz nerviosa de dicho nivel como vía de continuación a la orden de movimiento previamente perfeccionada.

## **Etapa nerviosa**

El impulso viaja desde la salida de la raíz nerviosa de la médula espinal hasta la fibra o fibras musculares, terminando esta etapa en la unión nervio-músculo, es decir, en la placa motora.

## **Etapas muscular**

Aquí se realiza el paso del impulso nervioso al músculo. Nos vamos a encontrar con que el impulso eléctrico se transforma en una señal química, la cual provoca la contracción muscular solicitada por el córtex cerebral, produciendo un movimiento que se vale de una palanca ósea.

## **Etapas articular**

En esta etapa existe movimiento articular, siendo considerado por fin como el actor motor propiamente dicho. es un conjunto de funciones nerviosas y musculares.

## **Clases de motricidad**

### **Dinámica o anisométrica**

Es aquella en la que la magnitud de la tensión del músculo no es igual a la longitud del mismo, variará según la cual sea la tensión generada. La cual al ser generada por la tensión de la longitud del musculo varía según indique cada ejercicio..

## **Gruesa**

La gruesa tiene en si realizar movimientos drásticos finos e inestructurales, es decir que se realiza con movimientos mediocres. Media.

## **Fina**

La motricidad fina hace referencia a movimientos voluntarios mucho más precisos, que implican pequeños grupos de músculos y que requieren una mayor coordinación. Se refiere a las prensiones o agarres que facilita actividades de precisión. Todo debidamente organizado y sincronizado previamente.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> [es.wikipedia.org/wiki/Motricidad](https://es.wikipedia.org/wiki/Motricidad)

## **2.3.- Planteamiento de la hipótesis**

### **2.3.1.- Hipótesis General**

Si aplicamos actividades lúdicas en las actividades escolares desarrollaremos la motricidad de los niños y niñas de la Escuela Fiscal “10 de Agosto” de la parroquia Barreiro del cantón Babahoyo, durante el periodo lectivo 2010 – 2011

### **2.3.2.- Hipótesis Particulares**

Si aplicamos actividades lúdicas desarrollaremos la motricidad fina de los niños y niñas del primer año de educación básica.

Si aplicamos actividades lúdicas desarrollaremos la motricidad gruesa de los niños y niñas del primer año de educación básica.

## **2.4.- Variables**

### **2.4.1.- Variables independientes**

Si aplicamos actividades lúdicas en las actividades escolares

### **2.4.2.- Variables dependientes**

Desarrollaremos la motricidad de los niños y niñas

Desarrollaremos la motricidad fina

Desarrollaremos la motricidad gruesa



## 2.5.- Operacionalización de la Hipótesis

Cuadro 1. Operacionalización de la primera hipótesis

Concepto	Categorías	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas instrumentos
<p><b>Actividades Lúdicas.</b>- Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.</p>	Si aplicamos actividades lúdicas en las actividades escolares	-Aplicación -Tipo de juegos -Tiempo	-¿Los docentes realizan actividades lúdicas durante las clases? -¿Las actividades lúdicas que se aplican son previamente escogidos de acuerdo a las necesidades de los estudiantes? -¿Les dedican suficiente tiempo al desarrollo de las actividades lúdicas?	Entrevista a autoridades y docentes y encuestas a los padres de familia.
	Desarrollaremos la motricidad de los niños y niñas	- Coordinación - Condiciones físicas	-¿Los estudiantes coordinan sus movimientos? -¿Los estudiantes tienen problemas físicos al realizar los juegos?	
	Desarrollaremos la motricidad fina	- Coordinación - Movimientos de músculos pequeños	-¿Los estudiantes coordinan los movimientos de músculos pequeños?	

Cuadro 2. Operacionalización de la segunda hipótesis

Concepto	Categorías	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas instrumentos
<p><b>Actividades lúdicas.</b>- Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.</p>	<p>Si aplicamos actividades lúdicas en las actividades escolares</p> <p>Desarrollaremos la motricidad gruesa.</p>	<p>-Aplicación -Tipo de juegos -Tiempo</p> <p>Coordinación- Movimientos de músculos y órganos mayores</p>	<p>-¿Los docentes realizan actividades lúdicas durante las clases? -¿Las actividades lúdicas que se aplican son previamente escogidos de acuerdo a las necesidades de los estudiantes? -¿Les dedican suficiente tiempo al desarrollo de las actividades lúdicas?</p> <p>-¿Los estudiantes coordinan sus movimientos? -¿Los estudiantes tienen problemas de coordinación al realizar los juegos?</p> <p>-¿Los estudiantes coordinan los movimientos de órganos y partes mayores?</p>	<p>s</p> <p>Entrevista a autoridades y docentes y encuestas a los padres de familia.</p>

## CAPÍTULO III

### 3.- DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. Metodología empleada

**3.1.1.- Método Inductivo.-** Va de lo particular a lo general. Es decir, partir del conocimiento de cosas y hechos particulares que se investigaron, para luego, utilizando la generalización y se llega al establecimiento de reglas y leyes científicas.

**3.1.2.- Método deductivo.-** Es el proceso que permite presentar conceptos, principios, reglas, definiciones a partir de los cuales, se analiza, se sintetiza compara, generaliza y demuestra.

**3.1.3.- Método descriptivo.-** Lo utilice en la descripción de hechos y fenómenos actuales por lo que digo: que este método me situó en el presente. No se redujo a una simple recolección y tabulación de datos a los que se acompaña, me integro el análisis reflexión y a una interpretación imparcial de los datos obtenidos y que permiten concluir acertadamente mi trabajo.

### **3.2. Modalidad de la investigación.**

En la presente investigación se empleará la modalidad de campo y documental: De campo porque se realizarán entrevistas a docentes y autoridades y encuestas a padres de familia.

### **3.3. Nivel o tipo de investigación.**

Los tipos de investigación a emplearse son: descriptivas y explicativas.

Descriptivas, por cuanto a través de la información obtenida se va a clasificar elementos y estructuras para caracterizar una realidad y, Explicativa, porque permite un análisis del fenómeno para su rectificación.

### **3.4. Población y muestra**

#### **3.4.1.- Población**

La población es el grupo de individuos que habitan en una determinada zona donde se realiza la investigación, en este caso tenemos una población de estudio determinada en la totalidad de la población de la Escuela Fiscal “10 de Agosto” de la parroquia Barreiro del cantón Babahoyo.

#### **3.4.2.- Muestra**

Se considera como muestra a una parte de la investigación que facilita el estudio y hace más eficaz a la investigación, en este caso contaremos con la totalidad de la población.

Las encuestas se aplicarán a la totalidad de la población distribuida de la siguiente manera: 1 autoridad, 1 docente y 35 padres de familia de los 35 estudiantes.

Los mismos que están distribuidos de la siguiente manera

	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Hombres</b>
Maestros	1	1	1	0
Autoridades	1	1	1	0
Padres de Familia	35	35	20	15

### **3.5.- Técnicas de recolección de datos**

**3.5.1.- Cuestionario para la encuesta:** Es la técnica que a través de un cuestionario permite recopilar datos de toda la población o de una parte representativa de ella.

### **3.6. Recursos de información.**

- Consulta a expertos
- Visita a bibliotecas y librerías.
- Recopilación de material bibliográfico y documental
- Aplicación de instrumentos de investigación.
- Internet

### **3.7.- Selección de recursos de apoyo**

- Video grabadoras
- Filmadoras
- Fichas bibliográficas
- Fichas nemotécnicas

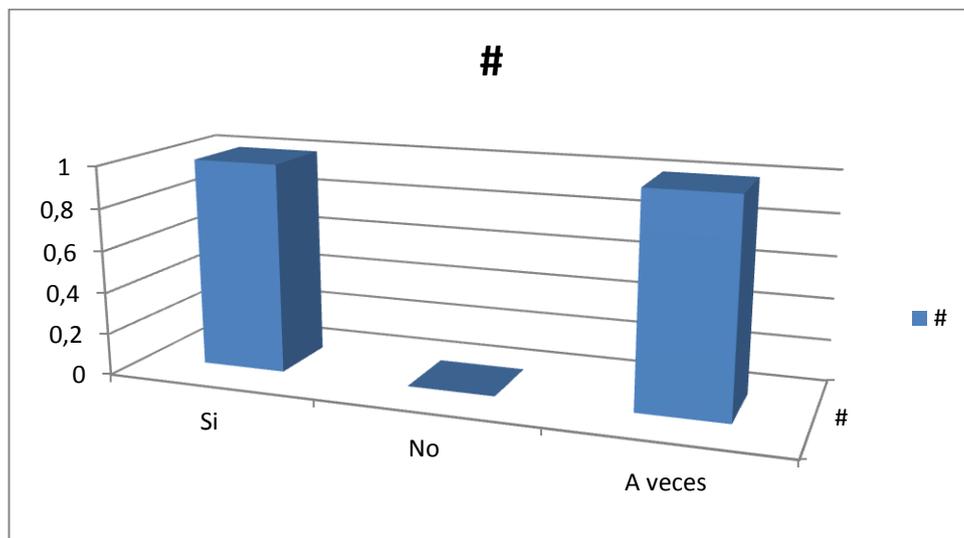
## CAPÍTULO IV

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

#### 4.1. Entrevistas dirigidas al docente y a la autoridad

1).- ¿Los docentes realizan actividades lúdicas durante las clases?

Respuesta	#	%
Si	1	50
No	0	0
A veces	1	50
Total	2	100



#### Análisis

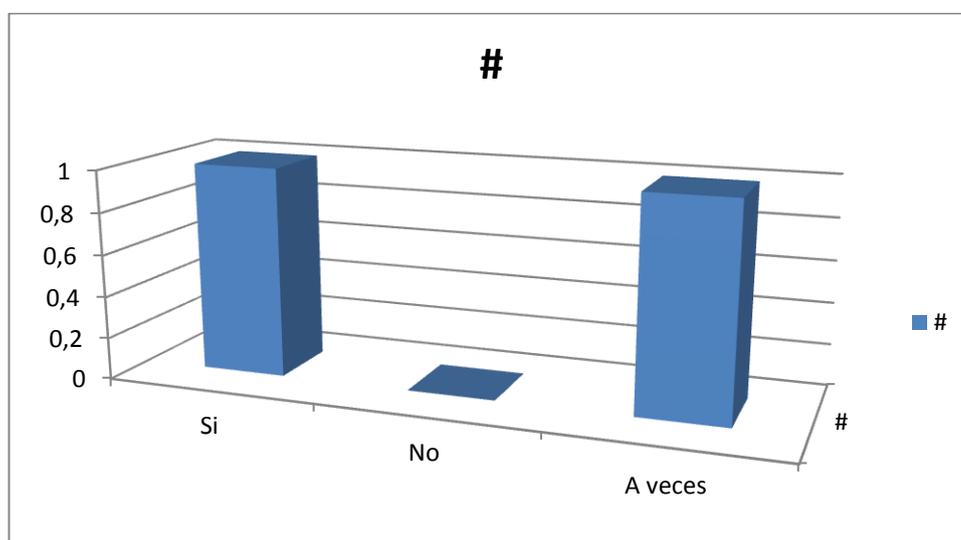
De la investigación realizada, el 50% manifiesta que los docentes si realizan actividades lúdicas durante sus clases, mientras que otro 50% dice que solo a veces.

#### Interpretación

Son pocos los docentes que realizan actividades lúdicas durante sus clases.

2).- ¿Las actividades lúdicas que se aplican son previamente escogidos de acuerdo a las necesidades de los estudiantes?

Respuesta	#	%
Si	1	50
No	0	0
A veces	1	50
Total	2	100



### Análisis

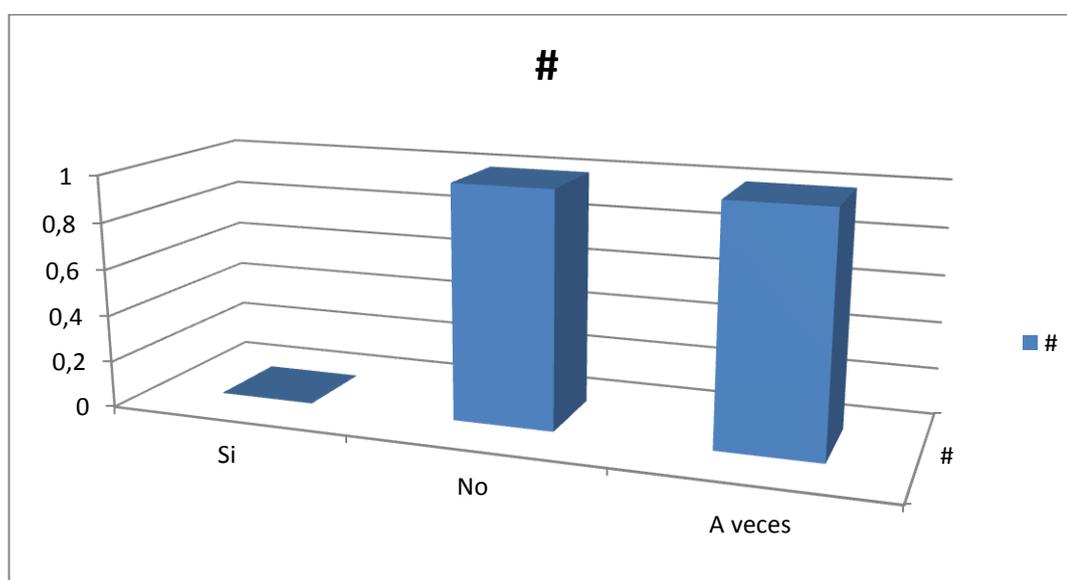
De la investigación realizada, el 50% manifiesta que las actividades lúdicas que se aplican son previamente escogidos de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, mientras que otro 50% dice que solo a veces.

### Interpretación

Son pocos los docentes que realizan actividades lúdicas previamente escogidos de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.

**3).- Los docentes, ¿Les dedican suficiente tiempo al desarrollo de las actividades lúdicas?**

Respuesta	#	%
Si	0	0
No	1	50
A veces	1	50
Total	2	100



**Análisis**

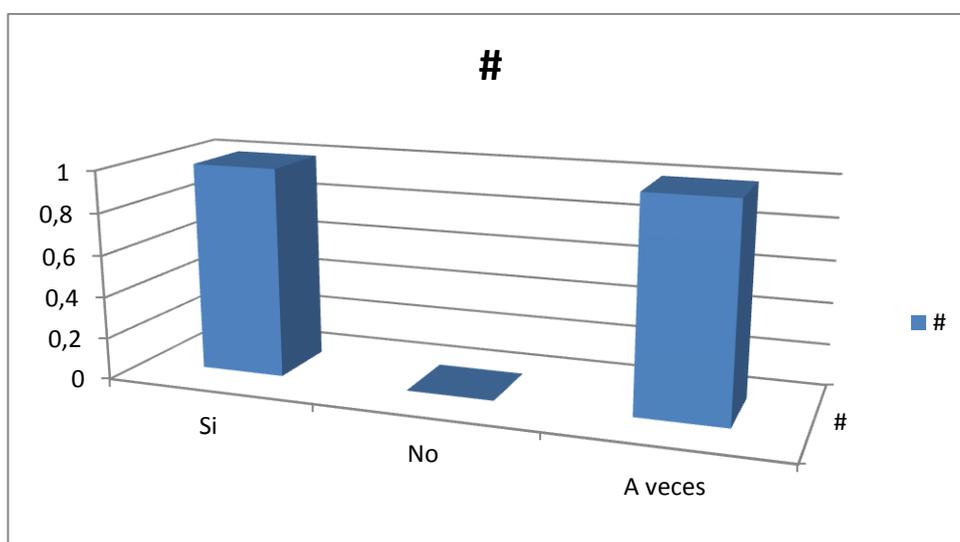
De la investigación realizada, el 50% manifiesta que los docentes no les dedican suficiente tiempo al desarrollo de las actividades lúdicas, mientras que otro 50% dice que solo a veces.

**Interpretación**

Son pocos los docentes que les dedican suficiente tiempo al desarrollo de las actividades lúdicas.

#### 4).- ¿Los estudiantes coordinan sus movimientos?

Respuesta	#	%
Si	1	50
No	0	0
A veces	1	50
Total	2	100



#### Análisis

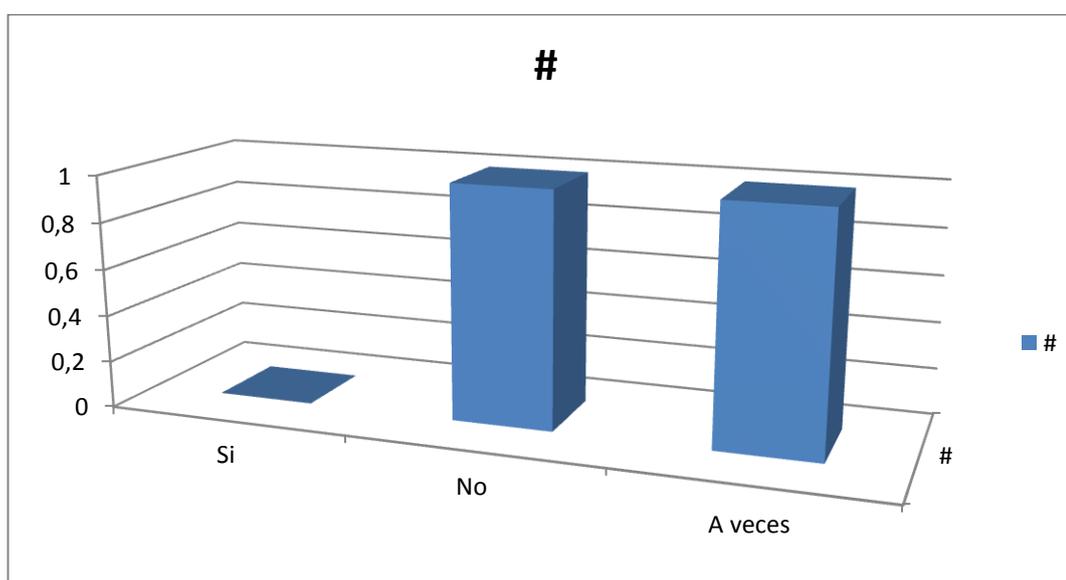
De la investigación realizada, el 50% manifiesta que los estudiantes si coordinan sus movimientos, mientras que otro 50% dice que solo a veces.

#### Interpretación

Son pocos los estudiantes que coordinan sus movimientos.

### 5).- ¿Los estudiantes tienen problemas físicos al realizar los juegos?

Respuesta	#	%
Si	0	0
No	1	50
A veces	1	50
Total	2	100



### Análisis

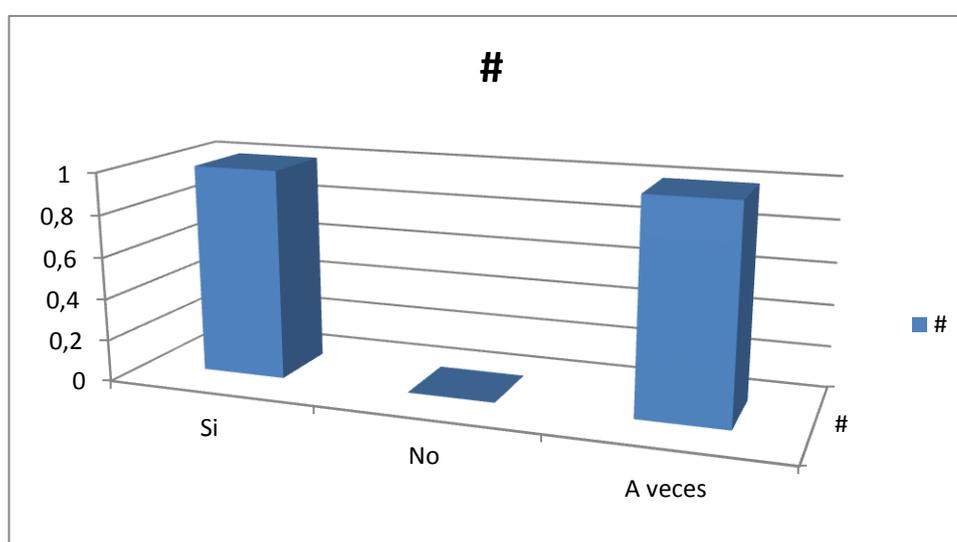
De la investigación realizada, el 50% manifiesta que los estudiantes no tienen problemas físicos al realizar los juegos, mientras que otro 50% dice que solo a veces.

### Interpretación

Son pocos los estudiantes que tienen problemas físicos al realizar los juegos.

**6).- ¿Los estudiantes coordinan los movimientos de músculos pequeños?**

Respuesta	#	%
Si	1	50
No	0	0
A veces	1	50
Total	2	100



**Análisis**

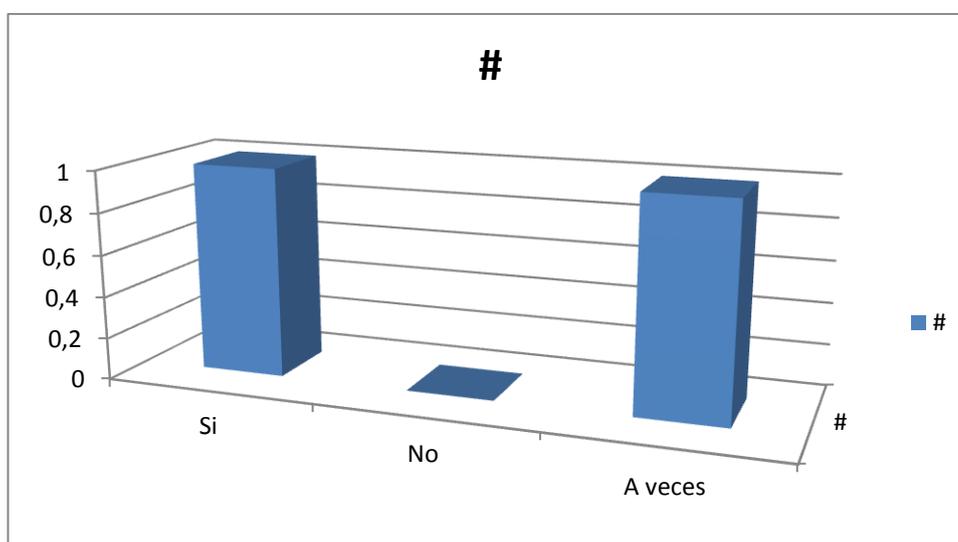
De la investigación realizada, el 50% manifiesta que los estudiantes si coordinan los movimientos de músculos pequeños, mientras que otro 50% dice que solo a veces.

**Interpretación**

Son pocos los estudiantes que coordinan los movimientos de músculos pequeños.

**7).- ¿Los estudiantes tienen problemas de coordinación al realizar los juegos?**

Respuesta	#	%
Si	1	50
No	0	0
A veces	1	50
Total	2	100



### **Análisis**

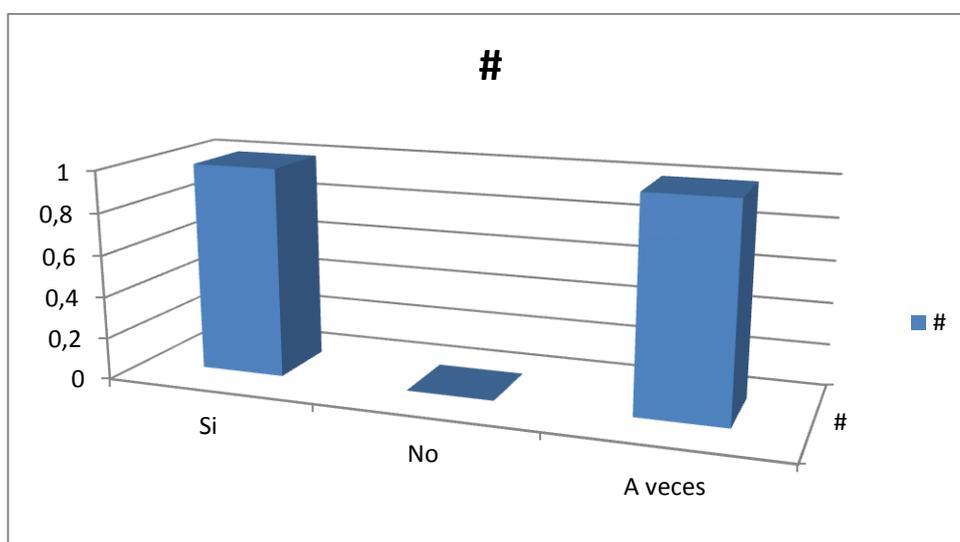
De la investigación realizada, el 50% manifiesta que los estudiantes si tienen problemas de coordinación al realizar los juegos, mientras que otro 50% dice que solo a veces.

### **Interpretación**

Son pocos los estudiantes que tienen problemas de coordinación al realizar los juegos.

**8).- ¿Los estudiantes coordinan los movimientos de órganos y partes mayores?**

Respuesta	#	%
Si	1	50
No	0	0
A veces	1	50
Total	2	100



**Análisis**

De la investigación realizada, el 50% manifiesta que los estudiantes si coordinan los movimientos de órganos y partes mayores, mientras que otro 50% dice que solo a veces.

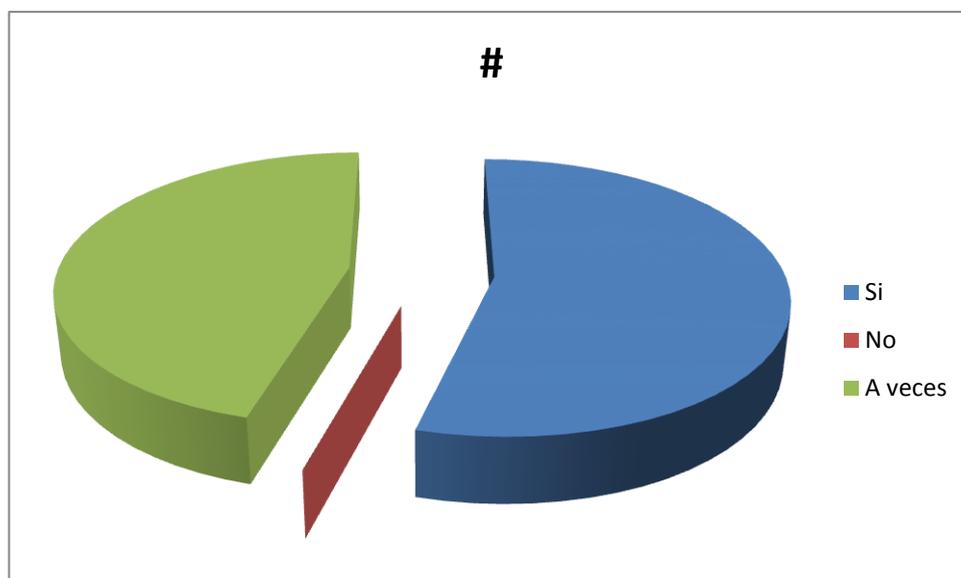
**Interpretación**

Son pocos los estudiantes que coordinan los movimientos de órganos y partes mayores.

## 4.2. Encuesta realizada a los padres de familia de la institución

1).- ¿Los docentes realizan actividades con juegos durante las clases?

Respuesta	#	%
Si	19	56
No	0	0
A veces	16	44
Total	35	100



### Análisis

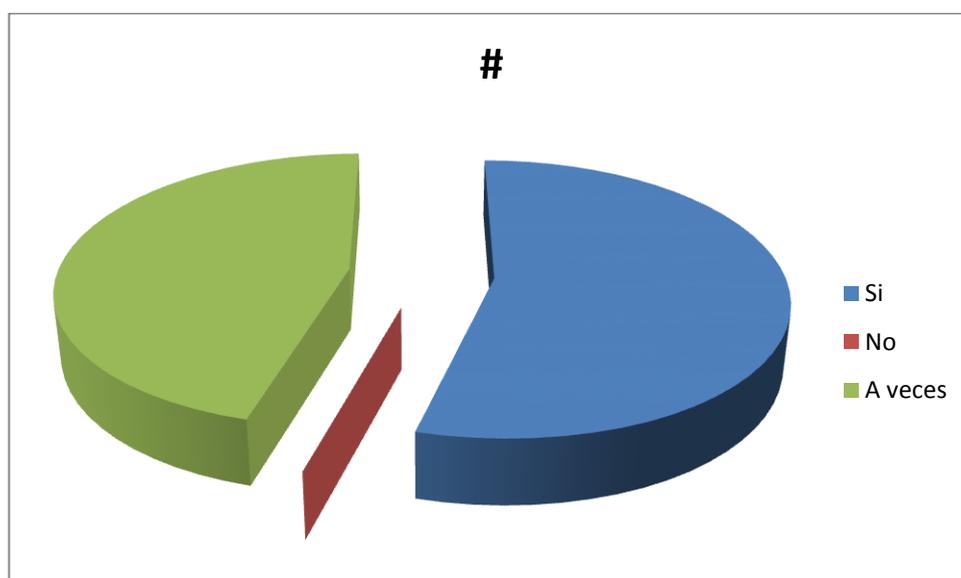
De la investigación realizada, el 56% manifiesta que los docentes si realizan actividades lúdicas durante sus clases, mientras que otro 44% dice que solo a veces.

### Interpretación

Son pocos los docentes que realizan actividades lúdicas durante sus clases.

2).- Conoce usted, ¿Las actividades lúdicas que se aplican son previamente escogidos de acuerdo a las necesidades de los estudiantes?

Respuesta	#	%
Si	19	56
No	0	0
No sabe	16	44
Total	35	100



### Análisis

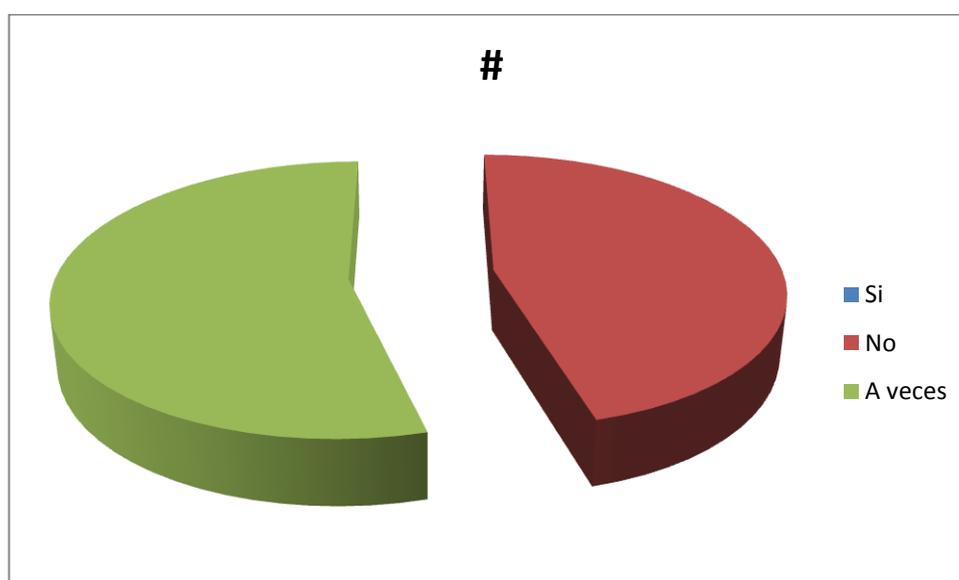
De la investigación realizada, el 56% manifiesta que las actividades lúdicas que se aplican son previamente escogidos de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, mientras que otro 44% dice que no sabe.

### Interpretación

Son pocos los docentes que realizan actividades lúdicas previamente escogidos de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.

**3).- Los docentes, ¿Les dedican suficiente tiempo al desarrollo de las actividades con juegos?**

Respuesta	#	%
Si	0	0
No	16	44
A veces	19	56
Total	35	100



**Análisis**

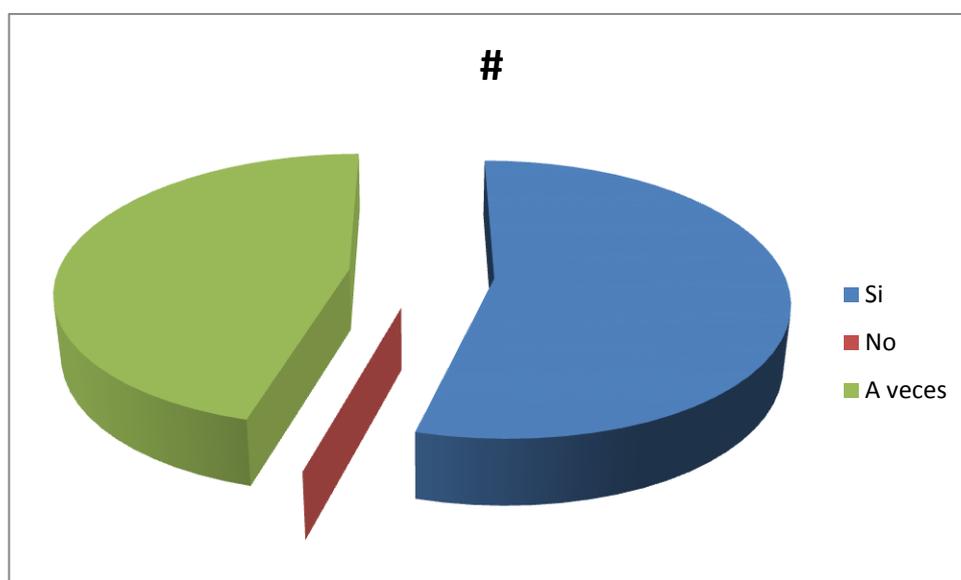
De la investigación realizada, el 44% manifiesta que los docentes no les dedican suficiente tiempo al desarrollo de las actividades lúdicas, mientras que otro 56% dice que solo a veces.

**Interpretación**

Son pocos los docentes que les dedican suficiente tiempo al desarrollo de las actividades lúdicas.

#### 4).- ¿Sus hijos coordinan sus movimientos?

Respuesta	#	%
Si	19	56
No	0	0
A veces	16	44
Total	35	100



#### Análisis

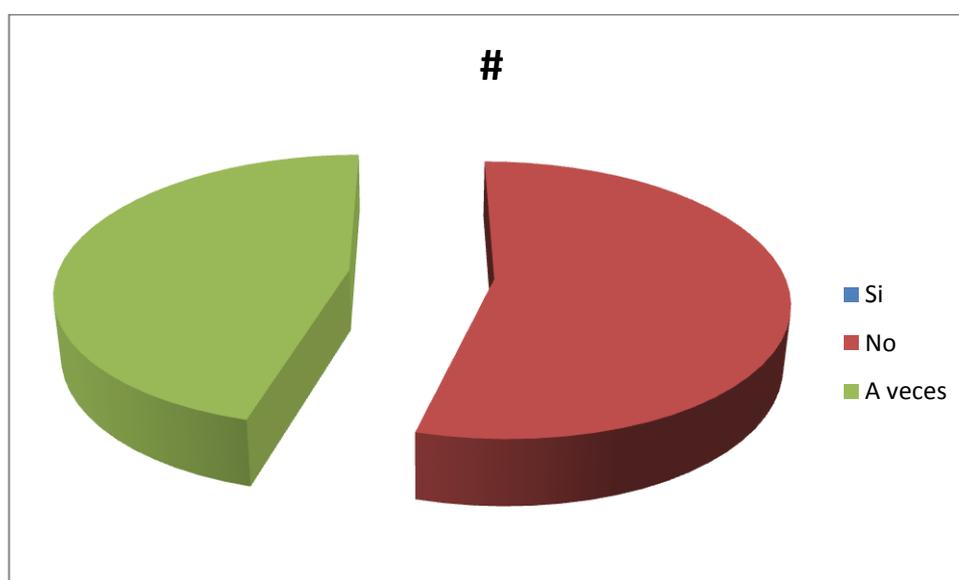
De la investigación realizada, el 56% manifiesta que los estudiantes si coordinan sus movimientos, mientras que otro 44% dice que solo a veces.

#### Interpretación

Son pocos los estudiantes que coordinan sus movimientos.

### 5).- ¿Sus hijos tienen problemas físicos al realizar los juegos?

Respuesta	#	%
Si	0	0
No	19	56
A veces	16	44
Total	35	100



### Análisis

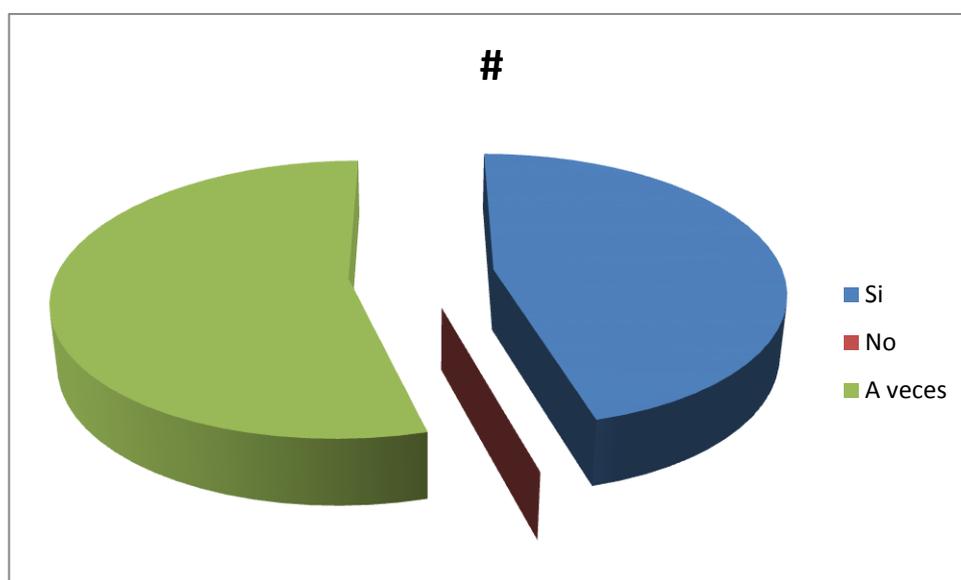
De la investigación realizada, el 56% manifiesta que los estudiantes no tienen problemas físicos al realizar los juegos, mientras que otro 44% dice que solo a veces.

### Interpretación

Son pocos los estudiantes que tienen problemas físicos al realizar los juegos.

**6).- ¿Los estudiantes coordinan los movimientos de músculos pequeños?**

<b>Respuesta</b>	<b>#</b>	<b>%</b>
Si	16	44
No	0	0
A veces	19	56
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100</b>



**Análisis**

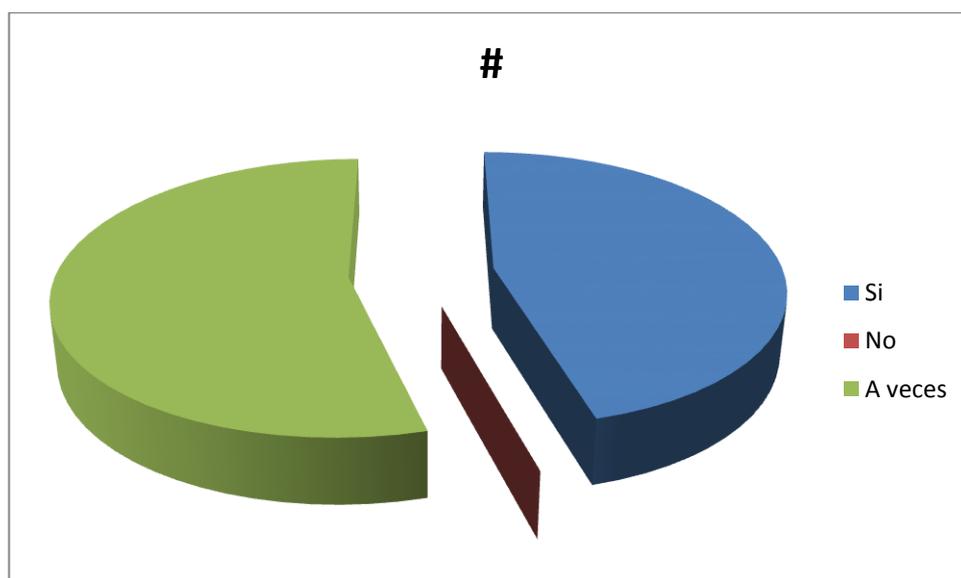
De la investigación realizada, el 44% manifiesta que los estudiantes si coordinan los movimientos de músculos pequeños, mientras que otro 56% dice que solo a veces.

**Interpretación**

Son pocos los estudiantes que coordinan los movimientos de músculos pequeños.

### 7).- ¿Su hijo tiene problemas de coordinación al realizar los juegos?

Respuesta	#	%
Si	16	44
No	0	0
A veces	19	56
Total	35	100



#### Análisis

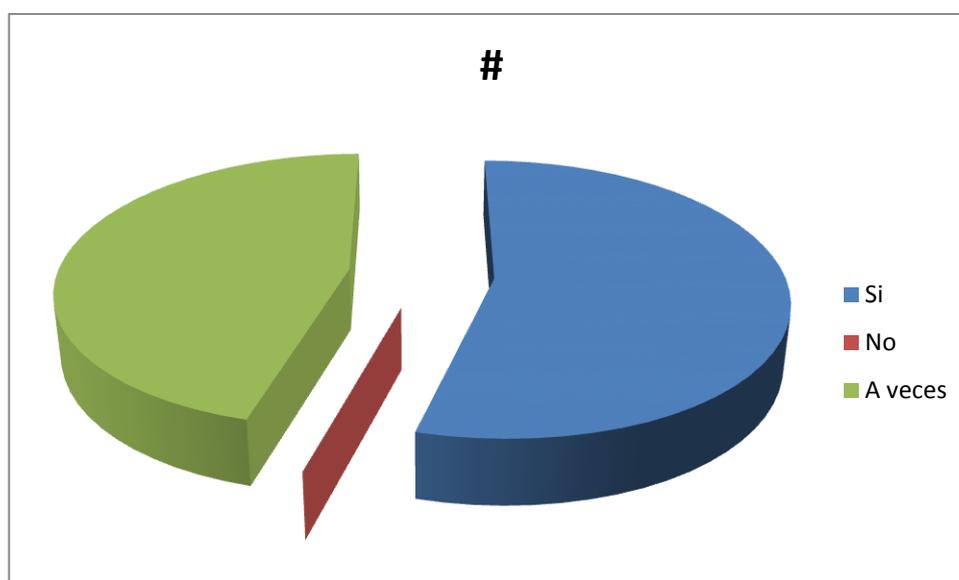
De la investigación realizada, el 44% manifiesta que los estudiantes si tienen problemas de coordinación al realizar los juegos, mientras que otro 56% dice que solo a veces.

#### Interpretación

Son pocos los estudiantes que tienen problemas de coordinación al realizar los juegos.

8).- ¿Su hijo coordina los movimientos de órganos y partes mayores?

Respuesta	#	%
Si	19	44
No	0	0
A veces	16	56
Total	35	100



### Análisis

De la investigación realizada, el 44% manifiesta que los estudiantes si coordinan los movimientos de órganos y partes mayores, mientras que otro 56% dice que solo a veces.

### Interpretación

Son pocos los estudiantes que coordinan los movimientos de órganos y partes mayores.

## CAPÍTULO V

### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

- Son pocos los docentes que realizan actividades lúdicas durante sus clases.
- Son pocos los docentes que realizan actividades lúdicas previamente escogidos de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.
- Son pocos los docentes que les dedican suficiente tiempo al desarrollo de las actividades lúdicas.
- Son pocos los estudiantes que coordinan sus movimientos.
- Son pocos los estudiantes que tienen problemas físicos al realizar los juegos.
- Son pocos los estudiantes que coordinan los movimientos de músculos pequeños.
- Son pocos los estudiantes que tienen problemas de coordinación al realizar los juegos.
- Son pocos los estudiantes que coordinan los movimientos de órganos y partes mayores.

## 5.2. Recomendaciones

- Los docentes deben realizar actividades diagnósticas para ver qué tipo de actividades lúdicas deben aplicar a los estudiantes y dedicarle suficiente tiempo a la realización de estas.
- Los docentes deben aplicar actividades lúdicas durante sus clases para garantizar en los estudiantes la coordinación de sus movimientos, ya sea de sus músculos pequeños o de órganos y partes mayores.

## **CAPÍTULO VI**

### **6. MARCO ADMINISTRATIVO**

#### **6.1. Recursos**

##### **Humanos**

Se utilizaron dos personas para realizar las encuestas.

Una persona para realizar los trabajos de tabulación

Un Director de tesis

Un Lector de tesis

##### **Materiales**

Un computador

Una oficina

Material Logístico

## 6.2. Presupuesto

CONCEPTO	VALOR UNIT	VALOR/SUBT OT
Una persona para realizar las encuestas y la tabulación	\$10 C/DIA	\$ 100.00
Un Director de Tesis		
Un Lector de Tesis	.	
Un computador	\$ 1 c/hora	\$ 50.00
Viáticos y subsistencia	\$ 5 c/día	\$ 100.00
Material Logístico	\$ 50	\$ 100.00
Elaboración de 40 encuestas	0.03 c/una	\$1,20
Elaboración de la tesis		\$ 100.00
TOTAL		\$ 451,20

### 6.3. Cronograma

TIEMPO ACTIVIDADES	2 0 1 1																2 0 1 2							
	S E P				O C T				N O V				D I C				E N E							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Enunciado de Problema y Tema	X																							
Formulación del Problema	X																							
Planteamiento del Problema		X																						
Formulación de Objetivos		X																						
Marco teórico de la Investigación			X	X																				
Hipótesis					X																			
Variables y Operacionalización						X																		
Metodología, Nivel y Tipo							X																	
Aplicación de Encuestas								X	X															
Análisis de Resultados										X	X													
Conclusiones, Recomendaciones												X												
Revisión Final del Tutor													X											
Revisión Final del Lector														X										
Sustentación Previa															X									
Sustentación Final																X								



## CAPÍTULO VII

### 7. Bibliografía Y Anexos

#### 7.1.- Bibliografía

- [www.efdeportes.com/.../actividades-ludicas-desarrollo-de-la-motricid](http://www.efdeportes.com/.../actividades-ludicas-desarrollo-de-la-motricid).
- RONDAL, JEAN-ADOLPHE; HURTIG, MICHEL: *Introducción a la psicología del niño*. Ed. Herder
- GARCÍA SICILIA, J.; IBAÑEZ, ELENA Y OTROS: *Psicología evolutiva y educación infantil*. Ed. Santillana
- ORTEGA RUIZ, ROSARIO: *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Ediciones Alfar. Sevilla 1992.
- [www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico04.htm](http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico04.htm)
- [es.wikipedia.org/wiki/Motricidad](http://es.wikipedia.org/wiki/Motricidad)
- [www.naeki.cl/la-importancia-de-la-motricidad-y-su-definicion/](http://www.naeki.cl/la-importancia-de-la-motricidad-y-su-definicion/)En caché - Similares
- [es.wikipedia.org/wiki/Motricidad](http://es.wikipedia.org/wiki/Motricidad)

**7.2.-**

**ANEXOS**

## Anexo # 1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA  
EDUCACION

Encuesta aplicada a autoridades y docentes de la institución

Estimadas(os) colegas, con la finalidad de recopilar información respecto al problema de investigación “¿De qué manera influye la actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal “10 de Agosto” de la parroquia Barreiro del cantón Babahoyo, durante el periodo lectivo 2010 – 2011?” le solicitamos responder la siguiente encuesta, teniendo en cuenta el instructivo?

Instructivo.

- Lea con detenimiento las preguntas
- Marque solo una alternativa
- Responda con honestidad.

Preguntas

1).- ¿Los docentes realizan actividades lúdicas durante las clases?

Si

No

A veces

2).- ¿Las actividades lúdicas que se aplican son previamente escogidos de acuerdo a las necesidades de los estudiantes?

Si

No

A veces





3).- ¿Les dedican suficiente tiempo al desarrollo de las actividades lúdicas?

Si No A veces

4).- ¿Los estudiantes coordinan sus movimientos?

Si No A veces

5).- ¿Los estudiantes tienen problemas físicos al realizar los juegos?

Si No A veces

6).- ¿Los estudiantes coordinan los movimientos de músculos pequeños?

Si No A veces

7).- ¿Los estudiantes coordinan sus movimientos?

Si No A veces

8).- ¿Los estudiantes tienen problemas de coordinación al realizar los juegos?

Si No A veces

9).- ¿Los estudiantes coordinan los movimientos de órganos y partes mayores?

Si No A veces





