



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

## **FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

### **CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA EN LA MODALIDAD DE ESTUDIO: SEMIPRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del  
Título de Licenciado(a) en Ciencias de la Educación,**

**Mención: Educación Parvularia**

**TEMA:**

---

**“EL JUEGO CON LA PELOTA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO  
PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “LA PROVIDENCIA” DEL  
CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**

---

**AUTORA:** Coronel Carrión Flor Vanessa

**TUTOR:** DR. M.SC. Jaime Punina Salvador

**Ambato – Ecuador**

**2011**

*APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE  
GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

**CERTIFICA:**

Yo, DR. M.SC. Jaime Punina Salvador, CC 180152790-2 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“El juego con la pelota y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela “La Providencia” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua”, desarrollado por la egresada Coronel Carrión Flor Vanessa, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión Calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

.....  
**Dr. M.SC. Jaime Punina Salvador**  
***TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN***

## *AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN*

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados en la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

.....  
Coronel Carrión Flor Vanessa

CC. 180324990-1

***AUTORA***

*Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias  
Humanas y de la Educación:*

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“El juego con la pelota y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela “La Providencia” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua”, presentada por la Sra. Coronel Carrión Flor Vanessa, egresada de la Carrera de Educación Parvularia, Modalidad Semipresencial, Promoción Septiembre 2010 – Febrero 2011, una vez realizada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los Organismos pertinentes.

**LA COMSIÓN**

.....

Dr. Juan Walter Cahuasquí Mora

Miembro

.....

Dr. Guillermo Kissimnger Arevalo Vaca

Miembro

## *DEDICATORIA:*

*Este trabajo de tesis lo dedico con todo mi amor a mi querido esposo Marcos, por toda su ayuda comprensión, y entrega desde que inicié mis estudios, ya que sin él no hubiese podido culminar tan preciado anhelo.*

*Gracias por todos estos años de compañía y dedicación ya que fue un pilar fundamental en mi vida.*

*A mi hija Sol por entenderme en los momentos que no pude estar con ella, por ser mi luz y la fuerza que ilumina mi corazón para seguir luchando día a día.*

## *AGRADECIMIENTO:*

*Agradezco a Dios por darme la sabiduría e inteligencia para conseguir alcanzar las metas propuestas.*

*A la Universidad Técnica de Ambato por darme la oportunidad de superarme, a mis maestros y maestras por ayudarme a crecer profesionalmente, por compartir conmigo valiosos conocimientos, de manera especial a mi tutor de tesis el Dr. M.SC. Jaime Punina Salvador por sus valiosas sugerencias y acertados aportes durante el desarrollo de este trabajo, a mis compañeras por su continuo y afectuoso aliento; y a todas las personas que estuvieron pendientes y me apoyaron cada día en la realización de este trabajo de investigación.*

## *ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS*

Página de título o portada	i
Página de Aprobación del Tutor	ii
Página de Autoría de Tesis	iii
Página de Aprobación del Tribunal de Grado	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice General de Contenidos	vii
Índice de Gráficos	xii
Índice de Cuadros	xiii
Resumen ejecutivo	xv
Introducción	1

### **CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

1.1.	Tema	3
1.2.	Planteamiento del Problema	3
1.2.1.	Contextualización	3
1.2.2.	Análisis crítico	5
1.2.3.	Prognosis	6
1.2.4.	Formulación del problema	7
1.2.5.	Interrogantes	8
1.2.6.	Delimitación del objeto de investigación	8
1.2.6.1.	Delimitación espacial	8
1.2.6.2.	Delimitación temporal	8
1.2.6.3.	Unidades de observación	8
1.3.	Justificación	9

1.4.	Objetivos	11
1.4.1.	Objetivo general	11
1.4.2.	Objetivos específicos	11

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

2.1.	Antecedentes Investigativos	12
2.2.	Fundamentación Filosófica	13
2.3.	Fundamentación Legal	15
2.4.	Categorías fundamentales	19
2.4.1.	Variable independiente	20
2.4.1.1.	Recreación	20
2.4.1.1.1.	Valor Educativo de la Recreación	21
2.4.1.1.2.	Tipos de Recreación	22
2.4.1.1.3.	Efectos de la Recreación	23
2.4.1.2.	Actividad Física	24
2.4.1.3	Juegos para Niños	24
2.4.1.3.1.	Carácter del Juego	25
2.4.1.3.2.	Juego vs. Diversión	26
2.4.1.3.3.	Características del Juego	26
2.4.1.3.4.	Función del juego en la infancia	27
2.4.1.3.5.	Clasificación de los juegos	29
2.4.1.3.6.	Otras clasificaciones del juego	30
2.4.1.4.	El Juego con la Pelota	34
2.4.1.4.1.	Beneficios del juego con el balón para los niños	34
2.4.1.4.2.	Actividades sugeridas con pelotas	35
2.4.1.4.3.	Aspectos a tener en cuenta	38
2.4.2.	Variable Dependiente	38
2.4.2.1.	Psicología	38



2.4.2.1.1.	Teorías Psíquicas	40
2.4.2.1.2.	El psicoanálisis	40
2.4.2.1.3.	El conductismo	41
2.4.2.1.4.	El cognitivismo	42
2.4.2.1.5.	La psicología humanista	42
2.4.2.1.5.	La Psicobiología	43
2.4.2.2.	La Infancia	43
2.4.2.2.1.	Desarrollo Físico y Motor	44
2.4.2.2.2.	Desarrollo Afectivo, Sexual y Social	46
2.4.2.3.	Desarrollo de la psicomotricidad	48
2.4.2.3.1.	Lo que aporta la Psicomotricidad a los niños	49
2.4.2.3.2.	Práctica Psicomotriz Educativa	50
2.4.2.3.3.	Práctica de Ayuda Psicomotriz	50
2.4.2.3.4.	Psicomotricidad Acuática	50
2.4.2.3.5.	Escuelas y orientaciones en educación psicomotriz	51
2.4.2.3.6.	Psicomotricidad relacional y vivenciada	52
2.4.2.3.7.	Formación del psicomotricista	52
2.4.2.3.8.	Actitudes de un psicomotricista	53
2.4.2.3.9.	La sala, materiales y función	54
2.4.2.3.10.	Fases de una sesión psicomotriz	54
2.4.2.3.11.	Estimulación y reeducación.	57
2.4.2.3.12.	Principios y metas de la Psicomotricidad infantil	57
2.4.2.3.13.	Los juegos y la psicomotricidad para los niños	58
2.4.2.3.14.	Desarrollo psicomotor del niño entre los dos y los seis años	58
2.4.2.3.15.	Lanzamientos, golpes, recogidas y recepciones	58
2.5.	Hipótesis	61
2.6.	Señalamiento de variables	61

### **CAPÍTULO III. METODOLOGÍA**

3.1.	Enfoque de la Investigación	
3.2.	Modalidad Básica de la Investigación	62
3.2.1.	Investigación de campo	62
3.2.2.	Investigación documental bibliográfica	62
3.3.	Nivel o tipo de investigación	62
3.3.1.	Exploratoria	62
3.3.2.	Descriptiva	62
3.4.	Población y muestra	63
3.4.1.	Tamaño de la Muestra	64
3.4.	Operacionalización de las variables	66
3.6.	Recolección de la Información	68
3.7.	Procesamiento y Análisis de la Información	69

### **CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

4.1.	Encuesta dirigida a Docentes	70
4.2.	Encuesta dirigida a Padres de Familia	85
4.4.	Verificación de la Hipótesis	100

### **CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1.	Conclusiones	105
5.2.	Recomendaciones	106

## **CAPÍTULO VI: PROPUESTA**

6.1.	Datos Informativos	107
6.1.1.	Título	107
6.1.2.	Institución	107
6.1.3.	Beneficiarios	107
6.1.4.	Ubicación	107
6.1.5.	Tiempo estipulado para la ejecución	108
6.1.6.	Equipo Técnico responsable	108
6.2.	Antecedentes de la Propuesta	108
6.3.	Justificación	109
6.4.	Objetivos	110
6.4.1.	Objetivo General	110
6.4.2.	Objetivos Específicos	110
6.5.	Análisis de Factibilidad	110
6.5.1.	Factibilidad Operativa	110
6.5.2.	Factibilidad Técnica	111
6.5.3.	Factibilidad Económica	111
6.6.	Fundamentación Científica Teórica	112
6.7.	Modelo Operativo	119
6.8.	Administración de la Propuesta	120
6.9.	Desarrollo de la Propuesta	121
	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>144</b>
	<b>ANEXOS</b>	<b>146</b>

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico no.1:	Árbol del Problema	5
Gráfico no.2:	Red de Inclusión	19
Gráfico no.3:	Sesiones de psicomotricidad dentro del aula	70
Gráfico no.4:	Trabajo con la pelota dentro del aula	72
Gráfico no.5:	Manejo del balón dentro de la institución	73
Gráfico no.6:	Uso de la pelota en el desarrollo de nociones espaciales temporales	75
Gráfico no.7:	Lateralidad de los niños	76
Gráfico no.8:	Pruebas para evaluar la psicomotricidad	78
Gráfico no.9:	Documento impreso para el desarrollo de la psicomotricidad	79
Gráfico no.10:	Cuaderno de trabajo con juegos	81
Gráfico no.11:	Precisión de los movimientos motores	82
Gráfico no.12:	Práctica del juego con la pelota	84
Gráfico no.13:	Ayuda de la psicomotricidad manual	85
Gráfico no.14:	Uso de la pelota como material pedagógico	87
Gráfico no.15:	Motricidad y concentración	88
Gráfico no.16:	Nociones arriba-abajo	90
Gráfico no.17:	Reconocimiento de la mano izquierda	91
Gráfico no.18:	Actividades físicas aprendidas en la escuela	93
Gráfico no.19:	Documento entregado por la institución	94
Gráfico no.20:	Trabajo con el balón en casa	96
Gráfico no.21:	Precisión en los movimientos motores	97
Gráfico no.22:	Pelota como herramienta de juego	99
Gráfico no.23:	Chi Cuadrado	102

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1.	Paradigma Constructivista	14
Cuadro 2.	Población y muestra	65
Cuadro 3.	Operacionalización de Variables Independientes	66
Cuadro 3.	Operacionalización de Variables Dependientes	67
Cuadro 4.	Recolección de la información	68
Cuadro 5.	Sesiones de psicomotricidad dentro del aula	70
Cuadro 6.	Trabajo con la pelota dentro del aula	71
Cuadro 7.	Manejo del balón dentro de la institución	73
Cuadro 8.	Uso de la pelota en el desarrollo de nociones espaciales temporales	74
Cuadro 9.	Lateralidad de los niños	76
Cuadro 10.	Pruebas para evaluar la psicomotricidad	77
Cuadro 11.	Documento impreso para el desarrollo de la psicomotricidad	79
Cuadro 12.	Cuaderno de trabajo con juegos.	80
Cuadro 13.	Precisión de los movimientos motores	82
Cuadro 14.	Práctica del juego con la pelota	83
Cuadro 15.	Ayuda de la psicomotricidad manual	85
Cuadro 16.	Uso de la pelota como material pedagógico	86
Cuadro 17.	Motricidad y concentración	88
Cuadro 18.	Nociones arriba-abajo	89
Cuadro 19.	Reconocimiento de la mano izquierda	91
Cuadro 20.	Actividades físicas aprendidas en la escuela	92
Cuadro 21.	Documento entregado por la institución	94
Cuadro 22.	Trabajo con el balón en casa	95
Cuadro 23.	Precisión en los movimientos motores	97
Cuadro 24.	Pelota como herramienta de juego	98

Cuadro 25.	Frecuencia Observada	103
Cuadro 26.	Frecuencia Esperada	103
Cuadro 27.	Cálculo de Chi Cuadrado	104
Cuadro 28.	Modelo Operativo	119
Cuadro 29.	Administración de la Propuesta	120
Cuadro 30.	Previsión de la evaluación	143

*UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO*  
*FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA*  
*EDUCACIÓN*  
*CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA*  
*EN LA MODALIDAD DE ESTUDIO: SEMIPRESENCIAL*  
*RESUMEN EJECUTIVO*

*TÉMA:*

“El juego con la pelota y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela “La Providencia” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua”

*AUTORA: Coronel Carrión Flor Vanessa*

*TUTOR: DR. M.SC. Jaime Punina Salvador*

*Resumen:*

*En este proyecto se detalla capítulo a capítulo las etapas en las que se va desenvolviendo el problema que se ha investigado, se ha demostrado en su forma real que los participantes en este proyecto de investigación están dispuestos al cambio y dichosos de aprender con el juego de la pelota y a la vez desarrollar su Psicomotricidad.*

*Los resultados se verán reflejados en los niños y niñas quienes serán beneficiados de estos recursos significativos y los maestros*

*que apliquen estos cambios en las actividades diarias. Este problema que se ha investigado surgió como una necesidad de docentes, padres de familia y niños que sentían que el aprendizaje-enseñanza no era tan interesante, debido a la falta de conocimientos; es así que surge la idea de elaborar una guía pedagógica con distintos tipos de juegos con pelota para mejorar el desarrollo de la Psicomotricidad en los niños de la Escuela Particular la Providencia del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua, que es interesante, novedoso, educativo y a la vez aplicable.*



## *INTRODUCCIÓN*

La palabra Psicomotriz se deriva de las voces: “*psico*” que hace referencia a la actividad psíquica y “*motriz*” que se refiere al movimiento corporal. El desarrollo psicomotriz constituye un aspecto evolutivo del ser humano. Es la progresiva adquisición de habilidades, conocimientos y experiencias en el niño, siendo la manifestación externa de la maduración del Sistema Nervioso Central, y que no solo se produce por el mero hecho de crecer sino bajo la influencia del entorno en este proceso.

El desarrollo psicomotriz empieza en el vientre materno, desde la configuración del sistema nervioso a las tres semanas de la concepción, se extiende durante toda la infancia e incluso en la edad adulta. No hay tiempos que marquen cuándo se adquiere cada una de las secuencias del desarrollo, cada niño, su genética, su entorno o su temperamento, tienen mucho que ver en ello.

La presente investigación intenta establecer la importancia del desarrollo psicomotriz en los niños/as, utilizando la pelota que es económica y a la vez accesible lo que la hace una herramienta fundamental. Para ello se abarca una sin número de contenidos teórico-prácticos que contribuyen en el desarrollo de la Psicomotricidad con una serie de estrategias metodológicas para conseguir el desarrollo integral del niño/a en aspectos como: el cognitivo, socio-emocional, motor, etc.

En el **Capítulo I** se aborda aspectos sobre el problema a tratarse en el presente trabajo investigativo, para lo cual se realiza el planteamiento del problema con su respectiva contextualización y análisis crítico; a continuación se plantea el objetivo general y los objetivos específicos; para concluir con el capítulo se establece la justificación en la que se exponen los motivos para la realización del presente trabajo.

En el **Capítulo II** (Marco Teórico) se recopilan los conocimientos adquiridos durante la investigación como son: los antecedentes investigativos encontrados sobre el tema, la fundamentación filosófica, la fundamentación legal, las categorías fundamentales con sus respectivas variables: dependiente e independiente, y para concluir se formula una hipótesis la misma que será verificada al final de la investigación.

El **Capítulo III** contiene la metodología, las modalidades básicas utilizadas, los niveles y tipos de investigación, se establece la población hacia la que está dirigido el proyecto, planteándose una encuesta para la recolección de datos.

En el **Capítulo IV** se detalla el análisis de resultados, se realiza la interpretación de los datos obtenidos en la encuesta, con esta información se ejecuta la verificación de la hipótesis planteada en el capítulo II.

El **Capítulo V** está conformado por las conclusiones y recomendaciones las mismas que deberán ser acogidas por los maestros/as y autoridades de la institución así como por los padres de familia.

Para concluir, en el **Capítulo VI** se establece una propuesta para ayudar en el desarrollo psicomotriz de los niños/as; en dicha propuesta se determina la elaboración de un folleto en el que consten juegos con la pelota a ser utilizados por profesores así como por padres de familia, con el objeto de desarrollar la Psicomotricidad de los niños/as.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1 TEMA:**

**“EL JUEGO CON LA PELOTA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “LA PROVIDENCIA” DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**

#### **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:**

##### **1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN**

En el estado ecuatoriano a través de la historia, se han hecho varios intentos por mejorar la calidad de la educación en todos los niveles. Del nivel pre-primario, el Ministerio de Educación expresa lo siguiente:

“La educación en el nivel pre-primario o pre-escolar tiende al desarrollo del niño y sus valores en los aspectos motriz, biológico, psicológico, ético y social, así como a su integración a la sociedad con la participación de la familia y el Estado.

Son objetivos de la educación pre-escolar:

- Favorecer el desarrollo de los esquemas psicomotores, intelectuales y afectivos del párvulo, que permitan un equilibrio permanente con su medio físico, social y cultural.
- Desarrollar y fortalecer el proceso de formación de hábitos, destrezas y habilidades, elementales para el aprendizaje.”

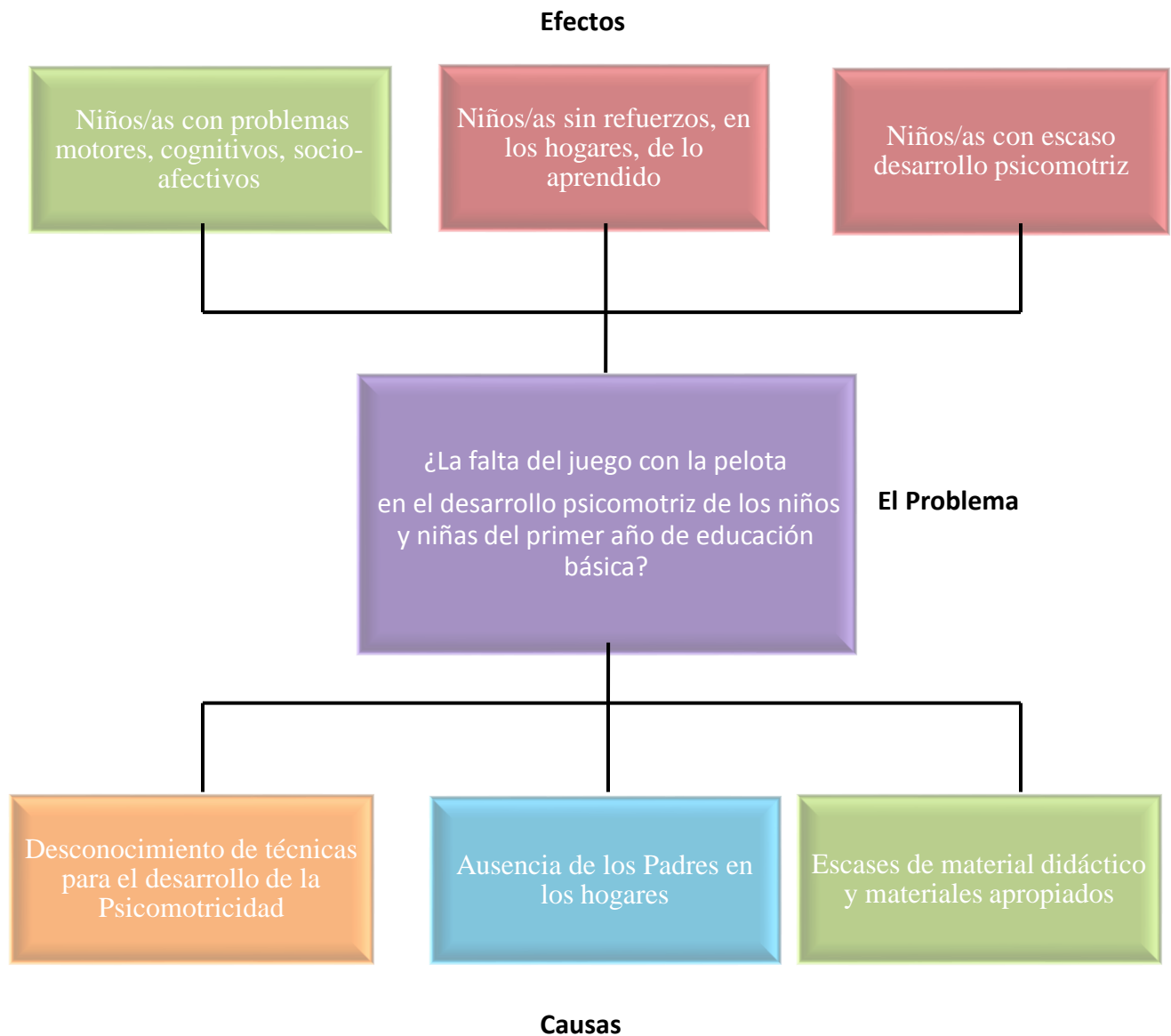
En el Ecuador la educación preescolar parte desde los 0 años a los 5 años, siendo sólo el último año obligatorio. Sin embargo, la mayoría de escuelas y colegios privados aceptan a niños desde los tres años. Guardería se denomina a los centros educativos que cuidan de los menores entre cero y tres años. Sin embargo, al igual que en la mayoría de los países latinoamericanos, los bebés y niños pequeños son cuidados en casa por una niñera o por sus padres. Como se ve existen varios frentes en donde los niños se educan en nuestro país, cada uno de estos frentes debe estar lo suficientemente preparado para que el niño tenga un aprendizaje significativo. Maestros/as, padres de familia, y toda persona que se dedique al cuidado de los niños deberían tener nociones sobre Psicomotricidad. El juego con la pelota es una herramienta fundamental en el desarrollo de la Psicomotricidad debido a que está al alcance de cualquier persona (tenga estudios en Psicomotricidad o no), siendo de gran beneficio para el desarrollo integral de los niños/as.

En la Provincia de Tungurahua, especialmente en la ciudad de Ambato, la mayoría de padres de familia tienen que confiar el cuidado de sus niños/as a otras personas ya que tienen que trabajar. En la actualidad en la mencionada ciudad, existen varios centros de estimulación temprana, centros de educación inicial, jardines de infantes, etc., en los que se brinda apoyo psicomotriz a los niños, por esta razón es fundamental buscar herramientas que ayuden en esta tarea.

Por indagaciones previas en la escuela “La Providencia” de la ciudad de Ambato, se sabe que en el primer año de educación básica, se da importancia al desarrollo de la psicomotricidad, sin embargo, entre los principales problemas con que se encuentran las maestras están: desconocimiento de técnicas para el desarrollo de la psicomotricidad, la falta de material de apoyo, poco material didáctico apropiado, falta de presupuesto, poca colaboración de los padres de familia (o personas encargadas de cuidar a los niños/as) entre otros, razón por la cual la mencionada

escuela es un lugar ideal para establecer una posible solución al problema del desarrollo de la psicomotricidad, mediante el juego con la pelota

### 1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO



**Gráfico no 1: Árbol del problema**  
Elaborado por: Vanessa Coronel

El problema a tratarse en el presente trabajo investigativo se refiere a: ¿Cómo incide el juego con la pelota en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela “La Providencia” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua? Al ser analizado se encontró ciertos aspectos que pueden ser fundamentales en el momento de tratar de resolver el problema, como por ejemplo el desconocimiento en los maestros de técnicas adecuadas para un óptimo desarrollo de la psicomotricidad, de esto se deriva un problema en los niños ya que la psicomotricidad quedaría relegada o definitivamente anulada en los procesos de enseñanza aprendizaje, causando en los niños desórdenes cognitivos, motores o socio-afectivos.

Otro de los grandes problemas que se encuentra en la sociedad es la ausencia parcial o total de los padres de familia en los hogares, lo que causa que los niños/as permanezcan grandes periodos de tiempo junto al televisor o juegos electrónicos, teniendo una vida demasiado sedentaria y sin dar oportunidad a que se desarrollen mediante la actividad física, disminuyendo sus capacidades motoras.

Los jardines de infantes, guarderías, escuelas, muchas de la veces no presentan espacios adecuados, ni implementos para el óptimo desarrollo psicomotor de los niños/as, lo que impide la realización de actividades físicas, disminuyendo las posibilidades de un óptimo desarrollo psicomotriz que pueden causar problemas de aprendizaje en los niños/as.

### **1.2.3 PROGNOSIS**

Existen varias consecuencias de no tener desde los primeros años de vida un adecuado desarrollo psicomotor, en pocas líneas se sintetiza algunas de dichas consecuencias

Los niños que tienen el problema de descoordinación motora o como se lo conoce también “torpeza infantil”, en el futuro pueden presentar disminución del tono muscular cuya característica básica es la disminución o falta de movimiento, la debilidad muscular y la disminución del tono, conllevándole a la persona a una parálisis parcial o total.

También se puede dar una debilidad motora es decir una realización de movimientos pobres donde sus músculos no se pueden relajar voluntariamente en lugar de relajarlos los contrae exageradamente.

El niño con descoordinación motora suele tratarse de un niño problemático y mal adaptado en el ámbito escolar, presenta problemas de atención, memoria, comprensión, el propio fracaso escolar aumenta su desinterés por los aprendizajes, no se relaciona con nadie, por temor a las burlas y rechazos de sus compañeros; este deterioro en el desarrollo de la coordinación, deriva en una pobre habilidad motriz gruesa que interfiere con los logros en diferentes contextos familiares, académicos, profesionales, de recreación, empleo del tiempo de ocio, impidiendo el normal desarrollo de las actividades de la vida diaria y académica.

#### **1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo incide el juego con la pelota en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de Educación Básica de la Escuela "La Providencia" del cantón Ambato, provincia de Tungurahua?

### **1.2.5 INTERROGANTES**

- ¿Qué influencia presenta el juego con la pelota en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela La Providencia del cantón Ambato provincia de Tungurahua?
- ¿Cuál es la importancia que tiene la pelota como instrumento de trabajo educativo en el terreno de la psicomotricidad?
- ¿Cómo fortalecer el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas con ayuda de los juegos con la pelota?
- ¿Cómo se puede ayudar a las maestras para que cuenten con una guía para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas?

### **1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.2.6.1 Delimitación espacial:**

Escuela la Providencia del cantón Ambato Provincia de Tungurahua

#### **1.2.6.2 Delimitación temporal:**

Periodo Octubre 2011- Enero 2012

#### **1.2.6.3 Unidades de observación:**

Niños y niñas del primer año de educación básica



### 1.3 JUSTIFICACIÓN

Una de las razones por la que se escogió este tema es debido a que el desarrollo psicomotor de los niños y niñas juega un papel muy relevante en el posterior progreso de las habilidades básicas de aprendizaje, desde la capacidad para mantener la atención, la habilidad para poder plasmar sobre el papel aquello que se piensa, o la orientación espacial.

En los primeros años de vida, la Psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas.

**A nivel motor**, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.

**A nivel cognitivo**, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.

**A nivel social y afectivo**, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

Como bien se sabe, la actividad física durante la etapa escolar es necesaria, sus beneficios se observan en todas las áreas del desarrollo (Psicomotricidad, afectiva, social, cognitiva, física y lenguaje); además en los procesos cognitivos y en el aprendizaje de la lectura, escritura y matemáticas. De aquí que se debe vincular la actividad física con el desarrollo psicomotor.

Al plantearse la interrogante: ¿Para qué realizar un estudio sobre la pelota?, puede resultar muy interesante las posibilidades que posee el juego con pelotas para aprovechar la popularidad de este juguete con fines educativos. La disponibilidad de la pelota, que suele ser un objeto presente en la infancia de casi todos los niños y niñas, y su carácter motivador puede ser aprovechado para conseguir un mejor desarrollo psicomotor en los niños y niñas.

El presente documento puede resultar muy valioso para aquéllas personas que de forma práctica se dedican a educar a los niños y las niñas, especialmente para los padres y las madres, para los educadores, para personas que específicamente trabajan sobre el desarrollo motriz en educación, reeducación o terapia como es el caso de psicomotricistas. Todos los profesionales que atienden y acompañan a los niños y las niñas en su proceso de maduración psicológica en: jardín de infancia, espacios familiares, infantil y primeros ciclos de primaria, ludotecas, especialistas de educación especial, de apoyo a la integración, de educación física, especialistas en centros de desarrollo infantil, logopedas, fisioterapeutas, psicólogos infantiles, psicopedagogos, etc.; aportando conocimientos invaluable que servirán para el desarrollo de niños y niñas además de la maduración psicológica del niño a través de la vía corporal.

La práctica psicomotriz permite a cada niño y niña desarrollarse de una manera armoniosa en un ambiente suficientemente rico, variado y flexible.

Los grandes beneficiarios de este trabajo de investigación serán los niños y niñas de la Escuela la Providencia, quienes a través del trabajo realizado por profesores y padres de familia, lograrán conseguir un adecuado desarrollo psicomotriz.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 OBJETIVO GENERAL**

- Indagar la influencia del juego con la pelota en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela La Providencia del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

### **1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Reconocer la importancia de la pelota como instrumento de trabajo educativo en el desarrollo de la psicomotricidad
- Fortalecer el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas con ayuda de los juegos con la pelota.
- Proponer la elaboración de una guía con distintos tipos de juegos con pelota para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### **2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

En la institución en la cual se va a desarrollar la investigación, hasta el momento no se han realizado proyectos investigativos relacionados con este tema, siendo el presente proyecto una base para presentes y futuras investigaciones, que servirá además para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas.

En la biblioteca de la facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato se encontraron diferentes trabajos relacionados con la Psicomotricidad, los mismos que se detallan a continuación; cada uno de ellos servirá de base para la realización del presente trabajo de investigación:

**“La Psicomotricidad y el aprendizaje de los niños/as de la escuela “Dr. Fabián Aguilar”, perteneciente a la parroquia Guanujo del cantón Guaranda en el año lectivo 2009 -2010”**

Autor: Punina Ayme Rosa Elvira  
Tutor: Dr. Msc. Marcelo Núñez Espinoza

**“La ausencia de recursos didácticos en el aula de expresión corporal y su incidencia en el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la Unidad Educativa Liceo Naval de Quito en el año lectivo 2009 -2010”**

Autor: Chango Collaguazo Teresa Rocío  
Tutor: Dr. Msc. Marcelo Parra

**“La estimulación Psicomotora en el desarrollo del aprendizaje de los niños de 3 a 5 años en los talleres del INFA, sector de Tiugua – Pichigua del cantón Ambato en el año 2009 – 2010”**

Autor: Sailema Criollo Rosa Elvira

Tutor: Lic. Noemy Gaviño

**“Los espacios recreativos y su influencia en el desarrollo Psicomotriz de los niños de las guarderías del sector centro de la ciudad de Latacunga durante el periodo 2008 – 2009”**

Autor: Cruz Bonilla Diego Germánico

Tutor: Dr. Joffre Venegas

**“La Psicomotricidad y su influencia en el aprendizaje de la escritura para mejorar el rendimiento académico en los alumnos del cuarto año paralelo “A” del Liceo Particular Cristiano “EMANUEL” ubicado en la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua durante el período lectivo 2008 – 2009”**

Autor: Pomboza Muyulema Elsa Verónica

Tutor: Dr. Gonzalo Villavicencio

## **2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

El presente trabajo está basado en un Paradigma crítico propositivo porque permite mediante la crítica constructiva, de los diferentes métodos utilizados en el proceso enseñanza aprendizaje, implementar acciones propositivas e innovadoras, Es una alternativa para la investigación social debido a que privilegia la interpretación, comprensión y explicación de los fenómenos sociales; Crítico porque cuestiona los esquemas molde de hacer investigación Propositivo debido a que plantea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y proactividad.

Además está basado también en un Paradigma Constructivista ya que como se puede apreciar en el siguiente cuadro, este paradigma busca la construcción del conocimiento

**Cuadro 1: PARADIGMA CONSTRUCTIVISTA**

<b>EL PARADIGMA CONSTRUCTIVISTA</b>	
<b>PROBLEMÁTICA</b>	Construcción del conocimiento.
<b>FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS</b>	Constructivismo, interaccionismo y relativismo.

**Elaborado por: Vanessa Coronel**

Desde hace veinticinco años, se han desarrollado diferentes propuestas y acercamientos del paradigma a la educación. Los primeros encuentros del paradigma en el campo educativo, sin duda, son aplicaciones o meras extrapolaciones del paradigma. La lectura de la teoría además de ser magra, es utilizada en forma literal como dice DeVries o ingenua, constituyéndose sólo meras aplicaciones burdas, como señala Kamii a la educación. En ese sentido (como en el caso de los paradigmas conductista y humanista), siguen un planteamiento según la hipótesis de extrapolación-traducción.

Posteriormente, surgen criterios y se hacen serias reflexiones sobre los usos de la teoría y comienzan a derivarse implicaciones, haciéndose una interpretación mucho más correcta y a la vez flexible de la teoría. Al mismo tiempo se comienzan a desarrollar líneas de investigación psicogenética sobre conocimientos y aprendizajes escolares. Esta última etapa, puede catalogarse dentro de la perspectiva de la hipótesis de interdependencia-interacción.

Lo que pasa en la mente del individuo es fundamentalmente un reflejo de lo que pasó en la interacción social. El origen de todo conocimiento no es entonces la mente humana, sino una sociedad dentro de una cultura dentro de una época histórica. El lenguaje es la herramienta cultural de aprendizaje por excelencia

El constructivismo es en primer lugar una epistemología, es decir, una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano. El constructivismo asume que nada viene de nada. Es decir que conocimiento previo da nacimiento a conocimiento nuevo.

El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto. Percibe el aprendizaje como actividad personal enmarcada en contextos funcionales, significativos y auténticos.

### **2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

A nivel mundial, una de las mayores prioridades en la actualidad es la educación, de ahí que en todos los países y regiones del mundo se encuentran legislaciones que apuntan a garantizar la educación y el desarrollo de sus habitantes. De aquí que la presente investigación está basada, a nivel general, en “La declaración de los derechos del niño”, adoptada el 20 de noviembre de 1959 por la Asamblea General de las Naciones Unidas. En nuestro país, se expidió el “Código de la Niñez y Adolescencia” publicado en el Registro Oficial 737 de 3 de Enero del 2003; y por último: La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) fue publicada en el Registro Oficial el 31 de marzo de 2011

**DECLARACIÓN DE LOS DERECHOS DEL NIÑO**  
(Principio siete que tienen que ver con la educación)

- **Principio 7**

El niño tiene derecho a recibir educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad. El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres. El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

La Declaración de los Derechos del niño habla claramente sobre la educación que los niños y niñas deben recibir, favoreciendo la igualdad de oportunidades para poder desarrollar las aptitudes; habla además de que el niño tiene derecho al juego y a la recreación y que estos deben estar orientados hacia fines educativos.

**CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA**  
(Artículos 37, 38 y 39 que tienen que ver con la educación)

**Art. 37.- Derecho a la educación.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:



3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

**Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.-** La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

**Art. 39.- Derechos y deberes de los progenitores con relación al derecho a la educación.-** Son derechos y deberes de los progenitores y demás responsables de los niños, niñas y adolescentes:

3. Participar activamente en el desarrollo de los procesos educativos;
5. Participar activamente para mejorar la calidad de la educación;

En el Código de la niñez, en su artículo 37 dice que todos los niños tienen derecho a la educación y que esta debe contemplar propuestas educacionales flexibles y alternativas, garantizar que los niños y niñas cuenten con materiales didácticos adecuados y que además debe existir un acceso efectivo a la

educación inicial desde los 0 a los 5 años. El presente trabajo trata de buscar propuestas alternativas a las ya existentes para desarrollar la psicomotricidad en los niños de primer año de básica de la escuela “La Providencia”

En el artículo 38 inciso a) dice que uno de los objetivos de la educación es desarrollar la personalidad, desarrollar aptitudes físicas y mentales; mediante el juego con la pelota se busca conseguir los mismos objetivos que se plantea en este artículo, para ello se buscará la participación activa y la ayuda de los padres de familia que es lo que se cita en el artículo 39

## **LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (LOEI)**

### **Capítulo Quinto**

(De la estructura del sistema nacional de educación)

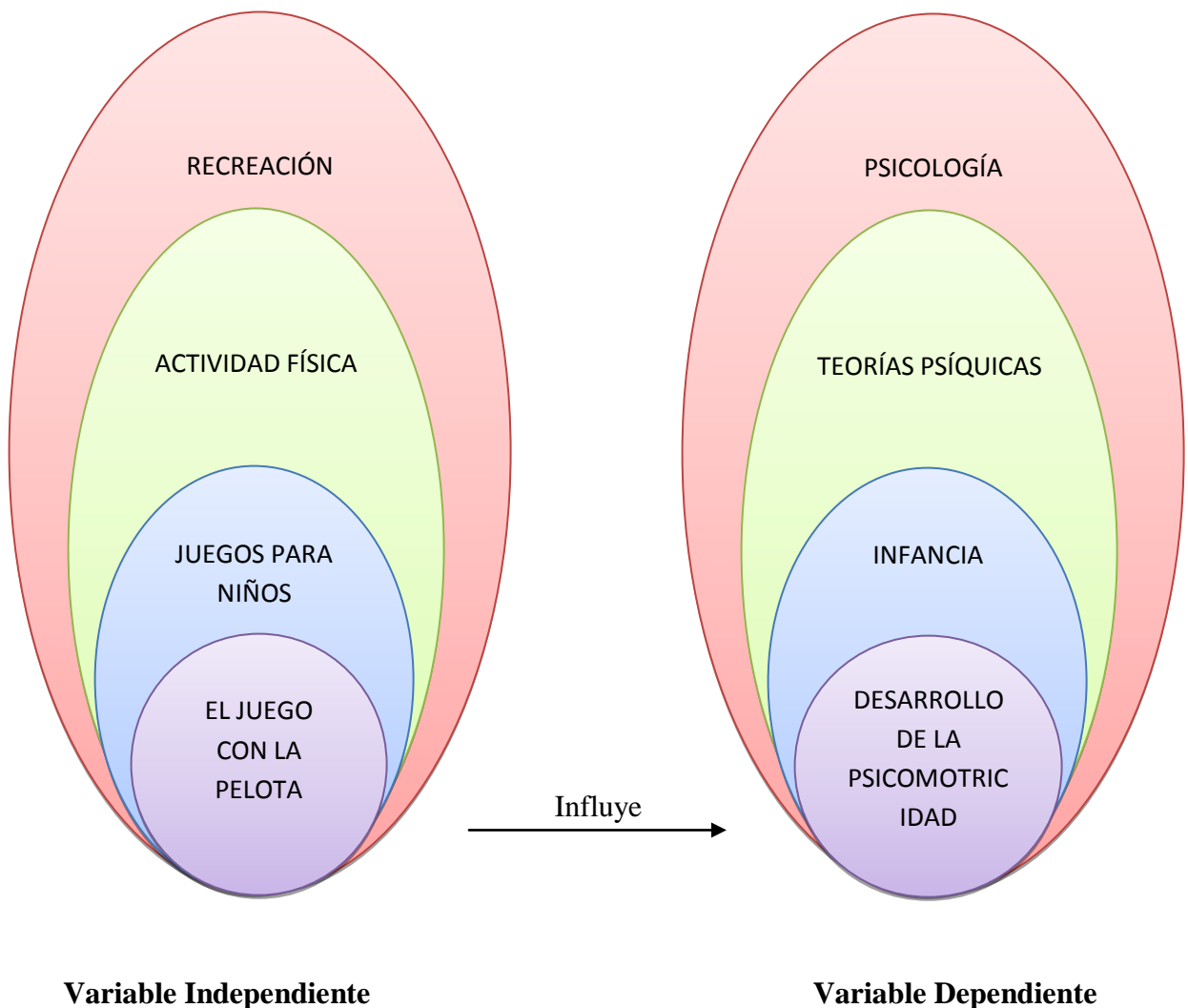
**Art. 39.- La educación escolarizada.-** Tiene tres niveles: nivel de educación inicial, nivel de educación básico y nivel de educación bachillerato.

**Art. 40.- Nivel de educación inicial.-** El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, Habilidades y destrezas.

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural se habla de los distintos niveles de la educación escolarizada. El presente trabajo se lo realiza buscando desarrollar la psicomotricidad en el grupo de niños y niñas del nivel inicial que *“es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región*

de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad...”, según el artículo 40.

## 2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



**GRÁFICO No. 2: Red de Inclusión**

Elaborado por: Vanessa Coronel

## **2.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE**

### **2.4.1.1. RECREACIÓN**

El concepto de recreación se entiende al pensar que desde el principio, hombres y mujeres han estado sujetos a diversos tipos de presiones que con el tiempo crean cansancio y por ende, desánimo. Es por ello que las personas han buscado maneras de escapar de las presiones del diario vivir y darse espacios en los que puedan descansar y disfrutar.

La Real Academia Española define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, se encuentra que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretenimiento.

Según esa definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarlo bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas.

El término recreación proviene del latín *recreativo*, que significa restaurar y refrescar (la persona). De ahí que la recreación se considere una parte esencial para mantener una buena salud. El recrearse permite al cuerpo y a la mente una “restauración” o renovación necesaria para tener una vida más prolongada y de mejor calidad. Si se realizan actividades sin parar y sin lugar para la recreación, tanto el cuerpo como la mente llegarían a un colapso que conllevaría a una serie de enfermedades y finalmente a la muerte. Debido a eso, la recreación se considera, socialmente, un factor trascendental. Los beneficios de recrearse van más allá de una buena salud física y mental, sino un equilibrio de éstas con factores espirituales,

emocionales y sociales. Una persona integralmente saludable realiza sus actividades con mucha más eficiencia que una persona enferma.

Finalmente, es importante saber que la recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario. Por eso también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Algunas de las áreas de la recreación son: la difusión, el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras.

#### **2.4.1.1.1. Valor Educativo de la Recreación**

1. Como valor educativo, establece conjunto de valores que contribuye a la formación del individuo.
2. Pone sus recursos en favor del educando, para la correlación de las áreas intelectuales.
3. Permite el desarrollo integral de la persona.
4. Integra la persona a la comunidad.
5. Permite la transmisión de la herencia cultural.
6. Se logra a través de aficiones y el afianzamiento de valores intelectuales, estéticos, éticos y morales.
7. Fomenta el uso constructivo del tiempo libre.
8. Adapta socialmente al niño.
9. Autodisciplina al educando.
10. Da oportunidad para practicar situaciones de mando.
11. Contribuye al desarrollo de la personalidad.
12. Despierta la sensibilidad social.
13. Da oportunidades para descubrir nuevos valores individuales.

14. Da oportunidad para descubrir nuevos intereses tanto científicos como culturales.
15. Mantiene el equilibrio psicofisiológico del individuo.
16. Contribuye al desarrollo orgánico.

#### **2.4.1.1.2. Tipos de Recreación**

La recreación puede ser activa o pasiva. la recreación activa implica acción, dicese en específico de la persona que mientras presta unos servicios disfruta de los mismos. Por el otro lado, la recreación pasiva ocurre cuando el individuo recibe la recreación sin cooperar en ella, porque disfruta de la recreación sin oponer resistencia a ella. Por ejemplo, ir al cine. Por el otro lado, los campamentos estimulan las posibilidades físicas e intelectuales del joven.

**Juegos:** Estos juegos pueden ser desarrollados en cada uno de los deportes individuales y colectivos. Entre estos juegos se tienen los tradicionales, los deportivos, los intelectuales y los sociales.

**Expresión Cultural y Social:** Se encargan de la elaboración de objetivos creativos, representaciones y organización de equipos a través de los clubes deportivos y recreativos. Estos tienen el fin de organizar, planificar y dirigir la ejecución de una actividad deportiva o recreativa determinada de acuerdo a sus fines y objetivos. Ejemplo de estos clubes son: Los de excursionismo y montañismo.

**Vida al aire libre:** Son aquellas actividades que se desarrollan en un medio natural, permitiendo la integración del individuo con la naturaleza, preservando los recursos naturales y haciendo buen uso del tiempo libre. Sus características son: Conocimiento sobre parques naturales, Parques recreacionales y monumentos

naturales, arreglo del morral y carpas, conservación y reforestación, conocimiento de las características y equipos para excursiones y campamentos

#### **2.4.1.1.3. Efectos de la Recreación**

En el aspecto físico y mental mejoran la preservación y el desarrollo de la originalidad y el ingenio creativo

##### ***Aspecto físico:***

- Posibilita la recreación física, donde el cuerpo recobre un puesto entre los valores culturales, bajo aspectos de la salud, equilibrio físico o mental.
- Permite el desarrollo del interés por la belleza, su apreciación, estimación y el poder complementarse entre sus pares.
- Gracias a la recreación se evita el ocio, la vida sedentaria, la falta de creatividad, en especial en los niños

##### ***Aspecto psicológico:***

- Permite y favorece el desarrollo social entre personas, como por ejemplo en el trabajo, en el colegio y así crecer internamente.
- Las personas se muestran más relajadas después de haber pasado un momento agradable de recreación humana.
- El ser humano se aleja de la vida rutinaria, de esta era de tecnología.
- El hombre deja de ser una persona antisocial y aprende a valorar las cosas simples de la vida, obteniendo así un buen desarrollo físico, donde hoy en día la vida se muestra monótona y alejada de la vida afable junto a la familia.

#### **2.4.1.2. ACTIVIDAD FÍSICA**

La actividad física es todo tipo de movimiento corporal que realiza el ser humano durante un determinado periodo de tiempo, ya sea en su trabajo o actividad laboral y en sus momentos de ocio, que aumenta el consumo de energía considerablemente y el metabolismo basal, Considere la actividad física como una solución para combatir el cansancio, el aburrimiento y el estar fuera de forma.

El organismo humano como consecuencia del entrenamiento físico regular, presenta en sus diferentes aparatos y sistemas modificaciones morfológicas y funcionales que se denominan adaptaciones, los cuales van a permitir por una parte prevenir ó retrasar la aparición de determinadas enfermedades y por otra parte mejorar la capacidad de realizar un esfuerzo físico. Una persona entrenada físicamente será capaz de correr a la parada del autobús sin cansarse demasiado, jugar con sus hijos con mayor vitalidad e incluso hacer algún alarde con los amigos en un partido de fútbol.

Indudablemente el ejercicio físico regular nos permite desde el punto de vista psicológico afrontar la vida con mayor optimismo y mejor disposición, a la vez que socialmente es un medio de integración en distintos grupos humanos.

#### **2.4.1.3. JUEGOS PARA NIÑOS**

Se entiende a los Juegos como una manifestación de una actividad física, más o menos reglamentada, en donde es necesaria la creación de una estrategia para su desarrollo y para resolver los problemas que se originen. Desde la perspectiva de la Pedagogía Activa, el Juego cumple los requisitos de participación activa y consciente, promueve la experimentación y el razonamiento, y provoca situaciones de



comunicación entre los miembros del grupo. Otro punto a su favor es el interés y motivación espontánea que produce su ejecución entre los niños y niñas.

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

#### **2.4.1.3.1. Carácter del Juego**

El juego tiene carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades. Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales. Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie.

#### **2.4.1.3.2. Juego vs. Diversión**

El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno. Los juegos preparan al hombre y a algunas especies animales para la vida adulta. Algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar como juegos de tipo educativo.

En el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad. El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural. Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

#### **2.4.1.3.3. Características del Juego**

- Es libre.
- Produce placer.
- Implica actividad.
- Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- Es algo innato.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.

- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se Realiza en cualquier ambiente

#### **2.4.1.3.4. Función del juego en la infancia**

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista. La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El juego le permite al niño:

- Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

### **Teoría del crecimiento**

Defendido por Groos, Ha definido con al juego como "El agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida". El juego es una función que logra que los instintos que están incipientes, se motivan, se perfeccionan y se activen las ocupaciones que realizaron cuando mayores

### **Teoría del Ejercicio Preparatorio**

Planteado por Carr, defiende al juego como un acicate, que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales con los que el niño llega al mundo. El juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos: Ejemplo, el instinto guerreo se descarga en el juego de peleas

### **Teoría Catártica**

(Harvey Carr): El juego es una actividad purgativa o catártica o de abreacción, es decir, durante el juego se eliminan las energías negativas. El niño en su relación social va acumulando energía negativa, y mediante el juego, estas energías las podría canalizar, descargándola en los instintos agresivos.

### **Teoría del Atavismo**

Expuesto por Stanley Hall, según dice los niños reproducen en sus juegos los actos que nuestros antepasados nos dejaron. Los niños mediante sus juegos evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad

## **Teorías biológicas del juego**

Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer. "El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos

### **2.4.1.3.5. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS**

**Juegos Sensoriales.-** Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura Claparede, probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

**Juegos Motores.-** Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

**Juegos Intelectuales.-** Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias). Claparede "dice que la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas."

**Juegos Sociales.-** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. Ethel Kawin dice, "el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

#### **2.4.1.3.6. Otras clasificaciones del juego**

Existen clasificaciones de los juegos, así se tiene que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia, se dividirán los juegos en cinco grandes categorías.

- 1. Juegos Infantiles.-** Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.
  
- 2. Juegos Recreativos.-** Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:
  - a) Corporales.
  - b) Mentales.
  
- 3. Juegos Escolares.-** Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario. Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores.

**4. Juegos Atléticos.-** Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.

**5. Juegos Deportivos.-** Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica. El deporte dice el Dr. Tissis: "Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación del "Yo", de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juicio puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto pues de un lado son más difíciles que los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y resistencia, por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos.

Es preciso que en este documento también se dé otra de las tantas clasificaciones que dan los diversos autores. La siguiente es de mucha importancia en el estudio del juego debido a su gran diversidad.

- **Juegos Visuales.-** Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático.
- **Juegos Auditivos.-** Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.

- **Juegos Táctiles.-** Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas.
- **Juegos del sentido básico.-**El Hno. Gastón María, en su "Metodología General" nos habla del sentido básico al referirse al material. Montessori identificándolo con él, que nos da la sensación de los pesos. Pues requieren la utilización de varios pesos.
- **Juego de Agilidad.-**Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).
- **Juegos de Puntería.-**Son todos los que se practican con el tiro al blanco.
- **Juegos de Equilibrio.-**Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.
- **Juegos Inhibición.-**Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.
- **Juegos Activos.-**Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad. El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.
- **Juegos Individuales.-**Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales. La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido.



- **Juegos Colectivos.-** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la competencia. Ejemplo el deporte.
- **Juegos Libres.-** Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado.
- **Juegos Vigilados.-** Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas. Esta clase de juegos es propia de los Jardines de Infancia. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asunto o temas.
- **Juegos Organizados.-** Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados. Este juego se realiza en la escuela primaria.
- **Juegos Deportivos Escolares.-** Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas y colegio. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección. Los juegos deportivos escolares pueden ser aplicados a las escuelas primarias de varones o mujeres observándose las prescripciones y limitaciones para cada caso

#### **2.4.1.4. EL JUEGO CON LA PELOTA**

La mayoría de los pueblos de la Antigüedad usaron la pelota. En el año 1.400 A.C. los niños egipcios ya jugaban con ella, que era fabricada con papiro, caña, marfil, oro, arcilla o madera. En excavaciones en la antigua Troya se descubrieron pelotas grabadas en los vasos de boda en que se representan ritos nupciales griegos. También hay antecedentes de las tribus Celtas en las islas británicas, quienes usaban vejigas de cordero y cabras para jugar a algo muy parecido al fútbol.

Sin embargo, la historia muestra que el juego de pelota más organizado se dio en las tribus del continente americano. Desde los esquimales hasta el extremo sur se jugaba a la pelota, que se solía rellenar con arena, caucho o solamente con aire. Tanto diferentes pueblos europeos como precolombinos la utilizaron para esparcimiento, por deporte, y en diversos ritos religiosos.

Los juegos de pelota, como la mayoría de los juegos de pista, derivan del *jeu de paume*, que fue el juego nacional en Francia en el siglo XVI. Cuando cayeron en desuso en el siglo XVII, sobrevivieron en el País Vasco, donde evolucionaron.

En muchas familias, el balón es el primer juguete de los niños. Su practicidad y utilidad hacen que sea el juguete preferido por muchos niños; y sus beneficios hacen que sea el juguete más adquirido por los padres. Un balón divierte mucho a los niños al mismo tiempo que les reporta beneficios en su desarrollo físico, emocional, social y moral.

##### **2.4.1.4.1. Beneficios del juego con el balón para los niños**

El balón es un gran amigo de los niños, atractivo a la vez que estimulante. Un balón impulsa a un bebé a que gatee o a un niño para que corra a cogerlo. Además

ayuda a los pequeños a que desarrollen su equilibrio, su coordinación motora y su fuerza muscular. Los terapeutas infantiles están a favor del uso del balón en la formación física y social de los niños. En las sesiones terapéuticas, tanto el estiramiento como la relajación pueden ser realizados con el balón, promoviendo el condicionamiento físico de una forma más placentera y suavizando el dolor.

Durante la infancia, el tratamiento con el balón está indicado para los problemas respiratorios, déficit de equilibrio y coordinación motora. También es utilizado para ganar o perder peso y estabilizar las articulaciones. A través de la práctica regular de actividades con el balón, el desarrollo motor de los niños tiene una acción directa en la prevención de problemas tan presentes en la vida de los niños como es la obesidad infantil.

Así, los niños que cambian la televisión o el ordenador por el balón, estarán ejerciendo una actividad física que les alejará de este tipo de problemas. Por otro lado, el balón sociabiliza a los niños. Si un niño llega al parque con un balón, seguro que habrá más de un pequeño dispuesto a ser su compañero de juegos ese día. Y, es que, sin duda, el balón atrae a los niños. El balón también tiene un gran poder en el inconsciente de los niños. Llama la atención de ellos, provoca una reacción en cuanto a la velocidad del golpe que emplea, refuerza la autoestima y estimula la curiosidad

#### **2.4.1.4.2. Actividades sugeridas con pelotas**

- Se sugiere propiciar actividades y situaciones en las que se exploren las distintas posibilidades de manejar y accionar la pelota: picarla, lanzarla, amasarla, girarla, golpearla, patearla, pasarla y recibirla, hacerla rodar, etc. Hay momentos de las clases en que es necesario trabajar con una pelota por alumno; para eso es necesario reunir pelotas de todo tipo y posibilitar que los alumnos utilicen la mayor variedad de texturas, tamaños, colores y pesos. En

esos momentos se debe evitar que algunos alumnos monopolicen las mejores pelotas en detrimento de los demás. Propiciar la realización, por parte de los alumnos, de estas actividades con distintas partes del cuerpo (también con el "lado no hábil").

- Combinar las distintas posibilidades con desplazamientos, saltos y giros. Para que los chicos concienticen estas posibilidades.
- Luego puede hacerse evolucionar hacia actividades más complejas, a partir de desafíos: "¿Quién puede...? por ejemplo tirar la pelota hacia arriba y aplaudir antes de volver a atraparla"; "... tirar la pelota y tocarse los pies antes de agarrarla"; "... tirar la pelota, girar y luego atraparla"; "... tirar la pelota, sentarse y tomarla"; etc.
- Otras opciones de juegos con las pelotas:
  - tirar la pelota hacia arriba y, cada vez que ésta toca el suelo, saltar (al principio serán piques espaciados; luego, cada vez más continuos);
  - hacer picar la pelota con distintas partes del cuerpo (manos, codos, pies, etc.);
  - hacer picar la pelota y en cada pique colocar una parte del cuerpo entre la pelota y el suelo, de manera de envolverla;
  - hacer picar la pelota y frenarla contra el suelo, pisándola, con un pie y con el otro, y con otras partes del cuerpo;
  - hacer picar la pelota realizando a la vez distintos tipos de saltos: con un pie, con los dos;
  - picarla mientras se realizan distintos tipos de desplazamientos y en diferentes direcciones;

- picarla y lograr que quede quieta (dormida) sobre la palma de la mano, en el dorso, en una 'canastita' que se arme con las dos manos, entre las rodillas, entre los pies, debajo de un brazo;
- jugando en parejas; uno pica la pelota y la golpea (con una mano, con las dos, con un pie...) en dirección al compañero para que éste la reciba bien alto;
- uno tira la pelota rodando por el suelo y el otro corre una carrera contra la pelota;
- la misma actividad, pero uno corre a la pelota y cuando la alcanza se detiene, la pateo, la empuja y la vuelve a correr, la alcanza y se detiene, etc.
- uno de los chicos hace girar la pelota en el lugar y la golpea (con una o con las dos manos, con los pies, con la cola...) hacia adonde está el compañero que la recibe con la misma parte del cuerpo con que le fue enviada.
- Proponga que jueguen a realizar pases con diversas partes del cuerpo con un solo toque, intentando que siempre esté picando.
- El mismo juego, pero haciendo picar la pelota contra la pared (frontón). Una variante es jugar al frontón pero imitando los movimientos que realiza el compañero.
- En el frontón, uno lanza y dice cómo su compañero debe golpear la pelota (con una mano, con las dos, con un pie, con la pierna); éste debe cumplir la consigna.
- Uno de los dos chicos indica la altura del pique y el otro intenta hacerlo.
- Inventar pases y recepciones. Luego se las muestran a los compañeros.

#### **2.4.1.4.3. Aspectos a tener en cuenta**

La observación de la mejora de la coordinación dinámica general no es inmediata; lleva su tiempo. Para optimizar estos aprendizajes, estimúlese a los alumnos a incrementar el tiempo semanal dedicado a estas tareas. Proponer desafíos para que realicen en sus casas, en plazas, etc. Pero también estimular estas actividades en los recreos de la escuela, ambientando los patios para que los alumnos puedan desarrollar sus juegos y las tareas (puede colocar aros, dibujar en las paredes líneas, arcos, blancos, juegos con globos, etc.) Para desarrollar estas propuestas es necesario coordinar con los demás integrantes del equipo docente y la dirección de la escuela, para lo cual se sugiere elaborar un proyecto de trabajo con el objetivo de mejorar la actividad de los alumnos y docentes durante los recreos.

Las actividades que posibilitarán la mejora de esta capacidad son múltiples y variadas. Propóngase a los alumnos la mayor variedad posible de ejercicios; pensar en variantes de éstos y anotarlas; observar las que inventan los alumnos y también tomar nota de ellas.

### **2.4.2.- VARIABLE DEPENDIENTE**

#### **2.4.2.1. PSICOLOGÍA**

La psicología es la ciencia que estudia los procesos mentales. La palabra proviene del griego: *psico-* (alma o actividad mental) y *-logía* (estudio). Esta disciplina analiza las tres dimensiones de los mencionados procesos: cognitiva, afectiva y conductual.

La psicología moderna se ha encargado de recopilar hechos sobre la conducta y la experiencia humana, organizándolos en forma sistemática y elaborando teorías para

su comprensión. Estos estudios permiten explicar el comportamiento de los seres humanos y hasta predecir sus acciones futuras.

La metodología de estudio de la psicología se divide en dos grandes ramas: aquella que entiende esta disciplina como una ciencia básica o experimental y utiliza un método científico cuantitativo (contrasta hipótesis con variables cuantificables en contextos experimentales), y otra que busca comprender el fenómeno psicológico mediante metodologías cualitativas que enriquezcan la descripción y ayuden a interpretar los procesos.

La psicología también puede dividirse en psicología básica (su función es generar nuevos conocimientos respecto a los fenómenos psicológicos) y psicología aplicada (tiene como objetivo la solución de problemas prácticos a través de la aplicación de los conocimientos producidos por la psicología básica).

Tal vez la escuela de la psicología más conocida sea la cognitiva, que estudia el acto de conocimiento (la forma en que se comprende, organiza y utiliza la información recibida a través de los sentidos). Así, la psicología cognitiva estudia funciones como la atención, la percepción, la memoria y el lenguaje.

En cuanto a la definición de psicólogo, el término define a quienes cuentan con un título profesional en Psicología o, en su aceptación más amplia, a aquellas personas que estudian el comportamiento humano desde un enfoque científico. Sigmund Freud, Carl Jung y Jean Piaget son considerados como algunos de los psicólogos pioneros.

La Psicología explora conceptos como la percepción, la atención, la motivación, la emoción, el funcionamiento del cerebro, la inteligencia, la personalidad, las relaciones personales, la consciencia y el inconsciente. La Psicología emplea métodos

empíricos cuantitativos de investigación para analizar el comportamiento. También se pueden encontrar, especialmente en el ámbito clínico o de consultoría, otro tipo de métodos no cuantitativos. Mientras que el conocimiento psicológico es empleado frecuentemente en la evaluación o tratamiento de las psicopatologías, en las últimas décadas los psicólogos también están siendo empleados en los departamentos de recursos humanos de las organizaciones, en áreas relacionadas con el desarrollo infantil y del envejecimiento, los deportes, los medios de comunicación, el mundo del derecho y las ciencias forenses. Aunque la mayor parte de los psicólogos están involucrados profesionalmente en actividades terapéuticas (clínica, consultoría, educación), una parte también se dedica a la investigación desde las universidades sobre un amplio rango de temas relacionados con el comportamiento humano.

#### **2.4.2.1.1. TEORÍAS PSÍQUICAS**

##### **2.4.2.1.2. El psicoanálisis**

El psicoanálisis es la disciplina fundada por el médico y neurólogo Sigmund Freud. Esta disciplina posee un método propio de exploración de los procesos psíquicos inconscientes humanos a través del análisis de sus producciones imaginarias (sueños, fantasías) basándose para ello en las asociaciones libres del sujeto, sobre las que se monta la interpretación psicoanalítica. Las teorías psicológicas y psicopatológicas que el psicoanálisis propone, son el resultado de la aplicación de este método de investigación y su dimensión psicoterapéutica (la «cura psicoanalítica») consiste en una técnica de tratamiento basada en la asociación libre y en la interpretación controlada de la resistencia (psicoanálisis), de la transferencia (psicoanálisis) y del deseo.



### 2.4.2.1.3. El conductismo

La psicología conductista norteamericana se forjó como una disciplina naturalista con inspiración en la física (en oposición a la psicología fundada por Wundt, quien en 1879 creó el primer laboratorio en Alemania), se caracteriza por recoger hechos sobre la conducta observada objetivamente, y a organizarlos sistemáticamente, elaborando «**teorías**» para su descripción, sin interesarse demasiado por su explicación. Estas teorías conductistas se basan en el **método científico**, y procuran conocer las condiciones que determinan el comportamiento de cualquier animal, siguiendo el esquema causa-efecto, y permiten en ocasiones la predicción del comportamiento y la posibilidad de intervenir en ellas. Es una psicología que se orienta más hacia la producción tecnológica.

Uno de los defensores más importantes del conductismo fue Burrhus Frederic Skinner, quien escribió diversos trabajos con gran controversia acerca de diferentes técnicas psicológicas para la modificación del comportamiento. Una de sus principales técnicas fue el condicionamiento operante, forma de aprendizaje a consecuencia de estímulos reforzadores del ambiente. El fin de las teorías de Skinner era crear una sociedad en completa armonía.

La mayor parte de los estudios se realizan en seres humanos. No obstante, es habitual que la psicología experimental realice estudios del comportamiento animal, tanto como un tema de estudio en sí mismo (cognición animal, etología), como para establecer medios de comparación entre especies (psicología comparada), punto que a menudo resulta controvertido, por las limitaciones evidentes derivadas de la extrapolación de los datos obtenidos de una especie a otra. La tecnología computacional es otra de las metodologías utilizadas para elaborar modelos de conducta y realizar verificaciones y predicciones.

#### **2.4.2.1.4. El cognitivismo**

La psicología cognitiva es una escuela de la psicología que se encarga del estudio de la cognición, es decir los procesos mentales implicados en el conocimiento. Se define a sí misma como heredera de la ciencia fundada por Wundt (Leipzig, 1879) y está enfocada en el problema de la mente y en los procesos mentales. Tiene como objeto de estudio los mecanismos de elaboración del conocimiento, desde la percepción, la memoria y el aprendizaje, hasta la formación de conceptos y razonamiento lógico. Lo «cognitivo» se refiere el acto de conocimiento, en sus acciones de almacenar, recuperar, reconocer, comprender, organizar y usar la información recibida a través de los sentidos. Metodológicamente, más que en la experimentación (como el conductismo), se ha apoyado en modelos, también computacionales e informáticos para llegar a la explicación de los diversos procesos cognitivos que son de su interés. La investigación cognitivista en los campos del juicio y de la toma de decisiones han tenido un gran impacto en otras disciplinas como la Economía (véase Daniel Kahneman, 2006).

#### **2.4.2.1.5. La psicología humanista**

La psicología humanista es una corriente dentro de la psicología que surge en la década de los sesenta del siglo XX. Esta escuela enfatiza la experiencia no verbal y los estados alterados de conciencia como medio de realizar nuestro pleno potencial humano. Surge como reacción al conductismo y al psicoanálisis y se propone la consideración global de la persona, basándose en la acentuación en sus aspectos existenciales (la libertad, el conocimiento, la responsabilidad, la historicidad). Critica el posicionamiento de la psicología como una ciencia natural, porque este reduciría al ser humano sólo a variables cuantificables y critica además, en el caso del psicoanálisis, la excesiva focalización en los aspectos negativos y patológicos de las

personas. Uno de los teóricos humanistas más importantes, Abraham Maslow, denominó a este movimiento «la tercera fuerza», por tratarse de una propuesta crítica, pero a la vez integradora de las dos teorías (aparentemente opuestas) de la psicología de la época: el conductismo y el psicoanálisis.

#### **2.4.2.1.5. La Psicobiología**

La psicobiología o biopsicología es un sistema psicológico, el cual considera que la psicología es: el estudio científico de la conducta y de la mente (si existe) de los animales dotados de un sistema nervioso que los capacite por lo menos para percibir y aprender; considera que los animales capaces de percibir y aprender son: a) los mamíferos (incluyendo el ser humano) y b) las aves; se considera predominantemente una ciencia biológica y secundariamente una ciencia social, y se basa en el materialismo como filosofía (Bunge y Ardila, 2002; Gadenne, 2006 ). Los objetivos de la psicobiología incorpora los objetivos del conductismo y va más allá. La psicobiología no se limita a describir la conducta, sino que la intenta explicar en términos neurobiológicos. El fin último de la psicobiología es la construcción de teorías tanto generales como específicas, capaces de explicar y predecir hechos conductuales y mentales en términos biológicos.

#### **2.4.2.2. LA INFANCIA**

Con origen en la palabra latina *infantia*, la infancia es el período de la vida humana desde que se nace hasta la pubertad. El concepto permite nombrar al conjunto de los niños de tal edad (los infantes) y al primer estado de una cosa después de su nacimiento o fundación (por ejemplo, “*la infancia de una institución*”).

En algunos países, un infante (del latín *infantis*) es una denominación legal que se refiere a los niños menores de 7 años. Etimológicamente, *infantis* es un término compuesto formado por *in* (una negación) y el participio del verbo *faris* (“hablar”). Por lo tanto, *infantis* denominaba a los niños más pequeños que todavía no habían aprendido a hablar.

De acuerdo a la Convención de los Derechos del Niño, se entiende por niño todo ser humano menor de dieciocho años de edad, salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad.

A lo largo de la historia y según las distintas culturas, el concepto de infancia ha variado. Aunque la vida de los niños sigue ciertos patrones propios de la madurez psico-biológica, también se ve influida por los modelos culturales predominantes.

La infancia es la etapa comprendida entre el nacimiento y los seis o siete años.

#### **2.4.2.2.1. Desarrollo físico y motor:**

El neonato pesa normalmente entre 2.5 a 3 kg y tiene una estatura promedio de 0.50 m. Tiene una cabeza desproporcionada en relación con su cuerpo y duerme la mayor parte del tiempo. Pero no es un ser completamente pasivo ya que gradualmente va reaccionando a la variedad e intensidad de los estímulos de su nuevo ambiente.

- Aparecen los primeros actos reflejos:
  - a) Succión del pecho materno
  - b) Contracción pupilar.
  - c) Reacción ante sonidos fuertes y ante diversos sabores.

- Realiza movimientos espontáneos e indiferenciados:
  - a) Agita y retuerce su cuerpo
  - b) Mueve los brazos y piernas (pedalea)
  
- Reacciones emocionales indiscriminadas de agitación y excitación que acompañan a los movimientos espontáneos y que se producen ante estímulos agradables o desagradables.
  
- En el desarrollo motor se observa lo siguiente:
  - a) A las 15 semanas: Puede coger un objeto perfectamente.
  - b) A las 25 semanas: Se sienta solo.
  - c) A las 45 semanas: Gatea
  - d) A los 15 meses: Ya camina solo.
  - e) A los 2 años: Sube las escaleras solo.
  - f) A los 3 años: Corre de una manera más uniforme, puede lavarse y secarse las manos solo, alimentarse con una cuchara sin ensuciar demasiado, ir al baño, responder a instrucciones.

**Desarrollo cognoscitivo:** Según Piaget, el infante, hasta los 6 o 7 años, pasa por los siguientes periodos de desarrollo de la inteligencia:

1. Periodo de inteligencia senso – motora.- El infante se interesa en ejercitar sus órganos sensoriales, sus movimientos y su lenguaje que le van permitiendo el ir afrontando determinados problemas. Así, entre los 5 y 9 meses, el bebé moverá su sonaja para escuchar el ruido.

## 1. Periodo de la inteligencia concreta:

A. Fase del pensamiento simbólico (2 – 4 años).- Aquí el niño lleva a cabo sus primeros tentativos relativamente desorganizados e inciertos de tomar contacto con el mundo nuevo y desconocido de los símbolos. Comienza la adquisición sistemática del lenguaje gracias a la aparición de una función simbólica que se manifiesta también en los juegos imaginativos. Por ejemplo, el niño que le regalaron una pelota grande y de colores que está colocada como un adorno. Sus hermanos salen a jugar (sin llevar la pelota de siempre, sucia y pequeña) y le dicen al niño que traiga la pelota; él llevará la que está de adorno porque para él no hay más pelota que la que le regalaron.

B. Fase del pensamiento intuitivo (4 – 7 años) Se basa en los datos perceptivos. Así dos vasos llenos de la misma cantidad de bolitas, el niño dirá que hay más en el vaso largo. En este periodo el desarrollo del niño va consiguiendo estabilidad poco a poco, esto lo consigue creando una estructura llamada agrupación. El niño comienza a razonar y a realizar operaciones lógicas de modo concreto y sobre cosas manipulables. Encuentra caminos diversos para llegar al mismo punto (sabe armar rompecabezas).

### **2.4.2.2.2. Desarrollo afectivo, sexual y social: Se distinguen tres fases:**

Fase oral: El niño nace preparado a conservar la vida mamando, y mientras se nutre tiene las primeras relaciones con los demás, creando de este modo un nexo entre afecto y nutrición y entre necesidad de los otros y actividad oral. El niño llevará – para experimentar y comunicar con los demás: todo a la boca, (siente placer).

La relación oral incluye la comunicación a través del tacto, el olor, la posición del cuerpo, el calor, los nexos visuales, el rostro de la madre, etc.

Esta etapa se supera, pero siempre nos quedan rezagos tales como mascar chicle, fumar, llevar objetos a la boca.

Hay casos en que no se supera esta etapa, entonces se tiene el carácter oral como el sujeto totalmente dependiente e inseguro.

Fase anal: Se denomina así porque el niño ya comienza a controlar sus esfínteres y obtiene un placer reteniendo los movimientos intestinales que estimulaban la mucosa anal.

Hay que tener en cuenta que el efectivo control de la defecación se alcanza sólo luego que ha sido posible el control muscular a través de la maduración de los rasgos nerviosos de la médula espinal. Por tanto una educación prematura a la limpieza lleva a fijar a la persona en el carácter anal; por ejemplo: El avaro. El coleccionar objetos es un rezago de analidad.

Fase elíptica: El infante desarrolla un intenso amor por el progenitor del sexo opuesto. El niño se apega a la madre y la niña al padre.

El niño es posesivo, de aquí que el padre es sentido un intruso y un rival (complejo de edipo). En esta rivalidad frente al padre, el niño teme ser destruido por el padre (complejo de castración). Al mismo tiempo nace una angustia en el niño o por el temor confirmado de poder ser destruido por el padre o por su hostilidad frente a un padre que, pese a todo, lo quiere (sentimiento de culpa). Finalmente el niño descubre que para llegar a poseer a su madre tiene que llegar a ser todo un hombre como su padre (principio de identificación). Aquí es cuando el niño comienza a interiorizar las normas de los padres conformándose el "super yo". Análogamente se llega a la identificación de la niña con su madre.

La mayoría de los problemas en las etapas posteriores tienen su origen en un Edipo no resuelto. Son manifestaciones de una fijación en esta etapa cuando hay falta de identificación con su propio sexo. Se concluye afirmando que, en esta etapa, el niño aprende a ser varón y la niña a ser mujer.

#### **2.4.2.3. DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD**

El aspecto psicomotor del ser integra todas las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices que le permiten y le dan la capacidad de expresarse dentro del contexto psico-social. Entre los investigadores que han definido el término se encuentran:

**García y Fernández** (1994), La Psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la Psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno.

**Berruezo** (1995), La Psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc.

Por su parte **Muniáin** (1997), señala que la Psicomotricidad es una disciplina educativa/reeducativa/terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante



métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral.

Asimismo, **Lièvre y Staes** (1992), indican que la Psicomotricidad es un planteamiento global de la persona. Puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea. Puede ser entendida como una mirada globalizadora que percibe las interacciones tanto entre la motricidad y el psiquismo como entre el individuo global y el mundo exterior. Puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada.

#### **2.4.2.3.1. Lo que aporta la Psicomotricidad a los niños: ventajas, beneficios**

Se trata de que el niño viva con placer las acciones que desarrolla durante el juego libre. Esto se logra en un espacio habilitado especialmente para ello (el aula de Psicomotricidad); en el que el niño puede ser él mismo (experimentarse, valerse, conocerse, sentirse, mostrarse, decirse, etc.) aceptando unas mínimas normas de seguridad que ayudarán a su desarrollo cognitivo y motriz bajo un ambiente seguro para él y sus compañeros. En nuestra práctica psicomotriz se tratan el cuerpo, las emociones, el pensamiento y los conflictos psicológicos, todo ello a través de las acciones de los niños: de sus juegos, de sus construcciones, simbolizaciones y de la forma especial de cada uno de ellos de relacionarse con los objetos y los otros. Con las sesiones de Psicomotricidad se pretende que el niño llegue a gestionar de forma autónoma sus acciones de relación en una transformación del placer de hacer al placer de pensar.

#### **2.4.2.3.2. Práctica Psicomotriz Educativa (preventiva)**

Los infantes a través de sus acciones corporales: como jugar, saltar, manipular objetos, etc. consiguen situarse en el mundo y adquieren intuitivamente los aprendizajes necesarios para desarrollarse en la escuela y en la vida. De esta forma lúdica y casi sin enterarse trabajan conceptos relativos al espacio (arriba/abajo, delante/detrás, derecha/izquierda,...), al tiempo (rapidez, ritmo, duración,...), destrezas motrices necesarias para el equilibrio, la vista, la relación entre otros niños, etc. con los consiguientes efectos sobre la mejor capacitación y emergencia de la escritura, la lectura y las matemáticas, indispensables hoy en día para el éxito académico.

#### **2.4.2.3.3. Práctica de Ayuda Psicomotriz (terapéutica)**

Se realiza en centros privados o en colegios, tanto en grupo como en individual pero desde un enfoque que tiene en cuenta las especiales características de los niños o de las personas adultas con problemas o patologías. Se trata de ayudar a comunicarse a aquellos que tienen dificultades para relacionarse con los demás y el mundo que les rodea.

#### **2.4.2.3.4. Psicomotricidad acuática**

La estimulación psicomotriz acuática es útil cuando el bebé necesita vivenciar motrizmente sus capacidades de movimiento. El agua le apoya a elaborar sensaciones y percepciones primeras de peso, volumen, distancia, esquemas e imagen corporal, y sus necesidades, deseos y posibilidades de acción, incorporando también, sensaciones de sostén, apoyo, contención, envoltura y equilibrio, en la constante lucha por la ley de la gravedad. Implementación del Método de Estimulación psicomotriz Acuática.

Es el caso de un bebé con una lesión cerebral que le afectó los núcleos de base por dificultades durante el parto. Al tener una hipotonía importante en la zona del cuello, no le permitía tener la cabeza erguida, razón por la cual no logró llegar a sentarse. A instancias de los padres, el neurólogo aprobó la idea de comenzar la estimulación psicomotriz acuática con el bebé y ellos, como estimuladores naturales durante la sesión. A través de ejercitadores de contacto y posiciones de equilibrio se pudo fortalecer el tono muscular en la zona afectada, llegando a revertir favorablemente la situación.

#### **2.4.2.3.5. Escuelas y orientaciones en educación psicomotriz**

Una clasificación de las escuelas y tendencias en la educación psicomotriz ha sido propuesta por la investigadora Soledad Ballesteros. Según esta autora, las propuestas de los principales investigadores del área se pueden clasificar en dos corrientes esenciales:

1. Los autores que definen la educación psicomotriz como una técnica que se asemeja a la psicoterapia, donde el educador psicomotricista tiene una actitud más bien pasiva, encaminada a facilitar que sea el sujeto mismo el que movilice los recursos para salir de la situación en que se encuentra.
2. Los autores que definen la educación psicomotriz como una técnica activa en la que se plantean situaciones de aprendizaje por medio de las actividades psicomotrices.

Ballesteros distingue dentro de esta segunda tendencia «activa» dos nuevas subagrupaciones o tendencias:

- escuela normativa
- escuela dinámica

La tendencia normativa es definida como correspondiente al modelo médico, fisiologista. El trabajo de educación psicomotriz se propone como meta reeducar o reconstruir las funciones que debieron ser adquiridas en ciertas etapas del desarrollo psicomotor del niño. Supone, por tanto, un diagnóstico preciso de ese desarrollo y una definición de las etapas.

La escuela dinámica, por el contrario, pondrá el acento en lo psíquico y no solamente en los aspectos de pensamiento o cognitivos, sino también en los aspectos inconscientes y pulsionales. Para esta escuela la significación afectiva del movimiento constituye un aspecto central. Los exponentes más destacados de esta tendencia son André Lapierre y Bernard Aucouturier

#### **2.4.2.3.6. Psicomotricidad relacional y vivenciada**

La corriente está basada en la educación vivenciada que propone utilizar el movimiento como medio de aprendizaje. Esta tendencia fue fundada por Lapierre y Aucouturier, quienes presentan un modelo de Psicomotricidad donde las alteraciones psicomotoras pueden ser síntomas de un problema cuyo origen se sitúa en lo psíquico (en lo afectivo, lo relacional y de la comunicación con el entorno). Estos autores proponen un punto de partida desde lo positivo (lo que el niño sabe y puede hacer) y rechazan los estudios de diagnóstico psicomotor.

#### **2.4.2.3.7. Formación del psicomotricista**

Es necesaria una formación práctica, reflexiva y vivenciada que posibilite una competencia profesional basada en la escucha activa de las personas, el respeto a sus producciones, sus tiempos, sus emociones y deseos. La sensibilidad y el estar con

calidad y disponibilidad al lado de las personas son elementos clave que se desarrollan en la formación del psicomotricista.

#### **2.4.2.3.8. Actitudes de un psicomotricista: forma de estar con los niños**

Es muy importante partir de un gran autoconocimiento personal, saber los propios límites y posibilidades, reflexionar sobre lo que hacemos y lo que somos y después estar abiertos a la mirada y forma de ser de todos y cada uno de los niños. De la verdadera, sentida y transmitida aceptación va a depender el bienestar y el posible desarrollo del niño. Por eso, se tratará de no proyectar en los niños nuestros deseos y preferencias.

Muchas veces lo que molesta de un niño depende de la lectura que se le haga. Si se interpreta su conducta como una agresión, entonces él será agresivo para nosotros. Incluso la movilización de su imaginario también moviliza el nuestro por eso es tan importante no dejarse invadir y saber delimitar que es suyo y que es nuestro. Una buena actitud del psicomotricista es no culpabilizar al niño, este necesita identificarse con el agresor o destruir para que los demás vean que existe. Hay que decirle “tú no eres malo, haces como si fueras malo pero no lo eres”. Tampoco sirve el forzar un salto cuando un niño no está preparado. La actitud es darle seguridad, decirle yo te ayudo, dame la mano y si aun así no quiere no obligarle. El niño desde su individualidad, desde su yo; experimenta, juega a lo que quiere y necesita para comprender, elaborar y transformar la realidad. Por eso el psicomotricista no juzga ni evalúa sus juegos y su especial forma de ser, sólo observa y constata lo que ve. Tiene una visión lo más objetiva posible sobre el niño con las menos proyecciones posibles. En definitiva debe fijarse en las cosas que hace, no en si es divertido o simpático. El psicomotricista acepta y asume los juegos observados pero al mismo tiempo cuestiona su espacio y su tiempo haciéndole preguntas: ¿y a dónde vas? ¿Y luego que haces? ¿Y donde estas?, tienen que tener un referente de realidad. El psicomotricista,

mediante la escucha, se ajustará con los pequeños y permitirá que el grupo no se estanque y evolucione. Se habla pues de la empatía tónica que es una forma de estar, de sentir, de comunicar y de dialogar con el otro desde el cuerpo (comunicación no verbal) e incluso se añadiría verbal también, pues la forma total de presencia del psicomotricista es la que le permitirá entender y acercarse más a los niños, para así acomodarse y adaptar las sesiones de práctica psicomotriz a lo que más convenga en cada momento.

#### **2.4.2.3.9. La sala, materiales y función**

Debe estar acondicionada con un mobiliario mínimo que serían: espalderas, un espejo amplio y cajones para tener el material ordenado, bancos suizos (algunos con ganchos para sujetarlos firmemente a las espalderas y así puedan subir por ellos), una plataforma a modo de escalera para que puedan subir los niños a una altura predeterminada, quitamiedos, colchonetas de distintas medidas, grosores y formas.

#### **2.4.2.3.10. Fases de una sesión psicomotriz**

##### **Ritual de entrada**

El ritual de entrada sirve como preparatorio en el que los niños reconocen un cambio de ambiente, permitiéndoles un espacio nuevo en el que pueden hacer cosas distintas del aula. Además, este ritual de entrada sirve como recibimiento en el que el educador reconoce personalmente a cada niño pues le saluda dirigiéndose a él con su nombre y dándole la mano para acogerle. En este momento los niños se quitarán los zapatos y pasarán unos minutos hablando con el psicomotricista antes de pasar a la acción. Esto les servirá para compartir las novedades que han sucedido en su vida e intercambiar un momento de diálogo con sus compañeros. También puede ser adecuado que el psicomotricista recuerde las normas del aula de Psicomotricidad para

que después, en el momento que se inicie la sesión en los diferentes espacios, todo se desarrolle bajo un nivel correcto de seguridad.

- El alumno relaciona la información nueva con los conocimientos previos
- Establecer relaciones entre elementos potencia la construcción del conocimiento.
- El alumno da un significado a las informaciones que recibe
- La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que ya están elaborados; es decir, son el resultado de un proceso de construcción a nivel social.
- Se necesita un apoyo
- El profesor debe ser un orientador que guía el aprendizaje del alumno.

### **Fase de la expresividad motriz. Tipos de juegos**

En la fase de expresividad motriz el niño pone en movimiento todo su cuerpo sin temor, consiguiendo así descargar grandes cantidades de energía, tensiones, conflictos, etc. Viviendo el placer que produce el movimiento del propio cuerpo, el niño logrará sentir una descarga tónica, que, a su vez, le permitirá alcanzar una descarga emocional. A medida que el exceso de deseo motriz se atenúe, el niño comenzará a investir los objetos de la sala, iniciándose en el juego simbólico. En el juego simbólico se pondrán de manifiesto las vivencias personales de cada uno, mostrándose así la trayectoria vivida pues el niño, en su juego, tratará de entender la realidad y las situaciones que ha experimentado a partir de simularlas en su juego.

Así, en la sala de Psicomotricidad se dan dos tipos de juegos:

- **Juegos puramente motrices.** Saltos, desequilibrios/equilibrios, caídas, balanceos, giros, rodar, destruir, esconderse, golpear, llenar/vaciar, reunir/separar, arrastrarse, hacer puntería o encestar, etc.

- **Juegos con carga simbólica.** Un perro y su dueño, tiendas, comiditas, papás y mamás, médicos, casitas, superhéroes, etc.
- **Fase de la historia o cuento.** Antes de finalizar el período motor, se anunciará a los niños que en un determinado tiempo se cambiará la actividad, por ejemplo cinco minutos, tampoco puede ser con mucho adelanto. Así, el niño podrá anticipar que después de esta fase de expresividad motriz llegará el cuento. Para dar paso a la actividad, el psicomotricista reunirá al grupo de niños y los sentará frente a él, dando lugar a que paren el cuerpo. De alguna manera, durante la narración de cuento sucederá que el niño pasará del placer de hacer al placer de pensar, es decir, vivirá las emociones sin necesidad de utilizar el cuerpo.
- **Fase de la expresividad plástica o gráfica.** En la fase de representación llega la inmovilidad del cuerpo, es decir, se para la emoción y el niño se adentra en un nivel superior de simbolización. Para ello, el niño usa materiales que le permiten retomar las imágenes mentales construidas en la actividad motora y expresarlas por medio del dibujo o de la construcción. Así, en esta fase “el niño deja de ser actor para convertirse en espectador de sí mismo”.

### **Ritual de salida**

Este último momento de la sesión se usará para cerrar la sesión y despedir a los niños. Al igual que en el ritual, de entrada se dará pie al lenguaje, permitiendo así que los niños pongan palabras a todas las emociones que han vivido a lo largo de la sesión. Una buena práctica, incluiría en esta fase la recogida del material por los propios niños. Además de despedir a los niños con un saludo, para cerrar esta fase también se podría utilizar una canción de despedida.



#### **2.4.2.3.11. Estimulación y reeducación.**

A través de la Psicomotricidad se puede estimular y reeducar los movimientos del niño. La estimulación psicomotriz educativa se dirige a individuos sanos, a través de un trabajo orientado a la actividad motriz y el juego. En la reeducación psicomotriz se trabaja con individuos que presentan alguna discapacidad, trastornos o retrasos en su evolución. Se tratan corporalmente mediante una intervención clínica realizada por un personal especializado.

#### **2.4.2.3.12. Principios y metas de la Psicomotricidad infantil**

La Psicomotricidad, como estimulación a los movimientos del niño, tiene como metas las siguientes:

- Motivar la capacidad sensitiva a través de las sensaciones y relaciones entre el cuerpo y el exterior (el otro y las cosas).
- Cultivar la capacidad perceptiva a través del conocimiento de los movimientos y de la respuesta corporal.
- Organizar la capacidad de los movimientos representados o expresados a través de signos, símbolos, planos, y de la utilización de objetos reales e imaginarios.
- Hacer con que los niños puedan descubrir y expresar sus capacidades, a través de la acción creativa y la expresión de la emoción
- Ampliar y valorar la identidad propia y la autoestima dentro de la pluralidad grupal.
- Crear seguridad al expresarse a través de diversas formas como un ser valioso, único e irrepetible.
- Crear una conciencia y un respeto a la presencia y al espacio de los demás.

#### **2.4.2.3.13. Los juegos y la psicomotricidad para los niños**

Todos los niños siguen un determinado orden progresivo en su desarrollo motor, sea cual sea la edad en que efectúen cada uno de los adelantos en sus movimientos y no debe ser motivo de excesiva preocupación el que un niño efectúe esos avances antes o después de la edad que nosotros se considera como normal.

#### **2.4.2.3.14. Desarrollo psicomotor del niño entre los dos y los seis años**

En este apartado hablaré de las diversas conductas motrices que adquiere el niño entre los dos y los seis años. Entre estas edades el campo de acción del adulto aumenta en proporción a la edad cronológica del niño. Expondré en qué consiste dicho desarrollo motor y cómo influyen los juegos y el deporte en él.

Una vez que el niño ya anda sin dificultad, su marcha es correcta. Sin embargo, es posible perfeccionarla gracias a una serie de actividades que el niño debe realizar:

**Equilibrio.-** El equilibrio es la capacidad de mantener el centro de gravedad dentro de la base de sustentación del cuerpo. Descubrir todas las posibilidades de equilibrio, buscar los límites de este, explorar los factores que le aumentan o disminuyen, es tan importante como mantener correctamente una situación de equilibrio.

- Dominio del gesto y del tono muscular para mantenerse.
- Aprendizaje de la caída.
- Sentido del grupo en la elaboración de un proyecto conjunto.
- Respeto a las realizaciones de los compañeros.

**Carrera.-** Es en esta edad cuando el niño puede comenzar a realizar “la carrera”, pues a pesar de andar de forma apresurada en años anteriores, no se podía considerar carrera, ya que el niño no tenía la capacidad de levantar ambos pies del suelo al mismo tiempo. Para que adquiriera dicha capacidad, el niño ha de poseer la fuerza necesaria en el tren inferior, y una vez que la posee, es capaz de realizar.

**Desplazamientos.-** Desplazarse constituye el conjunto de acciones posibles del niño; acciones corrientes de saltar, trepar, correr... o aquellas más específicas como patinar, deslizarse... con las cuales puede relacionarse con otros niños. Los desplazamientos le permiten un mayor conocimiento del objeto y del medio, objeto y medio inducen a respuestas motrices ricas y variadas.

Aplicado a la didáctica, el maestro puede hacer que sus alumnos practiquen los desplazamientos utilizando diversas partes del cuerpo, preferentemente andando, corriendo, saltando, reptando, en cuadrúpeda, rodando, etc.; y pueden hacerlo en el gimnasio, en la pista de atletismo, en el patio, en el bosque, en el parque... El niño se puede desplazar rápido o lento, adelante o atrás, y lateralmente; individual, por parejas o en grupo, y ayudado por diversos objetos. Los objetivos del maestro son los siguientes:

**Trepa.-** Con un año de edad aproximadamente, el niño intenta trepar por un objeto de la misma forma que repta por el suelo, levantando una pierna y la otra a continuación, ayudándose siempre con las manos. Más tarde el niño desarrollará fuerza en las piernas, coordinación y equilibrio suficientes para trepar por el objeto sin ayuda, lo que ocurre sobre los tres años de edad aproximadamente, aunque hasta los cuatro no sabrá descender del objeto que anteriormente ha “escalado”.

## **Lanzamientos, golpes, recogidas y recepciones:**

**El golpeo con el pie o patada** es una acción que necesita principalmente coordinación óculo-pédica, fuerza suficiente para elevar la pierna y golpear, y equilibrio para mantenerse sobre una pierna mientras golpea con la otra. A los dos años el niño ya puede realizar esta acción, pero para llegar a hacerlo correctamente deben pasar unos años más. Hasta los seis años aproximadamente, se debe educar al niño con ciertos ejercicios para lograr que sea capaz de golpear un objeto con precisión.

- **Botando un balón:** El maestro dejará los balones distribuidos por la sala, uno por niño. El niño podrá votar el balón en el sitio (delante, alrededor, variando la altura, en posición de sentado, de rodillas, al mismo tiempo que el compañero) o botarlo con desplazamiento (andando, corriendo más o menos deprisa...). También el maestro podrá incluir varios aros o bancos. Con un aro en el suelo, el niño podrá votar el balón alrededor del aro o dentro de él, en el exterior desde el interior del aro, en cada aro... Podrá, subido en un banco, botar el balón en el suelo o sobre el mismo banco, caminar por un lado del banco botando por el otro.
- **Utilizando un globo:** Únicamente con el globo, el niño podrá golpearlo hacia arriba, pasarlo de una mano a la otra, golpearlo con la cabeza y cogerlo con las manos, intercambiar el globo con el compañero... Con ayuda de la pared, el niño podrá hacer rebotar el globo sin que se caiga, utilizando cada vez una mano distinta, enviándolo lo más lejos posible... Con la ayuda de un bastón o pica, el niño podrá golpear el globo sucesivamente o manteniéndolo en el aire, por parejas golpear alternativamente dos globos... Eliminando los globos, golpear con las picas en el suelo creando un ritmo.

## **2.5. HIPÓTESIS**

El juego con la pelota incide en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela La Providencia del cantón Ambato provincia de Tungurahua

## **2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS**

### **Variable independiente:**

El juego con la pelota

### **Variable dependiente:**

Desarrollo psicomotriz

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACION**

La presente investigación tiene un enfoque Cual- cuantitativo. Cualitativo porque busca la comprensión de un fenómeno social como es el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas, además está orientado a la comprobación de una hipótesis. Cuantitativo porque busca las causas para un mejor desarrollo de la psicomotricidad valiéndose de una medición controlada; se basa en el razonamiento de cuantificar la realidad y le da relevancia a los cambios en el contexto.

#### **3.2 MODALIDAD BÁSICA DE INVESTIGACIÓN**

La investigación básica para el desarrollo del proyecto se realiza en las siguientes modalidades:

**3.2.1. Investigación de campo.-** Es el estudio sistemático de los hechos en el lugar en que se producen los acontecimientos. En esta modalidad se toma contacto en forma directa con la realidad, para obtener información de acuerdo con los objetivos del proyecto.

**3.2.2. Investigación documental bibliográfica.-** Tiene el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre una cuestión determinada basándose en documentos (fuentes primarias) o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones (fuentes secundarias).

### **3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN**

**3.3.1. Exploratoria.-** El presente trabajo de investigación es de tipo exploratorio para que genere una hipótesis y reconozca variables de interés educativo y social.

**3.3.2. Descriptiva.-** La investigación descriptiva comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de las condiciones existentes en el momento de aplicar algún tipo de comparación y que puede intentar descubrir las relaciones causa- efecto entre las variables que es el objeto de estudio.

### **3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA**

En el plantel educativo en donde se lleva a cabo la investigación, existen cuatro paralelos en el primer año de educación básica; en tres paralelos existen 33 alumnos mientras que en el otro paralelo existen 34 alumnos, en todos los paralelos existen niños y niñas indistintamente, lo que equivale a un total de 133 alumnos, además existen 7 profesores que están encargados en diferentes áreas de los niños y niñas.

Para obtener mejores resultados, se recurre a un método estadístico de muestreo, dicha muestra es representativa de todo el universo de estudio, resultando más práctica, más eficiente y más económica en el momento de aplicarla. Se usa el muestreo probabilístico seleccionando a los individuos en forma directa e individual. Además se realiza un muestreo al azar para que cada individuo del universo tenga la misma probabilidad de ser parte de la muestra.

#### **Sujetos de Investigación:**

- Docentes
- Padres de familia

### 3.4.1 TAMAÑO DE LA MUESTRA

Para calcular el tamaño de la muestra se toman en cuenta los siguientes términos que integran las fórmulas correspondientes:

$$n = \frac{PQ * N}{\frac{N - 1 E^2}{K^2} + PQ}$$

#### SIMBOLOGÍA

n= tamaño de la muestra

PQ= constante de la varianza de población: 0,25

N= tamaño de la población: 130 personas

E= error máximo admisible: 0,05

K= Coeficiente de corrección de error (K=2)

$$n = \frac{PQ * N}{\frac{N - 1 E^2}{K^2} + PQ}$$

$$n = \frac{0.25 * 140}{\frac{140 - 1 0.05^2}{2^2} + 0.25}$$

$$n = \frac{35}{\frac{139 0.0025}{4} + 0.25}$$



$$n = \frac{35}{139 * 0.000625 + 0.25}$$

$$n = \frac{35}{0,336875}$$

$$n = 103,89 \approx 104$$

***n = TAMAÑO DE LA MUESTRA ES 104***

<b>Sujetos de Investigación:</b>	<b>POBLACIÓN</b>	<b>MUESTRA</b>
<b>Docentes</b>	7	6
<b>Padres de familia</b>	133	98
<b>Total:</b>	140	104

**Cuadro No. 2: Población y Muestra**

**Fuente:** Secretaría del plantel

**Elaborado por:** Vanessa Coronel





### 3.6 RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

PREGUNTAS	EXPLICACION
¿Para qué?	La presente investigación tiende a alcanzar los objetivos propuestos a fin de completar la meta propuesta
¿A qué personas o sujetos?	A docentes, autoridades y padres de familia de la escuela “La Providencia”
¿Sobre qué aspectos?	El juego con la pelota y el desarrollo psicomotriz
¿Quién?	Investigadora: Vanessa Coronel
¿Cuándo?	Periodo agosto - noviembre del 2011
¿Lugar de la recolección de la información?	Escuela “La Providencia” cantón Ambato
¿Cuántas veces?	Una vez
¿Qué técnica de recolección	Encuestas
¿Con qué?	Cuestionarios
¿En qué situación?	Favorable porque existe la colaboración de parte de todos los involucrados en la presente investigación

**Cuadro No. 5: Recolección de la información.**

**Fuente:** Datos de la investigación

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

### **3.7 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN**

- Se revisó y analizó la información recogida, es decir se implementó la limpieza de la información defectuosa, contradictoria, incompleta y en algunos casos no pertinentes e inadecuados.
- Se tabularon los resultados según las variables de la hipótesis que se propuso y se representó gráficamente.
- Se analizó los resultados estadísticos de acuerdo con los objetivos e hipótesis planteados.
- Se interpretó los resultados con el apoyo del marco teórico.
- Se comprobó y verificó la hipótesis.
- Se establecieron las respectivas conclusiones y recomendaciones
- Se diseñó la propuesta pertinente.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 ENCUESTAS DIRIGIDA A DOCENTES

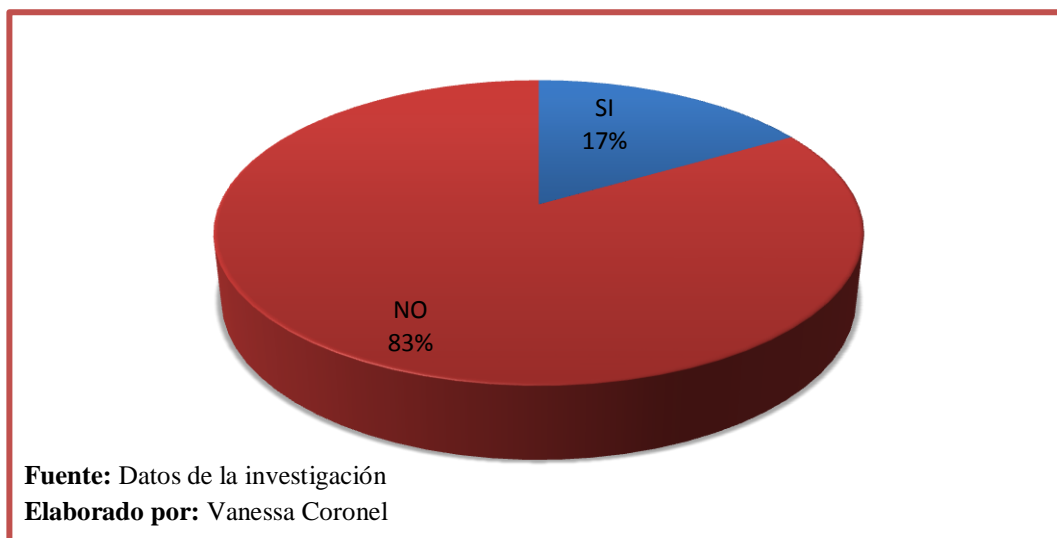
**PREGUNTA No. 1:** ¿Aplica sesiones para mejorar la Psicomotricidad con los niños dentro del aula?

**Cuadro No. 5:** Sesiones de psicomotricidad dentro del aula

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	1	17
NO	5	83
TOTAL:	6	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No. 3:** Sesiones de psicomotricidad dentro del aula

**Análisis:**

Una maestra encuestada, que representa el 17% afirma que aplica sesiones para mejorar la psicomotricidad en sus alumnos, mientras 5 maestras, es decir el 83%, contestaron que no hacen ningún tipo de sesión.

**Interpretación:**

Solo una maestra contesto que sí realiza sesiones para desarrollar la psicomotricidad con sus niños y niñas, manifestando que es de mucha utilidad en cada una de sus clases y que obtiene resultados óptimos. El resto de maestras no realizan dichas sesiones, lo que se evidencia en el retraso del desarrollo psicomotriz en sus alumnos y alumnas.

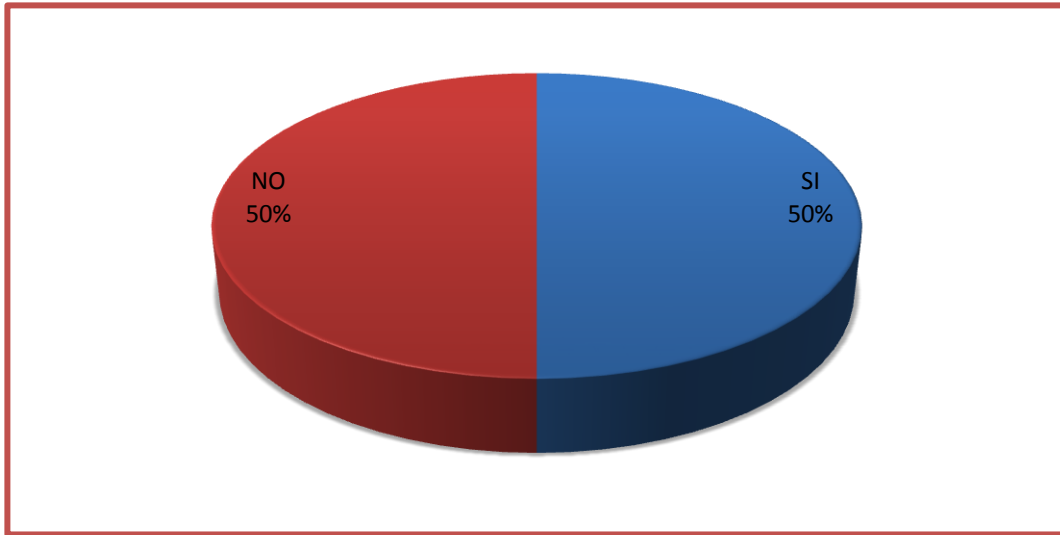
**PREGUNTA No. 2:** ¿Trabaja usted con la pelota dentro del aula como material pedagógico?

**Cuadro No. 6:** Trabajo con la pelota dentro del aula

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	3	50
NO	3	50
TOTAL:	6	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No. 4:** Trabajo con la pelota dentro del aula

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Análisis:**

El 50% de las maestras encuestadas, es decir 3, manifiestan que durante sus clases utilizan la pelota, mientras que las otras 3 que representa el otro 50% nunca lo hacen.

**Interpretación:**

La mitad de las maestras, utilizan dentro del aula la pelota como herramienta pedagógica, ya que están informadas de la importancia de la misma en el juego y a la vez, en el desarrollo de la psicomotricidad en sus niños y niñas.



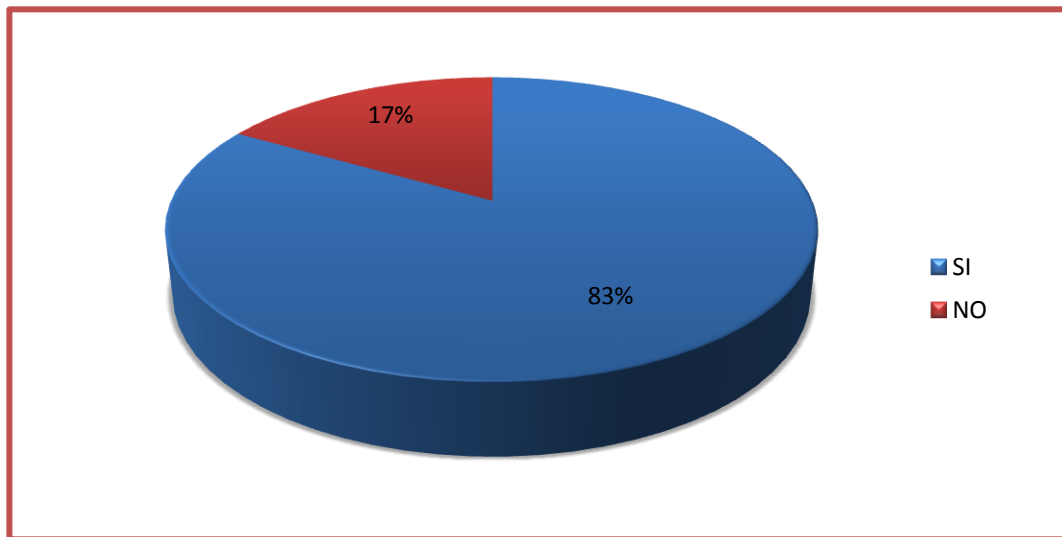
**Pregunta No. 3:** ¿Sus niños siguen con facilidad las órdenes impartidas para manejar un balón dentro de la institución?

**Cuadro No. 7:** Manejo del balón dentro de la institución

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	5	83,33
NO	1	16,67
TOTAL:	6	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No. 5:** Manejo del balón dentro de la institución

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Análisis:**

5 maestras encuestadas que representan el 83% aseguran los niños siguen con facilidad las órdenes impartidas para manejar un balón dentro de la institución, mientras que 1 maestra contestó que sus niños no siguen con facilidad las órdenes impartidas.

**Interpretación:**

Existen algunos niños/as que presentan dificultades en el momento de acatar las órdenes en lo que respecta a los ejercicios con balones. Hay que poner un especial interés en estos niños para conseguir un mejor desenvolvimiento en sus actividades y que no presenten problemas en el futuro.

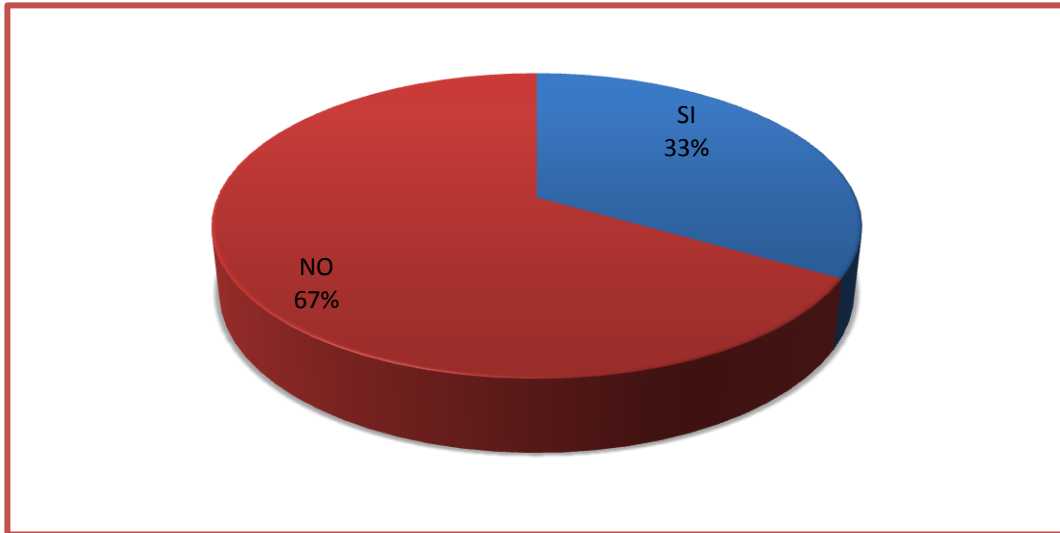
**Pregunta No. 4:** ¿Ha utilizado juegos con la pelota para desarrollar nociones espaciales y temporales?

**Cuadro No. 8:** Uso de la pelota en el desarrollo de nociones espaciales temporales

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	2	33
NO	4	67
TOTAL:	6	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No 6:** Uso de la pelota en el desarrollo de nociones espaciales temporales

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Análisis:**

Dos maestras entrevistadas que representan el 33% afirmaron que utilizan juegos con la pelota para desarrollar nociones espaciales y temporales. Mientras que 4 maestras, es decir el 67% contestaron de forma negativa.

**Interpretación:**

Se puede observar que la tercera parte de las maestras encuestadas utilizan juegos con pelotas para desarrollar nociones espaciales y temporales, dichas maestras manifiestan que para los niños y niñas es mucho más fácil aprender mediante los juegos que utilizando otros métodos.

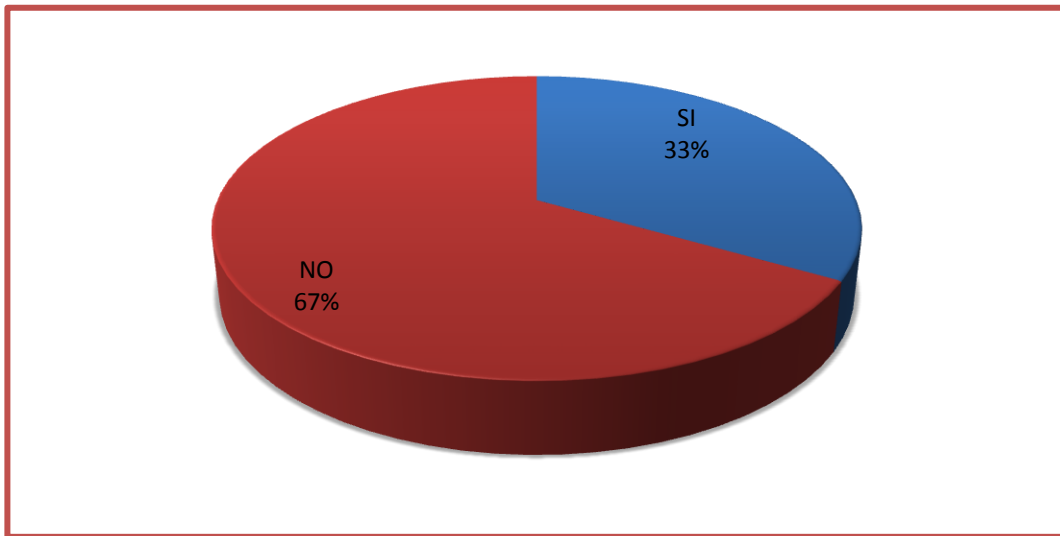
**Pregunta No. 5:** ¿Practica actividades con la pelota para definir la lateralidad en los niños?

**Cuadro No 9:** Lateralidad de los niños

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	2	33
NO	4	67
TOTAL:	6	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No. 7:** Lateralidad de los niños

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Análisis:**

Dos maestras entrevistadas que representan el 33% afirmaron que utilizan actividades con la pelota para definir la lateralidad. Mientras que 4 maestras, es decir el 67% contestaron de forma negativa.

**Interpretación:**

En esta pregunta se puede observar que las dos maestras que utilizan el juego con la pelota para desarrollar nociones espaciales y temporales, también utilizan actividades con pelotas para definir la lateralidad de los niños y niñas, mostrando mayores avances los niños que tienen la oportunidad de participar en dichas actividades.

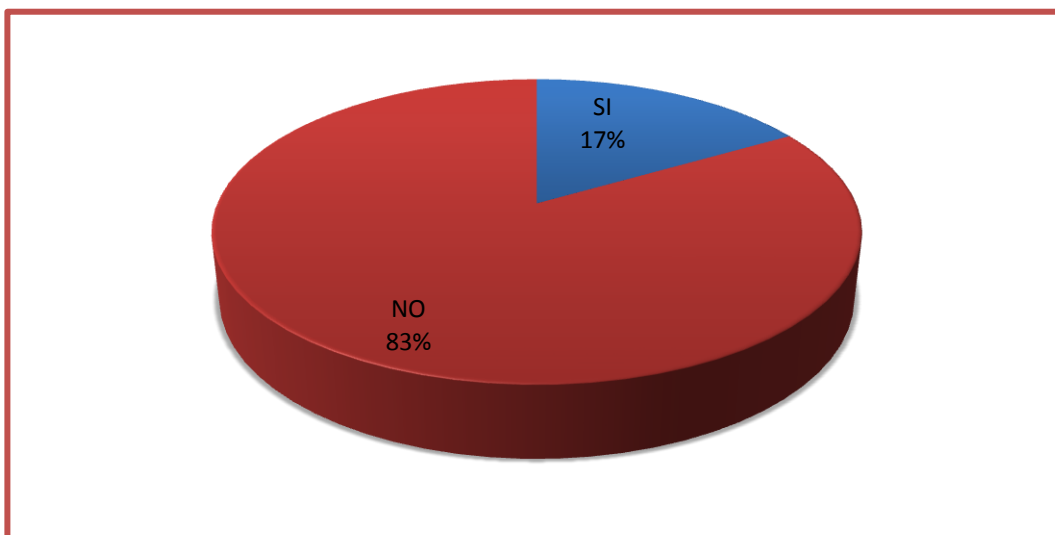
**Pregunta No. 6:** ¿Realiza usted pruebas para evaluar el desarrollo psicomotriz en sus niños/as al iniciar el primer año de básica?

**Cuadro No 10:** Pruebas para evaluar la psicomotricidad

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	1	17
NO	5	83
TOTAL:	6	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No. 8:** Pruebas para evaluar la psicomotricidad

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

#### **Análisis:**

Solo 1 de las maestras encuestadas, que representa el 17% respondió afirmativamente cuando se les consulto sobre las pruebas para evaluar el desarrollo psicomotriz de los niños al iniciar el primer año de básica; mientras tanto, el 83%, es decir, 5 maestras contestaron de forma negativa.

#### **Interpretación:**

Al ser consultadas las maestras sobre evaluaciones realizadas a inicios del año con respecto a la psicomotricidad, solo una de ellas contestó positivamente, manifestando que es muy importante conocer el nivel de desarrollo psicomotriz con el que los niños y niñas llegan al primer año de básica, para poder así aplicar las mejores estrategias para continuar con la ayuda en el desarrollo de la misma.

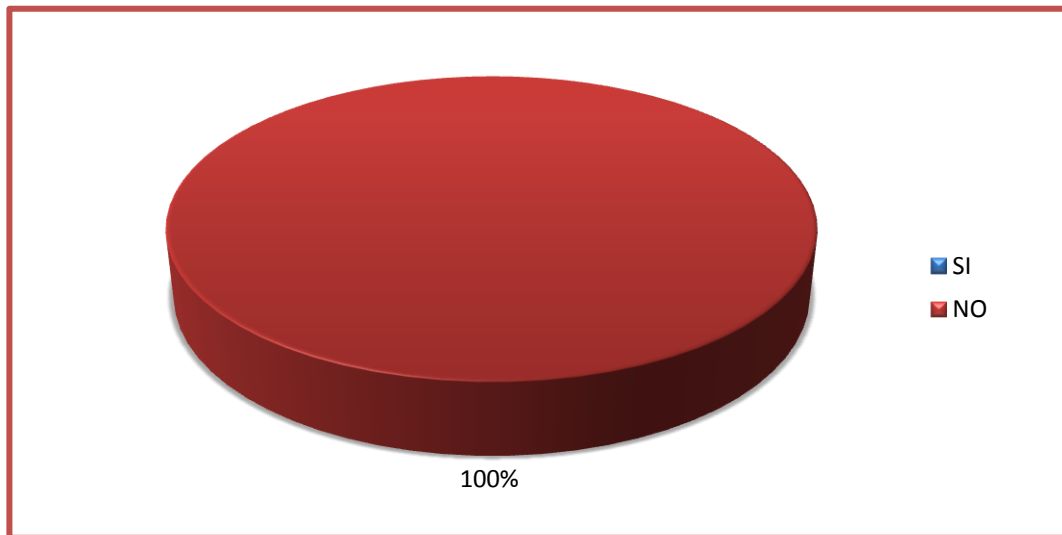
**Pregunta No. 7:** ¿La Institución le ha entregado algún documento impreso que le permita realizar actividades para desarrollar la Psicomotricidad en los niños/as?

**Cuadro No 11:** Documento impreso para el desarrollo de la psicomotricidad

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	0	0
NO	6	100
TOTAL	6	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No. 9:** Documento impreso para el desarrollo de la psicomotricidad

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Análisis:**

El 100%, es decir 6 maestras encuestadas respondieron negativamente cuando se les consultó si es que en la escuela en donde trabajan les entregan algún documento impreso para ayudar al desarrollo de la psicomotricidad.

**Interpretación:**

En la escuela “la Providencia” no se entrega ningún documento para el desarrollo de la psicomotricidad. Todas las actividades que se desarrollan con este fin se las hace en base a los conocimientos y experiencias de las maestras.

**Pregunta No. 8:** ¿Posee usted un cuaderno de trabajo con juegos, cuya herramienta sea la pelota, para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños/as?

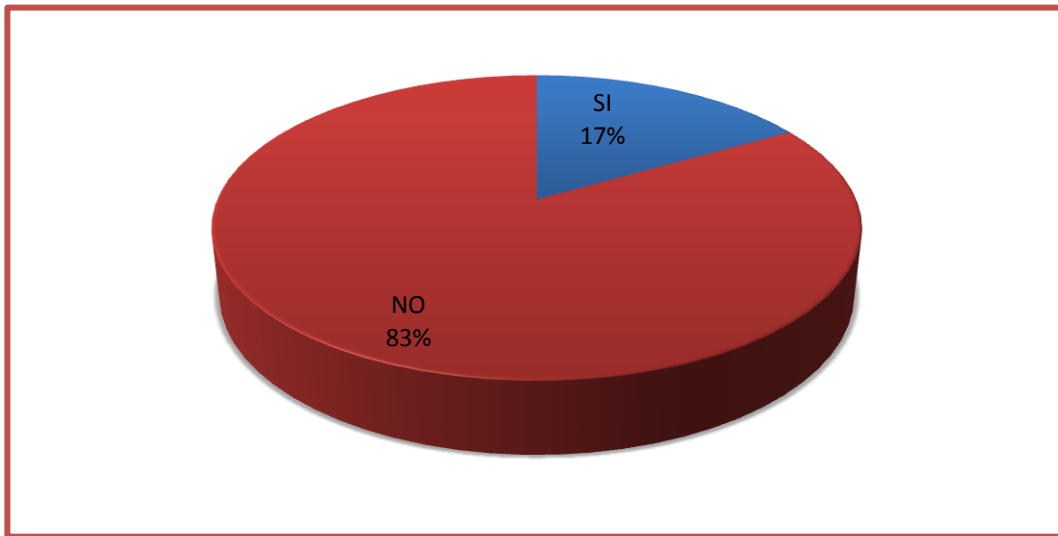
**Cuadro No 12:** Cuaderno de trabajo con juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	1	16,67
NO	5	83,33
TOTAL	6	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel





**Gráfico No. 10:** Cuaderno de trabajo con juegos

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Análisis:**

El 17% de las maestras, es decir 1 maestra, contestaron que si poseen un cuaderno de trabajo con juegos con la pelota, mientras que 5 maestras, que representan el 83% contestaron negativamente.

**Interpretación:**

Sola una de las maestras cuenta con un libro en el que constan juegos con la pelota con el fin de desarrollar la psicomotricidad, mientras que el resto de maestras lo hacen solo basadas en la experiencia.

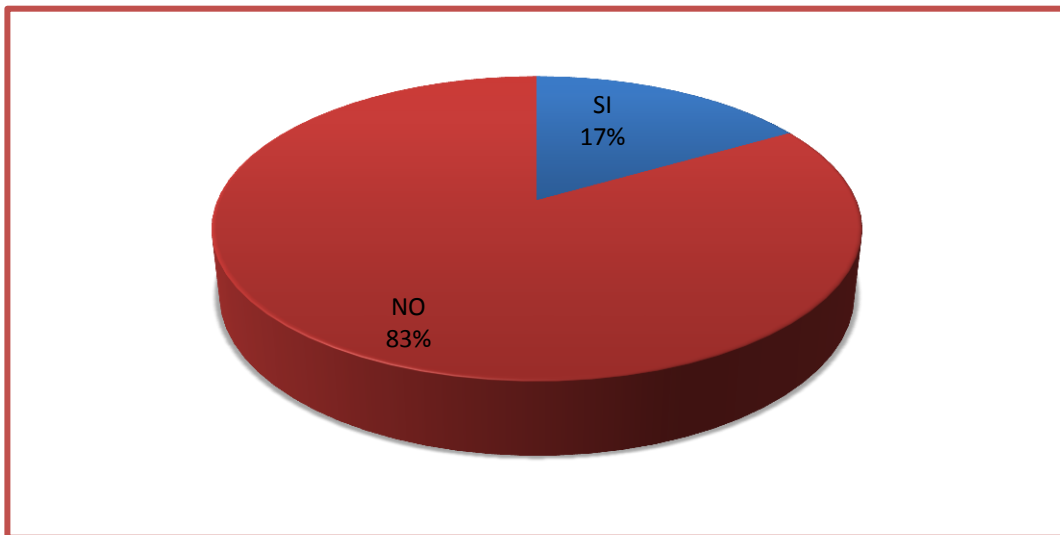
**Pregunta No. 9:** ¿Ha perfeccionado en sus niños y niñas la precisión de movimientos mediante la utilización de juegos con la pelota?

**Cuadro No 13:** Precisión de los movimientos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	1	17
NO	5	83
TOTAL	6	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No.11:** Precisión de los movimientos

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Análisis:**

El 17% de las maestras contestaron que si cuando se les consulto sobre el perfeccionamiento de los movimientos mediante juegos con la pelota, mientras que el 83%, es decir 5 maestras contestaron de forma negativa.

**Interpretación:**

En esta pregunta se observa que la gran mayoría de maestras no le dan mucha importancia al desarrollo de la psicomotricidad de sus alumnos y alumnas mediante el uso de juegos con la pelota, hace falta mucho trabajo para poder establecer a las pelotas como una herramienta en las aulas.

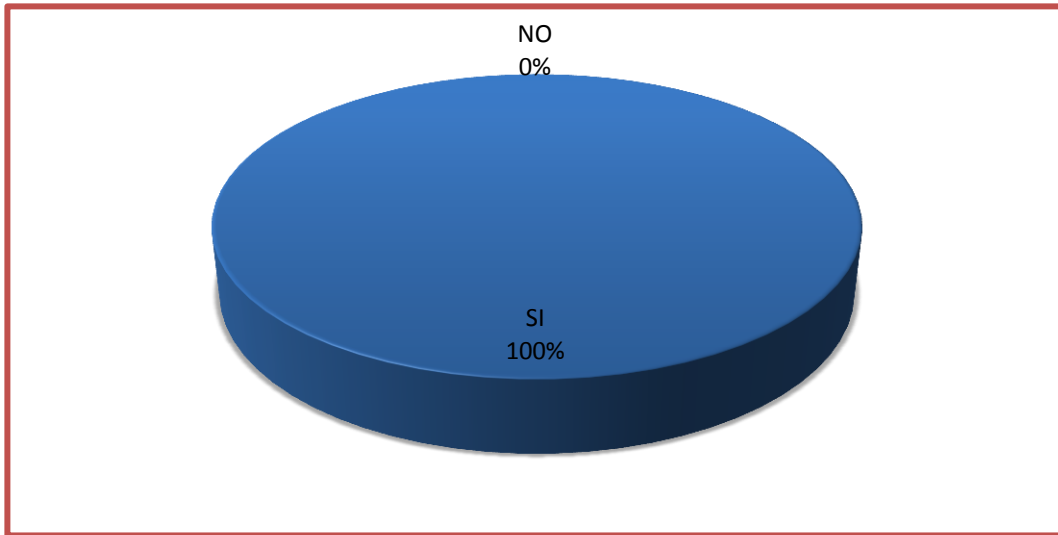
**Pregunta No. 10:** ¿Sus niños y niñas practican juegos con la pelota en forma espontanea sin necesidad de que usted les sugiera realizarlos?

**Cuadro No 14:** Práctica del juego con la pelota

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	6	100
NO	0	0
TOTAL	6	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No. 12:** Práctica del juego con la pelota

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Análisis:**

El 100% de maestras contestaron afirmativamente en la pregunta que se refiere a si los niños juegan espontáneamente y sin necesidad de que el juego sea sugerido

**Interpretación:**

Al ser preguntadas las maestras sobre la espontaneidad con la que los niños y niñas practican juegos con la pelota, todas contestaron que si, con lo que se demuestra que la pelota es un elemento fundamental como herramienta al momento de desarrollar la psicomotricidad.

## 4.2 ENCUESTAS DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

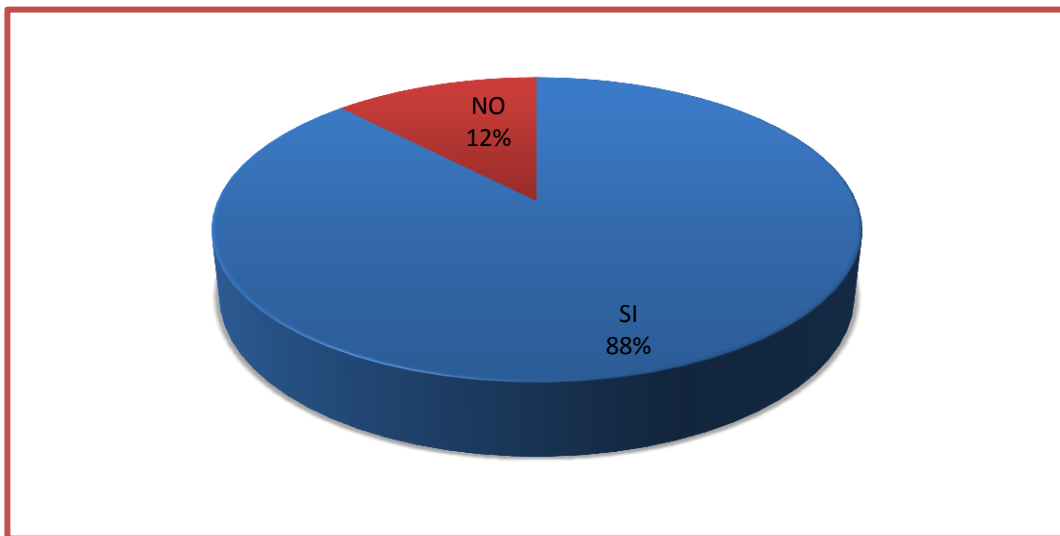
**Pregunta No. 1:** ¿Conoce usted que la Psicomotricidad manual ayuda a su hijo dentro del aula?

**Cuadro No 15:** Ayuda de la psicomotricidad manual

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	86	88
NO	12	12
TOTAL	98	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No. 13:** Ayuda de la psicomotricidad manual

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Análisis:**

El 88% de padres de familia, es decir 86, contestaron afirmativamente en la pregunta que se refiere al conocimiento de si es que la psicomotricidad manual ayuda a los niños dentro del aula, mientras que el 12%, es decir 12 padres de familia contestaron que no.

**Interpretación:**

La mayoría de Padres de Familia afirmaron que la psicomotricidad manual ayuda mucho a sus hijos, ya que, muestran un aprendizaje que es fruto de las enseñanzas de las maestras en las aulas, lo que nos permite afirmar que es necesario acentuar en las actividades para el desarrollo de la psicomotricidad.

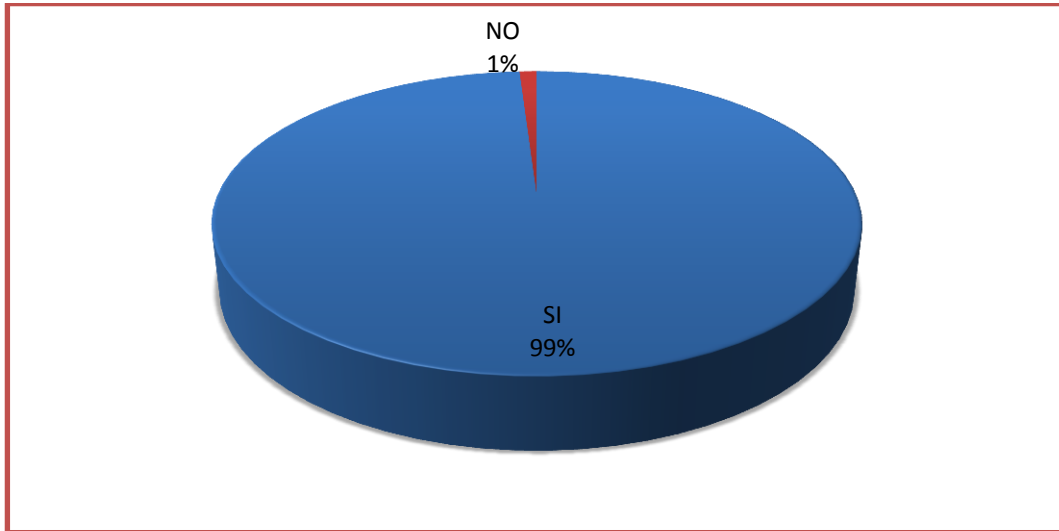
**Pregunta No. 2:** ¿Usted como padre de familia está de acuerdo que la maestra utilice la pelota como material pedagógico?

**Cuadro No 16:** Uso de la pelota como material pedagógico

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	97	99
NO	1	1
TOTAL	98	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No. 14:** Uso de la pelota como material pedagógico

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Análisis:**

El 99%, es decir 97 padres de familia, contestaron afirmativamente al consultarles si es que están de acuerdo en que la maestra utilice juegos con pelotas para ayudar a los niños y niñas en el desarrollo psicomotriz, mientras que solo 1 padre de familia que representa el 1% contestó que no.

**Interpretación:**

Casi la totalidad de padres de familia están de acuerdo con el uso de la pelota como herramienta para desarrollar la psicomotricidad, ya que es un juguete accesible y de bajo costo, y además los niños y niñas disfrutan de su uso.

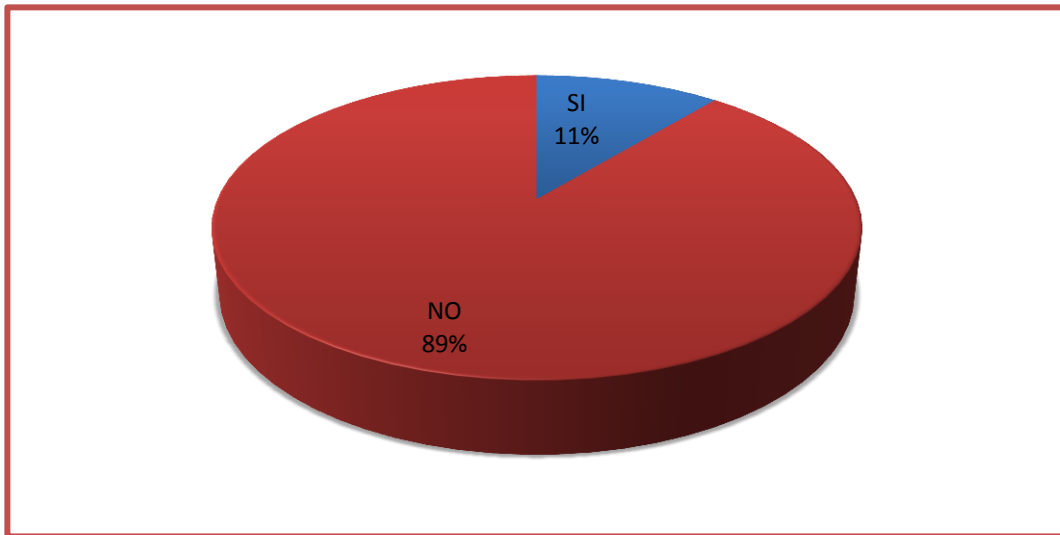
**Pregunta No. 3:** ¿Conoce usted si su hijo ha mejorado su motricidad y concentración al realizar las actividades?

**Cuadro No 17:** Motricidad y concentración

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	11	11
NO	87	89
TOTAL	98	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No. 15:** Motricidad y concentración

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Análisis:**

El 89% de padres de familia contestaron negativamente, es decir 87 encuestados, al preguntarles si sus hijos han mejorado la motricidad y la concentración, mientras que el 11%, es decir 11 padres de familia contestaron que si notaron mejorías.

**Interpretación:**

La mayoría de Padres de Familia afirman que sus hijos no han mejorado en concentración y en su motricidad en las tareas que realizan diariamente, lo que demuestra que se necesita trabajar más en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y las niñas, este tipo de actividades deben realizarse tanto en las aulas con las maestras, así como en los hogares con los padres.

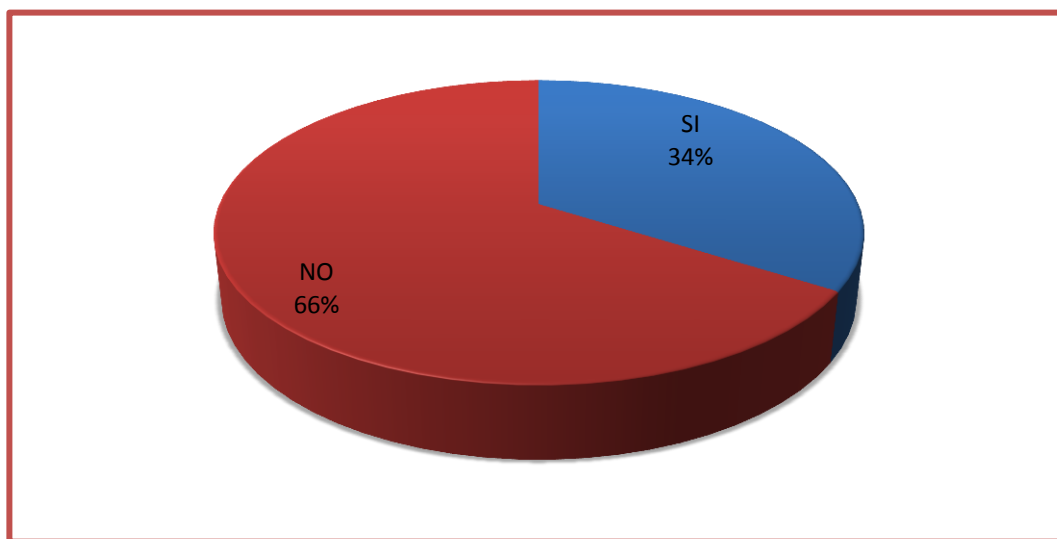
**Pregunta No. 4:** ¿Su hijo reconoce con facilidad las nociones arriba-abajo, dentro-fuera, hoy-mañana?

**Cuadro No 18:** Nociones arriba-abajo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	33	34
NO	65	66
TOTAL	98	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No. 16:** Nociónes arriba-abajo  
**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia  
**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Análisis:**

65 padres de familia que representan el 66% de la totalidad de los encuestados, contestaron que sus hijos todavía no reconocen con claridad nociones como: arriba-abajo, dentro-fuera, etc., mientras que el 34% de los padres afirmaron que sus hijos si tienen ese tipo de nociones.

**Interpretación:**

En esta pregunta se puede observar que los niños presentan ciertas dificultades en reconocer nociones espaciales como son arriba-abajo, dentro-fuera; los juegos con la pelota podrían ser una herramienta muy útil en el momento de desarrollar dichas nociones en los niños y niñas.

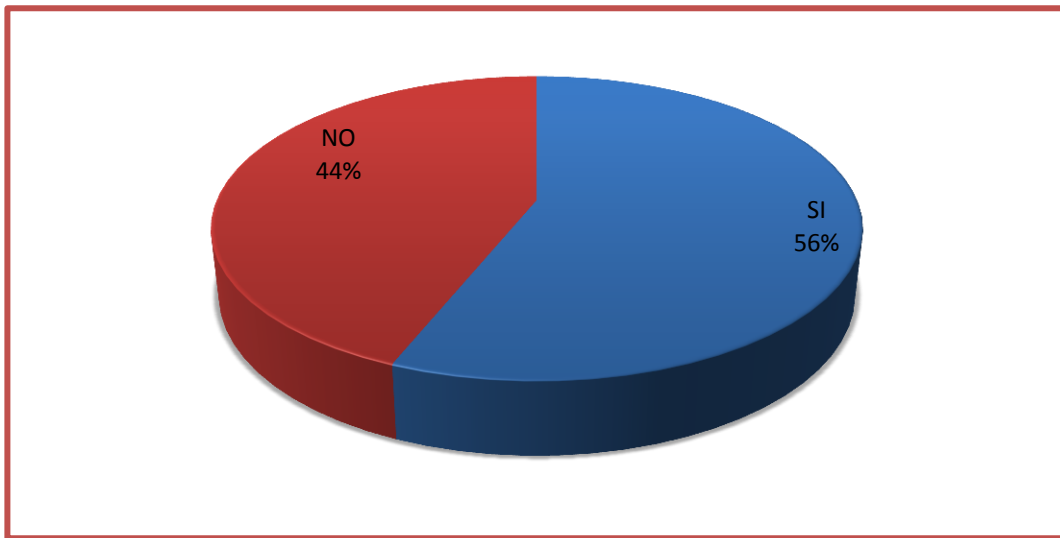
**Pregunta No. 5:** ¿Su hijo reconoce su mano izquierda?

**Cuadro No 19:** Reconocimiento de la mano izquierda

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	55	56,12
NO	43	43,88
TOTAL	98	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No. 17:** Reconocimiento de la mano izquierda

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Análisis:**

55 padres de familia, que representa el 56% de padres de los encuestados contestaron afirmativamente cuando se les consulto si los niños reconocen la mano izquierda, mientras que el 44% contestaron que no saben reconocer la mano izquierda.

**Interpretación:**

Como se ve, muchos niños tienen dificultades para definir bien su lateralidad, es un problema común que se presenta en niños de primer año de básica y que puede ser solucionado en gran parte con el uso del juego de la pelota, si no se trabaja en la corrección de este problema los niños y niñas los acarrearán por muchos años.

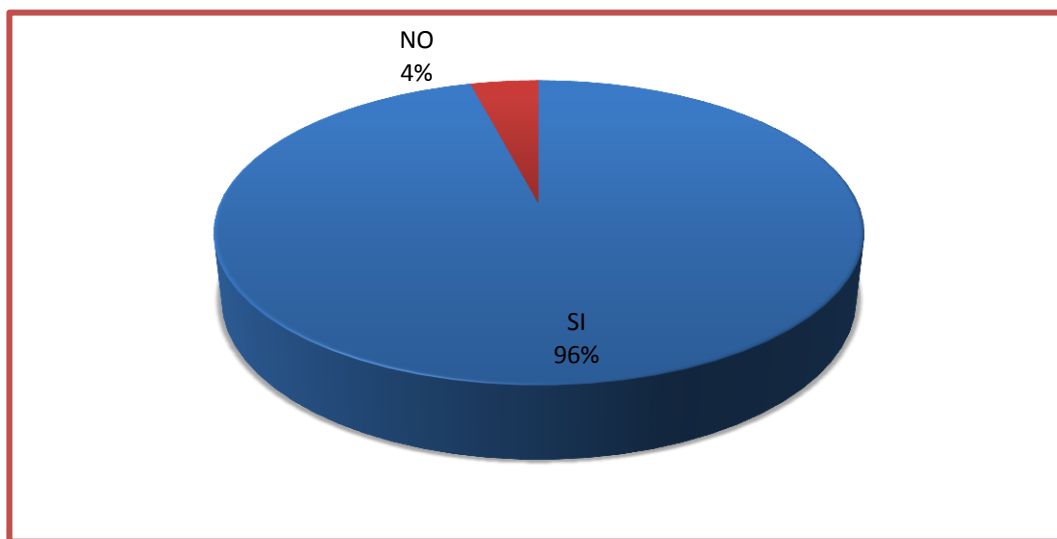
**Pregunta No. 6:** ¿Su hijo realiza actividades físicas aprendidas en la escuela?

**Cuadro No 20:** Actividades físicas aprendidas en la escuela

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	94	95,92
NO	4	4,08
TOTAL	98	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No. 18:** Actividades físicas aprendidas en la escuela

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Análisis:**

El 96% de padres de familia, es decir 94, contestaron afirmativamente en la pregunta sobre si los niños practican actividades físicas aprendidas en la escuela, mientras que, 4 padres de familia que es el 4% contestaron que no.

**Interpretación:**

La gran mayoría de los niños y niñas realizan en sus casas el mismo tipo de actividades aprendidas en la escuela, si se tiene en cuenta que casi todos los niños tienen una pelota entre sus juguetes, el juego de la pelota serviría como refuerzo en el desarrollo de la psicomotricidad también en los hogares.

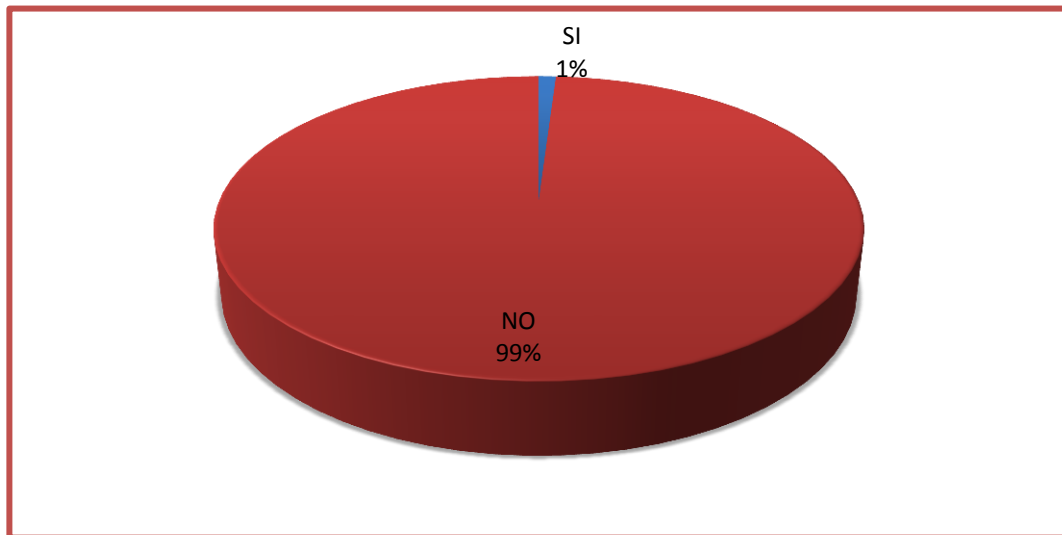
**Pregunta No. 7:** ¿Conoce usted si la institución entrega algún documento guía a la profesora para el desempeño de sus actividades diarias?

**Cuadro No 21:** Documento entregado por la institución

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	1	1,02
NO	97	98,98
TOTAL	98	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No. 19:** Documento entregado por la institución

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

### **ANÁLISIS:**

97 encuestados que representan el 99% de padres de familia contestaron que no tienen conocimiento sobre la entrega de un documento de parte de la escuela hacia los maestros

### **INTERPRETACIÓN:**

Casi todos los padres de familia dicen no conocer que la institución entregue a los profesores un documento para que desarrollen sus actividades; una guía sería fundamental para los profesores como ayuda en el desarrollo de la psicomotricidad, así como también para los padres de familia que estén dispuestos a colaborar en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños.

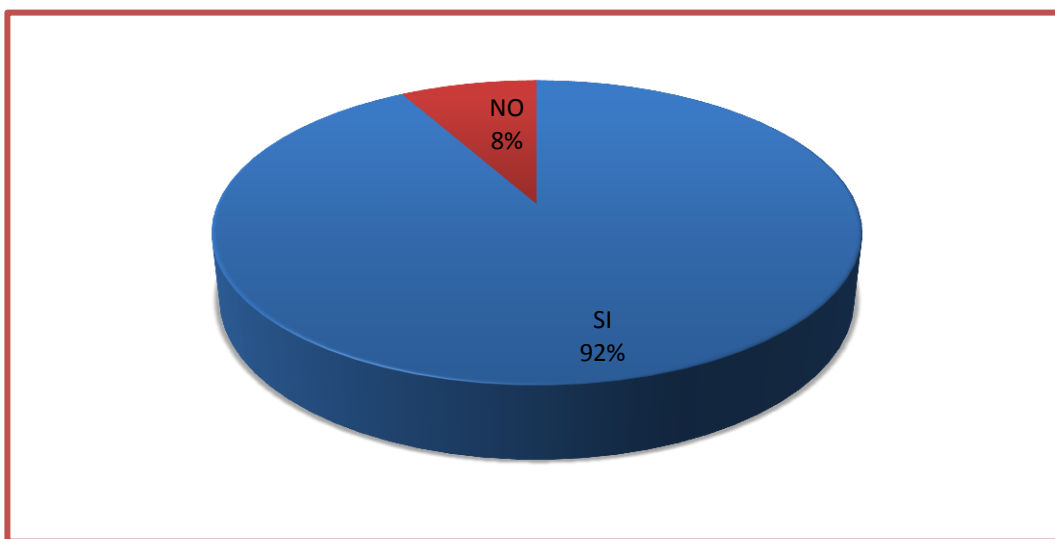
**Pregunta No. 8:** ¿Su hijo trabaja en la casa con el balón como una actividad encomendada como tarea?

**Cuadro No 22:** Trabajo con el balón en casa

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	90	91,84
NO	8	8,16
TOTAL	98	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No. 20:** Trabajo con el balón en casa  
**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia  
**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Análisis:**

De los padres de familia encuestados 90, que representan el 92% contestaron afirmativamente en la pregunta que se refiere a que si los niños trabajan en la casa como actividad encomendada como tarea, mientras que el 8% es decir 8 padres de familia contestaron negativamente.

**Interpretación:**

En esta pregunta se puede observar que la gran mayoría de padres de familia contestaron afirmativamente, cabe destacar que algunos padres de familia manifestaron que no sabían si sus hijos jugaban con la pelota por que les gustaba o por tarea de la maestra.



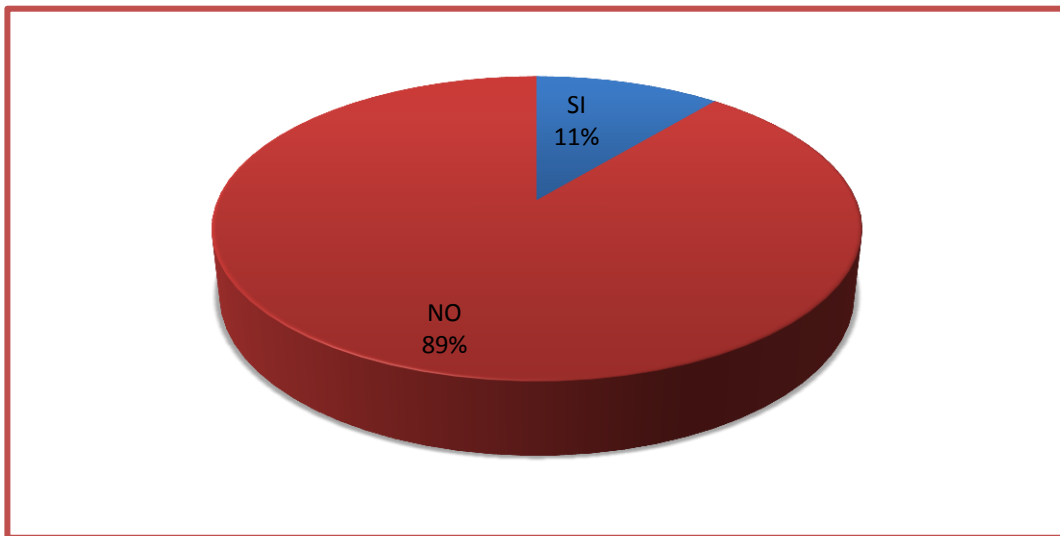
**Pregunta No. 9:** ¿Ha observado usted si su hijo ha desarrollado mayor precisión en los movimientos motores?

**Cuadro No 23:** Precisión en los movimientos motores

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	11	11
NO	87	89
TOTAL	98	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No. 21:** Precisión en los movimientos motores

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Análisis:**

11 padres de familia contestaron afirmativamente, esto representa el 11% de la población encuestada, mientras que el 89%, es decir 87 padres de familia contestaron que sus hijos no han mostrado mejorías en la precisión de los movimientos motores.

**Interpretación:**

La mayoría de Padres de Familia afirmaron que no han notado mejorías en la precisión de los movimientos motores corporales en sus hijos o hijas; hace falta trabajar más en el desarrollo de estos aspectos de la psicomotricidad en los niños y niñas, para que no presenten problemas posteriores.

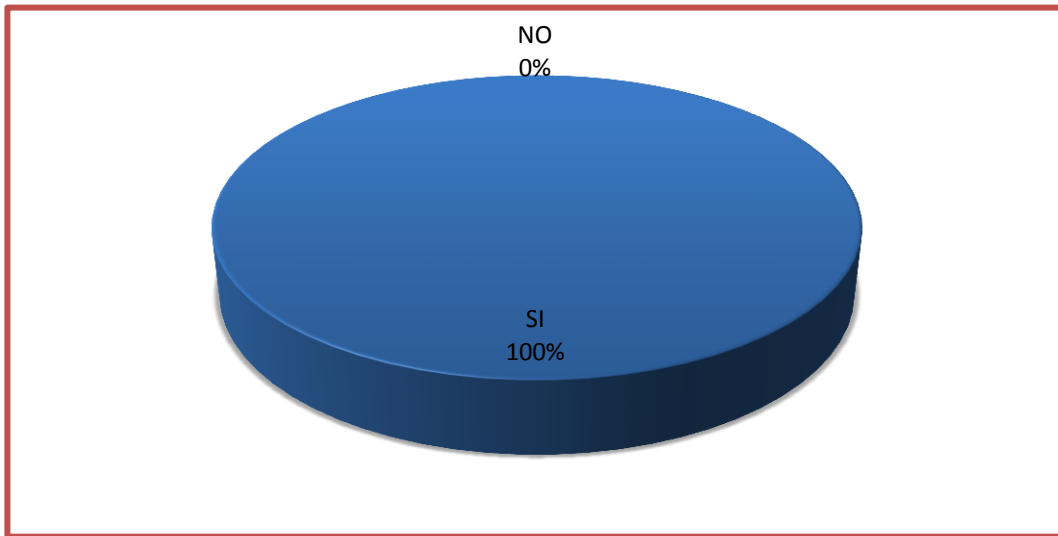
**Pregunta No. 10:** ¿Se ha percatado si es que su hijo utiliza la pelota como herramienta de sus juegos diarios?

**Cuadro No 24:** Pelota como herramienta de juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	98	100
NO	0	0
TOTAL	98	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel



**Gráfico No. 22:** Pelota como herramienta de juego

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Análisis:**

La totalidad de los padres de familia, es decir 98%, contestaron que sus hijos constantemente usan las pelotas en sus diferentes actividades.

**Interpretación:**

Todos los padres de familia afirman que entre los juguetes que los niños prefieren están las pelotas, las utilizan de varias formas en sus juegos, lo que ayudaría a reforzar el desarrollo de la psicomotricidad en los hogares.

### **4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS**

Para verificar la hipótesis se utiliza la prueba  $\chi^2$ . La prueba de independencia Chi-cuadrado, nos permite determinar si existe una relación entre dos variables. Es necesario resaltar que esta prueba nos indica si existe o no una relación entre las variables.

#### **HIPÓTESIS**

El juego con la pelota incide en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela la providencia del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

#### **Variable independiente:**

El juego con la pelota

#### **Variable dependiente:**

Desarrollo psicomotriz

#### **HIPÓTESIS NULA ( $H_0$ )**

El juego con la pelota **no** incide en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela la providencia del cantón Ambato provincia de Tungurahua

## **HIPÓTESIS AFIRMATIVA -ALTERNA ( $H_1$ )**

El juego con la pelota **si** incide en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela la providencia del cantón Ambato provincia de Tungurahua

### **Selección de nivel de significación.**

Para la verificación hipotética se utilizara el nivel de 0.05 significación

### **Descripción de la Población**

Se toma como muestra el total de la población de los estudiantes del primer año de Educación Básica de la escuela “La Providencia” de la ciudad de Ambato.

### **Especificación estadística**

Se trata de un cuadrado de contingencia de cuatro filas por dos columnas con la aplicación de la siguiente formula estadística:

$$x^2 = \frac{(O - E)^2}{E}$$

En donde:

$x^2$  = chi o ji cuadrado

$\Sigma$  = Sumatoria

O= Frecuencia observada

E= Frecuencia Esperada

### Especificaciones de las regiones de aceptación rechazo

Para decidir primero se determinan los grados de libertad (gl) con el cuadro formado por cuatro filas y dos columnas.

$$gl = (f-1)(c-1)$$

$$gl = (4-1)(2-1)$$

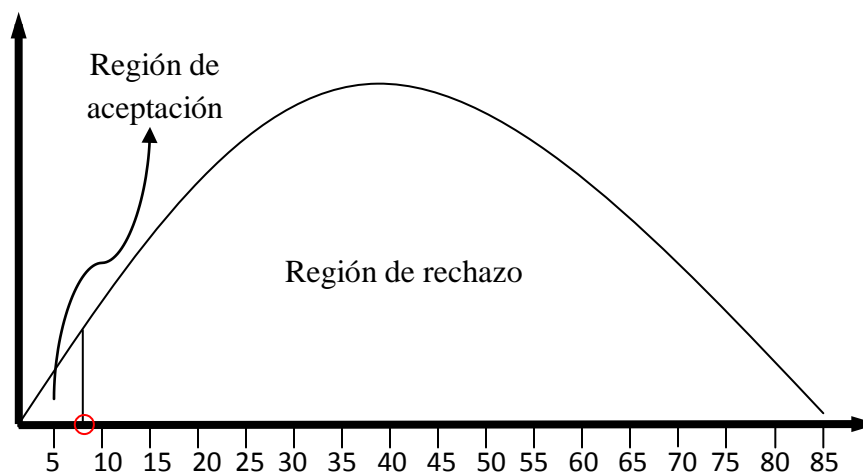
$$gl = (3)(1)$$

$$gl = 3$$

Por lo tanto con 3 grados de libertad y un nivel de 0.05 se determina el valor tabulado del  $\chi^2$  ( $X_t^2$ ) en el anexo 3.

$$X_t^2 = 7.81 \text{ (}\chi^2 \text{ tabulado)}$$

Regla de decisión: si el valor tabulado es menor o igual al valor calculado es decir  $X_t^2 \leq X^2c$ , se aceptará la  $H_0$  caso contrario se la rechazará. Se puede graficar de la siguiente manera:



**Gráfico No. 23:** chi cuadrado

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Recolección de datos y cálculo de los estadísticos:**

PREGUNTAS:	CATEGORIA		
	SI	NO	SUBTOTAL
1. ¿Conoce usted que la Psicomotricidad manual ayuda a su hijo dentro del aula?	86	12	98
4. ¿Su hijo reconoce con facilidad las nociones arriba-abajo, dentro-fuera, hoy-mañana?	33	65	98
6. ¿Su hijo realiza actividades físicas aprendidas en la escuela?	94	4	98
10. ¿Se ha percatado si es que su hijo utiliza la pelota como herramienta de sus juegos diarios?	98	0	98
TOTAL	311	81	392

**Cuadro No. 25:** Frecuencias Observadas

**Fuente:** Encuesta a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

PREGUNTAS:	CATEGORIA		
	SI	NO	SUBTOTAL
1. ¿Conoce usted que la Psicomotricidad manual ayuda a su hijo dentro del aula?	77,75	20,25	98
4. ¿Su hijo reconoce con facilidad las nociones arriba-abajo, dentro-fuera, hoy-mañana?	77,75	20,25	98
6. ¿Su hijo realiza actividades físicas aprendidas en la escuela?	77,75	20,25	98
10. ¿Se ha percatado si es que su hijo utiliza la pelota como herramienta de sus juegos diarios?	77,75	20,25	98
TOTAL	311	81	392

**Cuadro No. 26:** Frecuencias Esperadas

**Fuente:** Encuesta a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

O	E	O-E	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> /E
86	77,75	8,25	68,0625	0,87540193
12	20,25	-8,25	68,0625	3,36111111
65	77,75	-12,75	162,5625	2,09083601
33	20,25	12,75	162,5625	8,02777778
94	77,75	16,25	264,0625	3,39630225
4	20,25	-16,25	264,0625	13,0401235
98	77,75	20,25	410,0625	5,27411576
0	20,25	-20,25	410,0625	20,25
<b>392</b>	<b>392</b>			<b>56,3156683</b>

**Cuadro No. 27: Cálculo de chi cuadrado**

**Fuente:** Encuesta a Padres de Familia

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

**Decisión:**

Con 3 gl con un nivel de 0,05  $X^2_c = 7.81$  mientras que,  $X^2_c = 56,32$ . Se puede observar que el valor calculado según datos de la encuesta es mayor que el valor encontrado en la tabla del Anexo 3, y de acuerdo a las regiones planteadas el valor calculado se encuentra dentro de la región de rechazo, se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_1$  que dice: "El juego con la pelota si incide en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela la providencia del cantón Ambato provincia de Tungurahua."



## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

De acuerdo a lo presentado en los capítulos anteriores, y al análisis e interpretación de resultados, se llega a la siguiente

#### **5.1.- CONCLUSIONES**

- Tomando en cuenta la presente investigación, se concluye que el mayor número de padres de familia desconoce que la psicomotricidad manual ayuda a sus hijos dentro del aula, mientras que pocos padres de familia manifiestan que conocen, y ayudan a desarrollar la motricidad.
- Dentro de la investigación realizada se concluye que la Institución nunca ha entregado a las maestras, ningún tipo de documento impreso que les permita realizar actividades con el fin de desarrollar la psicomotricidad en los niños
- Se determina que los docentes no utilizan un cuaderno de trabajo con juegos, cuya herramienta sea la pelota, para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños/as, es decir que el docente no tiene una guía didáctica para las clases diarias
- En la investigación se analiza que los padres de familia no están de acuerdo con las actividades realizadas en la escuela ya que los niños no mejoran su motricidad y concentración.
- Luego de la investigación bibliográfica y la realizada a través de las encuestas se puede concluir que el juego con la pelota es una herramienta fundamental para un óptimo desarrollo psicomotriz de los niños y niñas, en los centros educativos, además resulta muy fácil reforzarlo en los hogares.

## **5.2- RECOMENDACIONES**

- En el sistema educativo es muy importante la interacción entre padres de familia, profesores y estudiantes, por lo que se recomienda realizar actividades en las que los padres de familia sean protagonistas en el desarrollo educativo de sus hijos y no solo espectadores.
- Se recomienda a las autoridades de la escuela que se adjunte a los libros, textos, folletos de la biblioteca existente, algún tipo de material como por ejemplo, una guía pedagógica que ayude a los profesores a desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas
- Es importante que la institución implemente el espacio físico adecuado para desarrollar con facilidad todas las actividades relacionadas con el juego con la pelota
- Es imprescindible que la institución capacite a los padres de familia y docente para que ayuden a sus hijos y alumnos a mejorar sus movimientos psicomotores
- Se recomienda a los maestros, que usen a la pelota como una herramienta básica en sus horas de clase para facilitar el desarrollo psicomotor en los niños y niñas

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1- DATOS INFORMATIVOS**

##### **6.1.1. TÍTULO**

Elaborar una guía didáctica con distintos tipos de juegos con pelota para mejorar el desarrollo de la Psicomotricidad en los niños de la Escuela Particular la Providencia del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

##### **5.1.2. INSTITUCIÓN**

Escuela Particular La Providencia

##### **6.1.3 BENEFICIARIOS**

Docentes

Autoridades

Niños

Padres de familia de la Escuela Particular La Providencia

##### **6.1.4. UBICACIÓN**

Avenida Cevallos entre Calle Lalama y Calle Martínez, en la parroquia La Matriz del cantón Ambato provincia Tungurahua

### **6.1.5. TIEMPO ESTIPULADO PARA LA EJECUCIÓN**

Octubre 2011 – Enero 2012

### **6.1.6. EQUIPO TÉCNICO RESPONSABLE**

- Investigadora: Vanessa Coronel Carrión
- Padres de Familia de 133 niños del primer año de básica
- 7 docentes relacionados directamente con los niños de primer año de básica
- Directora del plantel

## **6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA**

Luego de la investigación realizada se determinó que debe elaborarse una guía didáctica con distintos tipos de juegos con pelota para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de la Escuela Particular La Providencia del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua. La misma que se fundamenta en los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta dirigida a autoridades, docentes y padres de familia; datos que demostraron la necesidad de que los docentes y los padres de familia conozcan la importancia de implementar una guía que contenga juegos con la pelota para ayudar en el desarrollo de la Psicomotricidad en niños/as.

Sobre esta propuesta no se ha encontrado mayor información, sin embargo, algunas instituciones educativas han hecho el esfuerzo para diseñar documentos de apoyo para la implementación de este tipo de guías, las cuales han servido de referencia para fundamentar nuestra propuesta. Se sabe que en algunas escuelas se está utilizando una Guía Didáctica para la Lecto-Escritura, la que está dando muy buenos resultados en los niños y niñas.

Entre la bibliografía existente se encuentra el libro **LA PELOTA EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR**, del autor: Pedro Pablo Berruezo Adelantado, de la editorial: CEPE, publicado en Madrid en el año de 1995.

### **6.3. JUSTIFICACIÓN**

La elaboración de un manual didáctico se justifica por cuanto ha sido elaborado y planificado como una herramienta que servirá para manejar la gestión educativa institucional, partiendo siempre de su planificación, ejecución y control en la necesidad de la institución educativa.

El adecuado manejo de los recursos, materiales será el fundamento clave para la aplicación de una visión y misión, a su vez la identidad institucional y su base teórica servirá para la aplicación práctica de los objetivos y metas que se implementarán en la institución y el aula de clases.

Se hace necesario contar con una guía educativa utilizada por todos los responsables del diseño y ejecución con el fin de contar con normas diseñadas, apropiadas, que vaya en beneficio y desarrollo de los maestros, padres de familia y alumnos/as.

Por otra parte el manual ofrece al personal docente una herramienta útil de aplicación diaria y constante que vaya en beneficio de los niños y de la educación educativa, que resultará valiosa y necesaria y de gran utilidad evitando de esta forma errores en el que hacer educativo.

Este manual será una fuente de gran importancia para el desarrollo de la psicomotricidad, por ello es de gran utilidad para la institución educativa.

## **6.4. OBJETIVOS**

### **6.4.1. OBJETIVO GENERAL**

Elaborar una guía didáctica con distintos tipos de juegos con pelota para mejorar el desarrollo de la Psicomotricidad en los niños de la Escuela Particular la Providencia del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

### **6.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Ayudar en el proceso del desarrollo psicomotriz de los niños mediante el uso de juegos con la pelota.
- Establecer la utilidad de cada tipo de juego con la pelota , citado en la guía, en el desarrollo de la psicomotricidad
- Fomentar la actividad física mediante los juegos con la pelota en los niños y niñas del plantel

## **6.5. FACTIBILIDAD**

### **6.5.1. FACTIBILIDAD OPERATIVA**

La guía didáctica elaborada para los docentes, padres de familia y estudiantes será de gran utilidad, ya que servirá como ayuda en la capacitación de los docentes, buscando mejorar los niveles de enseñanza de los maestros hacia los alumnos.

Institucionalmente se cuenta con el apoyo de directivos para la implementación de la propuesta en el periodo de tiempo determinado. Los docentes, miembros activos de la dinámica de trabajo prestan todo su contingente para la aplicación y generación de resultados en los niños y niñas.

### **6.5.2. FACTIBILIDAD TÉCNICA**

La utilización de la presente guía por parte de los maestros y padres de familia tendrá gran importancia, debido a que mediante la utilización de la misma, se podrá agilizar el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas consiguiendo desarrollar las destrezas psicomotoras en cada uno de ellos.

Los materiales a utilizarse para la elaboración de la guía se detallan a continuación:

- Hojas de papel bond
- Computador
- Impresora
- Anillado o empastado

### **6.5.3. FACTIBILIDAD ECONÓMICA**

En la encuesta realizada durante la investigación, así como en charlas y entrevistas con docentes y padres de familia, se los comunicó sobre el beneficio de utilizar la presente guía, la misma que se realizará con un pequeño costo a cuenta de los padres de familia. El valor no es significativo, un costo bajo en comparación con los beneficios que los niños y niñas recibirán.

## **6.6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TEÓRICA**

### **LA GUÍA DIDÁCTICA**

La guía didáctica es el instrumento (digital o impreso) con orientación técnica para el usuario (autoridades, docentes, padres de familia), que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso de los elementos y actividades que conforman un determinado tema, incluyendo las actividades de aprendizaje y de estudio independiente de los contenidos a tratarse.

- *La guía pedagógica debe apoyar al usuario a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué, desarrollar los contenidos de un determinado tema, a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación.*

### **CARACTERÍSTICAS DE LA GUÍA DIDÁCTICA**

- Ofrece información acerca del contenido.
- Presenta orientaciones en relación con la metodología y enfoque del tema a tratarse.
- Presenta instrucciones acerca de cómo construir y desarrollar el conocimiento (saber), las habilidades (saber hacer)

### **FUNCIONES BÁSICAS DE LA GUÍA DIDÁCTICA.**

#### **3.1 Orientación.**

- Establece las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del usuario.



- Aclara en su desarrollo las dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso de las actividades.
- Especifica en su contenido, la forma física y metodológica en que el beneficiario deberá presentar sus objetivos.

## **COMPONENTES ESTRUCTURALES DE LA GUÍA DIDÁCTICA**

**Índice.-** En el debe consignarse todos los títulos, ya sean de 1º, 2º o 3º nivel, y su correspondiente página para que, como en cualquier texto, el destinatario pueda ubicarlos rápidamente.

**Presentación.-** Antecede al cuerpo del texto y permite al autor exponer el propósito general de su obra, orientar la lectura y hacer consideraciones previas que considere útiles para la comprensión de los contenidos de la guía.

## **EL JUEGO**

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 a 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. 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 cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tienen 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 físico.- Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al 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.

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 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.

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

- d. Para la formación del carácter.- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía.
  
- e. 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 los 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.

El papel del juego es básico en el desarrollo del niño, sin darse cuenta y divirtiéndose estimula una serie de aspectos como la coordinación, el conocimiento de su cuerpo, Psicomotricidad, capacidad de atención, lateralización, etc.

El juego es siempre formador para el niño. Los juegos de siempre pueden aprovecharse como ocasiones para desarrollar la coordinación y el sentido espacial.

Los juegos de movimiento y de coordinación en grupo se dirigen sobre todo a la actividad física y a la adquisición de diversas destrezas generales, además le ayudan a relacionarse con otros niños.

Le gusta moverse en el espacio y en el tiempo (saltar, jugar, columpiarse...). Niños bien coordinados: Juegos con el balón y la pelota nuestro hijo necesita ir adquiriendo una coordinación adecuada de todas las partes de su cuerpo.

Para que el niño se mueva sin dificultades y logre así una buena coordinación hace falta que adquiera un conocimiento y un dominio de su propio cuerpo, que aprenda a

moverse en un espacio determinado, y que aprenda a realizar una serie de movimientos sucesivos.

Cuando el niño consigue habilidades en el movimiento, favorece su equilibrio emocional y también tiene repercusiones para concentrarse y relacionarse con los demás.

Existen muchos ejercicios para estimular y desarrollar la coordinación de nuestros hijos, por ejemplo, algunos ejercicios con el balón desarrollan los dos tipos de coordinación que se dan en el hombre: la coordinación motriz (o dinámica) y la visual (o visomotora).

La coordinación motriz (o dinámica): Ejecuta acciones poniendo en funcionamiento una serie de órganos y de músculos.

La coordinación visual (o visomotora): Permite ciertos movimientos ajustados por el control de la visión. Tiene gran importancia en el aprendizaje de la escritura.

La capacidad de observación es una percepción lo más precisa y detallada posible de nuestro entorno. Consiste en aprender a captar, percibir y reconocer todos los mensajes recibidos por nuestros sentidos.

Se debe ayudar a los hijos a fijarse en los detalles de cualquier entorno. Es algo que surge con naturalidad y que amplía la relación entre padre e hijo, creando una relación de complicidad entre ambos.

## 6.7. METODOLOGÍA MODELO OPERATIVO

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
<b>Socialización de los resultados de la investigación</b>	Hasta el 4 de octubre del 2011 se socializará el 100% de la propuesta en la comunidad educativa para conocer los resultados de la investigación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización de la socialización.</li> <li>• Reunión con el personal de la institución.</li> <li>• Reunión con los padres de familia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Proyector</li> <li>• Documento de apoyo</li> <li>• Circulares de comunicación</li> </ul>	2 horas
<b>Planificación de la propuesta</b>	Hasta el 4 de noviembre del 2011 estará concluida la planificación de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de resultados</li> <li>• Toma de decisiones</li> <li>• Construcción de la propuesta</li> <li>• Presentación a las autoridades de la institución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo informático</li> <li>• Materiales de oficina</li> </ul>	15 minutos
<b>Ejecución de la propuesta</b>	Durante el periodo lectivo se ejecutará la propuesta al 100%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puesta en marcha de la propuesta de acuerdo a las fases programadas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales de apoyo</li> </ul>	8 meses
<b>Evaluación de la propuesta</b>	La propuesta será evaluada permanentemente, una vez cada fin de mes hasta terminar el período lectivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacitación al personal docente y padres de familia sobre la evaluación de la guía</li> <li>• Autoevaluación de procesos</li> <li>• Evaluación de informes de desempeño</li> <li>• Toma de correctivos oportunos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales de oficina</li> </ul>	

**Cuadro No. 28.** Modelo Operativo

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

## 6.8. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

ORGANISMO	RESPONSABLE	FASE DE RESPONSABILIDAD
<ul style="list-style-type: none"><li>• Equipo de gestión de la institución</li><li>• Equipo de trabajo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Departamentos y comisiones</li><li>• Directora</li><li>• Profesores</li><li>• Padres de familia</li><li>• colaboradores</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Organización previa al proceso</li><li>• Diagnóstico situacional</li><li>• Direccionamiento participativo</li><li>• Discusión y aprobación</li><li>• Programación operativa</li><li>• Ejecución del proyecto</li></ul>

**Cuadro No 29:** Administración de la Propuesta  
**Elaborado por:** Vanessa Coronel



## 6.9. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

**“GUÍA DIDÁCTICA CON DISTINTOS TIPOS DE JUEGOS CON PELOTA PARA  
MEJORAR EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE  
LA ESCUELA PARTICULAR LA PROVIDENCIA DEL CANTÓN AMBATO  
PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”**



*“Un niño siempre puede enseñar tres cosas a un adulto: a ponerse contento sin motivo, a estar siempre ocupado con algo y a saber exigir con todas sus fuerzas aquello que desea.”*

**Paulo Coelho**

## INTRODUCCIÓN

Compañeros docentes y señores padres de familia tengo el agrado de poner en sus manos la presente guía pedagógica con distintos tipos de juegos con pelota para mejorar el desarrollo de la Psicomotricidad en los niños y niñas. La misma que nos permitirá mejorar en los niños y niñas diferentes aspectos entre los que se pueden citar:

- Límites en el espacio
- Posibilidades motrices (rapidez, agilidad, etc.).
- Posibilidades de expresión a través del cuerpo (actitudes, mímica, etc.).
- Percepciones de las diferentes partes del cuerpo.
- El conocimiento verbal de los diferentes elementos corporales.

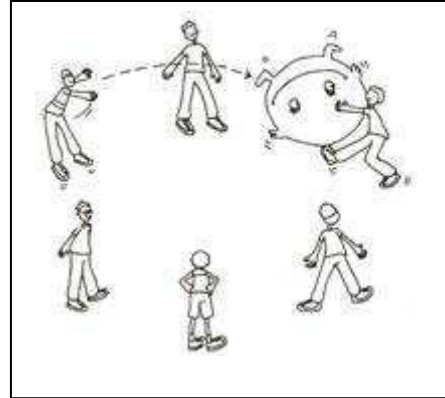
## La Bomba

**Tipo de juego:** Psicomotricidad.

**Número de jugadores:** grupo

**Duración:** hasta que uno gane.

**Espacio:** interior o exterior.



**Objetivos:** cooperación, atención, compañerismo.

**Desarrollo:** se coloca a un niño en el centro de un círculo hecho por lo demás. Mientras él cuenta hasta 20 con los ojos cerrados, los demás están pasándose una pelota. Cuando el que se la liga para de contar, dice: “¡Bomba!”, la persona que en ese momento tenga la pelota se sienta en el suelo con las piernas abiertas. Cuando se inicia otra vez el juego, se tiene que saltar a la persona que esté en el suelo y así poder pasársela al siguiente compañero. Gana el último que quede de pie.

**Material:** una pelota de goma.

**Normas:** el que está en el centro decide si debe contar más deprisa, más despacio, etc.

**Variantes:** se puede eliminar al que tenga la pelota en vez de quedarse sentado, así se va reduciendo el círculo y se pasa la pelota más rápido.

**Observaciones:** velocidad, excitación y concentración.

## Pelota Zig-Zag

**Tipo de juego:** Psicomotricidad.

**Número de jugadores:** ilimitado (número par).

**Duración:** 10 minutos aproximadamente.

**Espacio:** preferiblemente, exterior.

**Objetivos:** rapidez, reflejos, observación, atención, coordinación óculo-manual.

**Desarrollo:** formando dos filas enfrentadas y con dos pelotas (una de cada color), se comienzan a pasar al compañero que está al frente del que está al lado tuyo, formando así una cadena en zig-zag.

La pelota que llegue antes al extremo de la fila es la pelota del grupo ganador. Si el balón se cae, se comienza de nuevo el recorrido completo. Se puede variar la puntuación a conseguir para ganar.

**Material:** dos pelotas de goma espuma de distinto color, para simbolizar los equipos.

**Normas:** Si la pelota se cae al suelo, se vuelve a empezar desde el principio. Gana el equipo que consiga mandar la pelota más rápido al final de la fila.

**Observaciones:** fuerza, coordinación, velocidad de acción.



## Bedor y Pompón

**Tipo de juego:** Psicomotricidad.

**Número de jugadores:** ilimitado.

**Duración:** 15 minutos aproximadamente.

**Espacio:** interior o exterior.



**Objetivos:** desarrollar la coordinación óculo-manual, aumentar la destreza y la rapidez de acción, trabajar la lateralidad.

**Desarrollo:** colocamos a los niños en círculo. A uno le damos una de las pelotas y la llamamos “Bedor”, al siguiente, le damos la otra y la llamamos “Pompón”. A la señal de la profesora, se pasarán las dos pelotas en la misma dirección, intentando que Bedor pille a Pompón. Si una pelota se cae al suelo, la otra deberá seguir en movimiento.

**Material:** dos pelotas de goma espuma, a ser posible de distinto color, para denotar a “Bedor” y a “Pompón”.

**Normas:** Cuando Bedor alcance a Pompón pasará a ser Bedor el perseguido por Pompón. Si alguna de las pelotas se cae al suelo la otra debe seguir en movimiento.

**Variantes:** cambiar la dirección en la que se van a pasar las pelotas e ir alternando para que los niños no se aburran. Cambiar el nombre de las pelotas.

**Observaciones:** velocidad de acción, concentración, descentración.

## Vuela Globito

**Tipo de juego:** cooperación.

**Número de participantes:** 2 o más.

**Duración:** hasta que se pierda el interés.

**Espacio:** interior.



**Objetivos:** fomentar un buen ritmo respiratorio.

**Desarrollo:** Los jugadores se reparten a suerte formando dos o tres equipos con el mismo número de integrantes. Cada equipo recibe un globo de color diferente que deberá inflar y anudar antes de comenzar el juego. A una señal, cada equipo lanza su globo al aire e intenta mantenerlo flotando mediante soplos cuando cae. El equipo que mantenga el globo en el aire más tiempo será el ganador.

**Material:** globos.

**Normas:** No se puede tocar el globo.

**Variantes:** darle con la cabeza en vez de soplarle.

## LLENAR Y VACIAR

**Tipo de juego:** cooperación

**Número de participantes:** todo el grupo

**Duración:** a partir de 15 minutos



**Espacio:** preferiblemente exterior, pero se puede realizar en interior.

**Objetivos:** Atención; Cooperación; Pase

**Desarrollo:** Cada grupo debe pasar los balones de un contenedor a otro antes de que el otro grupo lo haga. Para ello se deberán pasar los balones en cadena entre todos los compañeros del grupo hasta el contenedor contrario.

**Material:** Muchos balones y 2 contenedores que los contengan.

**Normas:** Dos grupos de 15 personas enfrentados y con un contenedor de balones para cada grupo.

**Observaciones:** Los balones utilizados pueden ser de baloncesto, en caso de personas de corta edad y mayores los balones deben ser blanditos para que no se hagan daño ya que la manipulación de balones en estas edades no es muy buena. Gente menor de 6 años aproximadamente no son capaces de coger los balones por eso estas personas están excluidas.

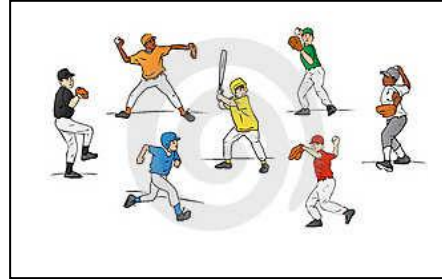
## Matambulú

**Tipo de juego:** No competitivo de cambio de rol.

**Número de participantes:** todo el grupo.

**Duración:** depende del número de jugadores.

**Espacio:** exterior.



**Objetivos:** atención, reflejos, pase.

**Desarrollo:** Los jugadores se reparten formando equipos. Un equipo se defiende y el otro ataca, ambos equipos se disponen frente a frente separados una cierta distancia. Cada jugador del equipo que defiende lleva un bate en cada mano. El equipo atacante lanza pelotas blandas contra los jugadores del equipo defensor que se defienden esquivándolas o golpeándolas con sus bates. Cuando todos los jugadores han sido alcanzados, los dos equipos intercambian sus papeles.

**Material:** pelotas blandas y dos bates por jugador.

**Normas:** Cuando una pelota golpea el cuerpo de un jugador defensor, éste permanece en el suelo sentado.

**Variantes:** Dos jugadores tratan de dar con la pelota a un tercero que se mueve entre ellos. El que le dé cambia su puesto con él.

**Observaciones:** los bates se pueden sustituir por raquetas.



## SEBA TIZRA (Líbano)

**Tipo de juego:** Juego tradicional del mundo.

**Número de participantes:** todo el grupo.

**Duración:** depende del número de participantes.

**Espacio:** exterior (amplio si es interior)



**Objetivos:** coordinación, atención, diversión.

**Desarrollo:** Se apilan las latas a siete pasos de distancia de una línea. Los jugadores se dividen en dos equipos, uno será el atacante y el otro el defensor. El primer jugador del equipo atacante lanza la pelota desde la línea tratando de derribar, al menos, una de las latas de la torre. Si no lo consigue lanza otro jugador de su equipo y así sucesivamente hasta que todos hayan fallado. En este caso ambos grupos intercambian sus papeles.

**Material:** una pelota blandita y varias latas

**Normas:** Si un jugador del equipo atacante logra derribar alguna de las latas de la torre, el juego se desarrolla de la siguiente manera:

- Los jugadores del equipo defensor comienzan a pasarse la pelota tratando de dar a alguno de los jugadores del equipo atacante. No está permitido avanzar con la pelota, ni botarla. Todo jugador atacante que sea tocado por la pelota va a una zona muerta y espera la finalización de esta fase del juego.

- Los jugadores del equipo atacante tratan de volver a construir la torre, esto lo pueden hacer en una o en varias tentativas. Si lo logran, salvan a todos sus compañeros y el juego se reinicia de la misma forma; en caso de que todos hayan sido enviados a la zona muerta el juego se reinicia con ambos grupos intercambiando sus papeles.

## AJATATUT

**Tipo de juego:** juego tradicional del mundo/cooperativo.

**Número de participantes:** todo el grupo.

**Duración:** hasta que se pierda el interés.

**Espacio:** interior o exterior.

**Objetivos:** coordinar movimientos, cooperar.



**Desarrollo:** Los jugadores forman un círculo, de pie, de rodillas o sentados, y colocan una mano en su espalda. El objetivo del juego es que la pelota vaya pasando de un jugador al de su derecha, golpeándola con la palma de la mano libre y evitando que caiga al suelo.

**Material:** una pelota blanda.

**Normas:** Lógicamente no está permitido agarrar la pelota en ningún momento.

**Observaciones:** A veces los jugadores cuentan el número de vueltas que la pelota da antes de caer al suelo.

## TAKGRO

**Tipo de juego:** Juego tradicional del mundo.

**Número de participantes:** todo el grupo

**Duración:** no tiene tiempo límite.

**Espacio:** exterior o interior.



**Objetivos:** diversión, coordinar movimientos, cooperativo.

**Desarrollo:** Todos los jugadores se colocan de pie formando un círculo, normalmente un jugador ocupa el centro del mismo aunque no es imprescindible.

El objetivo del grupo es mantener la pelota en el aire, tanto tiempo como puedan, golpeándola con cualquier parte de su cuerpo excepto brazos.

**Material:** una pelota del tamaño de un balón de balonmano. (Pequeña o mediana)

## Meter gol

**Tipo de juego:** juego dirigido.

**Número de participantes:** grupo pequeño.

**Duración:** 10 minutos aproximadamente.

**Espacio:** interior y exterior.



**Objetivos:** desarrollar la puntería, percepción espacio-temporal

**Desarrollo:** formando un círculo, los jugadores se abren de piernas juntando pie con pie. Con las manos se hace rodar una pelota por el suelo dando toques para intentar meter gol en las piernas de los compañeros. Si a alguien le meten gol, tiene que jugar con una sola mano, si le vuelven a meter gol, es eliminado.

**Material:** un balón de goma espuma.

**Normas:** El balón no puede salir del círculo formado por los niños.

Al que se le meta un gol pasará a jugar con una mano a la espalda, dos goles, las dos manos en la espalda.

**Retahíla:** no tiene.

**Variantes:** cambiar la consigna, ponerse de espaldas.

**Observaciones:** excitación, divertimento, velocidad de acción.

## Loca, loca, la pelota

**Tipo de juego:** psicomotor

**Número de participantes:** unos 10 o más.

**Duración:** 10 min.

**Espacio:** interior / exterior.



**Objetivos:** desarrollar la atención y la motricidad gruesa.

**Desarrollo:** Los jugadores se sitúan de pie, formando un corro, sin moverse hasta que alguien les pase la pelota. El que la liga, se situará fuera del círculo y su misión es la de atrapar al niño o niña que lleve la pelota. Si lo consigue, este no podrá pararse hasta que se dé por terminado el juego.

El juego se inicia con uno que corre con la pelota y otro que le persigue para atraparle. Cuando el niño consiga dar una vuelta completa, puede pasarle la pelota a otro compañero, y de esta forma salvarse colocándose sentado en el interior del corro.

**Material:** 1 pelota.

**Normas:** Tienen que dar una vuelta completa antes de pasar la pelota y no pueden pasar por el centro del círculo.

**Retahíla:** no tiene.

**Variantes:** pasando la pelota al de al lado sin moverse del sitio.

**Observaciones:** Puede resultar cansado para el que se la liga.

## Pase de Pelotas

**Tipo de juego:** psicomotor.

**Número de participantes:**

indeterminado, pero pares para poder hacer 2 grupos.

**Duración:** 10 minutos

**Espacio:** interior



**Objetivos:** Desarrollo velocidad, coordinación óculo manual

**Desarrollo:** colocados en dos equipos, y en dos filas paralelas uno detrás de otro. Sentados con las piernas abiertas deben pasarse el balón por encima de la cabeza. El último que lo recibe pasa delante, la fila que llegue antes a un punto establecido gana

**Material:** dos balones o más según el número de equipos

**Normas:** sentarse juntos cuando el último pasa a primero.

Si se cae el balón se vuelve a empezar.

**Retahíla:** no tiene.

**Variantes:** pasarse el balón por el lado, o ponerse de pie, de pie y pasarse el balón por debajo de las piernas.

**Observaciones:** desarrollan la cooperación de unos con otros (se socializan), la competitividad con el equipo contrario y saber que no siempre se puede ganar.

## Pirata y Ladrón

**Tipo de juego:** psicomotor, reglado.

**Número de participantes:** Dos grupos de igual número más o menos.

**Duración:** 10 minutos.



**Espacio:** Preferible un interior para estar descalzos.

**Objetivos:** 'Mejorar la atención, el compañerismo, la estrategia, la discriminación ruido-silencio y las habilidades motoras.

**Desarrollo:** Un jugador se ofrece voluntario para ser el "pirata". Los demás miembros del juego se dividen en dos grupos con el mismo número de participantes en cada uno, y se disponen en dos filas paralelas la una de la otra. En frente de ambas filas se sentará el pirata con los ojos vendados y al cuidado de su tesoro, las llaves. Los primeros de cada fila, es decir, los ladrones deberán intentar coger las llaves, pero con todo el silencio posible de manera que el pirata sea capaz de discriminar el ruido que oiga. Cuando oiga algo, señalará en la dirección donde lo ha escuchado, y si coincide con uno de los ladrones, este deberá volver al final de su fila dando la oportunidad al siguiente ladrón. Cuando se realiza el cambio de jugadores, el juego se parará un instante para no confundir al pirata. Ganará el equipo que antes consiga el tesoro.

**Material:** unas llaves o pelota de goma espuma.

**Normas:** Cada persona que coge las llaves puntúa uno para su equipo.

Si te oye el pirata estás eliminado hasta que te vuelva a tocar.

Los primeros salen al tiempo pero luego es cada vez que eliminen al de tu equipo o consiga la pelota.

**Retahíla:** no tiene.

**Variantes:** a ciegas.

**Observaciones:** favorece la atención, el cuidado por no hacer ruido.

## Matao

**Tipo de juego:** competitivo.

**Número de participantes:** 2 Grupos.

**Duración:** depende de las habilidades de los grupos.

**Espacio:** indistintamente: interior exterior.



**Objetivos:** Potenciar y coordinar los movimientos propios del cuerpo y fomentar las experiencias de dominio que fomentan confianza en sí mismo.

**Desarrollo:** Dividimos un espacio a la mitad y lo delimitamos claramente con cuerdas o con tizas. Los equipos se sitúan a un lado y a otro. Sin salirse del territorio marcado lanzan la pelota contra el equipo contrario tratando de dar en el cuerpo del adversario sin que la pelota bote antes, de esta manera el jugador queda momentáneamente eliminado, si este coge la pelota con las manos sin que se caiga tendrá la posibilidad de salvar a un compañero que estuviera eliminado y eliminara al jugador que haya lanzado la pelota.



El jugador que recibe el impacto de la pelota se coloca de forma que el equipo rival quede entre el y sus compañeros, para que se pueda realizar “ un fuego cruzado” el juego concluye cuando todos los miembros de un equipo acaban en el mismo lado, esto es, han recibido el impacto de la bola alguna vez.

**Material:** Pelota.

**Normas:** Si nos dan cuando la pelota ha votado no vale, no se pueden rebasar las líneas y no se puede tirar a la cara y con demasiada fuerza.

**Retahíla:** No hay

**Variantes:** Serán todas aquellas que cambien la forma en la que llevamos la pelota; las nuca, los cuellos, los brazos, espaldas...

**Observaciones:** Es un juego, no una batalla en la que se tenga que herir al contrario.

### Futbolín Ciego

**Tipo de juego:** psicomotriz.

**Número de participantes:** varios grupos de 5.

**Duración:** 10 minutos.

**Espacio:** interior, delimitado.



**Objetivos:** desarrollo de la coordinación, juego en equipo, competitividad, escuchar a los compañeros.

**Desarrollo:** Se hacen varios equipos con sus respectivas hinchadas. Se hacen dos porterías y se colocan como quieran los jugadores por el campo, siempre en grupos de 2 o 3. Jugarán con los ojos cerrados. Serán las hinchadas las que digan hacia donde hay que moverse. Ganará el equipo que consiga marcar más goles.

**Material:** un balón y algo que haga las veces de portería.

**Normas:** No se pueden abrir los ojos.

No hay centro del campo pero tampoco vale ir hasta la portería contraria.

**Retahíla:** no tiene.

**Variantes:** en vez de ser ciego, normal, con los ojos abiertos y sin hinchada. Jugar con dos balones en vez de uno.

**Observaciones:** buen juego para la orientación espacial y confianza en los compañeros (hinchada).

### El globo

**Objetivo:** Lazar y atrapar con precisión la pelota para el mejoramiento de la motricidad.

**Materiales:** Pelotas pequeñas



**Organización:** Los alumnos de forma disperso frontal con las piernas separadas al ancho de los hombros, tomando la pelota con las dos manos lanzaran la pelota y la atraparán con dos manos.

**Desarrollo:** A la señal del profesor los alumnos deben lanzar con precisión la pelota hacia arriba con dos mano y la atraparán con dos mano igual, con la vista hacia arriba y mantenerse en el lugar.

**Variante:** Se lanzara con una mano y se atrapara con dos. Evaluación: Bien

### Mi amigo

**Objetivo:** Lanzar al frente para el mejoramiento de la fuerza de brazo y la motricidad.



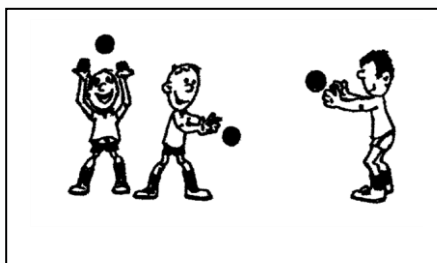
**Materiales:** Pelotas pequeñas.

**Organización:** Los alumnos están en pareja a una distancia determinada por el profesor con la pelota encima de la cabeza, con las piernas separadas al ancho de los hombros y la vista al frente.

**Desarrollo:** A la señal del profesor de lanzaran la pelota por encima de la cabeza con las dos mano al alumno que está al frente y hará los mismo que anterior.

**Variante:** Se puede realizar de pecho.

### El golpe.



**Objetivo:** Lanzar el balón de rebote para el mejoramiento de la articulación.

**Materiales:** Pelotas mediana o grandes.

**Organización:** Los alumnos están formados en hilera frontal y realizaran el lanzamiento de rebote al alumno e al frente con las piernas separadas y la vista al frente.

**Desarrollo:** A la señal del profesor los alumnos que tiene el balón en la mano lo lanzaran de rebote al alumno de al frente y el mismo hará el ejercicio ídem.

### El espejo

**Objetivo:** Imitar y tocar mediante voz de mando para el mejoramiento de la motricidad fina.

**Materiales:** Pelotas medianas.

**Organización:** Los alumnos de forma dispersa en el terreno y realizaran la actividad según indique el profesor por imitación.



**Desarrollo:** Los alumnos de forma dispersa estarán en el terreno imitando la actividad que hará el profesor si dice a tocarse la rodilla, la cabeza, los zapatos u otras partes del cuerpo. El ejercicio se realizara hasta que el alumno pueda tocar bien cada parte del cuerpo.

**Variante:** Tocarse una parte del cuerpo y de decir otro nombre (Simón dice)

### **Pelota inquieta.**



**Objetivo:** Pasar pelotas mediante un juego para el mejoramiento de la motricidad

**Materiales:** Pelotas medianas: Organización: Los alumnos estarán formados en equipo con la pelota en la mano y pasándola de una mano a otra.

**Desarrollo:** A la señal del profesor el alumno irá caminado en línea recta hasta donde estan las banderitas cambiando la pelota de mano y regresa corriendo.

El ejercicio se realizara hasta que el alumno logre llegar a la banderita sin que se le caiga la pelota de la mano. Variante: Se podrá realizar corriendo y en parejas.

### Quien llega más lejos.

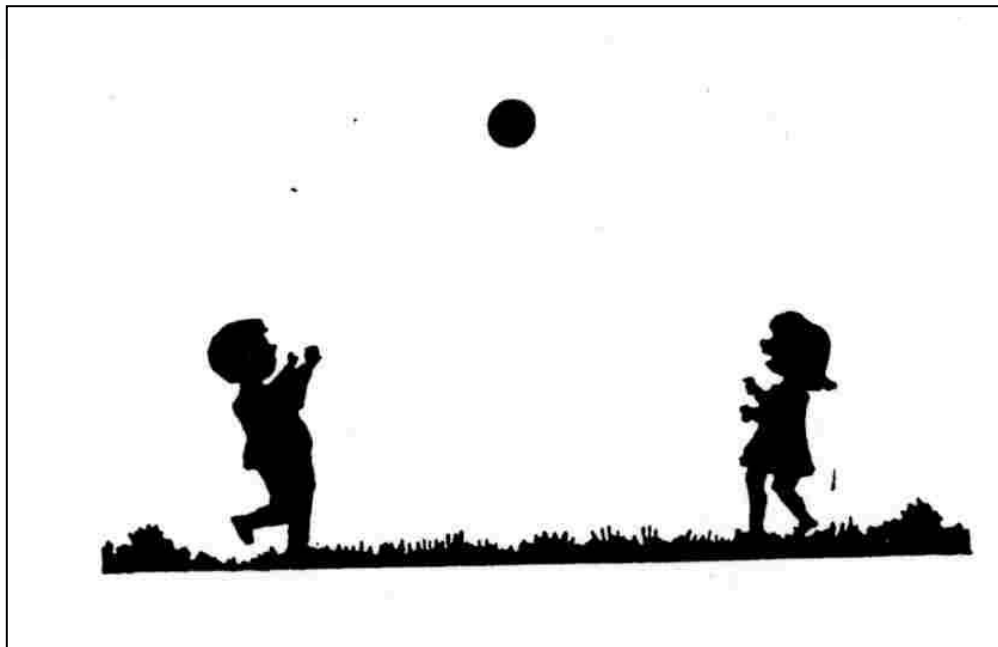
**Objetivo:** Lanzar pelota con precisión para el mejoramiento de la fuerza de brazos.

**Materiales:** Pelotas pequeñas y banderitas.

**Organización:** Formar los alumnos en fila y lanzar la pelota hacia la banderita y tratar de rozarla con la pelota.

**Desarrollo:** A la señal del profesor, el alumno debe lanzar de forma alternada a la distancia que el profesor coloque la bandera u otro obstáculo en el terreno.

**Variante:** Se puede realizar con impulso.



## 6.10. MARCO ADMINISTRATIVO

La presente guía didáctica será administrada por el personal docente del primer año de educación básica de la escuela “La Providencia”; Siendo ellos los encargados directos de utilizar la guía, analizarla, determinar su validez y funcionamiento, sin hacer un lado a los padres de familia que están dispuestos a colaborar en sus casa con los distintos juegos con la pelota.

## 6.11. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

**Cuadro No. 30:** Previsión de la evaluación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Qué evaluar?	La guía didáctica
¿Por qué evaluar?	Para verificar los objetivos
¿Para qué evaluar?	Para verificar los resultados
¿Con qué criterios evaluar?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comparación</li><li>• Indagación y crítica</li><li>• Reflexión</li></ul>
¿Quiénes solicitan evaluar?	Padres de familia
¿Quién evalúa?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Directivos</li><li>• Docentes</li><li>• Responsables U.T.A.</li></ul>
¿Cuándo evaluar?	Al termino del proyecto
¿Cómo evaluar?	Mediante preguntas
¿Con qué evaluar?	Con la encuesta

**Elaborado por:** Vanessa Coronel

## MATERIALES DE REFERENCIA

### BIBLIOGRAFÍA

- ARDILA, Alfredo. Psicofisiología de los procesos complejos. México: Trillas. 1992.
- AUCOUTURIER B.: “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz”. Ed.: Graó, Barcelona, 2004.
- BUTLER, G. Principios y métodos de recreación para la comunidad. Omeba. 1959.
- CARROLL, Lewis. El Juego de la Lógica. España: Alianza Editorial, 1987.
- CAPRA, Fritjof. Sabiduría insólita. Barcelona: Kairós. 1990
- DAVIS y SCOTT. Estrategias para la creatividad. Buenos Aires: Paidós, 1975.
- DE BONO, Edward. El Pensamiento lateral. España: Paidós Ibérica, 1989
- GARCÍA NÚÑEZ, J.A. Y MARTÍNEZ LÓPEZ, P.: “Psicomotricidad y educación preescolar”. Ed. Nuestra cultura. Madrid, 1986.
- GARCÍA NÚÑEZ, J.A. y Pablo Berruelo, P.:”Psicomotricidad y Educación Infantil”. Ed. CEPE. Madrid, 2000.
- MARTÍN, John. Neuroanatomía. España . Prentice Hall. 1997.
- JIMÉNEZ ORTEGA J. Y GONZÁLEZ TORRES, J.:” Psicomotricidad y educación física. Ed.: Visor. Madrid, 1998.
- LOUDES, J.: “Educación Psicomotriz y actividades físicas”. Ed. Científico médica. Barcelona, 1978.
- LAPIERRE, A.: Educación psicomotriz en la escuela maternal. Una experiencia con los pequeños”. Ed. Científico – médica. Barcelona, 1984.
- MATURANA H y VERDEN Zoller. Amor y Juego. Santiago de Chile: Talleres Gráficos. Pía Sociedad de San Pablo, 1995.



- PICQ L. Y VAYER, P.: “Educación psicomotriz y retraso mental”. Ed. científicomédica. Barcelona.1969.
- RIED, B.: “Juegos y ejercicios para estimular la psicomotricidad”. Ed. Oniro S.A. Barcelona, 2002.
- SUAREZ, B.: “ Estrategias psicomotoras”. Ed. Limusa. México, 2002.
- RUÍZ, F.: “ Los juegos en la motricidad infantil de 3 a 6 años: 2º ciclo de E. Infantil, INDE, Barcelona, 2003.
- TASSET, J. M.: “Teoría y práctica de la psicomotricidad”. Paidós Psicomotricidad, Buenos Aires, 1980.
- TORRE, C. de la: “La educación psicomotriz”. En Didáctica aplicada a la escuela infantil, Edinford, Málaga, 1989
- VAYER, P.: “Educación

## LINKOGRAFÍA

- <http://www.actividadfisica.net/actividad-fisica-definicion-actividad-fisica.html>
- <http://www.aecassociacio.org/cast/Psicomotricidad.php>
- [http://comenio.files.wordpress.com/2007/10/paradigma\\_psicogenetico.pdf](http://comenio.files.wordpress.com/2007/10/paradigma_psicogenetico.pdf)
- <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico.htm>
- [http://www.derechoecuador.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=4119&Itemid=415](http://www.derechoecuador.com/index.php?option=com_content&task=view&id=4119&Itemid=415)
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Declaraci%C3%B3n\\_de\\_los\\_Derechos\\_del\\_Ni%C3%B1o](http://es.wikipedia.org/wiki/Declaraci%C3%B3n_de_los_Derechos_del_Ni%C3%B1o)
- [http://html.rincondelvago.com/juegos-infantiles\\_3.html](http://html.rincondelvago.com/juegos-infantiles_3.html)
- [http://www.cepgranada.org/~jmedina/articulos/n5\\_07/n5\\_07\\_81.pdf](http://www.cepgranada.org/~jmedina/articulos/n5_07/n5_07_81.pdf)
- <http://www.google.com.ec/imgres?q=NIÑOS+EVALUACION&um=1&hl=es&sout=0&tbn=isch&tbnid=qwOehLfsewT4bM:&imgrefurl=http://marce-bilinguismoninos.blogspot.com/2010>

# ANEXOS

**ANEXO 1**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

ENCUESTA DIRIGIDA A MAESTRAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA LA PROVIDENCIA

**INSTRUCCIONES:**

**Lea cuidadosamente la serie de preguntas y marque con una x dentro del paréntesis según su criterio.**

1. ¿Aplica sesiones para mejorar la Psicomotricidad con los niños dentro del aula?

SI ( )

NO ( )

2. ¿Trabaja usted con la pelota dentro del aula como material pedagógico

3. ?

SI ( )

NO ( )

4. ¿Sus niños siguen con facilidad las órdenes impartidas para manejar un balón dentro de la institución?

SI ( )

NO ( )

5. ¿Ha utilizado juegos con la pelota para desarrollar nociones espaciales y temporales?

**SI ( )**

**NO ( )**

6. ¿Practica actividades con la pelota para definir la lateralidad en los niños?

**SI ( )**

**NO ( )**

7. ¿Realiza usted pruebas para evaluar el desarrollo psicomotriz en sus niños/as al iniciar el primer año de básica?

**SI ( )**

**NO ( )**

8. ¿La Institución Educativa le ha entregado algún tipo de documento impreso que le permita realizar actividades con el fin de desarrollar la Psicomotricidad en los niños/as?

**SI ( )**

**NO ( )**

9. ¿Posee usted un cuaderno de trabajo con juegos, cuya herramienta sea la pelota, para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños/as?

**SI ( )**

**NO ( )**

10. ¿Ha perfeccionado en sus niños y niñas la precisión de movimientos motores mediante la utilización de juegos con la pelota?

**SI ( )**

**NO ( )**

11. ¿Sus niños y niñas practican juegos con la pelota en forma espontanea sin necesidad de que usted les sugiera realizarlos?

**SI ( )**

**NO ( )**

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

**ANEXO 2**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA LA PROVIDENCIA

**INSTRUCCIONES:**

**Lea cuidadosamente la serie de preguntas y marque con una x dentro del paréntesis según su criterio.**

1. ¿Conoce usted como padre de familia que la Psicomotricidad manual ayuda a su hijo dentro del aula?

**SI ( )**

**NO ( )**

2. ¿Usted como padre de familia está de acuerdo que la maestra utilice la pelota como material pedagógico?

**SI ( )**

**NO ( )**

3. ¿Conoce usted si su hijo ha mejorado su motricidad y concentración al realizar las actividades?

**SI ( )**

**NO ( )**

4. ¿Su hijo reconoce con facilidad las nociones arriba-abajo, dentro-fuera, hoy-mañana?

**SI ( )**

**NO ( )**

5. ¿Su hijo reconoce su mano izquierda?

**SI ( )**

**NO ( )**

6. ¿Su hijo realiza actividades físicas aprendidas en la escuela?

**SI ( )**

**NO ( )**

7. ¿Conoce usted si la institución entrega algún documento guía a la profesora para el desempeño de sus actividades diarias?

**SI ( )**

**NO ( )**

8. ¿Su hijo trabaja en la casa con el balón como una actividad encomendada como tarea?

**SI ( )**

**NO ( )**

9. ¿Ha observado usted si su hijo ha desarrollado mayor precisión en los movimientos motores?

**SI ( )**

**NO ( )**

10. ¿Se ha percatado si es que su hijo utiliza la pelota como herramienta de sus juegos diarios?

**SI ( )**

**NO ( )**

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

## ANEXO 3

**TABLA 3-Distribución Chi Cuadrado  $\chi^2$**

P = Probabilidad de encontrar un valor mayor o igual que el chi cuadrado tabulado, v = Grados de Libertad

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1	0,15	0,2	0,25	0,3	0,35	0,4	0,45	0,5
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055	2,0722	1,6424	1,3233	1,0742	0,8735	0,7083	0,5707	0,4549
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052	3,7942	3,2189	2,7726	2,4079	2,0996	1,8326	1,5970	1,3863
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514	5,3170	4,6416	4,1083	3,6649	3,2831	2,9462	2,6430	2,3660
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794	6,7449	5,9886	5,3853	4,8784	4,4377	4,0446	3,6871	3,3567
5	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363	8,1152	7,2893	6,6257	6,0644	5,5731	5,1319	4,7278	4,3515
6	22,4575	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916	10,6446	9,4461	8,5581	7,8408	7,2311	6,6948	6,2108	5,7652	5,3481
7	24,3213	22,0402	20,2777	18,4753	16,0128	14,0671	12,0170	10,7479	9,8032	9,0371	8,3834	7,8061	7,2832	6,8000	6,3458
8	26,1239	23,7742	21,9549	20,0902	17,5345	15,5073	13,3616	12,0271	11,0301	10,2189	9,5245	8,9094	8,3505	7,8325	7,3441
9	27,8767	25,4625	23,5893	21,6660	19,0228	16,9190	14,6837	13,2880	12,2421	11,3887	10,6564	10,0060	9,4136	8,8632	8,3428
10	29,5879	27,1119	25,1881	23,2093	20,4832	18,3070	15,9872	14,5339	13,4420	12,5489	11,7807	11,0971	10,4732	9,8922	9,3418
11	31,2635	28,7291	26,7569	24,7250	21,9200	19,6752	17,2750	15,7671	14,6314	13,7007	12,8987	12,1836	11,5298	10,9199	10,3410
12	32,9092	30,3182	28,2997	26,2170	23,3367	21,0261	18,5493	16,9893	15,8120	14,8454	14,0111	13,2661	12,5838	11,9463	11,3403
13	34,5274	31,8830	29,8193	27,6882	24,7356	22,3620	19,8119	18,2020	16,9848	15,9839	15,1187	14,3451	13,6356	12,9717	12,3398
14	36,1239	33,4262	31,3194	29,1412	26,1189	23,6848	21,0641	19,4062	18,1508	17,1169	16,2221	15,4209	14,6853	13,9961	13,3393
15	37,6978	34,9494	32,8015	30,5780	27,4884	24,9958	22,3071	20,6030	19,3107	18,2451	17,3217	16,4940	15,7332	15,0197	14,3389
16	39,2518	36,4555	34,2671	31,9999	28,8453	26,2962	23,5418	21,7931	20,4651	19,3689	18,4179	17,5646	16,7795	16,0425	15,3385
17	40,7911	37,9462	35,7184	33,4087	30,1910	27,5871	24,7690	22,9770	21,6146	20,4887	19,5110	18,6330	17,8244	17,0646	16,3382
18	42,3119	39,4220	37,1564	34,8052	31,5264	28,8693	25,9894	24,1555	22,7595	21,6049	20,6014	19,6993	18,8679	18,0860	17,3379
19	43,8194	40,8847	38,5821	36,1908	32,8523	30,1435	27,2036	25,3289	23,9004	22,7178	21,6891	20,7638	19,9102	19,1069	18,3376
20	45,3142	42,3358	39,9969	37,5663	34,1696	31,4104	28,4120	26,4976	25,0375	23,8277	22,7745	21,8265	20,9514	20,1272	19,3374
21	46,7963	43,7749	41,4009	38,9322	35,4789	32,6706	29,6151	27,6620	26,1711	24,9348	23,8578	22,8876	21,9915	21,1470	20,3372
22	48,2676	45,2041	42,7957	40,2894	36,7807	33,9245	30,8133	28,8224	27,3015	26,0393	24,9390	23,9473	23,0307	22,1663	21,3370
23	49,7276	46,6231	44,1814	41,6383	38,0756	35,1725	32,0069	29,9792	28,4288	27,1413	26,0184	25,0055	24,0689	23,1852	22,3369
24	51,1790	48,0336	45,5584	42,9798	39,3641	36,4150	33,1962	31,1325	29,5533	28,2412	27,0960	26,0625	25,1064	24,2037	23,3367
25	52,6187	49,4351	46,9280	44,3140	40,6465	37,6525	34,3816	32,2825	30,6752	29,3388	28,1719	27,1183	26,1430	25,2218	24,3366
26	54,0511	50,8291	48,2898	45,6416	41,9231	38,8851	35,5632	33,4295	31,7946	30,4346	29,2463	28,1730	27,1789	26,2395	25,3365
27	55,4751	52,2152	49,6450	46,9628	43,1945	40,1133	36,7412	34,5736	32,9117	31,5284	30,3193	29,2266	28,2141	27,2569	26,3363
28	56,8918	53,5939	50,9936	48,2782	44,4608	41,3372	37,9159	35,7150	34,0266	32,6205	31,3909	30,2791	29,2486	28,2740	27,3362
29	58,3006	54,9662	52,3355	49,5878	45,7223	42,5569	39,0875	36,8538	35,1394	33,7109	32,4612	31,3308	30,2825	29,2908	28,3361