



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA

IBEROAMERICANA S. C.

INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

CLAVE 8901-25

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA PSICOMOTRICIDAD EN
NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS DE EDAD

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

PRESENTA:

ARANTXA DANIELA NAVA GARCIA

ASESOR DE TESINA:

MTRA. ILDA ROBLES GONZALEZ

XALATLACO, ESTADO DE MÉXICO, JULIO 2019.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

DEDICATORIAS

En primera instancia quiero dedicar este trabajo a todos los niños que conocí en la carrera y que permitieron ser en algunas ocasiones un sujeto de estudio, sin ellos no tendría el conocimiento que me brindaron que fue, jugar.

En segundo momento este trabajo se lo dedico a una persona muy especial, que ya no está en este mundo, que me enseñó muchas cosas y que le prometí que algún día tendría mi título, este proceso se está haciendo realidad abuela Leo.

Para la persona más importante quien me está enseñando de nuevo lo que es jugar y aunque este cansada me anima y alienta a seguir jugando y que gracias a ella este trabajo se hace realidad por su forma tan linda de jugar, a mi Dannara, que ha sido una pequeña maestra que me enseña día con día el arte de jugar incluso con los objetos más insignificantes, los convierte en una forma tan maravillosa en su juego y sus juguetes.

A mis papás por jugar conmigo cuando era niña y en todos los momentos que se los pedía, gracias y gracias por jugar ahora con Dannara, sin ustedes esto no sería una realidad.

A Jordy, quien ha estado en los momentos lúdicos más importantes de Dannara y que cada día se esfuerza por jugar con ella y que sabe que quizá su única paga de ese día sea la sonrisa y la alegría que Dannara le brinda. Gracias por eso y más.

Y la última persona, Venus, gracias por permitirme jugar contigo cuando eras una niña y por jugar ahora con Dannara.

A todos y cada uno de ustedes infinitas gracias.

INDICE

INTRODUCCION	8
CAPITULO I: EL JUEGO	9
1.1 Definición de juego	9
1.2 El juego a través de la historia.....	13
1.3 Teorías del juego.....	15
1.3.1 Teorías clásicas.....	15
1.3.2 Teoría metafísica de Platón y Aristóteles.....	15
1.3.3 Teoría de la potencia superflua de Fiedrich Von Schiller	16
1.3.4 Teoría de la energía sobrante de Herbert Spencer	16
1.3.5 Teoría del descanso de Moritz Lazarus	17
1.3.6 Teoría del ejercicio preoperatorio de Karl Groos.....	17
1.4 Teorías modernas	18
1.4.1 Teoría de la ficción de Claparède	18
1.4.2 Teoría de la infancia de Frederick Buytendijk	19
1.4.3 Teoría freudiana sobre el juego	19
1.4.4 Teoría piagetiana del juego	20
1.4.5 Teoría sociocultural del juego	20
1.5 Características del juego	21
1.6 Clasificación del juego	25
1.7 Beneficios del juego infantil	31
1.8 Tipos de juego.....	35
1.8.1 Juego libre y juego dirigido	35
1.8.2 Juego sensorio motriz.....	36
1.8.3 Juego psicomotor	37
1.8.4 Juego didáctico.....	37
1.8.5 El cesto de los tesoros.....	38
1.8.6 Juego heurístico	39
1.8.7 Juegos de representación	39
CAPITULO II: LA SEGUNDA INFANCIA (3 A 6 AÑOS)	41
2.1 Definición de infancia.....	41
2.2 Desarrollo fisiológico	42
2.3 Desarrollo motor.....	46

2.3.1 Factores que determinan el desarrollo motor infantil en la segunda infancia.	47
2.3.2 Habilidades motoras gruesas y finas en la segunda infancia	51
CAPITULO III: EL DESARROLLO PSICOMOTOR	56
3.1 Concepto de psicomotricidad.....	56
3.2 Esquema corporal y sus elementos	58
3.2.1 Etapas del esquema corporal	60
3.2.2 Control tónico	62
3.2.3 Control postural	62
3.2.4 Control respiratorio	63
3.2.5 La lateralidad.....	64
3.3 Principales teorías del desarrollo motor	66
3.3.1 Henri Wallon.....	66
3.3.2 Jean Piaget	67
3.3.3 Nikolai Bernstein y Esther Thelen	68
3.4 Leyes del desarrollo motor	68
3.4.1 Ley Céfalo-Caudal.....	68
3.4.2 Ley Próximo-Distal	69
3.4.3 Ley de las Actividades en Masa a las Especificas	69
3.4.4 Ley de Desarrollo de Flexores y Extensores.....	69
3.5 El sistema nervioso motor	70
3.5.1 Sistema Nervioso Central	70
3.5.2 Sistema Nervioso Periférico.....	71
3.5.3 Sistema muscular	71
3.6 Juegos que fortalecen el desarrollo motor	72
3.6.1 Nombre del juego: “El Minué”	72
3.6.2 Nombre del juego: de la habana ha venido un barco... ..	73
3.6.3 Nombre del juego: abuelita ¿Qué hora es?	73
3.6.4 Nombre del juego: love.....	73
3.6.5 Nombre del juego: stop doble.....	74
3.6.6 Nombre del juego: sigue las huellas	74
3.6.7 Nombre del juego: la carretilla	74
3.6.8 Nombre del juego: los bolos	75
3.6.9 Nombre del juego: pichados	75
3.6.10 Nombre del juego: los listones.....	75
3.6.11 Nombre del juego: el pastel partido	76

3.6.12 Nombre del juego: ángeles y demonios	76
3.6.13 Nombre del juego: las cazuelitas	77
CAPITULO IV: METODOLOGIA	78
4.1 Planteamiento del problema	78
4.2 Justificación del tema	78
4.3 Objetivos	80
4.4 Variables	80
4.5 Tipo de estudio	81
4.6 Diseño de la investigación	81
4.7 Hipotesis.....	82
4.8 Instrumentos de evaluación	82
4.9 Población.....	83
4. 10 Elementos de inclusión y exclusión	83
Sugerencias	85
Recomendaciones	85
Bibliografía	87
Anexos.....	89

INTRODUCCION

En el presente trabajo se pretende dar una solución a la interrogante de cuanta importancia tiene que el niño y la niña jueguen en una etapa de su vida donde absorben mucha información que les ayudara en un futuro, pero realmente quien se ha puesto a pensar que el juego es una característica importante de esta etapa. Como es bien sabido, los niños y las niñas transmiten muchas emociones a través de su juego, así mismo aprenden con ayuda de este mismo, pero la pregunta principal es, como nos ayuda en nuestro desarrollo motriz cuando somos niños, qué importancia tiene el movimiento dentro de nuestro desarrollo.

En la actualidad los niños ya no juegan como antes, pues en este siglo XXI, los niños están viviendo una era tecnológica, donde prácticamente todo se guía por medio de esta tecnología, cuestión que los niños dominan a la perfección. Y es que, a través de estos medios electrónicos, los niños ya no tienen movimiento en sus piernas, brazos, manos, tronco, etc.

Los niños ya no juegan con pelotas, aros, sus mismos padres muchas veces les permiten estar sin un límite de tiempo en sus celulares, computadoras, tablets, etc, porque su argumento es que ya se aburrieron.

La importancia que se le da al juego fue una de las principales propuestas para elaborar este trabajo, pues en esta etapa los niños deben disfrutar jugar con sus iguales en espacios que les permitan correr, saltar, escalar, en fin, moverse libremente y utilizar plenamente su imaginación.

En las siguientes paginas hay algunas propuestas de juegos que se pueden realizar al aire libre y con materiales que muchas veces tenemos en casa, prácticos y sencillos, esperando que sean de agrado para los más pequeños del hogar, los niños y las niñas, ejercitando así sus piernas, brazos, su cuerpo y músculos integrados para moverse plenamente.

De esta forma se realiza este gran aporte a la niñez, donde su psicomotricidad se ve enriquecida con estas actividades lúdicas, que lejos de fortalecer la motricidad gruesa, les ayuda a ser más creativos, a desarrollar más habilidades que les ayudaran a ejercitar de igual forma la motricidad fina, a mejorar su aprendizaje y comprensión del mundo que les rodea.

CAPITULO I. EL JUEGO

1.1 Definición de juego

El juego es una actividad natural propia del hombre y algunos animales. El juego ayuda al individuo a comprender el mundo que les rodea y a actuar en torno a él.

Existen diversas definiciones para el juego una primera definición hecha por Huizinga (2007) el juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo unas reglas libremente consentidas.

Se realiza de modo desinteresado sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría que provoca ser algo diferente de lo que se es en realidad y poder transformar la realidad para que se parezca a lo que deseamos.

Una segunda definición dice que “el juego es la primera y la principal actividad por la que nos comunicamos con los demás, observamos y exploramos la realidad que nos rodea”. (B.U.A.P. 2008)

Para J. Moragas (1972), el juego es una actividad que subsiste por si misma y que al niño le da una seguridad de equilibrio y estancia en el espacio conquistado, que le permite una distinción entre su persona y las cosas.

Partridge, A. menciona “los juegos son actividades recreativas infantiles indispensables para el desarrollo humano”.

Para Piaget el juego es la forma que el niño encuentra para ser participe del medio que le rodea, comprenderlo y asimilar mejor la realidad.

Claparède por su parte considera que el juego tiene como función permitir al individuo realizar su yo y desenvolver su personalidad.

Según Papalia D. el juego es una actividad multifacética que trasciende todos los niveles de la vida del niño.

Por lo que; Norbeck defiende que existe una tendencia innata a jugar y que el juego es una acción voluntaria y claramente diferenciada de otras actividades que no lo son.

Froebel define el juego como la actividad principal del niño y lo considera como una vía de expresión del mundo interior de la persona que forma parte de la imagen de toda su vida interior.

Si bien es cierto el juego infantil es una actividad que disfrutan los pequeños, es libre, sin un fin determinado; dentro de su desarrollo les favorece en gran parte. Gracias al juego los infantes desarrollan destrezas, habilidades, sentimientos, emociones, creatividad, imaginación, habilidades sociales y su capacidad intelectual.

Así mismo el juego estimula el desarrollo cognitivo, afectivo, social, lingüístico y motriz de los infantes. Con el juego los niños echan a volar su imaginación cuando se trata de juegos con objetos, siendo estos juguetes, piedras, palos, hojas, cualquier objeto atractivo que llene de imaginación al niño, con esto el desarrolla su psicomotricidad tanto fina como gruesa, porque la toca, palpa los materiales con los que están hechos los objetos con los que está jugando.

Por lo tanto, gracias al juego los infantes observan, descubren, exploran y comprenden el contexto que viven, pero más que nada el mundo que les rodea, muchas veces los padres toman esta actividad lúdica como algo fuera dentro de las actividades diarias de los niños, ya que no se le da el mismo valor que se le da a las tareas del hogar, estas actividades lúdicas implican una serie de procesos que ayudan al crecimiento y desarrollo integral del niño.

Surge entonces la interrogante de saber ¿Por qué es importante el juego dentro del desarrollo psicomotriz del niño en edad de 3 a 6 años?, ¿Por qué es sano que ellos practiquen y realicen actividades lúdicas? Sabemos que la principal actividad que realizan los niños es el juego, el juego en casa, en la escuela, en la calle con otros chicos, etc.

A nivel educativo, “el juego estimula el desarrollo intelectual del niño, esto le permite al niño elaborar juicios sobre su conocimiento propio al solucionar problemas, de esta manera aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo” (Gómez J.F 2010).

Se había escuchado que en Japón alrededor del año 2009 o antes, los japoneses habían implementado el juego recreativo en sus alumnos de nivel básico pues se decía que ellos al desarrollar estas actividades tenían mayor rendimiento escolar y en sus calificaciones se veía reflejado dicha labor.

Para Gómez J.F 2010; menciona que a nivel físico los niños desarrollan habilidades motrices y aprende a controlar su cuerpo, el juego provoca un desahogo de energía física, a la vez que le enseña a coordinar sus movimientos e intenciones para lograr los resultados deseados en el juego.

Sabemos que toda actividad física requiere de una energía que impulse al desarrollo, logro de dicha actividad, es aquí cuando los niños a nivel cerebral han desarrollado y ejercitado tanto su cuerpo como su mente, es por eso que hay que resaltar la importancia de que ellos jueguen la mayor parte del tiempo libre del que dispongan que los padres se vean involucrados dentro de estas actividades.

A nivel emocional como bien se sabe y gracias a los estudios que se han hecho del juego y cómo este ayuda a los niños a percibir y a saber resolver sus problemas, el juego les resulta una forma de escapar, por medio del cual ellos expresan emociones usando su imaginación, “permite al niño desarrollar una actividad sin tener responsabilidades o límites en las acciones que realiza, fomentando su personalidad e individualidad, ayudándolo a adquirir confianza y un sentido de independencia”(Gómez J.F 2010).

Bien se sabe que gracias al juego y la interacción con sus iguales, los niños descubren emociones que aún no sentían o que no las habían percibido, al momento de interactuar con otros niños ellos ejercen empatía, pero algunas veces son empáticos cosa que hasta cierto punto es normal, pues dentro de esa etapa de segunda infancia que abarca de 3 a 6 años, algunos niños aun atraviesan por el egocentrismo, centrando su juego únicamente en ellos cosa que con el paso del tiempo comenzaran a cambiar ya que se verán en la necesidad ser integrados en las actividades lúdicas de otros niños.

Es aquí cuando hablamos de lo social del juego, a través del juego se va siendo consciente de su entorno cultural y de un ambiente que había sido durante sus primeros años ajeno a él, de esta forma el niño comprende cómo se mueve el mundo, más bien como es que la sociedad funciona y con ello las acciones del ser humano, de esta forma “el niño aprende a cooperar y compartir con otras personas, conociendo su ambiente.

Asimismo, aprende las reglas del juego limpio, así como a ganar y perder” (Gómez J.F., 2010).

1.2 El juego a través de la historia

Desde la aparición del hombre en el mundo nos damos cuenta que no existe una distinción entre lo que era el juego en ese momento y lo que es en este siglo. El juego ha cambiado claramente pues los juegos que ahora son más populares en nuestra sociedad no los pensábamos a inicios de la era del hombre. Muchos hallazgos antropológicos remontan a que nuestros antepasados jugaban con artefactos que más tarde llamaríamos juguetes.

Juegos como los congelados, los quemados, las ollitas, las atrapadas, jugar con muñecos, carritos, etc. Son juegos que desde siempre han existido y a lo que los estudiosos del juego le toman gran importancia.

Aristóteles mencionaba que hasta los cinco años no se le debía orientar a los niños a estudiar o trabajar, sino a incitarlos a jugar (Delgado, I. 2011). Es así como las personas consideraban que esta actividad lúdica quitaba mucho tiempo y se le consideraba un ocio.

Ahora bien; el objeto que podemos decir que es el más antiguo e incitaba al juego son las sonajas, estas se elaboraban con vejigas de cerdo o de garganta de pájaros y se llenaban con piedras, esto lo hacían para estimular a través del sonido la curiosidad de los bebés.

Algunos antropólogos han encontrado canicas, dados, en sus excavaciones por Egipto, una cultura que ya contaba con su propio sistema de juego de ajedrez al que llamaban

“senté”, al igual que los egipcios los chinos ya jugaban con marionetas. Cuando las monedas surgieron se comenzó a jugar el famoso “cara o cruz”.

Dentro de las culturas del México antiguo, los olmecas fueron los que inventaron el juego de la pelota, la cual estaba fabricada de piedra.

La idea de juego para los griegos y romanos era una forma de vida que incluso les podía causar la muerte, se habla de los juegos de lucha contra animales como los leones, así es como se divertían los griegos mientras que los romanos se reían a carcajadas con el circo, una forma de interpretar la vida adulta de forma chusca o graciosa.

El juego de la oca, los columpios, la rayuela, comenzaron a tener mayor importancia en la edad media, se ocupaban algunos juguetes y todos los juegos que realizaban en esa edad eran fuera de casa, al aire libre. Los juguetes los hacían a su forma, si para un niño una hoja de un árbol era un plato, para otro una vara de madera era una espada.

Cuando se llega al renacimiento, la forma de vida y pensamiento cambia. Los juegos toman sentido de forma más crítica, comienzan los juegos de cálculo, los acertijos, etc.

Es hasta el inicio del siglo XX que comienzan a tener forma las teorías del juego, comienzan a aparecer más juguetes, carritos, muñecas de madera, porcelana, pelotas o balones, juguetes que serán un gran acompañante a lo largo de los años de diversas culturas y de muchas generaciones de niños.

1.3 Teorías del juego

El juego ha sido estudiado por muchos años, al irse formando y llenado de información, los estudiosos del juego han formulado supuestos teóricos para explicarnos más a fondo lo que es el juego para los niños y las niñas, como nosotros como adultos podamos entender el funcionamiento del mismo.

Las teorías del juego nos ayudan a responder algunas cuestiones que nos hacemos al observar este comportamiento innato de los niños y las niñas. Dichas teorías han sido de mucha ayuda para el campo del conocimiento científico psicológico.

No ha existido aún una teoría como tal que logre englobar todos los aspectos científicos del juego pues mientras unos dicen que el juego es el reflejo del mundo al que se están preparando los niños y niñas; el mundo adulto, otros más mencionan que el juego se realiza por puro placer y desquite de actividades como la elaboración de tarea.

1.3.1 Teorías clásicas

Dentro de estas teorías se abarcan desde Platón hasta Karl Groos, los primeros estudiosos del juego que trataron de explicarnos cómo es el funcionamiento y que aportes sociales, psicológicos, motrices, tiene el juego en los niños y niñas.

1.3.2 Teoría metafísica de Platón y Aristóteles

Platón fue uno de los primeros filósofos que se interesó por el juego, su teoría está centrada en el arte y la expresión del hombre. Relaciona el juego con el arte pues tiene la consideración que el hombre al hacer poesía y pintura tiene una imitación de su realidad y esto se hace o realiza a modo de juego.

Para Platón el juego y el ejercicio son una fuente de placer, afirma que las almas jóvenes no soportan el trabajo, por lo que su interés torna en cantos lúdicos y juegos mismos, también afirma que los jóvenes son inquietos y por eso deben jugar entre sí.

Platón decía que el juego era un instrumento que preparaba a los niños para el ejercicio de la vida adulta. Observo que dentro del juego hay un proceso de socialización y en este mismo se transmiten valores, así mismo menciona que el juego es un medio para que los niños asimilen su cultura de procedencia.

Aristóteles señalaba que los niños tenían una necesidad de jugar aquellas actividades que estarán realizando cuando sean mayores.

1.3.3 Teoría de la potencia superflua de Fiedrich Von Schiller

Esta teoría también llamada *teoría del recreo*, dice que el juego le permite al niño disminuir la energía que el cuerpo no ocupa. Es así como el juego es considerado placentero pues conlleva un exceso de energía.

Schiller afirma que el juego en una actividad en la que no se satisfacen aquellas necesidades naturales si no que su finalidad es el recreo. Para este autor el placer es un elemento intrínseco del juego.

1.3.4 Teoría de la energía sobrante de Herbert Spencer

Para este autor el juego está encargado de liberar las energías que se acumulan en las actividades que el niño o niña realiza. Spencer afirma que las personas tienen una cantidad de energía acumulada que se consume conforme pasa el día, cabe destacar que no todas las especies gasta la misma cantidad de energía, esta afirmación está enfocada a que Spencer dirige su teoría hacia la evolución; es una teoría evolucionista.

Spencer pone énfasis en una teoría de la selección natural, de la capacidad de las especies por la supervivencia y adaptación al medio. Así mismo menciona que las especies superiores no necesitan consumir tanta energía como las especies inferiores para cubrir sus necesidades básicas.

Para Spencer el juego es un camino que conduce los instintos de los niños, pues dice que existe un excedente de energía que es necesario eliminar a través del impulso del juego.

1.3.5 Teoría del descanso de Moritz Lazarus

Teoría propuesta en 1883 que también se le llamo de relajación. Para Moritz en juego es la compensación de las actividades fatigosas que realizan los niños y niñas. Algunos dirían que al realizar una actividad que sea pesada por obvias razones tu cuerpo pide un descanso, siendo que esta actividad ayudaría entonces al descanso. Mientras que Moritz dice que el juego tiene un efecto recuperador.

En su teoría Spencer menciona que los niños y niñas o los mismos adultos realizan una actividad lúdica inclusive si antes de dicha actividad hicieron un mayor esfuerzo. Por ende, el juego es una compensación de esa fatiga producida por la realización de otras actividades.

1.3.6 Teoría del ejercicio preoperatorio de Karl Groos

Groos (1899), sostiene que el juego en una forma de ejercitar, practicar destrezas y conductas que serán de ayuda para la vida adulta, por esta forma el juego es innato pues lleva a las personas a estar activas y potenciar sus cualidades, funciones biológicas, con el fin de adaptarse al medio.

Afirma que el juego es primordial para la realización de algunos aprendizajes, Groos al igual que Spencer, basan su teoría de la teoría de Darwin sobre la evolución de las especies. Groos menciona; “si los animales juegan es porque con ello obtienen ventaja en la lucha por la supervivencia. Esta idea la aplica en la infancia pues pensaba que cuando los niños y niñas juegan mueven sus dedos, su cuerpo, hablan, gritan, por medio de este proceso aprenden a controlar su cuerpo.

Groos menciona que los animales y los humanos durante las primeras etapas de su vida realizan dos actividades; las que cubren sus necesidades básicas como los alimentos que reciben de sus padres, y las dirigidas para adquirir la madurez de sus órganos. Estas actividades están monitoreadas por sus padres.

El juego es un elemento importante de la teoría. El instinto es lo que obliga al ser humano a ser activo y lo impulsa a seguir desarrollándose.

1.4 Teorías modernas

Estas teorías fueron desarrolladas durante la segunda mitad del siglo XX. La mayoría de las teorías fueron tratadas por corrientes como el psicoanálisis, desde el punto de vista cognoscitivo, etc.

1.4.1 Teoría de la ficción de Claparéde

Para este autor el juego es una definición puesta por quien la realice y como interactúa con su entorno. El juego significa para Claparéde como una actitud del individuo ante la realidad.

Desde su punto de vista el juego es una “ficción” de la realidad que vivirá el niño o niña en un futuro y como reaccionaran ante este futuro. Claparéde dice que la ficción crea el juego y la forma en que el jugador transforma la conducta real en una conducta lúdica.

El juego es ese refugio donde los niños y las niñas cumplen sus deseos, sus anhelos, que han sido prohibidos por sus padres o algún adulto y les impide cumplirlos.

1.4.2 Teoría de la infancia de Frederick Buytendijk

Este autor menciona que el juego es una explicación de la infancia pues el niño juega porque es joven. El juego está definido de acuerdo a los diferentes cambios en la conducta que tiene el niño y la niña.

Esta teoría se contrapone a la de Gross, pues en primer lugar dice que no hay una demostración de que un animal haya jugado o que posea instintos menores. Por esto dice que el ejercicio no tiene para el desarrollo de la actividad instintiva la importancia que le atribuye Gross, pues la actividad psicomotora no necesita ser ensayada.

Buytendijk basa su teoría en principios opuestos a la de Gross, para Gross el juego explica la importancia de la niñez, para Buytendijk la infancia es la que explica el juego. Para este autor, el niño juega porque es niño.

1.4.3 Teoría freudiana sobre el juego

Freud es conocido por su teoría del psicoanálisis, él considera al juego como un medio para expresar y satisfacer sus necesidades, de esta forma vincula el juego con el instinto del placer.

El juego no solo es por placer, sino que también por medio del juego los niños expresan sus sentimientos reprimidos, sus proyecciones del inconsciente y la realización de los deseos.

El juego simbólico le permite al niño realizar sus deseos insatisfechos, permite que se exprese su sexualidad infantil, por esta razón esta teoría dice que el juego es la expresión de los sentimientos inconscientes. También reconoce que en juego se expresan las experiencias reales, en el juego los niños repiten estas experiencias que les han causado una impresión.

1.4.4 Teoría piagetiana del juego

Piaget al redactar su teoría, mencionaba que el juego se escalaba por edades pues no es el mismo juego de un niño de 3 años a uno de 8 años, a esto el le llamo estadios del desarrollo.

Piaget dice que el juego junto con la imitación son parte fundamental para el desarrollo de la inteligencia y que pasan por periodos de asimilación y de adaptación.

Piaget hizo una serie de estadios asociados al juego; estadio sensorio-motor donde el juego se caracteriza por ser funcional, el estadio preoperacional se destaca por el juego simbólico, el juego reglado aparece en el estadio de las operaciones concretas.

Este autor afirma que las estructuras cognoscitivas comienzan a desarrollarse cuando el niño se relaciona con su entorno y por medio de las experiencias que ha vivido.

1.4.5 Teoría sociocultural del juego

Vygotsky niega la idea de que el juego sea una actividad placentera pues ya hay muchas actividades de este tipo, determina entonces que los juegos son placenteros únicamente cuando alcanzan el resultado que los niños buscan a través del mismo.

El juego es entonces una necesidad que está presente durante la actividad lúdica, el pensamiento motor es capaz de movilizar el juego y este juego permite la maduración.

El pensamiento de esta escuela gira en torno al juego simbólico pues asocia a la actividad sensorio-motora con la realización del juego. Vygotsky menciona que el juego es una adaptación de la realidad y el medio, estos en conjunto pretenden dominar aquello que no se conoce.

Vygotsky considera que el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que el niño o niña crea la zona de desarrollo próximo. También menciona que el origen del juego es la acción espontánea del niño con una orientación social ya que los juegos adquieren un valor social y se transmiten por medio de una cultura, dicho de otra manera, el niño aprende de una forma relajada los valores y detalles de la vida diaria.

Para Vygotsky el juego también surge de una necesidad, de un deseo de saber y conocer los objetos y esto impulsa al niño y niña al juego de la representación, de igual forma que el pensamiento piagetiano, el juego evoluciona de acuerdo a la medida en que crecen los niños y las niñas.

1.5 Características del juego

Algunos expertos mencionan características del juego, que debe ser libre, hacerse simplemente por placer, el juego exige una participación activa del niño, lo cual lo va a conectar con vertientes de la cultura.

Analizando el juego y observando a los niños se comprueba que, a medida que crecen, juegan de manera diferente.

Como se menciona, los niños con el paso del tiempo cambian su forma de juego de acuerdo a los contextos que viven y en los que se desarrollan en su mayor parte de tiempo, las conductas que ellos toman y como son cambiantes durante el juego y de acuerdo a los roles que se interpretan dentro del juego.

De acuerdo con (Arango 2000), existen seis tipos de conductas principales que dan forma al juego: la primera es la Conducta desocupada en la cual se observa objetos y acciones cercanos a él momentáneamente sin participar directamente (2 y 2 ½ años).

La segunda conducta presente es el Comportamiento de espectador en la cual observa mientras otros juegan, habla con otros, pero no se ofrece a participar en el juego (2 y 2 ½ años).

La tercera conducta el Juego solitario aquella donde el niño juega solo con otros juguetes, no habla ni juega con los otros, aunque puede intervenir en la conversación (2 y 2 ½ años).

Durante esta etapa es normal que los padres acerquen a los niños a integrarse a las actividades con otros niños tratando de enseñarles la importancia de compartir con otros niños.

En el Juego Paralelo el niño elige los mismos juguetes que los niños que le rodean, pero no se esfuerza por interferir con los otros niños (3 años), en el Juego Asociativo, es la forma libre de juego en grupo y es el intento inicial de colectiva (3 ½ a 4 años), dentro del Juego Cooperativo, los niños toman una actitud colectiva y organizada donde participan en grupo (4 a 5 ½ años), a esta edad el juego ya tiene fines más específicos y, la actitud en ellos se va relacionando con su personalidad.

En el Juego Grupal el niño ya puede asociarse y hacer más amigos al encontrar en ellos semejanzas, gustos e intereses, a esta edad (5 ½ a 7) el niño ya toma actitudes más reales en relación con el entorno exterior, es por esto que sus juegos son más organizados y complejos. Se dirige por la curiosidad de descubrirse a sí mismo y su entorno.

Una de las características, quizá la más importante es que dentro del juego el niño es libre de inventar y ejercer su actividad como a él le guste, ya que no hay un libro que nos diga que el juego debe ser de una forma más bien, los niños hacen del juego, ellos lo forman e imponen hasta cierto punto sus reglas lo que ellos consideran bueno hasta cierto punto.

Cualquier niño disfruta jugando con una caja de cartón aludiendo a que es una nave espacial, un escondite secreto, etc. Como se ha mencionado esto enriquece el desarrollo de la imaginación que tiene el niño, así mismo como la observación y el proceso de memoria, atención, de alguna forma esto queda dentro del aprendizaje de los niños, otra parte que se ve beneficiada dentro de su desarrollo.

Por su parte Huizinga (2007) menciona algunas características del juego: En primera instancia redacta que el juego debe ser en forma libre, en segundo momento dice que este juego “consiste en escaparse de la realidad en una esfera”, en un tercer término menciona que este juego posee una característica de espacio y tiempo lúdico, queriendo decir que los niños tienen tiempos determinados como el receso o recreo, así mismos espacios lúdicos como el jardín de juegos que viene siendo el parque, la escuela, en el patio de casa, etc.

En una cuarta característica de juego menciona que este tiene un valor superior a la seriedad, pues dice “el juego cambia en cosa seria y lo serio en juego”, alude pues a que

los niños en cualquiera que sea su rol en el juego toman este muy en serio incluso dice que los adultos no llegan a comprender que tan importante es este juego para los niños, así como es de suma importancia el trabajo en el que radica el adulto, así de importante es el juego del niño.

Por su parte Caillois (1992) fundamenta 6 características esenciales del juego, siendo estas postuladas después del trabajo realizado por Huizinga.

Caillois (1992) dice que el juego de los niños se caracteriza por:

- 1) Es Libre, porque si su jugador es obligado, este juego pierde esa característica y deja de ser divertido y se pierde su gozo.
- 2) Es de forma Separada, se desarrolla en un espacio y tiempo preciso y fijado de antemano.
- 3) Es Incierto, ya que su desarrollo no está determinado, existe iniciativa para variar, para invitar.
- 4) Es de forma Improductiva, ya que no crea bienes, ni riqueza, ni elementos nuevos.
- 5) Es Regulada, se somete al juego a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, la única que cuenta en el tiempo y espacio del juego.
- 6) Por último, este juego es de forma Ficticia, ya que es acompañada de una conciencia específica, de una realidad distinta de la vida cotidiana.

Existen algunos términos en común que cabe recalcar, ya que se coincide en que el juego en si es libre y que no existe alguna regla que le diga a los niños que hacer y no hacer a excepción de los juegos que llevan con si reglas, llámese juegos de mesa, juegos de deportes, en los que hay reglas existentes que no se pueden modificar.

Los juegos en su mayoría libre, donde los niños imaginan un mundo mágico, donde pueden moverse libremente y andar de arriba abajo sin nada que les impida esa libertad de ser ellos mismos.

1.6 Clasificación del juego

Existen diversas clasificaciones por parte de diferentes investigadores del juego, como R. Caillois, J. Piaget, L.S. Vygotsky, etc.

Caillois (1992) clasifica las siguientes etapas del juego.

La primera etapa la llama “AGON”, en esta etapa se hacen presentes los juegos de competición o desafío donde los jugadores se ven animados con las ganas de querer triunfar por su propia mano en un juego de competencia que por ende tiene reglas estructuradas.

En una **segunda etapa, “ALEA” o juegos de azar**, esta categoría es contraria a la primera ya que en ella el jugador no cuenta con su propia voluntad en palabras del autor “el jugador vive una espera ansiosa y pasiva del fallo del destino”.

En **tercera etapa tenemos “MIMICRY” o denominados juegos de simulacro**, en estos juegos los jugadores toman roles o “simulan” ser otra persona que no son, siendo estos maestros, bomberos, policías, super héroes, etc., se destaca la imaginación que tienen ya que inventar mundos o universos donde reflejan su papel.

La última etapa es “ILINIX” o juegos de vértigo, como su nombre lo dice, son aquellos donde el jugador busca sentir y experimentar nuevas sensaciones extremas, en un niño sería, subir a la resbaladilla, los columpios, entre otros y en caso de los adultos, juegos de mecánica. Esta clasificación del juego es parte importante de los estudios de Caillois con respecto al juego de los niños, en los cuales tiene de especial énfasis que estos son

parte fundamental para el desarrollo del niño ya que en sus propias palabras “el juego es juego y nada más”.

Por su parte Jean Piaget propone una clasificación distinta para el juego, centrándose en tres etapas importantes dentro del juego del niño.

En su primera etapa en la llama “Juego motor o de ejercicio”, aludiendo a esta etapa de juego encontramos que está se asocia al primer estadio que es el Sensorio-motor que abarca de los 0 a los 2 años, se caracteriza porque el niño en este estadio se relaciona a través de sus sentidos y movimientos que más adelante ira desarrollando.

Ahora bien, durante esta etapa del juego, se caracteriza porque “se prolonga la ejecución de alguna acción por el puro placer funcional” (Fernández 2016), **esta etapa inicia en conjunto con el estadio sensorio-motor**, gracias a esta aparición del estadio, el niño comienza la repetición de acciones por que le gusta seguir ese patrón (mirar por mirar, manipular por manipular).

Durante los primeros meses de vida, el bebé se guía a través de sus reflejos lo menciono así porque cuando tocamos la mano del bebé el inmediatamente toma nuestro dedo por un momento y después lo suelta, así mismo si colocáramos nuestro dedo cerca de su boca, el bebé giraría en torno a la dirección de nuestro dedo, el reflejo de marcha también se hace presente cuando se coloca al bebé con la intención de que camine en el piso, tratara de patear simulando su caminar.

Esta es una primera forma de juego según los estudiosos del juego, pues el bebé juega con su madre o padre. Logramos ver la repetición de conductas posterior a los 4 meses de vida, refiriéndonos en esta parte a que el bebé si se chupa el dedo repetirá esa

conducta puesto que le agrada, si se toca el pie lo volverá a repetir así de esta manera adquirirá más habilidades motoras.

Durante los siguientes meses haciendo énfasis dentro del 5to al 8vo mes, el bebé comenzara con nuevas adquisiciones de coordinación visual, de presión, haciendo así que sus 5 sentidos lo dirijan a conocer más de su mundo exterior.

Comienza la manipulación de algunos objetos ligeros ejercitando así manos y brazos como piernas y pies, le agrada escuchar sonidos que sean suaves y que le agraden como las voces de sus padres o algún tipo de música que les hayan puesto, durante esta etapa el bebé introduce todo a su boca, siendo juguetes o alguna extremidad de su cuerpo, es por eso que su juego es más corporal.

A partir del noveno mes hasta el primer año de vida, el niño ya desarrollara más habilidades motrices y así mismo tendrá una asociación de juego diferente, pues en esta edad pone más énfasis en querer obtener un elogio por alguna actividad que realice, por ejemplo, si colocas al bebé a acomodar el juego de donas de mayor a menor, las tratara de acomodar, recibiendo así un elogio por parte de sus familiares, así mismo cualquier juego que tome con esa intención.

En su primer año y medio, el niño también desarrolla la habilidad de búsqueda de objetos, tratara de “encontentar” a papá o mamá buscando un juguete o algún objeto de su agrado, para que el bebé siga siendo recompensado con elogio o un beso, así mismo comienza a lanzar objetos para posteriormente ir a recogerlos o en su defecto, buscarlos.

Llegando así a los 2 años, el niño crea más conciencia de los objetos que tiene, si en un juego el niño toma el maquillaje de mamá y se lo presenta para que se lo abra, mamá le

distraerá fingiendo que alguien más se llevó el objeto a lo que la respuesta del niño será buscarlo.

Este juego de ejercicio evolucionara y en palabras del propio Piaget, “se transforma tarde o temprano en una de tres: primero, se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces al juego simbólico; segundo, se socializa y se orienta hacia el juego de reglas; tercero, conduce a adaptaciones reales y sale del dominio del juego para entrar en el de la inteligencia práctica o en lo dominios intermediarios entre estos dos extremos”.

En su **segunda etapa de Juego simbólico**, menciona que este juego “forma parte de unas de las cinco conductas que surgen como expresión de la función semiótica o simbólica”, esta forma juego comienza junto con la etapa preoperacional, donde el niño logra reconstruir lo visto en el primer nivel o **etapa sensorio-motora**, donde “ las representaciones se coordinan aún de manera prelógica y el pensamiento del niño es todavía no sistemático, impreciso y falto de la movilidad que le otorgara luego de la reversibilidad operatoria” (Fernández 2016).

Es de esta forma que el juego simbólico comienza a aparecer siendo una actividad de gran importancia, a través del símbolo “el sujeto va representando un objeto ausente bajo una forma de representación ficticia”, donde la relación entre el significante y el significado está en función de los intereses subjetivos.

El contexto donde el niño se va desarrollando es puramente un mundo de adultos, el lenguaje, la forma de convivencia y todo lo que esto conlleva, hace que el niño se refugie en su juego, entonces le damos un sentido a la importancia del juego simbólico y a la creación de significantes contruidos por el niño, en palabras de Piaget, “símbolos motivados”, que “permiten una forma de expresión acorde a sus necesidades” (Fernández 2016).

Esta etapa se caracteriza por tener un carácter animista, ya que los niños tienen la idea de que los objetos en este caso sus juguetes tienen algunas características de los seres vivos, que sus muñecas pueden comer y dormir, ir al baño, etc., que los animales de peluche o plástico producen sonidos, comen y toman agua.

También se presenta el egocentrismo que es parte importante del desarrollo del niño, puesto que todos los seres humanos atraviesan por esta etapa.

Sus estructuras mentales se van desarrollando más, los niños son capaces de ir asociando imágenes, objetos a significados distintos del que él tiene, ellos pueden transformar algo simple en grandes cosas, una caja de cartón puede ser un castillo, una nave espacial, un tren, una simple piedra puede ser una pelota, un arma mortal, los niños tienen y poseen una gran característica de poder transformar todo lo que ven y tienen en sus manos y muchas veces los adultos pierden esa capacidad de comprender el mundo y el espacio de juego que los niños tienen.

Estas características mencionadas hacen referencia a la edad de 2 a tres años, de los 3 a los 4 surge en ellos el “amigo imaginario” con el que vivirán grandes momentos y que este amigo pasara a primer plano siendo de mayor y relevante importancia, de los 4 a los 6 años su juego simbólico, imaginario, pasa a ser juego colectivo y pasamos a la siguiente etapa que es la etapa del juego de reglas, en esta etapa los niños comienzan un proceso de socialización más grande donde logra la convivencia con un grupo.

Está encaminada con la de las **operaciones concretas** donde los niños comienzan a aplicar la lógica dentro de las situaciones cotidianas, a partir de los 6 años presentan un nivel de comprensión alto, razonan de forma deductiva e inductiva y comienzan a entender la causa y el efecto. De los 6 a los 7 años son niños “constructivos” ya que

comienzan a construir objetos para su juego, coches, barcos, aviones, cocinas, trastes, etc.

También utilizan los blocs de construcción, aquellos donde embonan unos con otros para elevar su imaginación y construir grandes cosas, utilizan y explotan más sus juguetes, siendo estos fieles compañeros de juego.

Finalmente, juegos de construcción. De los 7 a los 8 años, el juego con bloque se vuelve más complejo, comienzan a jugar juegos de destreza, juegos que implementen reglas, algunos juegos de mesa, etc.

Buscan jugar con sus iguales, ya que en esta edad y etapa el egocentrismo está presente pero tan notable como en la etapa anterior, el juego individual pasa a ser juego colectivo entonces y los niños gozan de este juego, pues algunos ponen a prueba sus destrezas y habilidades para poder ser mejores que los demás niños.

De los 8 a los 9 años se hace más presente el gusto por los juegos de mesa, y la competitividad se recalca más, pues como se comentó, buscan ser los mejores ante los ojos de sus iguales. De los 9 a los 10 años, los niños se vuelven más competitivos de lo que eran, pues su interés por ser los mejores en juegos donde se asocien los deporte pasan a ser de gran relevancia mostrando sus habilidades de buenos jugadores.

De los 10 a los 12 años, los niños ya tienen un juego más constructivo pues lejos de armar blocs, comienzan a construir objetos de mayor relevancia para algunos como cuestiones mecánicas, llámese robots, maquetas, en el aspecto de las niñas, ellas comienzan a jugar cuestiones más reales de la vida social que les rodea, juegan en torno al rol que les llama la atención.

De esta forma **Piaget presenta estas 3 etapas del juego** aplicadas dentro de sus estadios del desarrollo, teniendo en cuenta que el objetivo principal de esta investigación es demostrar esa importancia de que los niños jueguen y experimenten con su cuerpo que ayudara a la evolución psicomotriz de su cuerpo.

1.7 Beneficios del juego infantil

Es bien sabido que el juego en los niños de edad entre 3 y 6 años, es una actividad de suma importancia, como la gente menciona; “es el pan de cada día”. Si bien es cierto, el juego ayuda a los niños a reestructurar su pensamiento, su forma física, a que se refiere esto, pues que se sabe que ayuda al niño a regenerar algunas de sus funciones como se menciona anteriormente.

Es posible, si nos ponemos a pensar a nivel escolar el “recreo” es eso, los niños consumen sus alimentos pero hay algunos que prefieren jugar antes que comer y no se juzga, el juego es ese momento de paz, de tranquilidad en los niños, es el momento de probar sus destrezas y habilidades, es el momento donde conviven con otros niños, donde conocen otros juegos, donde son niños sin reglas, son niños que experimentan la libertad de ser y crecer por este medio, el juego.

Algunos beneficios del juego son los siguientes:

- Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él.
- Es fundamental para que el niño aprenda a vivir.

Como medio educativo

- Enriquece la imaginación.
- Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria.

Además de que el juego favorece

- La sociabilidad temprana.
- Las habilidades de comunicación social.

Se ha mencionado varias veces que el juego favorece a que el niño tenga mayor sociabilidad, imaginación y creatividad, que tenga un mejor desarrollo cognitivo, etc. Más allá de estos aspectos fundamentales, el juego ayuda a mejorar el desarrollo psicomotriz del niño, ya que desde que son bebés muestran una reacción ante una situación o acción que los involucre en el juego entre él y el adulto. Cuando el bebé nace, comienza a desarrollar sus sentidos que estos le ayudaran a tener contacto con su mundo exterior.

Durante la etapa oral suceden las sensaciones táctiles y que se desarrollan desde el comienzo de vida, “el tacto es para el bebé un medio de relación perceptiva de su entorno” (Glanzer 2000), como menciona S. Freud en la etapa oral la boca es la principal zona de percepción que tiene el bebé.

El acercamiento que tiene el bebé con algunos objetos que son introducidos a su boca permiten que este conozca más acerca del mundo que se desarrolla a su alrededor, su primer contacto con un objeto es el que tiene con el seno de la madre al ser este buscado con sus manos primeramente e introducido a la boca para satisfacer su necesidad de alimento.

Con el paso de su desarrollo el niño conocerá nuevas texturas de nuevos objetos que se convertirán en sus acompañantes; los juguetes. Cabe recalcar que el medio por el cual conoce estas formas y texturas es por medio de sus manos, de sus pies y sobre todo la piel.

En conjunto con el sentido del tacto se desarrolla también el del oído, donde los bebés comienzan a reconocer sonidos que les agraden y los que le causen desagrado, desde su concepción los bebés comienzan a tener contacto con sonidos, el principal sonido que ellos perciben es la palpitación del corazón de la madre, a su vez el reconocimiento de su voz y la del padre, posteriormente cuando nace, los adultos trataran de que el bebé tenga un contexto sonoro suave, el bebé reconoce aún más la voz de la madre y del padre y de aquellos familiares con los que convive más.

También asocia aquellos sonidos como cantos que los padres le han cantado durante el embarazo y cuando el bebé ya nació, aunado a esto encontramos relación con el sentido de la vista, donde el niño trata de buscar el sonido que percibe, encontramos esta similitud en el niño cuando llora y sus padres por querer evitar el llanto del bebé agitan una sonaja y este a su vez produce un ruido que llama la atención al momento del bebé, el ruido de la sonaja llega al canal auditivo para después el asociar una imagen u objeto que esté produciendo el ruido.

Es así como se involucra ya el sentido de la vista dentro del mundo exterior que rodea al bebé, movimientos que se producen con las manos en la sigue, ya que sabemos que aún no forman una imagen clara de lo que se está observando porque como dicen las personas “los bebés lo que observan son sombras ya que sus ojos aún no han madurado totalmente”, cuando la madre o el padre utilizan las sonajas o las cajas de música o juguetes que produzcan sonidos suaves para los bebés a veces acompañados de luces, estas llaman la atención de los bebés.

Dentro del mundo del bebé y más adelante en la primera y segunda infancia, los olores vienen a ser parte importante de muchos aspectos, pero el primordial es para el abrir del apetito.

Por tal motivo; el olfato se desarrolla desde que nacemos, percibimos olores que nos son agradables y los que nos causan desagrado. Los niños en edad avanzada de aproximadamente 2 años en adelante nos muestran su contento o descontento por los olores que ellos van percibiendo, un olor agradable para ellos es el de las frutas y las flores, aromas que forman parte de su contexto, y que van asociando.

Aquí recalcare un ejemplo, cuando pones a jugar a los pequeños con plastilinas que tienen aroma incluido como las de Play Doh, ellos asocian un olor agradable que hasta a veces les dan ganas de comerla, otro ejemplo en cuando se les compra un caramelo y su olor y sabor es al de una fruta como la naranja, el plátano, las fresa, la uva, etc.,

Es importante recordar que saben del sabor porque han percibido su aroma, su sabor, aquí es donde ellos van desarrollando su sentido del gusto y el olfato que van juntos con los otros ya que como se dice “de la vista nace el amor”, aquí hacemos esa referencia a que si tu observas un platillo, lo ves y es antojable, percibes su aroma, observas la textura de los ingredientes o te haces la imagen de aquellos ingredientes para después degustarlo y saber si lo apruebas, esto viene siendo lo mismo que los pequeños van desarrollando.

Es por esto que los pequeños cuando juegan asocian sus sentidos a sus juegos, siendo estos sentidos parte de su desarrollo motor y que tienen una importante función.

Durante los primeros años de vida del niño se van adquiriendo habilidades físicas, intelectuales, que irán formando la personalidad de los pequeños.

Con esta información podemos decir que un beneficio grande que adquieren los niños al jugar, es que sus habilidades motrices y cognitivas van ir evolucionando en función de

su desarrollo y que le serán de mucha ayuda, estos niños crecerán con emociones y experiencias distintas a un niño que no se le deja experimentar la diversidad de juegos que existen.

Se hace esta mención porque en esta era que estamos viviendo, muchos niños están creciendo en un ambiente netamente tecnológico, donde por no molestar a los padres se le es fácil proporcionarle un teléfono móvil o una tablet, impidiendo el desarrollo de destrezas y habilidades que este tiene que ir adquiriendo, impidiendo así que este niño conozca su entorno, impidiendo a su vez que el desarrollo de sus sentidos no sea en su totalidad, ya que el sentido que más podría afectarse es el del tacto, haciendo que este no tenga conocimiento de las texturas y formas que existen a su alrededor.

1.8 Tipos de juego

Existen diversas escuelas dentro de la psicología que se dedicaron a estudiar esta parte fundamental del juego, primeramente, enmarcan una teoría en la cual destacan cómo creen que sucede esta parte del juego.

Dentro de esta misma teoría destacan características importantes de cómo sucede el juego y proponen una serie de tipos de juego, ya se habló de la clasificación que tiene el juego desde el punto de vista de dos autores, ahora en este apartado se retoman algunos autores que no sean mencionado pero que son parte fundamental de este estudio del juego por sus teorías y enseñanzas llevadas a la práctica que nos demuestran un enfoque totalmente diferente, pero que están encaminados hacia el mismo y último fin, el juego.

1.8.1 Juego libre y juego dirigido

Estos juegos se caracterizan porque se realizan en completa libertad sin necesidad de un adulto. Dentro del juego se favorece el descubrimiento, el conocimiento y el control

del propio cuerpo, además se experimenta, se observa, se desarrolla la atención y el desarrollo sensorial.

Por medio de este juego libre, los niños aprenden a competir, a regular su conducta, a medirse con demás permitiendo que se logre un autoconcepto. Gracias a este juego, los niños adquieren valores culturales que están en la sociedad, se inicia el sentimiento de pertenencia a un grupo social.

1.8.2 Juego sensorio motriz

El niño controla sus movimientos, coordina sus gestos, tiene la tendencia a repetir los movimientos que ya había ejecutado con anterioridad como chuparse el dedo o meterse las manos a la boca tratando de controlar sus movimientos, el bebé se guía a través de sus sentidos como vista, olfato, gusto, tacto y oído.

“Esa repetición descubre el placer funcional de someter el universo y descubrir sus consecuencias inmediatas”. (Quirás y Arraéz, 2005).

En palabras de los autores, estas actividades que algunos los consideran poco significativos tienen desde el punto de vista biológico un gran valor puesto que permiten al niño en determinado momento construir esquemas motores haciendo que se integren progresivamente en comportamientos cada vez más complejos completando los efectos de su maduración nerviosa y estimulando la coordinación de las diferentes partes de su cuerpo.

Los niños comienzan sus juegos sensoriomotores a partir de los 4 meses de vida y se siguen hasta los 2 años, haciendo que estos produzcan en el niño; placer, acercan al niño a conocer su entorno y conocerse a sí mismo, dominar sus capacidades motrices y

sociales lo que hace que el niño despierte su interés por jugar y hasta cierta edad, jugar con niños haciendo uso e implementación del juego de reglas.

De esta forma es como se va desarrollando el juego motriz en los niños, implementando y conociendo por medio de su cuerpo las diversas formas y actividades que se presentan dentro de su contexto ayudando a que tenga mejor y mayor dominio de sus movimientos y experimentando algunos nuevos.

1.8.3 Juego psicomotor

Este juego predomina durante los primeros 6 años de vida, le ayuda a tomar conciencia del propio esquema corporal, formar la propia imagen y relacionarla con su entorno. La psicomotricidad expresa la relación entre los procesos psicológicos y motores.

1.8.4 Juego didáctico

También llamado “juego educativo”, este tipo de juego está diseñado por Decroly, este autor presenta una serie de actividades en forma de juego para despertar el interés de los niños. este juego no surge espontáneamente del niño, sino que es propuesto por un adulto con una intención, la didáctica.

Dentro de las características de este juego una de ellas es que favorecen el desarrollo de las habilidades mentales y conocimientos, normalmente se realizan de forma individual, suelen ser juegos de interior y se suelen jugar sentados junto a la mesa, sus materiales son sencillos y ligeros, atractivos visualmente y manejables para el niño o niña, por último, buscan el desarrollo de competencias y capacidades.

1.8.5 El cesto de los tesoros

El cesto de los tesoros es una forma de juego donde el niño implementa la función de motricidad fina y gruesa, ya que utiliza sus extremidades para sostener objetos que a su vez involucran la motricidad fina con texturas diferentes.

Esta actividad lúdica involucra a niños de edades entre meses de vida hasta 3 años, se caracteriza porque dentro de un cesto se introducirán objetos diferentes con texturas y colores diferentes, los niños pueden permanecer sentados o de pie en caso de que ya sepan caminar, en este juego “se trata de aprender a través de la experimentación y el descubrimiento a través de los objetos”

Esta actividad es de exploración, concentración y atención donde se llena un cesto, con objetos de uso cotidiano y elegidos para desarrollar los 5 sentidos de los pequeños y el movimiento corporal de sí mismo.

Dichos objetos deben ser llamativos para los niños, algo que ellos no hayan palpado, visto, oído, olido, etc., pudiendo ser como cortezas de un árbol, piñas de árbol, bellotas, hojas, cualquier material que pueda ofrecernos la naturaleza como aquella que este lejos de la misma, por ejemplo, una lija, un zacate, etc., esto con la intención de llamar la atención del niño.

Gracias a este juego, los niños van aprendiendo por su propia cuenta a tocar y percibir objetos hechos con madera, metal, aquellos que producen sonidos, que tienen diversas formas, colores y tamaños, siempre y cuando la selección de dichos objetos estimule la mente de los pequeños.

Dentro de los objetivos de este tipo de juego tenemos que, ayuda a conocer y diferenciar las partes básicas de la cara ojos, nariz, boca, orejas (que son los medios por el cual actúan nuestros sentidos), les ayuda a conocer las características de los objetos que se les presentan, discriminan olores, texturas, sabores, sonidos, formas y colores, les permite explorar y dejar que sus sentidos les permitan medir posibilidades de juego de los objetos.

1.8.6 Juego heurístico

El juego heurístico puede tomarse como la continuación del cesto de los tesoros, en este juego los niños ya habrán explorado nuevas formas y texturas de distintos materiales que se les hayan presentado con anterioridad, para la realización del juego, es necesario que se disponga de algún material como objetos de madera, blocs de construcción, objetos encontrados en la naturaleza, que se hayan comprado o traídos desde su casa, como taparrosas, pinzas de tender, carretes, etc., estos objetos deben de poder manipularse de manera sencilla.

Al mismo tiempo se utilizarán contenedores para poder recopilar los objetos de los niños y bolsas, en las bolsas se guardará algún material para poder clasificarlo y después colocarlo en los contenedores.

A través de este juego se hace una búsqueda y exploración, permitiendo el desarrollo de las capacidades de los niños también les ayuda a favorecer la comunicación y sus habilidades sociales.

1.8.7 Juegos de representación

Los juegos de representación son aquellos que surgen posteriormente de los juegos heurísticos y que van de la mano con el juego simbólico, pues los niños al experimentar con nuevas formas y texturas con el juego del cesto de los tesoros, ahora se darán a la

tarea de indagar que materiales conforman a sus juguetes, su juego evolucionara conforme el niño vaya recabando información de su exterior y del contexto en el que se desarrolla.

“El niño que meses antes descubría los efectos de sus acciones, experimenta y examina ahora las propiedades y la naturaleza de los materiales que encuentra a su alrededor” (Quirás y Arraéz, 2005).

El niño por medio de esta exploración conocerá textura y tamaño de las cosas, así como el color y el nombre que le precede a los objetos.

Se dice que gracias a que el niño juega forman y crean estructuras mentales que ayudan a que el pensamiento vaya evolucionando, el juego simbólico y los juegos psicomotrices serán entonces los encargados de ir formando las bases de la experiencia del niño, aquellos juegos que le ayudaran al niño a promover la acción, que los niños sean reflexivos y que con ayuda de la experimentación formen un aprendizaje, desarrollen el lenguaje, serán los juegos de manipulación, percepción y cognición los encargados de estas funciones que son base fundamental dentro del desarrollo evolutivo del niño introduciéndolo en el mundo de las ideas.

CAPITULO II. LA SEGUNDA INFANCIA (3 A 6 AÑOS)

La época de los tres a los seis años se le conoce como años preescolares, los niños hacen la transición de la primera infancia a la niñez. Sus cuerpos se vuelven más esbeltos, sus capacidades motoras y mentales más agudas, y sus personalidades y relaciones, más complejas. (Papalia, Wendkos, Duskin, 2009)

Parte importante y fundamental de esta etapa donde los niños dejan de seguir algunas veces las ordenes de sus padres, donde los niños ya no necesitan muchas veces la ayuda que les brindan los papás, etapa donde se vuelven más autónomos y deciden explorar por si mismos o elaborar una serie de experimentos que le “sacan canas verdes” a sus papás.

Gracias a esta exploración que ellos hacen, van aprendiendo sobre su medio que les rodea, conocen formas, texturas y colores diferentes, intentan tener amigos, nacen los amigos imaginarios, aquellos que son parte vital de su juego.

Dentro de este capítulo se tratará de abarcar todos los aspectos necesarios dentro del desarrollo de esta etapa de segunda infancia, la importancia de nutrientes, de una buena alimentación, que le ayudaran al niño a su crecimiento, cómo este se desarrolla físicamente y como este desarrollo le ayudara mucho dentro de unos años.

2.1 Definición de infancia

Existen diversas definiciones de la infancia desde puntos de vista de científicos e instituciones como la UNICEF.

La infancia es una etapa de la vida del ser humano donde se experimentan nuevas formas, tamaños, texturas, se aprende infinidad de cosas y sobre todo se juega de forma libre.

Para la UNICEF la infancia es la época en la que los niños y las niñas tienen que estar en la escuela y en los lugares de recreo crecer fuertes y seguros de si mismos y recibir el amor y el estímulo de sus familias. La Convención sobre los derechos de los niños definió la infancia como el espacio separado de la edad adulta.

Jaramillo (2007) por su parte hace una definición y dice que la infancia se entiende como el periodo de la vida, de crecimiento y de desarrollo comprendido desde la gestación hasta los 7 años.

2.2 Desarrollo fisiológico

En la segunda infancia, los niños se vuelven más delgados y más altos. Necesitan menos sueño que antes y tienen mayor probabilidad de desarrollar problemas de sueño. Mejorar en su habilidad para correr, saltar, brincar, impulsarse y arrojar pelotas. (Papalia, Wendkos, Duskin, 2009)

Los niños tienen la característica de movilidad en su cuerpo, gracias al desarrollo de esta anteriormente, es aquí donde esta habilidad se ve en mejora, ya que comienza a dominar por completo parte de su cuerpo.

Dentro de los rasgos o características fisiológicas que presentan los niños a esta edad y una de las principales es el cambio corporal, si bien, los bebés crecen muy rápido, se dice que estos crecen lo doble de lo que están en desarrollo, encontramos pues que los niños y niñas de esta edad, de los tres a los seis años crecen de igual forma, solo que su organismo lo hace un poco más lento, conforme sus músculos abdominales se desarrollan, su pancita se va haciendo más firme, así como su tronco, brazos y piernas

van creciendo, su cabeza es grande y las demás partes de su cuerpo van creciendo poco a poco.

El crecimiento muscular esquelético progresa. El cartílago se convierte en hueso y los huesos se vuelven más duros, lo cual da al niño una figura más firme y brinda protección a los órganos internos, estos cambios se ven coordinados por el cerebro y el Sistema nervioso aún en maduración, promueven el desarrollo de un amplio rango de habilidades motoras (Papalia, Wendkos, Duskin, 2009).

Es muy importante para este desarrollo ir de la mano con la buena nutrición de los niños y niñas de esta etapa, ya que como se ha estado mencionando, es el momento en el que crecen, su tipo de alimentación debe estar completamente equilibrada de acuerdo con el plato del buen comer, la comida que ellos ingieran debe contener alimentos de los tres grupos de entre los cuales tenemos el grupo de las verduras y frutas los cuales son fuente de vitaminas , minerales, fibra que ayuda al funcionamiento del cuerpo permitiendo un adecuado crecimiento, desarrollo y estado de salud.

Los cereales y tubérculos que aportan una fuente principal de la energía que nuestro organismo necesita para realizar las actividades diarias como correr, saltar, ir a la escuela, etc., y por ultimo las leguminosas y alimentos de origen animal, estos nos brindan proteínas que son necesarias para el crecimiento y el desarrollo de los niños.

Es de mayor importancia que se consulte con un especialista para saber sobre el sano crecimiento y desarrollo de los y las niñas, ya que al tener una mala alimentación basada en grasas y carbohidratos puede generar un trastorno alimenticio, sobrepeso o en su defecto anorexia o bulimia, es por eso que desde los 2 años se recomienda que los niños ingieran alimentos que consumen los adultos.

La obesidad muchas veces viene acompañada de factores hereditarios o el medio ambiente que rodea al niño y la niña, “a medida que los niños atraviesan por el periodo preescolar, sus patrones de alimentación tienen mayor influencia del ambiente” (Papalia, Wendkos, Duskin, 2009). Es muy importante lo que consumen los y las niñas porque al no seguir una dieta equilibrada también puede suceder una desnutrición, y es que esta desnutrición a nivel mundial ha provocado en menores de 5 años la muerte.

Otra parte importante dentro del desarrollo fisiológico del niño son los patrones de sueño que este requiere, pues es bien sabido que el sueño ayuda a regenerar algunas partes del cuerpo del niño y también les ayuda al crecimiento físico.

En esta etapa los niños ya duermen más por la noche que por los días, muchas veces los niños por querer seguir jugando por las noches o viendo un programa de televisión que le guste y pase por las noches, hacen hasta lo imposible por no querer ir a dormir, pueden inventar un sinnúmero de excusas que para los adultos puede ser muy tedioso, para esto es importante que se le desarrolle una rutina de sueño a los niños acostumbrándolos a ir a la cama a horas tempranas para tener un sueño reparador.

Hay algunos casos de alteraciones de sueño como pesadillas o terrores nocturnos que muchas veces vienen acompañados por el estilo de vida que llevan los niños, es bien sabido que si ellos observan un programa de televisión o tuvieron un suceso que les impresionó, es muy probable que estos los representen en sus sueños, también podemos encontrar en este tipo de situaciones factores fisiológicos o neurológicos, “es posible que grite y se sienta en la cama, respire de manera agitada y mantenga la mirada fija o que se mueva violentamente” (Papalia, Wendkos, Duskin, 2009,).

Cuando ocurra una situación de esta en especial de terrores nocturnos, es importante que los padres sepan cómo reaccionar si es que es la primera vez que ocurre,

primeramente, los niños no recordaran lo sucedido a la mañana siguiente, por eso no se debe interrumpir ya que si se interrumpe puede llegar a confundir al pequeño.

Otro de los problemas de sueño que se presentan en esta edad es el sonambulismo, y este se caracteriza porque el niño o la niña se despiertan por las noches, algunas veces hablan, y caminan dormidos, este problema no es de tanto riesgo, aunque los que lo padecen si sufren el riesgo de lastimarse, es importante que no se le despierte al niño porque puede confundirse o atemorizarse al no saber que está pasando por esta razón es aconsejable que los padres tomen del brazo a los niños y los dirijan a su cama y vuelvan a reposar.

Otro trastorno común del sueño son las pesadillas, comunes en esta etapa del desarrollo, en general ocurren hacia la mañana y a menudo son producidas por quedarse despierto hasta muy tarde, tener una fuerte cena cerca del momento de ir a dormir o por el exceso de emoción (Papalia, Wendkos, Duskin, 2009).

Acompañado con estos trastornos del sueño suelen ocurrir los trastornos de eliminación, siendo el más frecuente la enuresis nocturna. La enuresis nocturna es la micción repetida e involuntaria durante la noche en niños y niñas de edad suficiente (Papalia, Wendkos, Duskin, 2009).

Los niños de esta etapa conocen la sensación de tener una vejiga llena e ir inmediatamente al sanitario, lo mismo ocurre cuando están dormidos, presienten la sensación y piden a sus padres o ellos mismos asisten al baño por las noches, caso contrario a aquellos niños que presentan este problema, pues ellos aun no reconocen esta sensación o no tienen conciencia para dicha situación.

En palabras de la investigación de Papalia, Wendkos, Duskin, algunos niños que se orinan en la cama es porque padecen de una hormona antidiurética, que concentra la

orina durante el sueño, y el resultado es que producen más orina de la que puede tolerar su vejiga.

Para tratar este problema los padres pueden asistir con ayuda profesional psicológica para definir como trabajarán y tenga un tratamiento adecuado el niño y que vaya en disminución este problema.

2.3 Desarrollo motor

Para el estudio del desarrollo motor algunos autores parten desde el momento de la conjunción del ovulo con el espermatozoide y la fecundación de estos, pues tienen la firme idea de que desde la concepción este nuevo ser humano que se está formando tiene y presenta movimientos, aunque sean involuntarios van ayudando al crecimiento del desarrollo motor.

El feto comienza a moverse y presenta características y propiedades motoras en el vientre de su madre (Córdoba, 2011). A palabras de Córdoba en su libro “Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia”, afirma que el desarrollo físico del sujeto es el resultado de la relación e interacción de su propio cuerpo con el medio en el que se encuentra a lo largo del ciclo evolutivo. El desarrollo del niño se ve influenciado por factores genéticos y del ambiente en que se desarrolla.

Al hablar de desarrollo motor, hablamos de un sinnúmero de características de las cuales hablaremos primero y que son el tamaño, amplitud de funciones e interrelación.

El tamaño es lo que se presenta desde el nacimiento del niño, pues como se habló en apartado del desarrollo fisiológico, el niño crece a grandes pasos, y que este crecimiento deja de ocurrir hasta cierta edad.

En la amplitud de funciones nos referimos a cuando se incrementa el mayor número de actividades que puede hacer el niño, llámense físicas, motoras, de lenguaje, etc., estas van a ir en aumento de acuerdo a la edad en la que vaya desarrollándose el niño o la niña.

Y en la interrelación es la conjunción que tiene el niño para realizar actividades. Toda actividad tiene un proceso y el desarrollo motor también, dentro de este desarrollo existen logros que los niños van descubriendo y desarrollando de acuerdo a la edad en la que se encuentre, por ejemplo, no es lo mismo que hace un niño o niña de 3 años a lo que está haciendo uno de 5 o 6 años, pues su cuerpo cambia notablemente y es un punto importante del cual debemos hablar.

2.3.1 Factores que determinan el desarrollo motor infantil en la segunda infancia.

Existen ciertos factores dentro del desarrollo motor en esta etapa, pero los 2 más relevantes son los genéticos y los ambientales, como ya se había mencionado en párrafos anteriores.

TEORIAS AMBIENTALISTAS: esta postura considera que el ser humano es como un papel en blanco que empieza a escribirse en función del mundo que le rodea. Nada esta predeterminado en el momento del nacimiento. Todos sus avances y logros dependerán de la influencia del entorno sobre él mismo.

TEORIAS INNATISTAS: estos teóricos creen que todas las características motoras del individuo están predeterminadas por su carga genética, y que el papel que sobre ellas ejerce el estímulo ambiental es mínimo en comparación con la fuerza de sus características internas (Córdoba, 2011).

FACTORES GENETICOS: LA HERENCIA. La influencia del factor genético sobre el desarrollo motor del niño o niña es directa. Cuando una pareja decide procrear, lo hace mediante el coito, el pene se introduce en la vagina y comienza la penetración, del pene salen los espermatozoides y la mujer previamente al término de su periodo está en la etapa de ovulación , aquella donde suelta un ovulo para ser fecundado, entonces al momento de la relación sexual, los espermatozoides comienzan un viaje dentro del cuerpo de la mujer, atraviesan por el cuello uterino hasta llegar al lugar donde está situado el ovulo y así fecundarlo.

Al momento de presentarse este proceso comienza una serie de combinación de genes que serán la mitad del padre y la mitad de la madre, en este momento se determina toda la información única de un nuevo ser humano.

Al momento del nacimiento este nuevo ser nacerá con las características que fue adquiriendo durante un tiempo.

Tras muchos estudios de genética, los especialistas afirman que existe una serie de aspectos relacionado con el crecimiento del niño que están directamente relacionados con su carga genética, la velocidad del crecimiento, la tipología corporal, madurez ósea y el diámetro y longitud ósea (Córdoba, 2011).

Una de las partes fundamentales del desarrollo motor del niño es el sistema neuroendocrino a palabras de Córdoba menciona que está relacionado con el crecimiento y que cualquier variación en el mismo puede provocar grandes retrasos y alteraciones en el crecimiento.

Dentro de las hormonas implicadas en este proceso están:

Somatropina: también es conocida como la “hormona del crecimiento”.

Los niveles de somatropina en el plasma sanguíneo varían a lo largo del crecimiento, disminuyen a los dos años y se disparan otra vez en la adolescencia coincidiendo con los momentos de cambios más significativos del ser humano. Entre sus funciones se encuentran metabolizar y síntesis de proteínas.

Tiroidea: esta hormona es anterior al nacimiento del bebé, y se remonta al periodo fetal, ahí se dedica a sintetizar las proteínas a niveles cerebral y a potenciar el desarrollo de los nervios.

De esta manera, la acción de esta hormona está más relacionada con el desarrollo de la madurez que con el crecimiento corporal en sí. Niveles inadecuados de esta hormona, provocan en los niños retrasos óseos y dentales.

Gonadales y suprarrenales: su principal momento de influencia es la adolescencia, provocando la aceleración de algunos aspectos del crecimiento corporal, como es la estatura y la masa del niño. Estas hormonas junto con la tiroidea están más relacionadas con la hormona del crecimiento. (Córdoba, 2011).

Si en algún momento estas hormonas sufren una alteración pueden provocar serios problemas con el crecimiento corporal, de misma forma si estas aparecen en exceso sufren problemas.

El género es también uno de los factores determinantes del desarrollo motor pues es clara su distinción entre hombres y mujeres, pues en algunas partes del mundo, los niños crecen más que las niñas y es muy raro que una niña sobresalga en tamaño a un niño, hay casos, pero no tantos.

El sexo determina entonces; la estatura, la masa corporal, la morfología del cuerpo, la masa muscular, la masa ósea y el momento de la etapa de la pubertad.

FACTORES AMBIENTALES

El primer factor del que se hablara es del grupo étnico al que pertenezca el niño o la niña pues según estudios demuestran que tan importante es la sociedad en la que se ve rodeado el niño.

Dentro de la sociedad, específicamente el medio o contexto en el que se desarrolla el niño o la niña tiene diversas características, una de ellas es del grupo al que pertenece, como su familia.

El medio ecológico es también parte de esta adquisición de factores, Darwin (Córdoba, 2011- Darwin, 1859). menciona que las especies o razas han ido incorporando una serie de distintos cambios morfológicos con la finalidad de adaptarse al medio o ecosistema en el que se desarrollan.

El segundo factor es el de la nutrición, de este aspecto se habló anteriormente, recalcando, este factor es determinante en el crecimiento del niño ya que si esta nutrición no es buena o equilibrada o bien que sea en exceso desencadenara una serie de problemas como trastornos por atracón, bulimia, anorexia y obesidad provocando severos retrasos en el crecimiento infantil a nivel motor e intelectual.

El tercer factor son las enfermedades, la capacidad que tiene una enfermedad influirá o no en el desarrollo del niño, al igual que el grado de enfermedad dependerá de que tan grave es dicha enfermedad y el periodo de tiempo que dure dentro del organismo.

Es impresionante la capacidad que tienen los niños de regenerarse ante una enfermedad que pudo llegar a paralizar su organismo o ralentizarlo pues los niños se recuperan y recuperan el tiempo que perdieron durante su enfermedad.

El cuarto factor son los psicológicos como los traumas infantiles que se desencadenan si no son bien tratados en problemas que hagan que aumenten de peso, como la ansiedad, en palabras de Córdoba (2011), “las condiciones psicológicas y el desequilibrio de la personalidad del niño pueden somatizar e influir negativamente en el desarrollo del niño o la niña y viéndose afectadas el área motora.

2.3.2 Habilidades motoras gruesas y finas en la segunda infancia

Los niños de tres a seis años logran grandes avances en habilidades motoras gruesas, en las cuales se ven involucrados los músculos grandes, los niños y las niñas saltan y corren, en habilidades motoras finas donde se manipula el ojo con la mano y donde se involucran los músculos pequeños, los niños y niñas pueden abrocharse el suéter, tomar un lápiz y con el dibujar.

Las habilidades motoras van tomando forma como tal a la edad de los dos años, se construyen en el proceso de lactancia y la primera infancia, es aquí cuando los huesos y músculos son más fuertes y su capacidad muscular es mayor, esto hace posible que los niños y las niñas corran, salten, suban las escaleras, etc. Conforme cambia la fisionomía de los niños y niñas, irán integrando más habilidades nuevas, según Papalia, Wendkos y Feldman (2009), los niños integran nuevas habilidades que habían adquirido antes

dentro de “sistemas de acción” (los sistemas de acción son combinaciones cada vez más complejas de habilidades motoras que permiten un rango más amplio de movimientos).

A los tres años de edad los niños y las niñas siguen mejorando sus habilidades, por tanto, su desarrollo motor y su equilibrio, aún no pueden girar con totalidad, no se detienen inmediatamente, pueden saltar a una distancia de 38 a 61 cm, suben las escaleras alternando los pies, puede brincar a una distancia de separación del piso de unos 15-20 cm.

Su caminar se va asimilando al de un adulto, corre y trata de esquivar los objetos u obstáculos que se le presenten en el camino haciendo que cambie de dirección, tiene noción de su cuerpo y de las distancias hacia los objetos, por esto es que su cuerpo ya no choca contra los muebles, conoce los límites.

Logra equilibrarse por unos segundos en un solo pie, puede pararse de puntitas y caminar por un momento, continúa jugando con pelotas y esta vez ya logra arrojarlos más lejos de lo que lo hacía anteriormente, comienza a pedalear un triciclo aún no logra con éxito, pero lo intenta.

En lo cotidiano comienza por tratar de ponerse sus zapatos y vestirse sin ayuda de un adulto, ayuda en los quehaceres del hogar llevando los cubiertos, vasos o platos a la mesa.

Tiene una mejora en su habilidad motriz fina, toma el lápiz con la mano dominante, sus líneas ya no son tan “quebrantes”, comienza a dibujar figuras que se asemejen a las geométricas en especial los círculos para crear una figura humana en primer plano, identifica cerca de tres colores entre ellos los primarios, rojo por ser el más llamativo, amarillo y azul, le agrada combinar los colores en el papel.

Los cuatro años, tiene un poco más de control de acuerdo a los movimientos que realiza, ya puede girar con totalidad, salta a una distancia de 61 a 84 cm, logra brincar en un pie cuatro o seis saltos, en su habilidad para bajar y subir escaleras lo hace poniendo un pie en cada escalón alternando sus piernas, corre esquivando objetos como lo hacía anteriormente pero con una mejora ya que logra detenerse cuando se requiere, puede trepar, columpiarse con facilidad, ir de puntillas y saltar con más facilidad, ya maneja adecuadamente los pedales y volante del triciclo sin ayuda logrando dar vueltas por sí mismo.

Ordena y recoge sus juguetes o las cosas que haya ocupado o que estén en el suelo, sus movimientos y posturas son gran mejoría puesto que se sienta con las rodillas cruzadas, su habilidad de jugar con pelotas es mejor a comparación que a los tres años pues logra lanzar la pelota a mayor distancia a la que hacía anteriormente.

Comienza a tomar los lápices de forma más correcta, se apoya entre el pulgar y los dedos, sus dibujos han mejorado, hace más formas y comienza con trazos sencillos para la escritura, dibuja figuras humanas, casas, árboles en primer plano, conoce mejor los colores y es capaz de intercalarlos en sus dibujos.

A los 5 años de edad las habilidades motoras han llegado a su máxima, tiene fuerza, control y equilibrio, logra equilibrarse sobre una línea sin salirse, puede dar comienzo a su marcha, girar y detenerse en los juegos, salta y corre a una distancia de 71 a 91 cm, puede subir y bajar las escaleras largas alternando los pies y piernas sin ayuda, brinca con facilidad en un pie a una distancia de 4.8 metros.

Se balancea con las puntas de sus pies, le gusta correr más, deslizarse y rodar, trepar sobre algún juego o árbol, cavar; jugar con la tierra, interactuar con el agua.

Le agrada bailar pues ya ha logrado coordinar con los sonidos de esta misma, patear con mayor seguridad las pelotas o el balón. En el juego le siguen gustando los juegos de construcción, hace construcciones más complejas.

Le encanta dibujar, ya sabe con certeza cuál es su mano dominante, aunque aún no distingue su nombre (izquierda o derecha), copia algunos trazos como círculos, triángulos, cuadrados y ya sabe los nombres de estos, es capaz de reconocer las letras de su nombre y tratar de copiarlas.

Logra hacer una figura humana sin distorsiones de brazos y piernas, distingue así mismo las partes de su cuerpo como las extremidades, brazos, piernas, cabeza.

Los dibujos de sus casas son más realistas pues coloca puertas y ventanas en ella, su casa viene acompañada de más objetos como un camino, un árbol, flores, un perro o gato, colorea dibujos con los colores primarios y secundarios, ya conoce más sus nombres.

Logra vestirse y desvestirse solo, logra abotonarse por completo y trata de atarse los zapatos o tenis.

A la edad de seis años, los niños son más activos, elaboran tareas principalmente jugar, los niños juegan principalmente con la pelota, a las luchas, con pistolas simulando ser policías o vaqueros, las niñas juegan de forma más relajada con sus muñecas o con sus trastecitos a la comida.

Esta edad es característica por tener caídas peligrosas o lesiones específicamente para los niños hombres puesto que su juego es más brusco que el de las niñas.

Su curiosidad está más presente, pues a ambos les gusta explorar y conocer nuevas formas, texturas, colores y tamaños de objetos, quieren hacer todo lo que esté al alcance de sus manos pues son niños grandes y no requieren de la ayuda de sus padres, su curiosidad por saber cómo funcionan algunos objetos es grande por lo que muchas veces desarmen sus juguetes de pilas o los controles, etc., les encanta el mundo de los dibujos por lo que la mayoría del tiempo se la pasan jugando o dibujando y llenan su casa de muchos dibujos, logran colocar su nombre completo en sus obras, conocen el sentido de responsabilidad pues ayudan más a recoger sus juguetes, su ropa.

Las habilidades motoras que fue adquirieron el niño y la niña en esta etapa de la segunda infancia serán la base para más adelante practicar los deportes o la danza y otras actividades que comienzan durante la niñez intermedia y que duran el resto de la vida.

Las mejoras en las habilidades finas como amarrarse los zapatos, cortar, dibujar, permiten a los niños y las niñas asumir el sentido de responsabilidad de su cuidado personal (Papalia, Wendkos y Feldman, 2009).

CAPITULO III. EL DESARROLLO PSICOMOTOR

La evolución de los movimientos del niño y la niña vienen determinados por diversos factores.

Este desarrollo del movimiento a lo largo de la vida del hombre le permite ir adquiriendo la marcha, puesto que, a través del movimiento, el bebé quien depende totalmente de sus padres pasa a iniciar su autonomía a partir de la primera infancia.

Dentro de este capítulo se hablará de las principales teorías, leyes, factores que determinan este desarrollo importante del niño que le es de gran utilidad desde su concepción hasta su nacimiento.

3.1 Concepto de psicomotricidad

La motricidad se manifiesta por el movimiento, siendo este el estado de un cuerpo en el que la posición respecto a un punto fijo cambia continuamente en el espacio en función del tiempo y en relación con un sistema de referencia.

La motricidad es una entidad dinámica que se subdivide en noción de organicidad, organización, realización y funcionamiento unido al desarrollo y a la maduración, todo esto viene agrupándose bajo el termino función motriz.

Defontaine (1982), define la psicomotricidad como una técnica, como el deseo de hacer, de querer hacer, de saber hacer y de poder hacer. Se puede ver que el niño o niña descubre su cuerpo a medida que desarrolla su capacidad para desplazarse y su

actividad automática-refleja, para adquirir enseguida por medio de la maduración, la capacidad para realizar movimientos disociados.

Vayer (1974), considera que la psicomotricidad es básica en el desarrollo del niño, la concibe como una educación global que, al asociar los potenciales intelectuales, afectivos, sociales motores y psicomotores del niño, le aportan seguridad y un equilibrio que le permite su desenvolvimiento al organizar de manera correcta sus relaciones con los diferentes medios.

De Lièvre y Staes (1992), la psicomotricidad es un planteamiento global de la persona que se puede entender como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir su adaptación de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea.

Berruezo (2000), presenta la psicomotricidad como una disciplina que actúa sobre la totalidad del ser humano mediante el cuerpo y el movimiento con el fin de contribuir a su desarrollo global. No se ocupa del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión de ese movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno.

El contenido de la psicomotricidad está íntimamente ligado al concepto de cuerpo y sus experiencias. Pastor (2005), menciona que la psicomotricidad tiene diferentes definiciones según las dimensiones que abarca.

Como rama del conocimiento, autores como Coste (1977), Le Boulch (1978), Pertejo, Margas y Manninp (1938), definen que la psicomotricidad es un área que se ocupa del estudio y su comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal. Mientras que Cobos (1995) dice que la psicomotricidad es una disciplina que tiene por

objeto el estudio de las interacciones y la coordinación de las funciones motoras y de las funciones psíquicas.

Como proceso evolutivo y de adaptación, Herran (2003) define la psicomotricidad como un proceso de ayuda que acompaña al niño en su propio itinerario reeducativo, que va desde la experiencia motriz y el movimiento hasta el acceso a la capacidad de descentración.

Como técnica educativa, reeducativa y terapéutica, Arnaiz (1984), Berruezo (2003), Bolarín (1994), Defontaine (1979), definen que la psicomotricidad como una técnica para desarrollar las potencialidades del niño en su globalidad y que permite modificar la actividad intencionada utilizando como mediadores la vía corporal y su extensión simbólica.

3.2 Esquema corporal y sus elementos

Lo primero que el niño percibe en su entorno es su propio cuerpo y por medio de las sensaciones como la satisfacción, el dolor, la movilización, los desplazamientos y las sensaciones visuales y auditivas.

Su cuerpo se convierte en un medio de acción, de conocimiento y de relación, la construcción del esquema corporal juega un papel muy importante en el desarrollo del niño y la niña.

El esquema corporal consiste en la representación mental del propio cuerpo, de sus segmentos, de sus posibilidades de movimiento y de sus limitaciones en el espacio. La elaboración del esquema corporal se construye a partir de ese mundo de percepciones y sensaciones que el niño experimenta, percibe y vivencia, que toma del interior y del

exterior del cuerpo y eleva al plano de la representación y simbolización (Arnaíz y Bolarín, 2018).

Este esquema está asociada a la maduración nerviosa y a las leyes céfalo-caudal y próximo-distal, la evolución sensoriomotriz y la relación que el niño establece con el mundo que le rodea.

Primeramente, lo que se desarrolla del cuerpo humano es la cabeza y con ella el tronco le siguen después los brazos y las piernas y con ello sus manos, pies y dedos.

Algunos autores mencionan sus propios conceptos de lo que es el esquema corporal, se dará mención a los más importantes dentro del campo de investigación.

Defontaine (1978), define al esquema corporal como la experiencia que se tiene de las partes, de los límites y de la movilidad de nuestro cuerpo; experiencia progresivamente adquirida a partir de múltiples impresiones sensoriales, propioceptivas (sensaciones que provienen de los músculos y las articulaciones) y exteroceptivas (cutáneas, visuales, auditivas).

Lièvre y Staes (1992), el esquema corporal es el conocimiento y conciencia que uno tiene de sí mismo en tanto que es un ser corporal, de sus posibilidades motrices y de expresión a través del cuerpo, límites en el espacio (morfología), percepciones de las diferentes partes del cuerpo.

Le Boulch (1992), el esquema corporal es una intuición global o conocimiento inmediato del propio cuerpo, tanto en estado de reposo como en movimiento, en relación con sus

diferentes partes y, sobre todo, en relación con el espacio y con los objetos que nos rodean.

Coste (1980), para él, el esquema corporal es la organización psicomotriz global que comprende todos los mecanismos y procesos de los niveles motores, tónicos, perceptivos y sensoriales, expresivos, procesos en los que y por los cuales el aspecto afectivo está constantemente investido.

El esquema corporal será el resultado de la experiencia que el cuerpo va ir recibiendo con el paso de los años, primeramente se formara cuando el niño es un bebé pues ahí experimentara sensaciones motoras que aún no sabe que el mismo las puede ejecutar, con el paso a la primer infancia recabara más información que la que ya tenía y en caso de la segunda infancia dará conclusión a algunas de esas sensaciones que se presentan con ayuda de la formación del esquema corporal.

3.2.1 Etapas del esquema corporal

1) Periodo maternal (desde el nacimiento hasta los 2 años)

En esta etapa, el niño empieza a enderezarse y a mover su cabeza (reflejos nucales), seguido endereza su cuello. Seguidamente comienza la individualización y el movimiento de sus extremidades para coordinar y comenzar el gateo.

Cerca de los 10-12 meses aparece la fuerza muscular y el control del equilibrio, con ello el niño o niña adquieren la postura erecta, la marcha y las primeras coordinaciones globales asociadas a la prensión. Con estos elementos el niño cuenta con la capacidad de descubrir y conocer el medio que le rodea.

2) Periodo global de aprendizaje y de uso de sí (2-5 años)

En esta etapa los niños y las niñas comienzan a absorber todo lo que aprenden, manejan y controlan la mayoría de sus movimientos, su prensión se hace cada vez más precisa y se asocia a gestos.

Su movilidad corporal y su habilidad cinestésica están asociadas y permiten la utilización de todo su cuerpo, se reconoce como individuo y es un poco más independiente.

3) Periodo de transición (5-7 años)

A partir de los cinco años, pasa de una etapa a otra. En esta el niño logra reconocer las partes de su cuerpo por lateralidad, sabe ubicar su mano izquierda y derecha al igual que sus brazos, pies.

Es más visual con sus movimientos lo que permite que la acción de su cuerpo llegue a la interpretación. Es más independiente de sus movimientos.

4) Elaboración definitiva del esquema corporal (7-11 años)

Este proceso de esquema corporal no está completo hasta los 11 años. En esta edad se elabora por completo el esquema corporal, se desarrolla a través de la toma de conciencia de los diferentes elementos que componen el cuerpo y el control de la movilización con vistas a la acción.

Este desarrollo depende de la maduración del sistema nervioso y de la acción corporal, así como también influye el contexto en el que se desarrolle el niño o niña.

3.2.2 Control tónico

Sin los músculos, nuestro cuerpo no podría ejecutar varios movimientos, nuestros músculos muchas veces ejercen tensión y otra más se relajan, esto ayuda al control y movimiento de los mismos.

Como menciona Hernández (2011), el tono muscular consiste en un estado permanente de contracción, esto sirve para proporcionar apoyo a las actividades motrices y en especial aquellas que tienen que ver con la postura.

El control tónico se observa cuando los niños bailan, cuando ejecutan una actividad como el juego de las sillas, al principio sus músculos comienzan a relajarse y después se tensan cuando te quedas estático.

3.2.3 Control postural

También llamado equilibrio estático, es parte importante del esquema corporal, la postura es la posición que toma el cuerpo dependiendo de la situación en la que se encuentre. Este control postural integra la experiencia sensoriomotriz con las actividades motrices.

El control postural esta sostenido por el tono muscular quien a su vez es responsable del equilibrio que controla la postura del cuerpo. Hernández (2011) cita a Quirós y Schragel: 1980 “el equilibrio como la interacción entre varias fuerzas, especialmente la gravedad y la fuerza motriz de los músculos esqueléticos” ayudan al cuerpo a mantener su control postural.

Esta capacidad permite al humano permanecer de pie es por esto que está ligada con el control postural.

Por su lado Coste (1980) citado por Hernández (2011), afirma que el equilibrio es un estado particular por el que un sujeto puede, a la vez, mantener una actividad, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio; marcha, salto, carrera, utiliza la gravedad.

Si el niño o niña demuestran tener un mal equilibrio como consecuencia sufren la pérdida de la conciencia de la movilidad, esto afecta la construcción del esquema corporal.

La mayoría de estos niños y niñas demuestran ser en un futuro niños tímidos, retraídos o dependientes, al fracasar en experiencias vividas como correr y tropezarse, trepar y caerse.

3.2.4 Control respiratorio

El reflejo de la respiración comienza desde el nacimiento, este es controlado por el bulbo raquídeo ubicado en el encéfalo de nuestro sistema nervioso central. Este reflejo tiene mucha importancia para la supervivencia y los procesos psicológicos superiores.

En palabras de Arnaíz y Bolarín (2018), la respiración es un acto automático que se encuentra regulado por el autorreflejo pulmonar y por centros respiratorios bulbares adaptados de forma automática.

Nuestra respiración está ligada a influencia corticales de dos tipos; conscientes e inconscientes. Las influencias conscientes del córtex hacen que la respiración sea modular, gracias a esto la respiración se adapta a distintas actividades de ejecución.

El control respiratorio está muy ligado a las emociones de los niños y las niñas, cuando se está en un momento de quietud, tranquilidad, la respiración será pausada, habrá entonces hipoventilación que es provocada por movimientos relajados y pausados.

Cuando el momento es inseguro, preocupante, la respiración se acelera y ocurre la hiperventilación, una reacción provocada por estos momentos de angustia, miedo.

El control respiratorio es de suma importancia ya que está ligada a la emoción y al ser vista de esta forma, juega su papel importante y pasa a ser parte fundamental de la educación psicomotriz que los niños y niñas desarrollan.

Es importante que, en esta enseñanza motriz, se les enseñe a los niños y niñas e individuos que pasen por este tipo de situaciones a controlar su respiración por medio de actividades o ejercicios de inhalación y exhalación de forma bucal y nasal, también es importante que se les enseñe la retención de la inspiración y aspiración. Esto les ayuda a desarrollar amplitud y mejorar su capacidad respiratoria.

El control respiratorio permite entrar en procesos de relajación, de la atención interiorizada quien controla la resolución muscular.

Para lograr por completo el control de la respiración es importante la dominancia de la inspiración y espiración bucal y nasal, con esto el niño y niña conseguirá pasar de la respiración automática a un control consciente de la misma.

3.2.5 La lateralidad

La lateralidad es un proceso por el cual se articula la predominancia de uno de los dos ejes simétricos de nuestro cuerpo. Es entendida entonces como el dominio de una parte del cuerpo.

Hernández (2011) para el sistema nervioso motor los hemisferios cerebrales controlan el lado contrario del cuerpo de donde se encuentran situados; el hemisferio derecho del

cerebro controla la parte izquierda del cuerpo y el hemisferio izquierdo controla la parte derecha del cuerpo.

Estos dominios motrices se pueden analizar desde dos puntos de vista; la lateralización neurológica se establece sobre las actividades que se ponen de manifiesto a partir del predominio de un hemisferio cerebral sobre el otro.

Por su parte la lateralización manipulativa viene determinada por una lateralización de utilización que se manifiesta en las actividades de manipulación de objetos.

El predominio de una parte del cuerpo permite que se organice la orientación y así se tengan referencias en el espacio que nos rodea para poder construir de mejor forma el esquema corporal, es por esto que la lateralidad puede ser de cuatro formas según Hernández (2011):

Diestra homogénea: en caso de dominar homogéneamente todos los miembros del lado derecho del cuerpo.

Zurda homogénea: en caso de dominar homogéneamente todos los miembros del lado izquierdo del cuerpo.

Cruzada: en caso de dominar heterogéneamente algunos miembros del lado derecho y otros del izquierdo.

Ambidiestra: cuando no existe dominancia de un lado sobre otro.

Es de suma importancia el desarrollo de la lateralidad y su influencia dentro de la orientación del cuerpo en el espacio. “Esto ayuda al niño o niña a distinguir la izquierda de la derecha, a esto se le llama direccionalidad pues permite que el niño situé objetos en tres planos; derecha-izquierda, delante-detrás, arriba-abajo” Arnaíz y Bolarín (2018).

3.3 Principales teorías del desarrollo motor

3.3.1 Henri Wallon

Considerado como uno de los autores más relevantes de esta corriente; la psicomotricidad, utiliza una metodología para plantear y resolver problemas de esta índole.

Wallon (1976) explica que en la evolución psicológica del niño y niña hay un paso de lo biológico a lo social que se fundamenta en cuatro componentes: la emoción, el otro, el medio (físicoquímico, biológico y social) y el movimiento (acción y actividad). Todo esto forma a la psicomotricidad la cual gira en torno a dos elementos: el movimiento y lo motor.

Wallon analiza primeramente el movimiento, no considera al sujeto vivo como una máquina que funciona perfectamente y que puede comprender y explicarlo todo, sino que este funcionamiento depende de la integración de los diferentes elementos que los constituyen y de su relación con el medio en el que se desarrolla.

En segundo lugar, está la psicomotricidad; se relaciona con todo lo motor, con el movimiento entendido como algo complejo que prefigura las diferentes direcciones que puede tomar la actividad psíquica del niño.

Wallon pensaba que la motricidad estaba ligada a la emoción mediante la relación o “simbiosis afectiva” con las personas que formaban parte del medio exterior inmediato al niño, es decir, con el proceso de socialización.

Wallon definió tres estadios del desarrollo en la etapa infantil.

- a) ESTADIO IMPULSIVO Y EMOCIONAL (desde 0 hasta 1 año). La emoción permite construir una simbiosis afectiva con el entorno. En este periodo el niño está orientado hacia la construcción de sí mismo como individuo.
- b) ESTADIO SENSORIOMOTOR (desde 1 hasta 3 años). La actividad sensorio motriz presenta dos objetivos básicos. El primero es la manipulación de objetos y el segundo la imitación. En este periodo el niño o niña está orientado hacia las relaciones con los otros y los objetos.
- c) ESTADIO DEL PERSONALISMO (desde 3 hasta 6 años). Toma de conciencia y afirmación de la personalidad en la construcción del yo.
En este periodo el niño o niña está orientado hacia él mismo por su necesidad de afirmación.

Existen dentro de estos estadios tres subestadios llamados: oposicionismo, edad de la gracia en las habilidades expresivas y representación de roles, es decir, imitación.

3.3.2 Jean Piaget

El desarrollo cognitivo de los pequeños está basado en los movimientos y en los estímulos sensoriales que reciben. La experiencia del movimiento y la relación con el entorno que los rodea constituyen la base de los aprendizajes posteriores, especialmente los de la lectura, el cálculo y la escritura.

Para Piaget, el movimiento es la base de la inteligencia. Afirma que la inteligencia del niño y niña de 0 a 2 años aparece íntimamente ligada al movimiento, a lo que llamó

“estadio sensoriomotriz”. De los cuatro estadios que propuso este autor, este primero es el más relacionado al movimiento.

3.3.3 Nikolai Bernstein y Esther Thelen

Su investigación está relacionada con el enfoque de los Sistemas Dinámicos, postulaba que el cuerpo humano, es una “masa articulada” que no sigue una secuencia de movimientos prefijados por el cerebro, sino que funciona mediante una interacción de información que envía el cerebro y que llega a él mediante los sentidos.

De las investigaciones elaboradas por estos autores en torno al desarrollo motor, se dedujo que el desarrollo del movimiento no es resultado del control de la parte más desarrollada del cerebro, sino de un perfeccionamiento progresivo de los movimientos que provienen de la parte motora del cerebro influido también por diversos factores como la atracción por el objeto y la frecuencia de práctica con el mismo.

3.4 Leyes del desarrollo motor

La meta final del desarrollo motor del niño es la de lograr el control de su propio cuerpo, con el fin de último de conseguir con él todas las posibilidades de acción y expresión que favorezcan su desarrollo y experiencia a todos los niveles (Córdoba, 2011).

3.4.1 Ley Céfalocaudal

Esta ley enuncia el principio de que los músculos corporales no maduran todos al mismo tiempo y a la vez.

En primer lugar, maduran los músculos más cercanos a la cabeza del niño y posteriormente, se desarrollan los músculos que están más alejados de la cabeza. Los niños y las niñas comienzan a dominar, en primer lugar, los músculos de los ojos, boca,

del cuello, etc. Y posteriormente, controlan los músculos del tórax, los del abdomen, los de la cintura, etc., para último lugar controlan los músculos de las piernas.

3.4.2 Ley Próximo-Distal

Esta ley hace referencia al control progresivo del niño sobre el movimiento, y enuncia que el control del movimiento del propio cuerpo se produce primero en las zonas más próximas a su eje corporal. En las zonas más próximas a su eje corporal.

En las zonas más lejanas a este eje corporal, el desarrollo y control del movimiento es más tardío. El eje corporal es la línea media del cuerpo del niño. El movimiento se controla desde dentro hacia fuera.

3.4.3 Ley de las Actividades en Masa a las Específicas

Hace mención a que primero se utilizan los músculos grandes y, más tarde los músculos más pequeños.

Esto quiere decir que los niños y niñas adquieren antes el control de la motricidad gruesa que el de la motricidad fina. Por tanto, desarrollan antes el control sobre la globalidad de su brazo que de su capacidad para hacer la forma de tijeras de sus manos.

3.4.4 Ley de Desarrollo de Flexores y Extensores

Esta ley enuncia que se produce antes el control de los músculos encargados de funciones flexoras y que, en consecuencia, se produce más tarde el control de los músculos encargados de funciones extensoras.

Así, los niños y niñas adquieren antes la capacidad de coger los objetos que de conseguir tirarlos.

3.5 El sistema nervioso motor

Este sistema compuesto por el sistema nervioso central, el periférico y el muscular.

3.5.1 Sistema Nervioso Central

Compuesto por la **médula espinal** y el **encéfalo** que es un órgano importante pues controla la mayoría de las funciones humanas incluida la capacidad de generar movimientos.

El encéfalo es la parte más grande del sistema nervioso y se divide en; **cerebro**, donde están situados todos los centros neuronales que dominan la gran mayoría de las actividades sensoriales y motoras, **cerebelo**, ejerce la función reguladora del movimiento y de la actividad muscular, su función es coordinar los movimientos musculares voluntarios y automáticos, mantener la postura, la estabilidad y el equilibrio.

Tronco encefálico, las funciones de esta zona incluyen la respiración, regulación del ritmo cardiaco y aspectos de localización del sonido, este está dividido en tres; mesencéfalo, protuberancia o puente y el bulbo raquídeo (Hernández, 2011)

La médula espinal, es un conducto cilíndrico de tejido nervioso que sale del bulbo raquídeo, ocupa dos tercios superiores del conducto raquídeo, aunque durante las primeras etapas del desarrollo llena casi la totalidad de ese conducto, con el crecimiento que experimenta la columna vertebral, la médula se coloca en su postura normal.

Las dos funciones importantes de la médula espinal son la actividad refleja y la conducción de impulsos sensitivos hacia el cerebro e impulsos motores desde el cerebro hacia los músculos. Se compone de dos sustancias, la gris y la blanca, la gris es la que tiene función comunicativa con el cerebro y la blanca es la capa externa que recubre la anterior (Hernández, 2011).

3.5.2 Sistema Nervioso Periférico

El sistema nervioso periférico está formado por los nervios periféricos que conectan el sistema nervioso central y diversas partes del organismo. Lo forman los **nervios craneales y raquídeos**.

Los nervios craneales están comunicados con el encéfalo y atraviesan los orificios de la base del cráneo hasta llegar al cuello. Tienen atribuciones motoras relacionadas con los músculos de la cabeza que se encargan de la movilidad de los ojos, la boca y el cuello.

Los nervios raquídeos son los que salen de la médula espinal y son a la vez sensitivos y motores. Estos son los encargados de contraer y conectar con las articulaciones, piel músculos de cualquier parte del cuerpo del cuello hacia abajo (Hernández, 2011).

3.5.3 Sistema muscular

La base del movimiento son los músculos. Un musculo es un grupo de fibras, su propiedad destacada es su posibilidad de contraerse. Cuando se contrae el musculo se acorta y se tira del hueso al que está unido, cuando acaba su contracción se recupera y regresa a su forma original.

Nuestro cuerpo tiene más de 6000 músculos de acción voluntaria, estos músculos permiten que el cuerpo disponga de muchos movimientos.

Los músculos lisos, son de color blanco y tienen contracciones lentas e involuntarias, estos se encuentran recubriendo el conducto digestivo.

Los músculos cardiacos son un tipo de musculo estriado de contracción involuntaria y están ubicados en el corazón.

Los músculos estriados son rojos, tienen una contracción rápida y voluntaria y se insertan en los huesos a través de un tendón, los de la masticación o los gemelos en las piernas.

3.6 Juegos que fortalecen el desarrollo motor

3.6.1 Nombre del juego: “El Minué”

Edad: de 3 a 6 años

Duración: 10 minutos

Objetivos: trabajar la cooperación, la confianza, el compañerismo, estimular el sentido del equilibrio.

Desarrollo: se colocan los niños en círculo, mirando hacia la derecha y mirando la espalda del compañero de delante. Empiezan todos a bailar, primero con el pie derecho, luego con el pie izquierdo y después se irán siguiendo las instrucciones que se vayan dando en torno al juego.

Se empieza sin tocarse unos a otros, luego se van acercando; se van poniendo los brazos sobre los hombros del compañero de delante, luego pasarán sus manos a la cintura del compañero, seguirán así hasta sentarse en las rodillas del compañero de detrás. Todos se guiarán por medio de una canción mientras van siguiendo los movimientos.

Canción: “en un salón francés se baila el minué, en un salón francés se baila el minué”.

3.6.2 Nombre del juego: de la habana ha venido un barco...

Edad: de 5 años en adelante

Duración: de 15 minutos a más

Objetivos: se trabaja la atención, la rapidez, es un juego de correr, por lo tanto, se conjunta lo psicomotriz con lo cognitivo.

Desarrollo: se colocan sillas en círculo y se sientan los participantes, todos menos uno, este se coloca en el centro y dice “de la habana ha venido un barco cargado de” ... el participante hace mención de objetos, ropa de color, color de pelo, de ojos, quien tenga tenis amarillos, etc., y todo aquel que tenga la palabra que se nombre debe levantarse de su silla y cambiar otra. Ese será el momento en el que el del centro buscara una silla para sentarse, por lo tanto, otro quedara de pie y será el que continúe el juego.

3.6.3 Nombre del juego: abuelita ¿Qué hora es?

Edad: 6 años

Duración: 10 minutos a más

Objetivos: conocer diferentes tipos de andar de los animales.

Desarrollo: se colocan todos en fila menos uno que será la abuelita, la abuelita se pondrá en el otro extremo de la sala, el primero en la fila le preguntara; ¿abuelita que hora es?, la 1, las 2 o las 3, y así sucesivamente. La abuelita contestara a cada pregunta 1, 2, 3 pasos de... (hormiga, elefante, etc.) ganara el primero en llegar a la abuelita.

3.6.4 Nombre del juego: love

Edad: de 3 a 6 años

Duración: 10 minutos

Objetivos: se trabajará la motricidad gruesa y la atención.

Desarrollo: es un juego similar al “stop”, pero se dice love en vez de stop. En este juego se trata de “ligar” a uno, la persona elegida tiene que agarran a un participante para que

la ligue. Aquella persona que sea la que va a aligar debe colocar sus brazos cerrados en círculo y atrapar a su compañero. Para salvar a esa persona tiene que ir un compañero y pasando por el círculo debe darle un beso en la mejilla.

3.6.5 Nombre del juego: stop doble

Edad: de 3 a 6 años

Duración: 15 minutos en adelante

Objetivos: trabajar la cooperación, atención, velocidad

Desarrollo: se divide a los niños en parejas, y se le entregará a cada pareja un pañuelo con el que se ataran la pierna. Se escogerá a una pareja y está deberá perseguir al resto del grupo. Si consiguen alcanzar o tocar a otra pareja, se cambian los papeles. Cualquier pareja si siente que esta en peligro de ser tocado, gritarán “stop”, abrirán sus piernas en especial la que tienen atada con el pañuelo. Aquellos a los que los tocaron deberán permanecer inmóviles hasta que otra pareja los salve pasando por debajo de ellos. Este juego termina cuando una pareja inmoviliza a las demás.

3.6.6 Nombre del juego: sigue las huellas

Edad: de 3 años en adelante

Duración: 10 a 15 minutos

Objetivos: reforzar la coordinación y el equilibrio

Desarrollo: se trabajará con plantillas ya elaboradas previamente, se colocarán en el piso. El circuito comienza primeramente con dar pequeños pasos, después pasos más grandes hasta poder saltar. Las plantillas en forma de pies deben ser izquierda y derecha, cuando el niño o niña logre identificar la izquierda y la derecha, las pistas podrán cruzarse para que, con ayuda de esto, ellos crucen de igual forma piernas y pies.

3.6.7 Nombre del juego: la carretilla

Edad: de 4 años en adelante

Duración: 10 minutos

Objetivos: trabajar el equilibrio

Desarrollo: este juego generalmente se realiza en parejas, de los dos participantes uno de ellos será la carretilla y el otro le guiará, esto les ayudará a tomar fuerza en sus brazos y que se mejore la motricidad gruesa.

3.6.8 Nombre del juego: los bolos

Edad: de tres años en adelante

Duración: 10 minutos

Objetivos: reforzar la motricidad gruesa

Desarrollo: en este juego se necesitarán botellas de plástico, una pelota con textura pues con estos objetos el niño tendrá una percepción distinta de las texturas de estos materiales. Se colocan los bolos en el piso y con ayuda de la pelota trataran de derribarlos.

3.6.9 Nombre del juego: pichados

Edad: de 4 años en adelante

Duración: 15 minutos

Objetivos: reforzar el equilibrio, la atención, el compañerismo

Desarrollo: los niños y niñas que realicen este juego, deben tener claras las reglas del juego que son más que nada, divertirse. Los participantes juegan al aire libre donde cada uno de los participantes se coloca en fila y uno de ellos es el que picha, pues este es el encargado de pichar a sus compañeros de juego, cada que vaya pichando a uno este le tiene que ayudar a pichar a los demás hasta que termine el juego.

3.6.10 Nombre del juego: los listones

Edad: de 5 años en adelante

Duración: 20 minutos

Objetivos: desarrollar la motricidad gruesa por medio de correr, saltar.

Desarrollo: en este juego los niños tienen que elegir un color para su listón, hay un vendedor y un “marchante” o el que compra los listones. Este juego inicia cuando el comprador toca al mostrador (imaginario) y el vendedor le dice ¿qué desea? En respuesta a su pregunta el comprador le dice -un listón, ¿de que color?, cuando el marchante dice azul, verde, amarillo, rojo, etc., los niños que eligieron esos colores deben salir corriendo y no dejar que se les atrape.

3.6.11 Nombre del juego: el pastel partido

Edad: 4 años en adelante

Duración: 15 minutos

Objetivos: reforzar la motricidad gruesa por medio de correr, brincar.

Desarrollo: se forma un círculo donde los niños y niñas se toman de la mano. Fuera del círculo hay una pareja o un solo participante, su función será partir el pastel para que los participantes donde se corto el pastel corran y traten de ganar su espacio, en caso de que no les de tiempo y no tengan su espacio de nuevo, a ellos les tocara partir el pastel y buscar un espacio.

3.6.12 Nombre del juego: ángeles y demonios

Edad: de 5 años en adelante

Duración: 10 minutos

Objetivos: se pretende desarrollar la motricidad gruesa por medio de movimientos como correr, saltar, esquivar.

Desarrollo: dos personas serán los líderes, una será el ángel quien está encargada de proteger a su fila de participantes el segundo es el demonio quien tratara de robarse a los participantes y hacer una fila para ir robando y estén de su lado.

3.6.13 Nombre del juego: las cazuelitas

Edad: 6 años en adelante

Duración: 15 minutos

Objetivos: reforzar el equilibrio y la motricidad gruesa por medio de movimientos como caminar.

Desarrollo: en este juego, los niños y las niñas deben formar una hilera, habrá una persona que compre y otra que venda. Cuando uno de los participantes hace la compra, el otro le ayuda a pasar su cazuelita al otro lado de la calle, el niño que funge el papel de la cazuelita debe de estar en cuclillas y aguantar así hasta que sus compañeros de juego lo pasen a la banqueta, de ser imposible y que no aguante el niño, se romperá la cazuelita y no lograrán su objetivo.

CAPITULO IV. METODOLOGIA

Tema: Importancia del Juego en la Psicomotricidad en niños de edades de 3 a 6 años.

Área: Psicología educativa y del desarrollo

4.1 Planteamiento del problema

¿El juego es parte fundamental del desarrollo psicomotriz del niño en edad de 3 a 6 años?

4.2 Justificación del tema

Dentro de esta investigación se pretende dar a conocer cuanta importancia tiene que los niños y niñas realicen una actividad lúdica durante su desarrollo infantil.

Como sabemos, el juego es un proceso que tienen todos los niños y niñas del mundo, que esta actividad lleva miles de años en la tierra y que es imposible que ningún niño haya jugado.

Desde la aparición del hombre en el mundo nos damos cuenta que no existe una distinción entre lo que era el juego en ese momento y lo que es en este siglo. El juego ha cambiado claramente pues los juegos que ahora son más populares en nuestra sociedad no los pensábamos a inicios de la era del hombre. Muchos hallazgos antropológicos remontan a que nuestros antepasados jugaban con artefactos que más tarde llamaríamos juguetes.

Por su parte, el origen de la psicomotricidad no es un tema de actualidad, su surgimiento data desde la antigua Grecia, su estudio fue de gran relevancia que llega hasta el siglo XX con el máximo representante de la psicomotricidad moderna; Julián de Ajuriaguerra.

El desarrollo de la motricidad es un tema de gran relevancia para los estudiosos de la psicología, fisiología, biología, sociología y una gama inmensa de ciencias que tratan al

estudio del ser humano. Dentro del estudio motor la psicología toma un papel importante al transdisciplinar sus conceptos de desarrollo psíquico con la motricidad conjuntándose y llamándose a una nueva disciplina; la psicomotricidad.

En los últimos 10 años este estudio toma gran relevancia, al observarse que los niños a través de actividades lúdicas implementan movimientos de coordinación motora gruesa que ayudan a su desarrollo psicomotriz, sabiendo que sus órganos sensoriales (la piel, ojos, oídos, nariz, boca) se ven involucrados en el juego del niño.

La importancia y el objeto de mi estudio está dirigido a explicar cuál es la importancia de ese juego dentro del desarrollo del niño en sus primeros años de vida y como este se relaciona con la psicomotricidad. Ese lugar donde los niños van iniciando sus experiencias, donde los niños dejan de internalizar su aprendizaje y comparten ciertos gustos e intereses tanto lúdicos como emocionales con niños de su misma edad.

Además de que les favorece en un futuro, los niños ejercen su único trabajo que es jugar, de cierto modo este juego les ayuda como se menciona en estas páginas, ayuda al incremento de la imaginación y al mayor movimiento de su cuerpo.

Esta investigación también se centra en la actualidad que se vive en torno al juego de los niños, pues es bien sabido que en esta era que están viviendo los niños, ya no juegan en sus ratos libre, prefieren ver la televisión, estar en la computadora viendo videos, los juegos que prefieren son los que encuentran en sus celulares, de igual forma, los padres contribuyen a esta enseñanza, ya que por mantenerlos quietos les facilitan el teléfono móvil y no permiten que fluya su desarrollo motriz, no permiten que juegue, inmovilizan su cuerpo sentándolo y manteniendo su vista en un solo objetivo; el celular.

4.3 Objetivos

Para Hernández Sampieri (2014), es necesario establecer, que pretende la investigación, es decir, cuáles objetivos deben expresarse con claridad para evitar posibles desviaciones en el proceso de la investigación, deben ser susceptibles a alcanzarse.

Objetivo General

Análisis teórico del juego como parte fundamental para el desarrollo psicomotriz del niño en edad de 3 a 6 años

Objetivos Específicos

- Distinguir los juegos que favorezcan la psicomotricidad del niño.

- Potenciar la utilización de la actividad lúdica durante el tiempo libre del niño.

- Conocer los juegos fundamentales para el desarrollo psicomotriz

- .

- Sustento teórico de la importancia del juego en el desarrollo del niño

4.4 Variables

V.I.: EL JUEGO.

Huizinga (2007) el juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo unas reglas libremente consentidas.

Se realiza de modo desinteresado sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría que provoca ser algo diferente de lo que se es en realidad y poder transformar la realidad para que se parezca a lo que deseamos.

V.D.: LA PSICOMOTRICIDAD.

Defontaine (1982), define la psicomotricidad como una técnica, como el deseo de hacer, de querer hacer, de saber hacer y de poder hacer. Se puede ver que el niño o niña descubre su cuerpo a medida que desarrolla su capacidad para desplazarse y su actividad automática-refleja, para adquirir enseguida por medio de la maduración, la capacidad para realizar movimientos disociados.

4.5 Tipo de estudio

CUALITATIVO

Para Hernández Sampieri (2014), el enfoque cualitativo busca principalmente la “dispersión o expansión” de los datos e información. Por lo tanto, el enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación.

4.6 Diseño de la investigación

NO EXPERIMENTAL- TRANSECCIONAL DE TIPO DESCRIPTIVO

Para Hernández Sampieri el diseño constituiría el plan o la estrategia concebida para obtener la información que se desea con el fin de responder al planteamiento del problema.

Los diseños de investigación transeccional recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado.

Los diseños transeccionales descriptivos tienen como objetivo indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población. El procedimiento consiste en ubicar en una o diversas variables a un grupo de personas u otros seres vivos, objetos, situaciones, contextos, fenómenos, comunidades, etc. Y proporcionar su descripción. Son, por tanto, estudios puramente descriptivos.

4.7 Hipotesis

Según Hernández Sampieri (2014), las hipótesis de investigación indican lo que está tratando de buscar o de probar, se definen como: explicaciones tentativas de los fenómenos investigados formuladas de manera de proposiciones de la posible relación entre dos o más variables.

Hi: El juego es parte fundamental para el desarrollo psicomotriz del niño en edad de 3 a 6 años

Ho: El juego no es parte fundamental para el desarrollo psicomotriz del niño en edad de 3 a 6 años

Ha: El juego el desarrollo psicomotriz del niño en edad de 3 a 6 años proporciona las bases de una calidad de vida.

4.8 Instrumentos de evaluación

La evaluación es un elemento crucial que muchas veces está relacionada con los objetivos planteados. Monge A. cita a Zamora (2002), resume a la evaluación como “juicio valorativo que se realiza a partir del establecimiento previo de los objetivos”.

Para Bolaños (1986), son los procedimientos y criterios que se utilizan para saber sobre el logro de los objetivos propuestos. Estas definiciones nos dicen lo importante que es realizar o llevar a cabo una evaluación. Para llevar a cabo la evaluación del tema y explicar cual es la importancia del juego en la psicomotricidad se tienen que recabar los datos necesarios.

Es por esto que el instrumento que se utilizará para la evaluación será por medio de la evaluación objetiva, esta evaluación es la que resulta de la utilización de pruebas o test ya establecidos y comprobados y que tienen validez (Monge y Meneses, 2002).

Como se mencionó, esta evaluación subjetiva viene acompañada de la observación que es un instrumento de evaluación fundamental para este tema, pues de igual forma se menciona que la evaluación subjetiva se basa en algunos test, el test que se propone a continuación pretende ayudar a esa parte de la evaluación de la psicomotricidad.

El test “Evaluación del perfil Psicomotor” de Johanne Durivage permite determinar el nivel de desarrollo de cada niño y niña, comprobar las adquisiciones hechas y detectar las dificultades o retrasos. Este instrumento está diseñado con tres columnas: objetivos, actividades, y se anota si o no. Por último se encuentra una hoja de valoración grupal por medio de la cual el maestro o maestra extenderá el perfil psicomotor del grupo (Monge y Meneses, 2002).

4.9 Población

La población se conforma por niños y niñas de edades entre los 3 y los 6 años de edad del Instituto Pedagógico “Calmécac”.

Para este estudio se consideran 50 alumnos como población, niños del segundo y tercer año de preescolar, de primero y segundo grado de primaria.

Muestra

De 50 alumnos de estos 25 niñas y 25 niños que oscilan en una edad de 3 a 6 años que cursan preescolar y primaria en el municipio de Tenancingo Estado de México.

4. 10 Elementos de inclusión y exclusión

Elementos de inclusión

Niños y niñas de edades entre los 3 y los 6 años que vivan en el municipio de Tenancingo y que sean alumnos inscritos del Instituto Pedagógico Calmécac en los grados de

segundo y tercero de preescolar y primero y segundo de primaria, que estén sanos y que ninguno de ellos padezca alguna enfermedad o trastorno.

Elementos de exclusión

Niños y niñas que tengan un rango de edad no similar como niños de 10 años, de igual forma niños que vivan en otros municipios y que no sean pertenecientes al Instituto Pedagógico Calmécac, niños que tengan una enfermedad o trastorno motriz no participan.

Sugerencias

La importancia de retomar este trabajo para darle una continuidad y concretar la información que cada uno de los juegos, actividades lúdicas que están enfocadas en los niños y niñas de edades de 3 a 6 años, lejos de garantizar diversión, les proporcionara un aprendizaje útil e importante sobre el desarrollo infantil y como nuestro cuerpo pasa por los procesos que se mencionaron en este trabajo, como es que nuestros músculos se enriquecen al contar con un movimiento y como desde que somos un embrión este movimiento está presente.

De tal forma se exhorta a la comunidad estudiantil a seguir el conocimiento y aprendizaje que los estudiosos del juego han dejado. Además, conocerán y le ayudaran a conocer a los niños y niñas el mundo que les rodea, nosotros vemos un juego como algo sencillo, pero en la mente del niño eso sencillo es información bastante enriquecedora que le creara un conocimiento y aprendizaje inolvidable.

No hay que dejar por visto que la etapa en la que está enfocado este estudio es importante porque la mayoría de los conocimientos están presentes y muy posible no se olvidan, en especial si lo aprenden de una forma como la de jugar, los niños y niñas lejos de estar en casa solos sin nada más que ver la televisión no es un objetivo de este estudio, sino animarles a que jueguen, a que esa imaginación la liberen y se muevan para aprender a divertirse.

Recomendaciones

El juego funge un papel importante en la vida del hombre desde su existencia en la Tierra, al igual que el aire, el juego es vital para los niños y niñas de todo el mundo y por qué no, del mismo adulto.

Este juego que muchas veces lo tomamos como un momento en la vida del niño o niña, se torna importante desde su percepción, pues para lo que nosotros es una pérdida de tiempo, para ellos es un momento importante, pues pueden estar construyendo una casa y nosotros solo vemos unos simples palo, para ellos el uso de su creatividad esta de una forma inalcanzable para los adultos.

Por otra parte el movimiento forma parte fundamental del cuerpo humano, como sabemos si no nos moviéramos, la mayoría de lo que vemos y tocamos, no existiría, ahora bien, el movimiento en el juego ejerce una suma e importante tarea, pues gracias a que nuestro cerebro manda instrucciones a los diversos sistemas y órganos de nuestro

cuerpo podemos movernos, sería muy gracioso observar un juego donde ningún niño se mueva, pues el desarrollo psicomotor lejos de ayudar a movernos nos ayuda a algo más.

Gracias al movimiento aprendemos mucho sobre lo que nos rodea, de esta sencilla forma muchos de los niños y niñas aprenden y percibe el mundo que les rodea. Pues conocen formas, colores, texturas a través de los órganos como son la piel.

La importancia de este estudio y a lo que se busca alentar es a que los niños continúen jugando, que se muevan libremente y que no se queden atados a un celular, a que toda la imaginación y creatividad que tienen, la exploten y sobre todo que aprendan a divertirse.

Bibliografía

1. Arnaíz Sánchez Pilar y Bolarín Martínez María José (2018). "Introducción a la psicomotricidad". Madrid: Editorial Síntesis S.A.
2. Callois,R. (1986). "Los juegos y los hombres. La mascara y el vértigo". México: Fondo de Cultura Económica.
3. Cañeque, Hilda (1993). "Juego y Vida. La conducta lúdica en el niño y el adulto". Argentina: Inmobiliaria.
4. Delgado L. Inmaculada (2011). "El juego infantil y su metodología". Madrid: Paraninfo S.A.
5. **Fernández S. Diana. (2009). "Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana".**
6. **García, María Julia (1992). "Mesa redonda: los juegos infantiles".**
7. Glanzer, Martha (2000). "El juego en la niñez. Un estudio de la cultura lúdica infantil". Argentina: Aique group.
8. **Gómez R. J. Fernando (2018).**
9. Hernandez L. Luis Pablo. (2011). "Desarrollo cognitivo y motor". Madrid: Paraninfo S.A.
10. Huizinga, Johan. (2007). "Homo Ludens". Argentina: Editorial alianza y Emecé editores.
11. Jaramillo, L. (2007). "Concepciones de la infancia". Zona Próxima, 8 pp. 108-123.
12. Linaza, J y Maldonado, A. (1987). "Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño". Barcelona: Anthropos promat.
13. **Martínez, E. M. (2008). "El juego como escuela de vida: Karl Gross".**
14. Monge A. M. y Meneses M.M. (2002). "Instrumentos De evaluación del desarrollo motor". Revista Educación, 26 p.p. 155-168.
15. De la Mora,L. J. (2004). "Psicología educativa". México: Progreso.
16. Papalia D., Wendkos, S. y Duskin F. R. (2004). "Psicología del desarrollo". México: Mc Graw Hill.
17. Quiras, P. V. y Arraez,M.JM. (2005). "Juego y psicomotricidad". FEADDEF, 8 PP. 24-31.

18. Tirado, F. et al. (2010). "Psicología educativa para afrontar los desafíos del siglo XXI". México: Mc Graw Hill.
19. Venegas, F.M. et al. (2018). "El juego infantil y su metodología". ____: IC.

Anexos

PRUEBA DE JOHANE DURIVAGE PARA EVALUAR EL PERFIL PSICOMOTOR DEL PREESCOLAR

Nombre del niño(a) _____ Edad _____

Evaluador(as): _____ Fecha(s) _____

PERCEPCIÓN SENSORIO MOTRIZ				
OBJETIVOS	ACTIVIDADES	EVALUACIÓN		
Percepción visual	-Correr y pararse cuando el maestro enseña un pañuelo rojo	concentración	SI	NO
	-Indicar el monito que tiene la posición diferente	discriminación	SI	NO
Percepción táctil	-Poner en una caja juguetes de madera, de plástico, de metal. El niño, con los ojos cerrados, tiene que sacar todos los juguetes de metal.	Prensión	SI	NO
		Sensibilidad	SI	NO
		Discriminación	SI	NO
	-Al oír una campana correr	Concentración	SI	NO
-Al oír el tambor caminar	Memoria	SI	NO	
MOTRICIDAD				
	-Caminar -Correr -Saltar -Galopar -Gatear -Saltar con los dos pies juntos -Saltar con un pie -Saltar sobre obstáculos	equilibrio	SI	NO
		automatización	SI	NO
		soltura	SI	NO
		rigidez	SI	NO
		automatización	SI	NO
		soltura	SI	NO
		rigidez	SI	NO
		pie derecho o izquierdo	DER	IZ.
	-Caminar sobre las puntas de los dedos del pie	equilibrio	SI	NO
	-Caminar en cudillas	temblores	SI	NO
	-Caminar cargando una caja en los brazos	temblores	SI	NO
	-Brincar sobre llantas o aros	sincronización	SI	NO
		ritmo	SI	NO
soltura		SI	NO	
rigidez		SI	NO	
Coordinación visomotriz	Juegos con la pelota: Lanzar Lanzar en la pared Recibir Rebotar Patear	elección de la mano	SI	NO
		automatización	SI	NO
		ritmo		

Motricidad fina	Arrugar papel	Lateralidad	SI	NO
	Enhebrar cuentas	Sincinesias	SI	NO
	Abrochar	Soltura	SI	NO
	Desabrochar	Rigidez	SI	NO
	Recortar Dibujar Copiar figuras			
ESQUEMA CORPORAL				
Imitación directa en espejo	Imitación de gestos con un pañuelo	concentración	SI	NO
		memoria	SI	NO
Exploración	Jugar con cajas de cartón	agrado	SI	NO
Nociones corporales	Nombrar las diferentes partes del cuerpo	Por lo menos 5 básicas	SI	NO
Utilización	Encontrar tres posiciones diferentes para pasar debajo de una silla	Adaptación del cuerpo al espacio	SI	NO
Creación	Representar diferentes oficios; lavandera, carpintero	Participación	SI	NO
		Imaginación	SI	NO
LATERALIDAD				
Diferenciación global	Extender los brazos, girar ambos, girar uno y otro alternativamente	disociación	SI	NO
Orientación del propio cuerpo	Hacer como si se peinara, se lavara los dientes	Mano dominante	SI	NO
		Duda	SI	NO
Orientación corporal proyectada	Tocar el pie derecho del maestro, la oreja, el hombro, etc.		SI	NO
ESPACIO				
Adaptación espacial	Pasar debajo de una mesa sin tocar las patas		SI	NO
Nociones espaciales	Saltar atrás, y luego delante de una silla		SI	NO
Orientación espacial	Reproducir un trayecto	Concentración	SI	NO
Espacio gráfico	Dibujar figuras entre dos líneas		SI	NO
TIEMPO-RITMO				
Adaptación a un ritmo	Caminar, correr, según el ritmo del tambor	Adaptación	SI	NO
Nociones temporales	Mover el pañuelo con los brazos rápido y despacio		SI	NO
Orientación temporal	Lanzar la pelota y correr más rápido que esta		SI	NO

Observaciones: _____

