

UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO
ÁREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TESIS DE GRADO

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA UNIDAD
EDUCATIVA VILLA ALEMANIA EN LA GESTIÓN 2025**

TESIS DE GRADO PARA OPTAR EL TÍTULO DE:
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

POSTULANTE: Univ. CLAUDIA MARÍA MAMANI RIVERA
TUTOR: Lic. GONZALO CONDORI CORI

El Alto – Bolivia
2025

RESUMEN

La presente tesis tiene la finalidad de describir las Actividades Lúdicas para el Desarrollo de la Psicomotricidad en niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Villa Alemania en la gestión 2025, cuya problemática abordada es relevante para entender el desarrollo integral en niños del nivel inicial, ya que dichas actividades coadyuvan en el desarrollo de la psicomotricidad, y esta comprende la relación entre el pensamiento, las emociones y el movimiento corporal, permitiendo que los niños adquieran mayor dominio de su cuerpo, coordinación, equilibrio y conciencia espacial.

La metodología que se empleó fue un enfoque mixto, el tipo de investigación fue descriptivo, ya que se describió características del problema; el diseño fue no experimental, ya que no realizó ningún experimento, también se utilizaron técnicas e instrumentos acorde a la investigación y al enfoque para que permita obtener la información requerida. El estudio se realizó con niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Villa Alemania, se identificó y selecciono la muestra no probabilística, por la disponibilidad y acceso a los mismos.

Los resultados obtenidos permiten dar a conocer algunas de las siguientes conclusiones: Las actividades lúdicas representan una estrategia fundamental para estimular el desarrollo de la psicomotricidad en niños del nivel inicial, ya que a través del juego los niños no solo mejoran sus habilidades motrices gruesas y finas, sino que también fortalecen su autonomía, creatividad, socialización y capacidad de concentración. La investigación evidenció que la implementación de actividades lúdicas planificadas de manera intencionada y acorde a la etapa evolutiva de los niños favorece significativamente su desarrollo integral. Por tanto, es imprescindible que las profesoras reconozcan el valor pedagógico de las actividades lúdicas como una herramienta didáctica esencial para el desarrollo de la psicomotricidad.

DEDICATORIA

A mis queridos padres por su apoyo, su esfuerzo y su amor incondicional, por haberme sabido formar con buenos valores lo cual me ayudo a seguir adelante en los momentos difíciles.

A mis hijos Adrian y Breydi quienes son mi mayor motivación para nunca rendirme y poder llegar a ser un ejemplo para ellos.

Dedico este trabajo con todo mi amor y gratitud.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradecer a DIOS quien me ha guiado y me ha dado fortaleza para seguir adelante y culminar este trabajo de investigación.

A mi tutor Gonzalo Condori Cori por su invaluable orientación, sabiduría y apoyo constante durante este proceso de investigación.

A la Universidad Pública de El Alto, agradezco profundamente por brindarme la oportunidad de crecer en lo académico y en lo personal, su apoyo incondicional ha sido fundamental en mi formación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Portada	
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN	5
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	7
1.3. OBJETIVO GENERAL	7
1.3.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
1.4. JUSTIFICACIÓN	8
1.5. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	9
1.5.1. Delimitación temática	9
1.5.2. Delimitación poblacional	9
1.5.3. Delimitación espacial	9
1.5.4. Delimitación temporal	9
1.5. FORMULACIÓN DE HIPOTESIS DESCRIPTIVA	9
1.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	10
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	12
2.1. DEFINICIÓN DE LÚDICO	13
2.2. DEFINICIÓN DE JUEGO	14
2.3. DIFERENCIAS ENTRE JUEGO Y LÚDICO	16

2.4. DEFINICIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS	17
2.5. CARACTERÍSTICAS DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS	18
2.5.1. Voluntarias y Placenteras	18
2.5.2. Mejoran el estado de ánimo.....	18
2.5.3. Autotélica	19
2.5.4. Fomentan el aprendizaje	19
2.5.5. Desarrollo de habilidades	20
2.5.6. Incentivan la socialización	20
2.5.7. Estimular la concentración.....	20
2.5.8. Son diversas.....	21
2.5.9. Liberar tensiones.....	22
2.5.10. Son adaptables	22
2.6. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO	22
2.6.1. Teoría de Sigmund Freud	23
2.6.2. Teoría de Piaget.....	23
2.6.3. Teoría de Lev S. Vygotski.....	23
2.7. EDUCACIÓN INICIAL	26
2.8. EL JUEGO Y APRENDIZAJE	27
2.9. EL NIÑO Y EL JUEGO	29
2.10. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.....	34
2.10.1. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DE REGLAS	37
2.11. TIPOS DE JUEGO SEGÚN TEORÍA DE PIAGET	38
2.11.1. El juego motor	39
2.11.2. El juego Simbólico.....	40
2.11.3. Juego de reglas.....	40
2.11.4. Juego de Construcción	41
2.12. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO	42
2.12.1. Para el desarrollo motor.....	42
2.12.2. Para el desarrollo emocional	42
2.12.3. Para el desarrollo social.....	43

2.12.4. Para el desarrollo cognitivo.....	43
2.12.5. El Juego Psicomotor	43
2.13. EL MODELO LÚDICO EN LA INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA	43
2.14. LÚDICA EN LA ESCUELA	45
2.15. IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN LOS NIÑOS.....	46
2.16. CLASIFICACIONES DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	48
2.16.1. Actividades Lúdicas Libres	48
2.16.2. Actividades Lúdicas Dirigidas	49
2.17. ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	49
2.18. LA PSICOMOTRICIDAD	52
2.19. ELEMENTOS DE LA BASE DE LA PSICOMOTRICIDAD.....	53
2.19.1. Esquema Corporal	53
2.19.2.La motricidad gruesa.....	55
2.19.3. La motricidad fina.....	55
2.19.4. Lateralidad.....	55
2.19.5. Coordinación motriz	56
2.19.6. Equilibrio.....	57
2.19.7. Espacio y tiempo.....	57
2.20. LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE.....	58
2.21. CONDICIONES DE JUEGO	59
2.21.1. Tiempo.....	59
2.21.2. Espacio y ambiente	59
CAPÍTULO III	
MARCO INSTITUCIONAL.....	61
RESEÑA HISTÓRICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA VILLA ALEMANIA	62
MISION	63
VISION	63
CAPÍTULO IV	
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	64

ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	65
TIPO DE INVESTIGACIÓN	65
3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	65
3.3. POBLACIÓN	66
3.4. MUESTRA.....	66
3.4.1. TIPO DE MUESTRA	66
TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	67
3.4.2. ENTREVISTA.....	67
3.4.3. OBSERVACIÓN	67
3.4.4. REVISIÓN DOCUMENTAL.....	67
3.5. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	68
3.5.1. GUÍA DE ENTREVISTA.....	68
3.5.2. GUÍA DE OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE	68
3.5.3. FICHAJE.....	69
3.6. VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS	69
CAPÍTULO IV	
ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	70
5.1. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS	81
5.2. CATEGORIZACIÓN DE LAS RESPUESTAS	82
CAPÍTULO VI	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	85
6.1. Conclusiones	86
6.2. Recomendaciones.....	88
BIBLIOGRAFÍA.....	90
ANEXOS.....	96

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 Juegos individuales, participa solo con objetos, pelotas, etc.....	71
TABLA 2 Juegos grupales, Interactúa con al menos un compañero en un juego motor	72
TABLA 3 Dirigido por la profesora, sigue instrucciones de un juego guiado	73
TABLA 4 Espontáneo con pares, Inicia o se une a un juego sin guía adulta	74
TABLA 5 Involucramiento, Se muestra motivado, activo	75
TABLA 6 Asume roles, Hace de "doctor", "animal", "camión", etc.	76
TABLA 7 Saltos, desplazamientos, Corre, salta, trepa con control corporal	77
TABLA 8 Uso de manos/lápiz, usa objetos pequeños o lápiz con precisión.....	78
TABLA 9 Partes del cuerpo, Señala o nombra correctamente su cuerpo.....	79
TABLA 10 Visual-motora, Ensarta, encaja, imita movimientos coordinados	80

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 Juegos individuales, participa solo con objetos, pelotas, etc.....	71
GRÁFICO 2 Juegos grupales, Interactúa con al menos un compañero en un juego motor	72
GRÁFICO 3 Dirigido por la profesora, sigue instrucciones de un juego guiado	73
GRÁFICO 4 Espontáneo con pares, Inicia o se une a un juego sin guía adulta	74
GRÁFICO 5 Involucramiento, Se muestra motivado, activo.....	75
GRÁFICO 6 Asume roles, Hace de "doctor", "animal", "camión", etc.	76
GRÁFICO 7 Saltos, desplazamientos, Corre, salta, trepa con control corporal	77
GRÁFICO 8 Uso de manos/lápiz, usa objetos pequeños o lápiz con precisión	78
GRÁFICO 9 Partes del cuerpo, Señala o nombra correctamente su cuerpo	79
GRÁFICO 10 Visual-motora, Ensarta, encaja, imita movimientos coordinados	80

INTRODUCCIÓN

El desarrollo integral de los niños constituye una de las principales metas de la educación inicial, siendo la psicomotricidad un pilar fundamental en este proceso. La psicomotricidad comprende la relación entre el pensamiento, las emociones y el movimiento corporal, permitiendo que los niños adquieran mayor dominio de su cuerpo, coordinación, equilibrio y conciencia espacial. En este sentido, las actividades lúdicas se convierten en una herramienta pedagógica esencial, ya que a través del juego los niños del nivel inicial aprenden de manera natural, espontánea y significativa.

Las actividades lúdicas no solo favorecen el aspecto físico-motor, sino también el desarrollo cognitivo, afectivo y social. Al realizar juegos que implican desplazamientos, saltos, lanzamientos o equilibrio, los niños estimulan su motricidad gruesa; mientras que con juegos de precisión, construcción o encaje fortalecen su motricidad fina. Además, el juego promueve la interacción con los demás, el respeto por las reglas y la expresión de emociones, convirtiéndose así en una estrategia integral que potencia el aprendizaje en un ambiente de alegría y libertad.

Por tal razón, se hace necesario que las profesoras del nivel inicial planifiquen y apliquen actividades lúdicas orientadas específicamente al desarrollo psicomotor. Este trabajo resalta la relevancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad en niños del nivel inicial.

La presente investigación está elaborada en 6 capítulos y los mismos están relacionados con la importancia Actividades Lúdicas para el desarrollo de la Psicomotricidad en niños del nivel inicial. Y a continuación se presentan el contenido de cada uno de los capítulos.

La presente investigación se compone de 6 capítulos, los cuales están vinculados según la problemática abordada que fue: Actividades Lúdicas para el desarrollo

de la Psicomotricidad en niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Villa Alemania en la gestión 2025. A continuación, se detalla el contenido de cada uno de los capítulos.

El capítulo I, se encuentra el planteamiento del problema de la investigación, la formulación de la pregunta de investigación, objetivo general, que guía el trabajo y los objetivos específicos que ayudan en el logro del objetivo general; la justificación, que realza la importancia y utilidad del presente trabajo; las diferentes delimitaciones, temática, poblacional, espacial y temporal; la hipótesis y la operacionalización de variables.

En el capítulo II, se desarrolla el marco teórico, donde se encuentran la teoría en referencia al presente trabajo, los distintos conceptos y características de las variables identificadas, definiendo así actividades lúdicas y psicomotricidad; cada una de ellas se desarrolla de manera clara y concisa respaldada por diferentes autores y las referencias completas se encuentran en el apartado de la bibliografía.

En el capítulo III, se halla el marco institucional, en el cual está la historia de la Unidad Educativa Alemania, personal administrativo y profesores, son datos que ayudan a entender el contexto en el cual se trabajó la investigación.

En el capítulo IV, se encuentra la metodología utilizada para llevar adelante la investigación, desde el enfoque, que fue mixto; tipo de investigación, descriptivo; el diseño, no experimental; la población, la muestra; tipo de muestra, no probabilístico; las técnicas y los instrumentos utilizados para el proceso de la investigación.

En el capítulo V, se presentan los resultados y la respectiva interpretación de los distintos instrumentos aplicados a los sujetos de investigación,

En el capítulo VI, por último, se encuentran las conclusiones y recomendaciones con base a los resultados obtenidos del capítulo V.

Consecutivamente se presenta la bibliografía consultada, posteriormente están los anexos, en la misma se encuentran los instrumentos utilizados, la validación de instrumentos y las correspondientes fotografías.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL

PROBLEMA

CAPÍTULO I

PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El desarrollo de la psicomotricidad en niños del nivel inicial es fundamental para su crecimiento integral y su éxito en la vida futura. Sin embargo, en la actualidad, muchos niños del nivel inicial presentan dificultades en su desarrollo psicomotor, lo que puede afectar su capacidad para aprender y adaptarse a nuevas situaciones.

A nivel internacional, en la investigación realizada en Ecuador por López (2022) menciona que la gran labor que tienen las escuelas, es ayudar a los niños en su desarrollo físico, intelectual, afectivo y social porque la enseñanza, se trata de un acondicionamiento de su personalidad, pues, los niños y niñas son seres flexibles, por lo tanto, la educación inicial como primera etapa de la enseñanza es la que brinda el ambiente adecuado para alimentar la misma de manera integral, dando a entender la escuela es el primer espacio para aprendizaje social, físico, afectivo e intelectual, a lo cual se genera la siguiente interrogante ¿qué están haciendo las unidades educativas en relación a la enseñanza de la psicomotricidad en nuestro contexto?

En Perú, en el trabajo de Caballero (2021), manifiesta la importancia de las actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje, porque mediante el juego los niños aprenden sobre el mundo que les rodea, potenciar la creatividad, el pensamiento crítico, estimulación del lenguaje, aprenden a convivir, a saber, ganar, saber perder, valores, reglas, es decir, un aprendizaje para la vida cotidiana. Si bien el autor habla de un aprendizaje general y no así en específico de la psicomotricidad, el juego es importante para el aprendizaje de los niños, permitiendo aprender de manera significativa.

A nivel nacional, está el trabajo de Ticona (2021) realizada en La Paz donde implemento un programa de actividades lúdicas para un niño con Síndrome de

Down, e indico que sí ayudaron a desarrollar la psicomotricidad y lenguaje en el niño, ya que en psicomotricidad se tuvo una mejora en varias áreas, como un buen manejo de cuerpo, buen equilibrio y ritmo, en lenguaje conoció más palabras y hubo mejor articulación no a un 100%, estos datos son referencia de esta problemática, lo lúdico como medio de aprendizaje y desarrollo de la psicomotricidad.

¿Cómo abordar la falta de desarrollo de la psicomotricidad en niños del nivel inicial, considerando que las actividades lúdicas son una herramienta fundamental para promover este desarrollo, pero a menudo son descuidadas o mal implementados en los entornos educativos?

A nivel local, en la Unidad Educativa Villa Alemania, realizan diferentes actividades lúdicas, esta afirmación está hecha por la propia profesora en las reuniones a las cuales asistió la investigadora. Mismas que pedían materiales para desarrollar dichas actividades lúdicas y así desarrollar la psicomotricidad. De ahí que nace la idea e interés por desarrollar el presente tema de investigación.

Si bien la profesora junto a la auxiliar realiza actividades lúdicas en beneficio de los niños y así desarrollar la psicomotricidad, no se tiene datos acerca de la importancia de estas actividades, y el cómo se está desarrollando dichas actividades, por tal razón existe esos vacíos tanto teóricos como prácticos, aplicados al contexto de la Unidad Educativa.

Por otro lado, la falta de desarrollo Integral en la psicomotricidad es un aspecto fundamental del desarrollo integral de los niños, ya que influye en su capacidad para aprender, interactuar con su entorno y desarrollar habilidades sociales y emocionales.

De igual manera la falta de actividades lúdicas en los entornos educativos puede limitar las oportunidades de los niños para desarrollar su psicomotricidad, lo que puede tener consecuencias negativas en su desarrollo integral. También la mala

implementación de actividades lúdicas puede ser contraproducente, ya que puede generar frustración, desinterés y una falta de motivación en los niños para participar en actividades que promuevan su desarrollo psicomotor.

A partir de la presente problemática, se presenta la pregunta de investigación, que es:

1.2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cuál es la importancia de las Actividades Lúdicas utilizadas para el Desarrollo de la Psicomotricidad en niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Villa Alemania en la gestión 2025?

1.3. OBJETIVO GENERAL

- Describir la importancia de las Actividades Lúdicas para el desarrollo de la Psicomotricidad en niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Villa Alemania en la gestión 2025.

1.3.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las Actividades Lúdicas para el Desarrollo de la Psicomotricidad en niños del nivel inicial.
- Caracterizar el Desarrollo de la Psicomotricidad en niños del nivel inicial
- Analizar la importancia de las Actividades Lúdicas para el Desarrollo de la Psicomotricidad en niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Villa Alemania en la gestión 2025

1.4. JUSTIFICACIÓN

Las actividades lúdicas representan una herramienta educativa esencial, ya que permiten el aprendizaje mediante el juego, una forma natural de explorar, descubrir y apropiarse del mundo en la infancia. En este contexto, el desarrollo psicomotor, entendido como la interacción entre la actividad motriz y los procesos psíquicos, se ve directamente beneficiado, dado que el movimiento y la acción corporal en situaciones lúdicas estimulan la coordinación, el equilibrio, la lateralidad y la estructuración espacial, componentes claves en los primeros años de vida.

Este estudio es importante porque puede proporcionar información valiosa sobre cómo las actividades lúdicas pueden contribuir al desarrollo de la psicomotricidad en niños del nivel inicial. Los resultados del estudio pueden ser utilizados para diseñar programas de intervención efectivos que promuevan el desarrollo de la psicomotricidad en niños del nivel inicial.

El desarrollo de la psicomotricidad es esencial para que los niños puedan controlar sus movimientos, coordinar sus acciones y desarrollar su pensamiento y razonamiento. Sin embargo, en la actualidad, muchos niños del nivel inicial pasan más tiempo sentados frente a pantallas que realizando actividades físicas y lúdicas que promuevan su desarrollo psicomotor.

Asimismo, la aplicación de actividades lúdicas favorece la inclusión, la motivación y el respeto al ritmo individual de cada niño, generando un ambiente propicio para el desarrollo de habilidades motoras y socioemocionales. Esta investigación se justifica por la necesidad de proporcionar evidencias sobre cómo el juego puede convertirse en una práctica educativa intencionada, capaz de prevenir dificultades motrices y de apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva dinámica e integral. Por tanto, se busca fomentar una educación inicial más activa,

significativa y centrada en el niño, reconociendo al juego como un recurso metodológico valioso en el desarrollo psicomotor

1.5. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

1.5.1. Delimitación temática

La temática que se abordó fue las Actividades Lúdicas y Desarrollo de la Psicomotricidad en niños del nivel inicial, correspondientes al Área de Didáctica y Psicomotricidad..

1.5.2. Delimitación poblacional

La población con quien se trabajó en la investigación fue de 15 niños en total, 5 niños y 10 niñas del primer año de escolaridad Nivel Inicial, de la Unidad Educativa Villa Alemania.

1.5.3. Delimitación espacial

El trabajo investigativo se desarrolló en la Unidad Educativa Villa Alemania, ubicada en la Av. Bolivia calle Pedro Nolasco Zona Villa Alemania de la ciudad de El Alto.

1.5.4. Delimitación temporal

La presente investigación se desarrolló en dos momentos, una, con la elaboración del perfil de tesis, mes de marzo y un segundo momento, a partir de la aprobación del perfil de tesis, que fue 07 de abril hasta el mes de agosto de la gestión 2025.

1.6. FORMULACIÓN DE HIPOTESIS DESCRIPTIVA

Las Actividades Lúdicas utilizadas son importantes porque fortalecen y ayudan en el Desarrollo de la Psicomotricidad en niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Villa Alemania en la gestión 2025.

1.7. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Definición de Variables

Variable 1. Actividades Lúdicas

Definición Conceptual

Para Ticona (2021) afirma que:

Las actividades lúdicas son todas aquellas recreaciones, el juego llega a ser una actividad divertida con objetivos favorables para el niño o niña, como el disfrute, incluso llegaría a ser una herramienta educativa y ayudan de alguna manera en su personalidad y su autonomía, podemos encontrar como ejercicios mentales, físicos. (p. 10).

Variable 2. Psicomotricidad

Definición Conceptual

Desde la perspectiva de Berruezo (2005) la define:

La psicomotricidad intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz se trata de algo referido básicamente al movimiento (...), la psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno. (p.61).

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Actividades Lúdicas	Naturaleza del juego	Participa de los Juegos motrices individuales	Guía de observación
		Participa de los Juegos motrices grupales	
	Método de aplicación	Participa de actividades lúdicas dirigidas por la profesora	
		Participa de actividades lúdicas espontáneas junto a sus pares	
	Participación activa	se involucra en las actividades lúdicas	Guía de Entrevista
		Asume roles al momentos de realizar actividades lúdicas	
Psicomotricidad	Motricidad gruesa	Control corporal en saltos	
		Control corporal desplazamientos	
	Motricidad fina	Uso preciso de manos y dedos	
		Uso preciso del lápiz	
	Esquema corporal	Identificación de partes del cuerpo	
		Identificación de las lateralidades	
	Coordinación motora	Coordinación visual y motora	
		Coordinación e integra diferentes partes del cuerpo	

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. DEFINICIÓN DE LÚDICO

Existe una gran variedad de definiciones acerca de lúdico, para la misma se toma como referencia a Yturralde (2024), quien define a lúdico de la siguiente manera:

Proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

El concepto de la lúdica es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar. Para el aprendizaje, la lúdica es fundamental. (web).

Esto significa, aunque el juego es una forma de lúdica, no todo lo que es lúdico se considera juego. El concepto de lúdica es amplio y complejo, ya que abarca la necesidad humana de expresarse de diversas maneras, comunicarse, sentir y experimentar una variedad de emociones. Incluye actividades placenteras como el entretenimiento, el juego y la diversión, que nos permiten disfrutar, reír, gritar y vivir momentos intensos, a veces incluso hasta llorar. En el ámbito del aprendizaje, la lúdica juega un papel fundamental.

Por otro lado, Bienestar (2025) menciona que:

Lúdico es todo aquello que se relaciona con el juego, la recreación, el ocio, el entretenimiento y la diversión. Realizar actividades lúdicas permite, entre otras cosas, ocupar el tiempo libre para divertirse y relajarse, aprender a través del juego, la recreación y el esparcimiento. (web).

Como menciona el autor el termino lúdico está relacionada directamente con el juego, que permite divertirse, relajarse y algo muy favorable es que permite aprender a través del juego.

2.2. DEFINICIÓN DE JUEGO

El juego es una actividad racional en el ser humano; todos aprendemos y lo relacionamos con nuestro ámbito familiar, material, social, y cultural. A la vez es una actividad exploradora de acción libre y espontánea, de aventura y de experiencia a través del contacto natural; según Luzuriaga, quien dio a conocer que: "(...) el juego es el mundo propio del niño, la forma en que tiene de expresarse espontáneamente. Por él se pueden conocer sus condiciones personales y por él se puede educar debidamente". (Luzuriaga, 2001, p. 225).

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando progresivamente sus conceptos sobre el mundo, igualmente es uno de los primeros lenguajes del niño(a), en el juego se instaura la comunicación entre niños(as), es la una de sus formas de expresión más natural y por lo tanto es una necesidad vital para el niño(a) durante los primeros años de vida.

El juego tiene para el niño(a) un significado tan importante porque, a través del juego, se expresa y se motiva; es una actividad básica y esencial en lo que es la infancia, ya que este adquiere relevancia en el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas básicas.

Según Linares (2011. p. 5), quien realizó referencias de varios autores que dieron a conocer múltiples definiciones del juego en el desarrollo de los niños, se llega a presentar la siguiente lista puntualizada:

- Para J. Huizinga, el juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo reglas libremente.

- Para J. Moragas, el juego es una actividad que subsiste por sí misma y que le da seguridad de equilibrio.
- Para Patridge, los juegos son actividades recreativas infantiles, indispensables para el desarrollo humano.
- Maier, H.W., considera que el juego abre el camino de la vida del niño.
- Decroly, lo define como un instinto que provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfecho.
- Para Piaget, el juego es la forma que encuentra el niño para ser partícipe del medio que le rodea, para comprenderlo y asimilar mejor la realidad.
- Según Papalia, el juego es una actividad multifacética que trasciende todos los niveles de la vida del niño.
- Claparède, considera que el juego tiene como función permitir al individuo realizar su yo y desenvolver su personalidad.
- Sully y Milar, consideran que el elemento específico del juego es la libertad.
- Fröbel 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.
- Lange, afirma que el juego es una actividad de ficción encaminada a realizar algo que en la vida real nos resulta imposible.

El juego es auto expresión de descubrimiento del mundo exterior y de uno mismo, en el juego el niño expresa su personalidad integral; pero no solo es una oportunidad de autoexpresión para él, también es una actividad significativa de posibilidades, de experimentación con las sensaciones y con los movimientos. El niño juega porque es un ser activo y dinámico, porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de desarrollo mental.

El juego es una característica del niño(a) como ser humano, potencia más esta actividad para poder desarrollar sus habilidades para la vida y sus capacidades,

de esta forma, "...es importante considerar que el juego y el aprendizaje está estrechamente ligado en tanto jugando aprendemos y aprendemos jugando" (Campos, Chacc, Gálvez, 2006, p. 14); al jugar el niño(a) recrea una situación de vida real, utilizando su imaginación.

Los niños de entre 4 a 6 años, están en la etapa de aprendizaje más importante, puesto que están asimilando conocimientos básicos elementales que desarrollan sus aprendizajes con el juego, en la calle, en su hogar y sobre todo en la escuela, con la ayuda de las educadoras, que amplían sus aprendizajes, ya que el niño(a) en todo momento está en constante juego y aprendizaje.

2.3. DIFERENCIAS ENTRE JUEGO Y LÚDICO

Es importante hacer una diferencia entre Juego y Lúdico, parecieran que son iguales, pero no, tienen relación, pero no son semejantes, y en palabras de Huizinga (2007), el juego es:

Una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría. (p. 26)

Esto sugiere que es una actividad que se elige hacer por gusto, dentro de un espacio y tiempo específicos. Se basa en reglas que se acepta de forma libre, y su único objetivo es divertirse, generando emociones de alegría y un poco de emoción.

Según lo expuesto por Bobórquez y Lara (2025) afirma que:

El juego es una actividad estructurada con reglas, mientras que la lúdica es una actitud que puede impregnar cualquier actividad, incluyendo el juego. La lúdica es más amplia y se refiere a la disposición a disfrutar, crear y expresarse libremente. (web).

Como indican los autores, la lúdica es una forma de ver la vida que puede influir en cualquier actividad, incluso en el juego. Es un concepto más amplio que implica la voluntad de disfrutar, crear y expresarse sin restricciones.

2.4. DEFINICIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS

Una vez hecha la diferenciación entre lúdico y juego, se procede a definir actividades lúdicas, y para Ticona (2021) afirma que:

Las actividades lúdicas son todas aquellas recreaciones, el juego llega a ser una actividad divertida con objetivos favorables para el niño o niña, como el disfrute, incluso llegaría a ser una herramienta educativa y ayudan de alguna manera en su personalidad y su autonomía, podemos encontrar como ejercicios mentales, físicos. (p. 10).

Según Ticona, las actividades lúdicas son recreaciones que permiten a los niños y niñas disfrutar mientras juegan. Esta diversión tiene objetivos positivos, como el entretenimiento y el aprendizaje, convirtiéndose en una herramienta educativa que contribuye al desarrollo de su personalidad y autonomía. Estas actividades pueden incluir ejercicios tanto mentales como físicos.

Teniendo en cuenta a otros autores, Ramos y Cubas (2024) expresan algo similar al anterior autor e indican que:

Las actividades lúdicas son aquellas que se realizan con el propósito de divertirse, disfrutar y entretenerse. Estas actividades suelen ser recreativas, placenteras y no tienen un objetivo práctico o utilitario directo. Las actividades lúdicas pueden incluir juegos de mesa, juegos al aire libre, actividades deportivas, juegos de video, rompecabezas, acertijos, adivinanzas, pintura, manualidades, teatro improvisado, música, baile, entre otras. Estas actividades suelen fomentar la creatividad, la

imaginación, la interacción social, el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas y motoras (p28).

A juicio del autor, las actividades lúdicas son aquellas realizadas con el objetivo de divertirse y disfrutar, sin un fin práctico o utilitario directo. Su carácter recreativo y placentero las hace únicas. Estas actividades incluyen una amplia gama de opciones, como juegos de mesa, deportes al aire libre, videojuegos, rompecabezas, acertijos, pintura, manualidades, teatro improvisado, música y baile, entre otros. Participar en ellas no solo fomenta la creatividad y la imaginación, sino que también favorece la interacción social y el aprendizaje, además de contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas y motoras.

2.5. CARACTERISTICAS DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS

2.5.1. Voluntarias y Placenteras

Como argumenta Patín (2016), las actividades lúdicas “se eligen de manera voluntaria, lo que implica que las personas participan por deseo propio. Esta elección personal es fundamental, ya que genera un sentido de satisfacción y alegría, haciendo que la experiencia sea más significativa y memorable” (p. 13).

Desde el punto de vista de Patín, las actividades lúdicas son elegibles y flexibles, es decir, que no son impuestas, es un deseo de cada persona la participación en las actividades lúdicas. Esta decisión es significativa porque muestra parte de un compromiso para una experiencia memorable.

2.5.2. Mejoran el estado de ánimo

Otras de las características de las actividades lúdicas según Patín (2016) señala que:

Participar en actividades lúdicas tiene un impacto positivo en la salud mental. Estas experiencias reducen el estrés y liberan tensiones

acumuladas, promoviendo así el bienestar emocional. El simple acto de jugar o disfrutar de una actividad recreativa puede ser un poderoso antídoto contra la ansiedad y la depresión. (p. 13)

Como lo hace notar el autor, la participación en las actividades lúdicas es beneficioso en el aspecto mental. Las experiencias adquiridas en las actividades calman el estrés y eliminan tensiones acumuladas. Las actividades lúdicas pueden llegar a ser grandes antibióticos en lo emocional.

2.5.3. Autotélica

Como afirma Peñaranda y Velazco (2015) al ser autotélicas:

Las actividades no buscan un premio externo o un objetivo específico. El valor reside en el disfrute de la actividad misma, lo que fomenta un estado de flujo donde las personas se sumergen completamente en la experiencia, sintiendo un sentido de plenitud y bienestar. (p. 15)

Como afirma el autor al ser autotélica, las actividades tienen significancia en la satisfacción de la actividad, por lo mismo estas actividades te sumergen en un estado o sensación de tranquilidad y bienestar.

2.5.4. Fomentan el aprendizaje

Chipana (2022) expresa que, a través de las actividades lúdicas, “se facilita el aprendizaje de manera natural y entretenida. Los participantes adquieren no solo conocimientos teóricos, sino también habilidades prácticas y conceptos que se integran de forma orgánica en su vida diaria”. (p. 34)

Desde la posición del autor las actividades lúdicas hacen que el aprendizaje sea mucho más sencillo agregando diversión al aprendizaje. Los participantes adquieren conocimientos teóricos y también habilidades prácticas que ayudan a

un mejor desarrollando. Este enfoque lúdico hace que el aprendizaje sea más efectivo y duradero.

2.5.5. Desarrollo de habilidades

Como manifiesta Chipana (2022, p. 34), las actividades lúdicas estimulan diversas habilidades cognitivas y emocionales. “Fomentan el razonamiento lógico, mejoran la toma de decisiones y potencian la creatividad, lo que es esencial para la resolución de problemas. Estas habilidades son transferibles a otros ámbitos de la vida, como el trabajo y las relaciones interpersonales”, lo que da a entender que las actividades lúdicas desarrollan habilidades lógicas, el criterio personal y mejoran la creatividad. Con el tiempo toda habilidad es aplicable en distintos campos o áreas en que uno llegue a desenvolverse.

2.5.6. Incentivan la socialización

Según Ortiz (2019) añade que las actividades lúdicas, “fomentan la interacción social, lo que es crucial para el desarrollo de habilidades interpersonales. A través del trabajo en equipo y la cooperación, los participantes aprenden a comunicarse, compartir y resolver conflictos, fortaleciendo sus relaciones con los demás”. (p. 52)

Empleando las palabras del autor las actividades lúdicas fomentan la interacción social, algo esencial para el desarrollo de las habilidades interpersonales. Mediante el trabajo en equipo y la cooperación, los participantes socializan de mejor manera, comparten ideas y a resolver conflictos, lo que fortalece sus vínculos con los demás.

2.5.7. Estimular la concentración

En el trabajo de Gutierrez (2023) concluye de manera resaltante que:

La finalidad de toda actividad lúdica es contribuir el desarrollo cognitivo de los niños y jóvenes, la concentración es un proceso que se adquiere ejercitando la memoria y el razonamiento, por medio de la habilidad de focalizar la atención sobre un determinado episodio o actividad. Por lo tanto, focalizar rutinas que ejerciten el interés de aprender, la motivación, el descanso, la meditación y el contacto con la naturaleza, ayudan al desarrollo de la concentración y atención al momento de aplicar una actividad lúdica. (p. 27)

Como menciona el autor, el objetivo de las actividades lúdicas es promover el desarrollo cognitivo en niños y jóvenes. La concentración se desarrolla a través del ejercicio de la memoria y el razonamiento, permitiendo enfocar la atención en una tarea específica. Establecer rutinas que fomenten el interés por aprender, la motivación, el descanso, la meditación y el contacto con la naturaleza contribuye a mejorar la concentración y la atención durante actividades lúdicas.

2.5.8. Son diversas

Como sostiene Ortiz (2019, p.53), las actividades lúdicas son diversas. “Abarcan una amplia gama de opciones, incluyendo juegos, deportes, música, arte y cuentos. Esta diversidad permite que cada persona encuentre algo que le apasione y que se ajuste a sus intereses, enriqueciendo así la experiencia de juego y aprendizaje”.

Desde la posición de Ortiz, las actividades lúdicas son tan diversas que permite a cada persona elegir la actividad de su gusto o el que ve interesante, ampliando experiencias de juego y aprendizaje.

2.5.9. Liberar tensiones

Tal como expresa Ocaña (2022) una de las características de las actividades lúdicas es liberar tensiones:

El ser humano por naturaleza siente sensación de ansiedad, preocupación y estrés, por la acumulación de tareas. Se recomienda realizar actividades lúdicas, estas ayudan a mejorar el estado de ánimo y reducen riesgos de padecer alguna dolencia y ayudan a liberar tensiones. (p. 28)

Como lo hace notar el autor el ser humano, por su propia naturaleza, a menudo se siente ansioso, preocupado y estresado por la carga de tareas diarias. Para contrarrestar esto, se recomienda dedicar tiempo a actividades recreativas. Estas no solo elevan el estado de ánimo, sino que también disminuyen el riesgo de problemas de salud y ayudan a liberar las tensiones acumuladas.

2.5.10. Son adaptables

Martínez (2024, p.12) afirma que las actividades lúdicas, “Pueden ajustarse a diferentes edades, niveles de desarrollo y contextos, lo que las hace accesibles para todos. Esto significa que se pueden personalizar para satisfacer las necesidades y preferencias individuales, garantizando que todos puedan beneficiarse”.

Esto sugiere que las actividades lúdicas son flexibles ante aspectos como la edad, desarrollo cognitivo y contexto, es decir, que las actividades lúdicas tienen una disposición extensa para que todas las personas participen, incluso llegar a personalizar los gustos y necesidades que beneficien a todos.

2.6. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

Existen varios autores que sustentan la teoría del juego y la importancia en el desarrollo del niño(a) sobre todo en los primeros años; en la presente

investigación se mencionarán a los más relevantes, según Linares (2011), quien enumera a algunos autores relevantes que sustentan su concepción del juego.

2.6.1. Teoría de Sigmund Freud

Para Freud el juego es una manifestación erótica encubierta por un lado y, por otro lado, una vía de escape para expresar y liberar emociones reprimidas que se proyectan desde el inconsciente. El juego permite al niño revivir experiencias no asimiladas una y otra vez, hasta que las supera de un modo satisfactorio.

2.6.2. Teoría de Piaget

Para Piaget, el juego es una vía de aprendizaje y ampliación de conocimientos y destrezas, además que es un acto intelectual, puesto que tiene la misma estructura de pensamiento; pero con una diferencia clave: el acto intelectual persigue una meta y el juego es un fin en sí mismo.

Piaget relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño(a).

2.6.3. Teoría de Lev S. Vygotski

Vygotski hace un valioso aporte desde la teoría histórico-cultural, a partir de las relaciones sociales. Subraya, además, que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

Fundamenta la internalización que es el proceso por el cual se transforma una estructura externa a una interna, donde plantea desde una función mental superior-externa (mediados por la cultura, se desarrollan por medio de las interacciones sociales que realiza el ser humano durante su crecimiento, algunos

procesos mentales superiores: la conciencia, el pensamiento, la memoria semántica, la percepción social y otros que tienen origen social), para arribar la comprensión de cómo el conocimiento pasa del plano social al individual, mediante el proceso de interiorización; es decir, los sucesos exteriores pasan al plano interior, o sea lo que ocurre afuera del individuo pasa al plano de su mente; al respecto Vygotski (2009, p.92) dice: “llámanos internalización a la reconstrucción interna de una operación externa”.

Así, mediante el proceso de internalización, el niño logra transformar una función externa (interpsicológica) en una función interna (intrapsicológica). El interpsicológico hace referencia al cúmulo de interacciones y relaciones entre niños(as), manifestadas en el plano social; mientras que, en el plano intrapsicológico, hace referencia a las actividades propias de la estructura mental de cada ser humano.

Rescatando la posición de Vygotski en la primera instancia, desde la posición mental superior, a partir de las participaciones de los niños(as) en sus relaciones interpersonales y de las interacciones con los diferentes juegos, ya sean estos simbólicos (papá y mamá), dirigidos, de construcción, libres, intelectuales, rondas u otros, se generan conocimientos externos (interpsicológico) que comparten experiencias junto a otros niños(as), pasando esos conocimientos al plano individual interior (intrapsicológico) que lleva al niño(a) a adquirir nuevos significados de interpretación de la realidad de manera lúdica.

Por otra parte, para Vygotski es un valor socializador que a través del juego se transmitan valores y costumbres de la cultura, en el que el juego responda a la necesidad humana de conocimiento y de dominio del entorno, representando una acción espontánea, orientada a la socialización, y que permite la transmisión cultural de la sociedad en la que están; además, el juego permitirá convertir unas

capacidades inmaduras en otras afianzadas, permanentes. (Linares, 2011, pág. 14).

Para Vygotski, el juego es un factor de desarrollo que actúa y crea zonas de desarrollo próximo, en las cuales el juego posibilita al niño al desarrollo, por ejemplo, cuando el niño(a) juega, no solo domina los objetos que conoce, sino que maneja también múltiples acciones y objetos del mundo adulto. A través del juego, el niño(a) pone en marcha su imaginación lo cual ayuda a desarrollar su pensamiento simbólico-abstracto y permite la asimilación de reglas. (Pecci, 2010, p.18).

Para poder entender la teoría sociocultural del desarrollo de los procesos psicológicos superiores, lo cual es indispensable para entender el concepto de zona de desarrollo próximo, se presenta lo siguiente:

Así también Vygotski (2009) en sus investigaciones afirma que existen diferentes zonas de aprendizaje a lo cual menciona:

La zona de desarrollo próximo. No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. (p.133).

Según la cita, existen zonas o niveles de desarrollo:

- La zona de desarrollo real: se refiere a que el niño puede por sí mismo resolver problemas sin ayuda.
- La zona de desarrollo potencial: que permite resolver un problema con ayuda de otras personas, ya sea adulto o con sus compañeros, etc. «(...) cuando un niño juega, aprende a conocer sus límites y capacidades y

- normas sociales desde el momento en que juega con otras personas, así adquiere un carácter social». (Linares, 2011, pág. 14).
- La zona de desarrollo próximo: es la distancia que el niño recorre entre lo que es capaz de aprender y lo que realmente aprende con ayuda de los recursos y medios necesarios. Esto es, la interacción social con otras personas, cuya orientación contribuirá al desarrollo de sus capacidades.

Para Vygotski, el juego adquiere un carácter social, y los niños y adultos que son partícipes de sus procesos, pueden aprender a dominar sus capacidades y las normas sociales, y más, cuando entran al juego, que les ofrece capacidades personales a los demás y aprende de otros.

2.7. EDUCACIÓN INICIAL

La Educación inicial se refiere a la atención de niños(as) en centros educativos, a menores de 6 años de edad en familia y comunidad; en la actualidad, la educación inicial en familia comunitaria está claramente dividida en dos etapas, la etapa no escolarizada y la etapa escolarizada, en esta etapa escolarizada los niños(as) entran en un conjunto de experiencias que serán fundamentales para el desarrollo futuro de sus habilidades necesarias y requeridas, también en esta edad requiere ser estimulado en todos los aspectos creando y generando aprendizajes.

Por otra parte, considerando que las educadoras, psicopedagogos, etc. Deberán ser actores principales de la educación inicial en sus dos etapas, como también en la educación con capacidades diferentes, coadyuvarán al desarrollo de las habilidades - destrezas y proporcionarán materiales didácticos, diagnósticos en dificultades de aprendizaje y otros; finalmente, una planificación e intervención a partir del juego a la diversidad de niños, a lo que Fuentes (2000, p.11) expresa que: “Esta etapa de la vida se caracteriza por el predominio de los intereses lúdicos, subjetivos e inmediatos, es fase de adquisición, pero de adquisiciones concretas y objetivas”.

Es resaltante mencionar otras perspectivas de diferentes autores, a lo cual la Dra. Clotilde Rezzano (citado por Fuentes, 2000) indica lo siguiente:

La escuela infantil como el centro encargado de satisfacer las necesidades de crecimiento, desarrollo y adaptación del niño de 2 a 6 años de edad, su aportación es dar al niño oportunidades, facilidades y medios más eficaces para ayudarlo a su crecimiento, desarrollo y adaptación al medio físico humano. (p.12).

2.8. EL JUEGO Y APRENDIZAJE

La actividad lúdica es un recurso en el proceso de enseñanza y aprendizaje, permite la libre expresión en los niños(as), al mismo tiempo que se considera útil y efectiva para el aprendizaje que, a diferencia de las clases tradicionales; por otra parte, la actividad lúdica no solo se constituye en un tiempo libre, sino que se considera importante para el desarrollo integral del niño, para Kamii y De Vries (citado por Carmona y Solibeth, 2013, pág. 28) expresa que “los niños aprenden mucho más participando en juegos colectivos que con muchas lecciones y ejercicios”.

Por otro lado, y desde la mirada de otros investigadores, resultados presentados en el Congreso de septiembre del 2016, Martíns (2016) menciona que:

El niño juega espontáneamente de acuerdo a sus deseos y motivaciones propias y podemos aprovechar el juego como una oportunidad del educador en la escuela donde no solo es en el niño jugar en el recreo (...) sino es aprovechar el juego como instrumento de aprendizaje porque los niños se mueven naturalmente, un niño que se queda quieto en un tiempo es una violencia, podemos aprovechar precisamente desde su tendencia

natural para moverse para jugar como instrumento potencia para aprender.
(s/p).

El juego es un medio de aprendizaje, a partir de ello se pueden llegar al niño(a) a que adquiera aprendizajes que no olvidará y que le interesarán; el juego al niño le produce placer, por lo tanto, estará dispuesto a aprender si es por medio del juego.

El aspecto importante que el educador deba tomar en cuenta es la planificación de las actividades lúdicas, conectadas con el aspecto del desarrollo infantil, ya sea motor, físico, cognitivo, creativo, social y por medio de estos, poder promover la autonomía en el niño(a) para resolver situaciones; de esta manera, el aprendizaje se convertirá en una experiencia significativa.

Para la planificación existen varios métodos; uno de ellos es el método lúdico que es el centro de interés que parte de sus necesidades e inquietudes, asimismo existen diversos modos de programar actividades didácticas, partiendo de un centro de interés:

- Agrupar varias actividades con relación al tema.
- Construir espacio de juego con todos.
- Presentar un cuento paso a paso.
- Utilizar el juego simbólico donde los niños(as) entren y sean parte de una historia (Linares, 2013, p.48).

El juego es importante porque ayuda al desarrollo integral del niño(a) en el aspecto de psicomotricidad, social, efectivo y cognitivo; a su vez, el niño(a) aprende a través del juego y aprovecha este recurso ideal que promueve la pertinente motivación.

Para Linares (2013) indica y relaciona el juego con el aprendizaje indicando que:

- favorece el aprendizaje de contenidos de las distintas áreas curriculares:

- El área de identidad y autonomía: aprendizajes sobre la vida diaria
- Medio físico y social: interacción social
- Comunicación y lenguaje: adquisición del lenguaje oral
- Resolución de problemas: permitiendo la experimentación en un medio seguro (p.49).

2.9. EL NIÑO Y EL JUEGO

El juego de 0-6 años

El niño por medio del juego expresa su alegría, sus emociones, sus satisfacciones, sus inquietudes e inclusive hasta sus frustraciones, a través del juego satisface las necesidades de su imaginación para luego interiorizar el mundo que lo rodea; por medio de esta actividad lúdica ejercita la vida adulta, conoce, descubre y toma conciencia de sí mismo y del mundo que lo rodea, adquiriendo día tras día nuevas habilidades y destrezas, lo que implica desarrollo físico psíquico.

Para Chapela (2002, p. 50) menciona sobre las habilidades y actitudes dice lo siguiente: “El juego propicia innumerables logros en relación con el desarrollo de las estructuras internas: la ética, lo afectivo, lo cognitivo, el desarrollo de la voluntad”, por ejemplo, un conjunto de juegos que menciona a manera de resumen puede propiciar las siguientes destrezas y habilidades:

- Destrezas para la escritura.
- Habilidad para realizar relaciones de uno a uno.
- Destrezas relacionadas con la confianza en uno mismo.
- Habilidad para planear, distribuir, anticipar.
- Destrezas para realizar ejercicios de gimnasia.
- Destrezas para permanecer inmóvil.

En cuando a las actitudes, el juego fortalece las capacidades:

- Aprende a valorar la solidaridad, alegría.
- Saber perder sin frustración y ganar sin vanagloria.
- Apreciar, extrañar, buscar, encontrar y tender hacia los pares.
- Valorar y encarar la disciplina propia.
- Relacionar esfuerzo, empeño y tareas logradas.
- Desarrollar su identidad propia y respetar la identidad de otros.
- Exigir respeto y libertad.
- Imaginar.

A través de los años los niños van desarrollándose y pasan de una edad a otra edad, y van eligiendo distintos juegos, los cuales van abriendo nuevos campos para el aprendizaje. Es necesario, para un adecuado desarrollo, de un espacio lúdico y materiales adecuados a la edad.

A partir de los 0 a 2 años

Lo primordial en esta edad a través del juego es explorar su cuerpo, sus posibilidades motoras.

Como menciona Martínez y García (2013), desde el nacimiento hasta los 2 años hablamos del juego sensoriomotor llamado “juego de ejercicio”, que consiste en el dominio del movimiento corporal y la manipulación de objetos: como patear, chupar, toquetear, empujar, arrastrar, son actividades cotidianas vistas como juegos. Por ejemplo, un niño que ríe y patea lo hace por placer y es un juego solitario.

En esta edad el niño(a) juega y empieza a conocer su cuerpo; por ello, el juego de ejercicios y de movimientos corporales, tiene como base a sus pies y manos; también son importantes: “(...) Los juegos que en este momento realizan con niños y niñas mayores o con personas adultas: a juegos de cu-cú, de taparse y destaparse con una tela, las cinco lobitos (...) Son juegos rítmicos y de movimiento”. (Martínez y García 2013, p. 25).

A partir de los 2 años

Los niños(as) empiezan a explorar en su entorno y como “esponjas” van adquiriendo conocimientos y aprendizajes significativos, en los cuales el aprendizaje es por imitación. Por otra parte, el niño manipula todo tipo de objetos, como también le agrada meter y sacar cosas, son llamativos los juegos de encaje y pasatiempos en los cuales poder esconderse. «(...) progresivamente adquiere la habilidad social del juego con iguales, aunque por el momento sigue siendo una relación de juego primario, al niño le gusta acumular juguetes, pero le cuesta compartir (...) empieza a desarrollar el juego simbólico». (Rosa, 2014, p. 11).

Para Piaget el lenguaje aparece junto con otras funciones simbólicas, como la imitación y el juego de simular, por otra parte, los niños comienzan a hablar durante el año y medio y los dos años finalizando el periodo sensorio motor. (Pulaski, 1997, pp.178-180).

El juego simbólico

A su vez, consideran Martínez y García (2013) que el juego simbólico comienza a través de interpretaciones abstractas de la realidad: como si comiera, como si nadara, esta clase de juego va ganando en complejidad y da lugar a las situaciones de cambio de roles. A través del juego simbólico, los niños(as) recrean su realidad cotidiana e incluso la imitan a partir de elementos próximos a los cambios de rol.

El juego simbólico es estudiado por otros autores, como Paniagua y Palacios (2009), los cuales aseguran que, hacia el año y medio de vida, empieza a hacer su aparición el juego simbólico (la mano del coche, el trozo de papel es el perro), y se representa como una actividad significativa para el desarrollo del pensamiento en el cual realizan comparaciones, analogías. Un tercer autor como es Rosa (2014) menciona que los juegos simbólicos permiten al niño entender

relaciones e interacciones sociales y actuar sobre ellas, que colaboran el logro de los objetivos, entre ellos:

- Iniciar la estructuración del pensamiento.
- Ir abandonando el pensamiento egocéntrico.
- Desarrollar el pensamiento abstracto.
- Ejercitar la observación, comparación, relación, ordenación y clasificación.
- Iniciarse en los procesos de análisis, síntesis y evaluación.
- Describir y argumentar acciones y situaciones.
- Exteriorizar el mundo emocional interior.
- Canalizar los propios deseos, conflictos y emociones.
- Conocer el contexto social y tomar conciencia del papel que es capaz de desempeñar en él.
- Conocer el mundo de las personas adultas y asumir distintos roles.
- Favorecer las interacciones sociales y la resolución de conflictos interpersonales.
- Desarrollar hábitos adecuados de convivencia.

A partir de los 4 años

Etapa en la cual las habilidades motrices son prioridad, en tanto que el niño(a) empieza a coger un objeto cuando se le da la instrucción psicopedagógica y puede priorizar tanto la mano derecha como la izquierda.

En su coordinación motora cada día más va mejorando tanto lo cuantitativo y lo cualitativo: el niño(a) mantiene el equilibrio con los talones, y ya en esta edad se puede observar que puede patear o lanzar una pelota, ya puede desabrochar los botones, en otras palabras, va evolucionando en cuanto a psicomotricidad fina y gruesa.

Para Martínez y García (2013, p. 25) indican que el juego “hay repartición de papeles y organización mínima donde la repartición de: tu mamá y yo soy la hija mayor y estamos. Y más tarde aparece el juego simbólico y aparece el juego constructivo que se desarrolla paralelamente al juego simbólico”.

Además consideran que el juego constructivo se fortalece con personajes, objetos coches, muñecos, etc., y se plantea un lugar de juego, sea constructivo y simbólico; a la vez Martínez y García ponen un ejemplo: «para jugar al papá, a la mamá, al médico, uno asimila y se mete dentro del juego y se asume un papel de tamaño real mientras que en el juego constructivo se controla la realidad desde arriba». (Martínez y García, 2013. p. 25).

Al niño de esta edad le agrada hablar con todo el mundo y realiza esfuerzos para que se entienda, como así también describe cosas por su utilidad, al igual que va evolucionando en el aspecto de lenguaje y además juega con el lenguaje.

A su vez mencionan Martínez y García (2013) que en esta etapa juegan con el lenguaje; primero con experimentación de sonidos cuando no hay lenguaje, más tarde, cuando se comunican, además de seguir con sonidos y palabras, inventan palabras sin ningún significado, aprenden frases, expresiones fuera de contexto a una construcción de frases absurdas, riéndose de sus propias frases.

A partir de los 4 - 5 años

En esta edad el niño va relacionándose con otros niños y juega con ellos; empieza a asumir un rol, asimismo en el juego simbólico “va desplegándose de la realidad en busca de elementos fantásticos como hadas, duendes a realidades ajenas que tendrá elementos de la realidad cotidiana. En esta etapa también empieza el juego de reglas como imitación de los juegos de los mayores”. (Martínez y García, 2013, p. 26).

A partir de los 6 a 12 años

Según Martínez y García (2013), en esta etapa tienen la mayor capacidad de organizarse, el juego se hace cada vez más asociativo y llega a manejar el grado de cooperación. Los juegos en esta edad son los juegos de reglas, aunque ya comienza a partir de los 4 a 5 años, pero antes de los 6 años son incapaces de respetar las reglas a no ser que estos sean sencillos o tutelados en el juego por alguien de mayor edad.

Según estos dos autores los juegos de reglas tienen características propias las cuales hace referencia a las siguientes:

2.10. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Se considera conocer las características del juego en donde se permitirá conocer al mismo como tal, y se reflejen aspectos de liberación, satisfacción, entusiasmo, fantasía (mundo mágico) y como asimismo se vislumbre la capacidad de aprendizaje de una manera lúdica y sobre todo para el desarrollo de habilidades, destrezas, psicomotricidad, creatividad y otros (integral).

Calero (1998, p. 32) menciona las características más relevantes del juego:

- 1 «El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- 2 El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee una tendencia propia.
- 3 El juego no es absolutamente independiente del mundo exterior, es inminentemente subjetivo.
- 4 El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- 5 El juego es desinteresado: es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de las satisfacciones que produce su misma práctica.

- 6 Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- 7 El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo juego, le hace perder su carácter y le anula.
- 8 El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- 9 El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
- 10 La facilidad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
- 11 El juego es una lucha por algo o una representación de algo».

Por otra parte, en comparación con otro autor, este complementa a las características anteriores, Linares (2011, pp. 8-9) así lo afirma:

- El juego es visto como una actividad voluntaria y libre, si es obligatorio ya no es juego. el juego se inicia libremente y además proporciona libertad puesto que permite asumir de modo imaginario distintos roles que no podrían ejercerse en la vida cotidiana. No puede haber coacción porque el juego es espontaneo y autónomo y cuando hay reglas están son libremente aceptadas.
- Se realiza dentro los límites espaciales y temporales como toda actividad, necesita de un tiempo y un espacio para realizarse.
- Se realiza dentro de unos límites espaciales y temporales, necesita un tiempo y un espacio para realizarse.
- El juego no tiene una finalidad, sino que es un fin en sí mismo. No se juega para obtener algo que no sea el mero placer de hacerlo, es decir es una actividad que produce placer por el mero hecho de realizarlo.

- Es fuente de placer y siempre se valora positivamente, el juego tiene la cualidad de satisfacer deseos inmediatos. El juego resulta ser una actividad grata, que produce bienestar.
- Es necesario tanto para los adultos como para los niños. En los adultos tiene la función básica de liberación de estrés evasión y descanso (lo cual no impide que constantemente se desarrollen ciertas habilidades a través del juego), pero en los niños el juego adquiere un significado mucho más amplio puesto que es la principal vía a través de la que el niño conoce su entorno e interactúa con él de un modo adaptado.
- Es activo e implica cierto esfuerzo, la persona que juega debe participar activamente y su desempeño requiere de una o varias acciones. Aunque no tenga componente motor, conlleva unos mínimos de actividad psíquica. Pensamiento, deducción, imitación., relación, exploración y comunicación son sólo una pequeña parte de las actividades que el ser humano pone en marcha cuando juega.
- Cualquier actividad cotidiana puede convertirse en un juego, cuando más pequeño es más fácil que lo convierta todo en un juego.
- El juego es algo muy serio, a todos nos hace gracia contemplar el gesto de concentración de un niño que está construyendo bloques y al grado de enojo al que llega cuando su juego se interrumpe. Para el niño el juego es tan importante como para un adulto cuando trabaja o estudia y no podemos menospreciar.
- El juego es una vía de descubrimiento del entorno y de uno mismo, de nuestros límites y deseos. Además, el juego es una forma de expresión emocional y permite al niño expresar libremente lo que siente y lo que piensa.
- El juego es el principal motor del desarrollo en los primeros años de la vida del niño. Es motor en varios niveles: desarrollo corporal, del movimiento, de la inteligencia, de las emociones, la motivación y las relaciones sociales. Es por eso que el juego puede considerarse como una actividad propia de

la infancia, la actividad por excelencia, aunque de mayores sigamos jugando por otros motivos. Hasta los diez años el juego es o debería ser la actividad más importante de la vida del ser humano.

- El juego favorece la interacción social y la comunicación, impulsa las relaciones entre iguales y adultos. Favorece el desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo.
- El juguete es un recurso útil pero no necesario para jugar, cualquier objeto puede desempeñar la función de juguete y de no haber objeto el niño lo inventa.

2.10.1. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DE REGLAS

- Son fundamentalmente juegos sociales.
- Conllevan la consecución de un objetivo. Las personas que juegan tienen un objetivo en común.
- El respeto a las normas que guían la actuación de quienes juegan. Son normas establecidas de antemano como instrucciones de juego que pueden venir dadas o ser pactadas por las personas que juegan.
- Tienen un componente competitivo y/o cooperativo. Hay juegos de reglas que suponen un enfrentamiento entre quienes juegan para conseguir el objetivo final. Entre ellos también podemos señalar los videos juegos, los juegos cooperativos, deportivos.

Los juegos de reglas son puestas por los mismos integrantes, y se rigen en una serie de normas, y esas normas determinan el qué y el cómo hacer las cosas; asimismo dan la pauta de cómo complementar el juego o la actividad planteada.

Resumiendo las ideas de Martínez y García (2013) da a conocer que para poder jugar a los juegos de reglas quienes participan deberán:

- Conocer el mecanismo del juego, depende que juego sea que requiera la capacidad intelectual: por ejemplo, un juego sencillo tres en raya y el complejo el ajedrez.
- Tener habilidad para cumplirlas, existen procedimientos que requieren aptitudes: como contar y de igual manera el dominio de la psicomotricidad fina.
- Comprender que las reglas de juego son acuerdos que pueden modificarse con el consenso de quienes juegan, las reglas están para ayudar a los jugadores(as), con frecuencia los niños(as) menores de 6 años y mayores conciben las reglas como algo inherente al juego y que no puede modificarse o conciben a las reglas como algo establecido por un mayor. a partir de los 6 años se concibe la verdadera naturaleza de regla.
- Capacidad de aceptar las reglas.
- Capacidad de aceptar ganar, perder o quedar en empate.
- Capacidad para jugar con los demás».

Los juegos simbólicos y constructivos aún continúan en el canon del juego de reglas, pero con mucha más complejidad y separados de la vida cotidiana, porque se construyen de una forma más elaborada, de tamaño real, como edificios, de igual forma el juego simbólico se acerca más al teatro.

2.11. TIPOS DE JUEGO SEGÚN TEORÍA DE PIAGET

Según la teoría de Piaget los juegos se clasifican en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción, a medida que el niño(a) va desarrollando el juego también va cambiando.

Piaget clasifica y explica la evolución de los juegos donde describe los tipos de juego que van desarrollándose en la infancia, y el mismo autor plantea estadios evolutivos que son los siguientes:

Así, Piaget (citado por Pecci, Olaizola, García, Pernias: 2010, p.30) menciona:

- a) Estadio sensorio motor, entre 0-2 años: predomina el juego funcional o de ejercicio.
- b) Estadio preoperacional, entre 2-6 años: predomina el juego simbólico.
- c) Estadio de las operaciones concretas, entre 6-12 años: predomina el juego de reglas.

Además, Piaget describe como, simultáneamente a los temas tipos de juego, va apareciendo el llamado juego de construcción (...), este tipo de juego va evolucionando a lo largo de los años y se mantiene en cada estadio».

2.11.1. El juego motor

En esta primera etapa se caracteriza por la ejecución de algunas acciones por el puro placer funcional.

Los niños(as) entre 0-2 años juegan por placer ya sea con su propio cuerpo, con objetos o finalmente con personas que se encuentran delante del niño(a), asimismo es donde realizan exploraciones a su alrededor y cuando descubren algo que le llama a atención es donde repite la acción por placer. (Pecci et al., 2010, p.30).

Por otra parte, mismos autores indican que existen los beneficios del juego en función a los ejercicios, y expresan lo siguiente:

- El desarrollo sensorial.
- La coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- El desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- La comprensión del mundo que le rodea al bebe.
- La autosuperación: cuando más práctica, mejores resultados obtienen.
- La interacción social con el adulto.
- La coordinación óculo-manual.

2.11.2. El juego Simbólico

El juego simbólico consiste en representar situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento real. A este estadio Piaget lo llama estadio pre-operacional, y comprende la edad de 2 - 6 años.

Asimismo, existen beneficios en base al juego simbólico, Según Pecci et al. (2010, p. 30) son:

- Comprender el entorno
- Practicar sobre los roles de la sociedad adulta
- Desarrollo del lenguaje
- Favorece la imaginación y creatividad.

La evolución del juego simbólico en función al estadio pre-operacional de Piaget, según Pecci et al. (2010) considera que ya existe juego presimbólico antes de los dos años.

2.11.3. Juego de reglas

Las operaciones concretas comprenden desde la edad de 6-12 años, los juegos en esta edad son los juegos de reglas, “aunque ya comienza a partir de los 4 a 5 años, pero antes de los 6 años son incapaces de respetar las reglas a no ser que estos sean sencillos o tutelados en el juego por alguien de mayor edad”. (Martínez y García, 2013, p. 26).

Por otra parte, otro autor como Pecci et al. (2010, p30) considera según la teoría de Piaget lo siguiente:

- En el caso de los más pequeños, los niños juegan por su cuenta, sin considerar las acciones de los demás, ganar solo sirve para volver a empezar.

- Los mayores se organizan para alcanzar la meta teniendo en cuenta las acciones de otros.

Existen beneficios, según este autor, en base al juego de reglas, los cuales son:

- ✓ Es socializador y enseña los niños(as) a respetar turnos, normas, considerar opiniones.
- ✓ Fundamentales en el aprendizaje de conocimientos y de habilidades. Favorece al desarrollo del lenguaje, la memoria, razonamiento, atención, reflexión.

La evolución del juego de reglas en función al estadio de operaciones concretas, menciona que Piaget ilustra el aprendizaje de la regla con el juego de canicas.

2.11.4. Juego de Construcción

El juego de construcción es de gran importancia, porque produce experiencias, sensaciones, despierta la creatividad y desarrolla las habilidades de los niños(as) en esta edad, motivándoles a crear juegos de construcción a partir de su realidad concreta, los materiales que utilizan son de gran importancia, y las educadoras deben proveer materiales llamativos y variados, para Pecci y otros (2010, p. 37) indica que “El juego de construcción aparece alrededor del primer año y se realiza simultáneamente a los temas tipos de juego, va evolucionando a lo largo de los años, a veces estando al servicio del juego predominante en cada etapa”.

El niño preescolar se conforma con los cubos, realizando construcciones de puentes, casas, castillos, etc. Por otra parte, a medida que el niño(a) se va desarrollando, realizará construcciones más al modelo de la vida real.

Existen beneficios en base al juego de construcción, que son:

- Potencia la creatividad.
- Facilita el juego compartido.
- Desarrolla la coordinación óculo-manual.
- Aumenta el control corporal.
- Mejora la motricidad fina: coger, levantar, manipular, presionar.
- Aumenta la atención y concentración.
- Si no hay modelo, estimula la memoria visual.
- Facilita la comprensión y razonamiento: arriba-abajo
- Desarrolla la capacidad de análisis y síntesis.

2.12. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

2.12.1. Para el desarrollo motor

A través del juego se estimula el desarrollo motor porque se exige a los niños(as) caminar, correr, saltar y otros, “los niños(as) aprenden a coordinar los movimientos de su cuerpo y mantener el equilibrio, donde el juego facilita la adquisición del esquema corporal” (Linares, 2011, p. 26). Por ejemplo, un bebé al realizar el gateo ya estará coordinando sus movimientos, utilizando los músculos mayores (motricidad gruesa), al agarrar un juguete y otros, ejercitará la motricidad fina y finalmente, ejercitará implícitamente la coordinación óculomanual al mirar el objeto y agarrarlo.

2.12.2. Para el desarrollo emocional

El juego ayuda al desarrollo emocional, porque a partir del mismo, el niño(a) expresa sus sentimientos y emociones. Linares (2011) expresa que el juego provoca placer, satisfacción, además permite controlar la ansiedad; a través del juego exterioriza sus emociones y también estimula la autoestima y sobre todo la autoconfianza en el niño. El niño entra a un mundo mágico que le ayuda poner sus propias reglas de juego.

2.12.3. Para el desarrollo social

El juego ayuda al desarrollo social; porque posibilita la interacción con el otro para actividades colectivas, «conforme el niño se va relacionando con otros aprende a asimilar conductas deseables como compartir, saludar, respetar los turnos, aprende también a manifestar conductas indeseables como pegar a los otros, imponer» (Linares, 2011, p. 24). A través del juego ayuda a la socializarse con los otros niños(as), también surge la comunicación.

2.12.4. Para el desarrollo cognitivo

Cuando el niño entra al mundo mágico del juego, este lo lleva a explorar su entorno, «el juego pone en marcha las habilidades cognitivas del niño, en cuanto le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento» (Pecci, 2010, p. 2). Se considera que los juegos manipulativos y de encajes llevan al desarrollo del pensamiento, por otro lado, ayuda a desarrollar la creatividad del niño.

Otro aspecto importante que ayuda al desarrollo cognitivo dentro del juego es el dominio del lenguaje, el juego permite al niño comunicarse verbalmente con otros niños(as), con los progenitores, los educadores, etc.

2.12.5. El Juego Psicomotor

Esta clase de juego ayudará al niño a tomar conciencia de su esquema corporal y su imagen en relación a su entorno; por ello: “deben ofrecerse juegos que introduzcan las distintas áreas del desarrollo psicomotor: percepción, esquema corporal, coordinación y expresión corporal”. (Linares, 2011, p.168).

Es necesario proporcionar juegos que presenten las diferentes áreas del desarrollo psicomotor: percepción, estructura corporal, coordinación y expresión corporal.

2.13. EL MODELO LÚDICO EN LA INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

El juego ayuda al desarrollo y está vinculado al aprendizaje, pues motiva al aprendizaje y en consecuencia hace que los niños(as) pongan su máximo

esfuerzo, interés y entusiasmo; “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende, sobre todo a conocerse y comprender el mundo social que le rodea, el juego es un factor espontaneo de educación” (Ortega, p. 181).

El juego es espontáneo, natural, no se puede imponer y es importante que los educadores puedan observar y conocer más sobre el juego en sus especificaciones más significativas; esto permitirá evaluar y planificar un escenario pedagógico para generar propuestas lúdicas en base a contenidos en donde el juego pasa de ser un recurso didáctico a llegar para convertirse en un objetivo en sí. Según Linares (2011, p. 37), el juego es un modelo lúdico y es utilizado de diversas maneras:

- Como instrumento de motivación, por el principio de educar jugando, se traslada lo lúdico al aula para promover interés de los alumnos hacia la tarea.
- Como un recurso didáctico, se trata de orientar el juego a la educación de un modo explícito, en este caso los juguetes educativos etc.
- Como un fin en sí mismo y una actividad natural de la infancia, que promueve el desarrollo cognitivo, social y afectivo.

Es indispensable facilitar a los niños(as) actividades lúdicas, darles materiales (ecológicos u otros) y espacios seguros, adecuados para su edad, para su desarrollo, «el modelo lúdico es un método de intervención educativa basada en el juego, básicamente consiste en proponer actividades didácticas de un modo lúdico» (Linares, 2011, p. 38). A través del juego nos introducimos a la cultura de cada sociedad y al desarrollo de capacidades, destrezas, porque estimula la alegría, la autoestima y finalmente está en vínculo con el aprendizaje.

Teniendo en cuenta anteriormente del modelo lúdico que es un método de intervención educativa que se basa en el juego, también es necesario tomar en

cuenta la planificación y organización, el tiempo, los espacios (apropiados), crear centros de interés, tomar en cuenta el aprendizaje mediante el juego, tener en cuenta el desarrollo madurativo en el que se encuentran, conocer el contexto-infraestructura, dar a conocer las reglas, evaluación, entre otros.

Según Linares (2011, p, 47) el modelo lúdico se compone de los elementos:

- Diagnóstico previo de la situación los destinatarios.
- objetivos didácticos claramente definidos.
- Justificación razonada de las diferentes propuestas de intervención.
- Una serie de situaciones lúdicas adaptadas a las características de los niños.
- Una organización coherente del tiempo, espacio, y recursos educativos.
- Instrumentos eficaces para evaluar a partir de los objetivos.

El educador juega un papel importante dentro del juego de los niños, es un actor que también debe disfrutar y ser parte; el educador, si bien planifica también acompañará el proceso del juego en donde buscará la unidad de los niños, buscará ambientes agradables y espacios que ayudarán a desarrollar destrezas, habilidades y un aprendizaje en vinculo al juego lúdico; finalmente el educador se interesará por sus inquietudes y sus intereses.

2.14. LÚDICA EN LA ESCUELA

Según Peñaranda y Velazco (2015, p. 18) argumenta que: “La lúdica en la escuela o en la institución escolar, es una necesidad y un requisito indispensable, desde la perspectiva pedagógica constructivista que pretende una formación y un desarrollo humano armónico, equilibrado y sostenido”, es decir, que la lúdica es una herramienta muy importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, muy significativa en una perspectiva pedagógica constructivista que busca un desarrollo pleno de los estudiantes.

Gutierrez (2023) afirma que:

Al aplicar actividades lúdicas al momento de impartir una clase, se encuentran innumerables beneficios, el estudiante adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales, fomenta la organización del sistema corporal, manejo de estructura espacio - temporal, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo, particularidades que son importantes para reconocer en el estudiante en sus diferentes etapas del desarrollo. (p. 23)

En esencia, el autor plantea que, al incorporar actividades lúdicas en el aula, se obtienen numerosos beneficios. Los estudiantes adquieren conocimiento sobre su propio cuerpo, mejoran el equilibrio y desarrollan un control efectivo de las diversas coordinaciones. Estas actividades fomentan la organización del sistema corporal y estimulan la percepción sensorial. Además, contribuyen significativamente a la agilidad y flexibilidad del organismo, aspectos importantes a tomar en cuenta en los estudiantes a lo largo de sus diferentes etapas de desarrollo.

2.15. IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN LOS NIÑOS

De acuerdo con Salas (2013) afirma que:

Las actividades lúdicas han sido delimitadas teóricamente durante muchos años, por psicólogos, educadores, psicoanalistas y, por qué no decirlo, especialistas en aprendizaje (a través del juego profesionales en Ciencias de la Educación, especialidad de educación popular y psicopedagogía); sin embargo, la categoría lúdica asociada al aprendizaje ha ido incrementándose en el tiempo como relevante y esencial en la formación

de teorías novísimas, esto para aumentar la importancia del juego dentro de procesos científicos, como el aprendizaje. (p. 24)

Como lo hace notar Salas, las actividades lúdicas han sido objeto de estudio por diversos profesionales, como psicólogos, educadores y psicoanalistas, a lo largo de muchos años. Especialistas en el aprendizaje, especialmente en el ámbito de las Ciencias de la Educación y la psicopedagogía, también han aportado a esta discusión. Sin embargo, la relación entre lo lúdico y el aprendizaje ha cobrado cada vez más relevancia, convirtiéndose en un aspecto esencial en el desarrollo de nuevas teorías. Esto resalta la importancia del juego en procesos científicos, particularmente en el aprendizaje.

Desde el punto de vista de Ccochayhua (2024) manifiesta que:

Mediante las actividades lúdicas, realmente el estudiante infantil fija mejor su aprendizaje, desarrollando ciertas actividades que tienen intención pedagógica, en ella el escolar aprende de forma creativa, imaginativa y sobre todo estimula el lenguaje y el pensamiento crítico, entendiendo de la misma manera, la convivencia normativa enmarcado en los valores en su convivir cotidiano. (p. 13).

Desde la posición de Ccochayhua, a través de las actividades lúdicas, los niños pueden asimilar mejor lo que aprenden, ya que estas actividades están diseñadas con un propósito pedagógico. En este contexto, los estudiantes desarrollan su creatividad e imaginación, al mismo tiempo que fomentan su lenguaje y pensamiento crítico. Además, estas experiencias les ayudan a entender y practicar la convivencia, enmarcada en los valores que guían sus interacciones diarias.

Por otro lado, de acuerdo al trabajo realizado por Lopez (2018) indica que:

Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. La actividad lúdica constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. (p. 26).

Como indica Lopez, los educadores están considerando nuevas formas de enseñar a los niños para que puedan aprovechar al máximo su gran capacidad de aprendizaje. La actividad lúdica se presenta como una de las formas más significativas a través de las cuales los niños adquieren conocimientos y habilidades fundamentales. Por ello, es importante crear oportunidades de juego y ambientes que fomenten la exploración y el aprendizaje práctico.

2.16. CLASIFICACIONES DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

La mayoría de los autores, cuando clasifican las actividades lúdicas de manera básica, hablan de dos tipos de actividades, que han de ser complementarios por las ventajas que poseen y para contrarrestar su inconveniente:

2.16.1. Actividades Lúdicas Libres

Desde la posición de Solórzano y Tariguano (2010, p. 17) señala que las actividades lúdicas libres, “favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera depresiones; permite actuar con plena libertad e independencia”, entonces confirma que las actividades lúdicas libres promueven la naturalidad y la originalidad. Estas experiencias ayudan a desarrollar la imaginación y a aliviar tensiones emocionales, ya que permiten a los niños actuar con plena autonomía.

2.16.2. Actividades Lúdicas Dirigidas

Solórzano y Tariguano (2010) concluyen que las actividades lúdicas dirigidas:

Aumentan las posibilidades de la utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño. Un ejemplo de actividad es que la cuestión no radica tanto en la estructura como en si se permitiera a los niños juego libre o dirigido. (p. 18)

Como concluyen los autores las actividades lúdicas dirigidas amplían las oportunidades para el uso de juguetes, diversifican las experiencias de aprendizaje y enriquecen el desarrollo intelectual, social, emocional y motriz de los niños. Además, ofrecen modelos positivos que pueden ser imitados y satisfacen las necesidades individuales de cada pequeño. Un ejemplo de esto es que la clave no está tanto en la estructura de la actividad, sino en permitir que los niños jueguen de manera libre o guiada.

2.17. ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD

Existe una variedad de actividades lúdicas o juegos que no necesariamente son rígidos que permiten el desarrollo de la psicomotricidad, Ticona (2021) plantea:

- **Actividades funcionales.** - estas actividades implican la realización y repetición de movimientos simples, permitiendo a los niños observar y comprender las consecuencias de sus acciones. A través de la práctica constante, los pequeños pueden experimentar cómo sus movimientos afectan su entorno, lo que les ayuda a afianzar habilidades motoras básicas y a desarrollar una mayor conciencia corporal. Este tipo de actividades fomenta la curiosidad y el aprendizaje a través de la exploración.

- **Actividad de ficción.** - consiste en hacer como si fueran reales. Los juegos de ficción invitan a los niños a crear realidades imaginarias, donde actúan como si diversas situaciones fueran auténticas. En este tipo de juegos, los niños asumen roles y personajes, lo que les permite explorar y representar diferentes aspectos de la vida cotidiana y de su imaginación. Esta forma de juego no solo estimula la creatividad, sino que también mejora la capacidad de empatía y la comprensión del mundo social, ya que los niños experimentan diferentes perspectivas a través de la representación.
- **Actividad de adquisición.** - el niño trata de descubrir el objeto en su totalidad. En los juegos de adquisición, los niños se centran en explorar un objeto en su totalidad, buscando entender sus características, funciones y posibilidades de uso. Este tipo de juego promueve la curiosidad innata del niño, incentivando la investigación y el descubrimiento. A medida que manipulan y examinan los objetos, los niños desarrollan habilidades cognitivas y motoras, así como una mejor comprensión de su entorno.
- **Actividad de fabricación.** - las actividades de fabricación implican la recolección y combinación de diversos objetos para crear algo nuevo. En estos juegos, los niños participan activamente al manipular materiales, lo que no solo estimula su creatividad, sino que también les permite experimentar con conceptos como la causa y el efecto. A través de la fabricación, los niños desarrollan habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico, mientras se divierten al transformar su visión en realidad.
- **Actividad sensoriomotora.** - es el que realiza por medio de movimientos en el espacio, la manipulación de objetos y el dominio perceptual que esto implica. El juego sensoriomotor no desaparece al final del periodo sensoriomotor, sino que va a continuar durante toda la vida. Un tipo de juego sensoriomotor que practican los niños en edades

posteriores es el juego turbulento, constituidos por actividades motoras que generalmente se realizan en grupo. El juego turbulento se compone de carreras, saltos, caídas, persecuciones, huidas, luchas y risas.

- **Actividad simbólica.** - la cual debe pretender situaciones y personajes como si estuvieran presente, lo que se denomina juego de ficción. Puede realizarse en solitario o en compañía de otros niños, donde les permiten algo nuevo, de relacionarse con la realidad, de distorsionarla, según como desee el niño o la niña. Donde reproducen situaciones sociales, juego de papás y mamás, a los médicos, a la escuela y a cualquier situación social de su vida cotidiana en la que representan papeles distintos.
- **Actividad presenciada.** - es la participación del niño en actividades lúdicas de manera autónoma, ya sea utilizando su cuerpo o manipulando objetos. Aunque el niño juega solo, la presencia de un educador o un adulto resulta fundamental, ya que proporciona un sentido de confianza y seguridad. Esta figura de apoyo no necesita intervenir activamente en el juego, pero su simple presencia puede hacer que el niño se sienta respaldado, lo que le permite explorar y disfrutar de la actividad con mayor tranquilidad.
- **Actividad o juego individual.** - en el juego individual, el niño se sumerge en su propio mundo lúdico, interactuando exclusivamente con los juguetes a su alrededor, sin involucrarse con otros niños. Aunque puede estar en un entorno social, su atención y energía se dirigen hacia sus propios objetos y actividades, lo que le permite explorar y experimentar de manera independiente.
- **Actividad paralela.** - una forma de juego en la que los niños participan en actividades lúdicas similares, pero sin interactuar entre sí. Aunque cada niño juega de manera independiente, su proximidad y el hecho de estar en un entorno compartido facilitan un sentido de comunidad. Este tipo de juego es común en etapas tempranas del desarrollo, donde los

niños pueden observar y aprender unos de otros sin necesidad de colaborar directamente, lo que les ayuda a familiarizarse con la idea de compartir un espacio de juego.

- **Actividad o juego en grupo.** - donde el niño juega con más de dos niños, se asocia con los demás, hay competitividad entre ellos y sobre todo cooperación. Este tipo de juego fomenta la cooperación y el trabajo en equipo, permitiendo a los niños aprender a negociar, resolver conflictos y establecer relaciones interpersonales. La interacción en grupo enriquece la experiencia lúdica y es fundamental para el desarrollo emocional y social de los pequeños.

2.18. LA PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad en educación inicial ocupa un lugar importante, sobre todo en la primera infancia, que además es parte del desarrollo del ser humano, el concepto de psicomotricidad es polisémico con variedad de teorías y enfoque científicos, como prácticas, metodologías. Es decir, que la psicomotricidad es la unión del pensamiento emocional y del movimiento.

Para Berruezo (2005, p.1.) expresa que “la psicomotricidad intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz se trata de algo referido básicamente al movimiento”, la psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno».

Asimismo Quiroz (1998, p.10) afirma que “La psicomotricidad es considerada una rama de la psicología en una forma de adaptación de la persona al mundo exterior, la psicomotricidad se ocupa del rol del movimiento en la organización psicológica general.

La psicomotricidad hace referencia al progreso y a las adquisiciones motrices cuya importancia se considera que condiciona el devenir del lenguaje, la relación afectiva, los aprendizajes de lectura, escritura, cálculo, etc. En este sentido puede considerarse que la psicomotricidad se enmarca como un área de conocimiento que se ocupa del estudio y comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo (Berruezo, 2005, p. 2).

En la edad inicial es fundamental que el niño(a) realice movimientos o que sean estimulados por un tutor, educador(a), etc., y que genere movimientos a través de distintas actividades para su desplazamiento, “la psicomotricidad es esencialmente la educación del movimiento, o por medio del movimiento”. (Quiroz, 1998, p. 10).

2.19. ELEMENTOS DE LA BASE DE LA PSICOMOTRICIDAD

2.19.1. Esquema Corporal

El hombre se concibe como un todo, lo que se pone de manifiesto en cualquier actividad que realice, y trasciende la conciencia individual. Es fácil verlo con un ejemplo: para beber un vaso de agua, primero hemos de coger el vaso que acabamos de ver en la mesa (vista, movimiento, equilibrio, fuerza, tonicidad, etc.) pues bien, el concepto fundamental de tal integralidad es el de esquema corporal.

Es la percepción del propio cuerpo, del cuerpo de otro y del cuerpo en el espacio, es el conocimiento de las diferentes partes del cuerpo y la conciencia de las sensaciones musculares y/u organización de sensaciones que implica el control del propio cuerpo (Santino, 2014, p.10).

El esquema corporal es relevante porque será el resultado del conocimiento de sí mismo y de todas las experiencias que el niño tiene, reconociendo su cuerpo y su forma de relacionarse con el medio en que vive. «Una de las mayores

experiencias de los niños(as) es la oportunidad de conocer sus movimientos a través de los diferentes juegos o actividades ya que para moverse necesitan conocer su cuerpo». (Lara, 2007, p.13).

Es de considerar que para la construcción del esquema corporal durante las etapas del desarrollo de vida del niño(a), sea relevante favorecer a través de los diferentes actividades y juegos que contribuirán a la lateralidad, la coordinación y sobre todo a la construcción de esquema corporal. (Lara, 2007, p.13).

Dentro del desarrollo psicomotor se encuentran estos dos niveles de principio de maduración o desarrollo ya que el desarrollo es una secuencia de cambios en donde significa la organización del control de los actos motores que se ajusta a estas leyes, también el esquema corporal se elabora al compás del desarrollo y la maduración nerviosa, de la evolución sensoriomotriz y en relación con el mundo de los demás.

Por otra parte, según Vayer (citado por Berruezo, 2005) indica que el desarrollo del esquema corporal que se ajusta a dos leyes psicofisiológicas, válidas antes y después del nacimiento:

- Ley céfalo caudal: es el desarrollo que se extiende a través de cuerpo desde la cabeza a los pies, es decir, que los progresos y estructuras y las funciones empiezan en la región de la cabeza, extendiéndose al tronco, para finalizar en las piernas.
- Ley próximo-distal: el desarrollo es desde el centro a la periferia, es decir, parte del eje central del cuerpo hasta los extremos de los miembros.

Estas dos leyes parte de lo general a lo específico ya que los primeros movimientos que realiza el niño(a) son muy generales, amplios y poco coordinados; a medida que avanza en el desarrollo, estos se toman más precisos y organizados.

Como consecuencia de lo expuesto en estas dos leyes, podemos aprovechar en indicar que el desarrollo se divide en dos categorías:

2.19.2. La motricidad gruesa: es la capacidad de dominar voluntariamente las diferentes partes del cuerpo, «hace referencia a la coordinación de los grandes grupos musculares implicados en actividades como el equilibrio, la locomoción y el control postural. (Soto, 2010, p.4).

2.19.3. La motricidad fina: Se refiere a la actuación de grupos musculares pequeños, especialmente los de las manos y dedos gracias a los cuales el niño(a) podrá comer, construir y explorar. (Soto, 2010, p.4).

Considerando que en esta etapa de la infancia el objetivo es dominar los movimientos gruesos (brazos, pies, tronco y otros) y finos (manos, rostro entre otros), estas acciones que se ejecutarán serán útiles para la preparación escolar y otras les servirán como preparación la vida laboral.

2.19.4. Lateralidad

La lateralidad consiste en aprender la idea sobre derecha e izquierda, este conocimiento debe ser automatizado lo más rápidamente posible; es indispensable aprenderlo, por ser la base de la orientación espacial. Según Berruezo (2005, p.21) la lateralidad “es la preferencia por la razón del uso más frecuente y efectivo de una mitad lateral del cuerpo a la otra”.

Por otro lado para Zazzo (citado por Berruezo, 2005) afirma que:

El predominio funcional de un lado del cuerpo se determina, no por la educación, sino por la supremacía de un hemisferio cerebral sobre el otro,

según esto los zurdos lo son por la dominancia de hemisferio derecho y los diestros por la dominancia del hemisferio izquierdo (...), la lateralidad puede apreciarse en el predominio de uno de los dos ojos, oídos, pies y manos, el predominio puede ser diferente para los distintos miembros. (p.22).

Se considera que existen tipos lateralidad, entre ellos la homogénea o: «La lateralidad cruzada o ambidiestro, es el predominio de una mano, del ojo, del oído, del pie, etc., no se ubican en el mismo lado del cuerpo, esto puede entenderse por el cruce de conexiones neurológicas de los hemisferios cerebrales (...) El niño no nace zurdo o diestro, si no que se va formando en tal desde la primera infancia, influido por la tendencia genética y por el ambiente en el que se crece». (Tepan y Zhingri, 2010, p. 11).

La adquisición definitiva de la lateralidad nos permite distinguir la derecha de la izquierda es así que en los niños(as) la lateralidad debe ser definida de manera natural y voluntario en el cual no se debe forzar, el niño ira desarrollando y estará consciente de su propio cuerpo y que finalmente tendrá razón y uso de su lateralidad. Cuando se educa a un niño zurdo para ser diestro se puede causar dificultades en el aprendizaje escolar, en esta educación a veces es debido a la ausencia de una preparación del cómo educar a los niños(as) zurdos. (Tepan y Zhingri, 2010).

2.19.5. Coordinación motriz

Para Berruezo (2005, p.14) indica que la coordinación motriz es la posibilidad de ejecutar acciones que implican una gama de diversa de movimiento en los que interviene la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo.

La coordinación motriz se contribuye sobre la base de una adecuada integración del esquema corporal: tono muscular, equilibrio, asimismo el tono muscular es una contracción en el cual se encuentran los músculos en otras palabras el tono es la tensión ligera a la cual se encuentra sometido todo musculo en estado de reposo o actividad postural (equilibrio), (Berruezo, 2005, p. 6).

2.19.6. Equilibrio

Es la capacidad que tiene el niño(a) de mantener mientras realizan distintas actividades motrices y para Berruezo, 2005, p.9) menciona que equilibrio es la interacción entre varias fuerzas, especialmente la de gravedad, y fuerza motriz de los músculos esqueléticos. Un organismo alcanza el equilibrio cuando puede mantener y controlar posturas, posiciones y actitudes.

El equilibrio es permanecer en una posición erguida sobre las extremidades y consiste en estar de pie en condiciones difíciles, también se produce cuando se encuentra quieto o en movimiento; también hay una distinción entre equilibrio estático, que hace referencia al control motor, y equilibrio dinámico, que se refiere a la coordinación de movimientos que evita la caída; y ente estos dos aspectos el equilibrio es el estado por el cual el sujeto puede mantener una actividad o gesto o simplemente quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio como la carrera marcha, salto.

2.19.7. Espacio y tiempo

Entre el espacio y el tiempo se considera que existe una estrecha relación en donde para Lara (2008, p.24) indican que la noción espacial está orientada al cuerpo en el espacio y en relación con el objeto y las demás personas que le rodean y el temporal es la aplicación de un orden sucesivo del tiempo del oído y percepción del movimiento.

El niño(a) tiene que ir descubriendo su entorno y tiene la capacidad para demostrar su dominio sobre el entorno desde el cual se encuentra.

El espacio que ocupa el individuo y los objetos proporcionan, en el sujeto, relación con las cosas, el tiempo es el desplazamiento en el espacio en función de los movimientos. Para Berruezo (2005), hasta los 6 años el niño no sabe manejar el concepto de “temporal” y “espacial”, la noción del tiempo es aceptada como idea o concepto y hacia los 7 u 8 años recién comienza a comprender la relación de espacio-tiempo.

2.20. LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE

Algunos educadores pueden sentir que su labor solo es la de enseñar, no motivar, que durante toda la clase se deben transmitir contenidos; por el contrario para la motivación se debe emplear un buen y determinado tiempo para la motivación; pues esta es directamente proporcional al aprendizaje, mientras más motivada esté la persona, aprenderá con mayor rapidez en comparación a una persona que no lo está. (Yelon, 1998: p. 314).

La motivación es el motor que impulsa a una persona a realizar una actividad y persistir en ella para su culminación; por otra parte, la motivación está ligada estrechamente con la voluntad y el interés, también la motivación se podría considerar como la voluntad para hacer un esfuerzo, para alcanzar metas planeadas.

Es importante considerar que cada persona tiene diferentes maneras de motivarse, algunos necesitan un pequeño estímulo para emprender una actividad y este es el caso de los niños en nivel inicial; la motivación, la debe realizar el educador con distintas actividades para llamar la atención, ya sea a través de los cantos, dinámicas, juegos, la magia como motivación o la magia vinculada con el desarrollo de la psicomotricidad.

2.21. CONDICIONES DE JUEGO

2.21.1. Tiempo

Dentro de las actividades planificadas por las educadoras, es necesario dar un tiempo para el juego y para fortalecer el desarrollo integral del niño, donde para Chapela (2002, p.29) mencionan que para “propiciar el juego en la escuela significa poner abundantes cantidades de tiempo abierto a disposición de las niñas y de los niños, significa resistir la tentación de llenar todos los tiempos escolares con tareas y dinámicas específicas”.

Para el juego es necesario buscar lugares seguros y garantizados por las educadoras, en los que los niños(as) entren al mundo mágico del juego, y donde nadie pueda manipular sus actitudes, ni amenazar de dejarlos sin su tiempo de juego mágico; además los niños pueden diseñar sus propios planes y pueden decidir qué juegos emprender y en qué tiempos.

2.21.2. Espacio y ambiente

El termino espacio, se refiere al espacio físico, esto es, los locales para la actividad, caracterizados por los objetos, materiales didácticos, mobiliario y decoración. (Sarlé, 20014, p.21). El espacio se constituye como una estructura de oportunidades, es facilitador o por lo contrario será limitador; por otra parte, el espacio del aula es un ámbito determinado, arquitectónico por las cosas concretas como mesas, juguetes, estanterías, el aula es un espacio en donde los niños(as) pasan la mayor parte de la jornada escolar; por ende, su organización dependerá de la educadora.

El Espacio escolar debe estar adecuado a las necesidades de los niños(as); por otra parte, es importante que exista un clima tranquilo, que se disponga para las diferentes actividades vinculadas a la planificación.

Según Linares (2011, p. 52) indica todo espacio lúdico deberá cumplir con cuatro condiciones:

- Seguridad física: contar con medidas de seguridad para moverse libremente.
- Seguridad psicológica: la organización de espacio debe garantizar un ambiente alegre y acogedor.
- Libertad e independencia: disposición de material a su altura, de tal modo se fomente la autonomía y no dependa del adulto.
- Orden: los niños(as) deben saber dónde colocar las cosas después de utilizarlas.

Entre espacio y ambiente existen diferencias, ya que el ambiente es un contexto de aprendizaje, es un conjunto de espacios físicos y las relaciones que se dan entre niños(as) y educadores(as).

Para Sarlé (2014) menciona que el espacio

Hace referencia a lo que rodea o envuelve y las circunstancias que rodean a las personas o cosas (...), define como un todo indisociado de objetos, olores, formas, colores, sonidos, personas que habitan y se relacionan en un determinado marco físico que lo contiene todo y al mismo tiempo es contenido por todos estos elementos que laten dentro de él, como si tuviera vida. (p.21).

En la escuela inicial todo espacio-ambiente constituirá una influencia a partir de la distribución del mobiliario, de la decoración, etc., ya que todo puede posibilitar para la enseñanza y el aprendizaje.

CAPÍTULO III

MARCO INSTITUCIONAL

CAPITULO III

MARCO INSTITUCIONAL

RESEÑA HISTÓRICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA VILLA ALEMANIA

Su fundación responde a la fecha 8 de agosto de 1995 en la historia quedara que el precursor de la iniciativa fue el extinto padre Sebastian Obermayer, bajo la cooperación Alemana, por lo cual se constituye en una institución educativa fiscal de convenio con lineamientos de Fe y Alegría, del cual, a la fecha se promociona a venti y siete promociones desde la gestión 2002 a 2025.

Desde sus inicios la unidad educativa se fue forjando de a poco , creciendo pared a pared, aula tras aula ,si perder la huella de nuestra comunidad fijadas con la filosofía de FE Y ALEGRIA logrando posesionarse con infraestructura acorde a los tiempos vividos y las nuevas generaciones también seguirán esa senda que está marcada para hacer más grande a la institución .En la actualidad la unidad educativa se ubica en la zona villa Alemania , del distrito 3 al sur de la ciudad de EL ALTO entre las calles Pedro Nolasco y Tomas Catari , en la actualidad cuenta con una superficie de 3.476.6 m²,cuenta con la resolución ministerial N°20847/2000.

En un discurso de sus autoridades mencionan que han pasado los años, que parece que el tiempo se detuvo, en los muros de las aulas, por donde veintidós promociones, están en la sociedad con el rotulo de la Unidad Educativa “VILLA ALEMANIA”. Fueron estas generaciones que construyeron el prestigio de la institución, esta comunidad educativa que, junto a los administrativos, profesores, consejo educativo, gobiernos estudiantiles, padres y madres de familia, autoridades de la zona del distrito ,y del GAMEA, pusieron el hombro para su crecimiento de nuestra institución forjando estudiantes que ,cambiaron y cambiaran el rumbo de la sociedad .

En estos treinta aniversarios , es justo y necesario sentir orgullo de pertenecer a una comunidad educativa , que es una familia ligada a los tres principios y valores fundamentales que son : responsabilidad , honestidad y calidad .Cabe mencionar que la unidad educativa da confianza y estamos conscientes de todos los logros obtenidos gracias a muchas personas que ayudaron para la mejoría de nuestra unidad , escribiendo muchas páginas gloriosas para nuestra institución en sus diferentes niveles educativos como son inicial en familia comunitaria , primaria comunitaria vocacional y secundaria comunitaria productiva ,bajo un lineamiento de una educación integral .

MISION

Formar estudiantes críticos, reflexivos, productivos que construyan aprendizajes a partir de su realidad sociocultural que les garantice desempeños adecuados y satisfactorios de acuerdo a los avances científicos tecnológicos, siendo personas con alto sentido de valores humanos comprometidos al servicio y la práctica de valores ,para lograr la calidad y la excelencia educativa para “Vivir Bien” fortaleciendo las relaciones humanas para una sociedad con identidad cultural

VISION

La visión de la unidad educativa “VILLA ALEMANIA “, fe y alegría como centro católico, es ofrecer una educación integral a los estudiantes de nivel inicial, primaria y secundaria,desarrollando sus capacidades creativas , críticas y reflexivas desde su realidad e identidad cultural , para mejorar la calidad de vida , justa y solidaria ,frente a una Educación productiva y comunitaria de la ley Avelino Siñani y Elizardo Perez

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA DE LA

INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación se trabajó con un enfoque de investigación mixta y como lo menciona Hernández, Fernández-Collado y Baptista (2010, p.125): “los métodos mixtos surgen como una alternativa a los complejos dilemas que se afrontan en la actualidad, por tanto, los enfoques cuantitativo y cualitativo, se unen para dar respuestas alternativas y heterogéneas”. Es lo que se buscará, recabar información completa, de una mirada amplia y variada desde lo cuantitativo, hasta lo cualitativo.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación con el cual se realizó el trabajo fue de tipo descriptivo, ya que como lo hace notar Astorga (2019) mencionando que:

A través de los estudios descriptivos se busca representar o detallar el aspecto de alguien o algo por medio del lenguaje, refiriendo sus distintas partes, cualidades o circunstancias. También buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. (p.202).

Lo que se pretendió buscar en el presente trabajo fue especificar las propiedades importantes del grupo, en otras palabras, describir.

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación que se empleo es no experimental o sin intervención, de acuerdo con Astorga (2019), un diseño sin intervención (no experimental) acentúa que:

(...) en estos estudios no existe la intervención del investigador o manipulación, de tal forma que la información manejada es aquella que

ha seguido una evolución natural, en este caso los datos empleados no son a propósito de la investigación, sino que ya existían. (p.210).

Lo cual da a entender que no se manipulará ninguna variable, se trabajará con los datos, hechos ya existentes.

3.3. POBLACIÓN

En este caso, la población son todos los estudiantes del nivel inicial en la presente gestión 2025, de la Unidad Educativa Villa Alemania, haciendo un total de 15 niños, 5 niños y 10 niñas del primer año de escolaridad.

3.4. MUESTRA

Para el presente trabajo, perfil de investigación, se seleccionará una muestra no probabilística, según Behar (2008, p. 51-52), “la muestra no probabilística es cuando la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino con causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra”, en este caso quien decide la muestra es la investigadora, orientada por las características de la investigación.

3.4.1. TIPO DE MUESTRA

Un muestreo intencionado, según Behar (2008, p. 53) indica que “el investigador selecciona los elementos que a su juicio son representativos, lo que exige un conocimiento previo de la población que se investiga”.

Por lo tanto, se toma en cuenta las características del presente perfil de investigación, la accesibilidad y el conocimiento previo de la muestra, la cual llevo a seleccionar a estudiantes del nivel inicial de la Unidad Educativa Villa Alemania.

Curso: primer año de escolaridad.

varones	mujeres
5	10
Total: 15	

TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.4.2. ENTREVISTA

Para el presente trabajo se realizó entrevistas, y según Catari y Catari (2019, p. 171) mencionan que “la entrevista es un intercambio verbal entre el entrevistado y entrevistador. Es una técnica de investigación que sirve para recabar, obtener o conseguir información relevante y actual mediante la conversación”.

Mediante estas conversaciones se recabó información que ayudo a describir la problemática de la investigación y así brindar un aporte a la problemática.

3.4.3. OBSERVACIÓN

Quezada (2010, p.131) afirma que la observación consiste en: “el registro sistemático, válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Es una técnica más utilizada por quienes están orientados conductualmente”, a lo que también recomienda: Definir con precisión el universo de aspectos, eventos o conductas a observar, extraer una muestra representativa de los aspectos, eventos o conductas a observar, establecer y definir las unidades de observación. Y exactamente es eso lo que se realizó en el presente trabajo.

3.4.4. REVISIÓN DOCUMENTAL

Para el presente trabajo se realizó una revisión documental sobre las características de la Actividades Lúdicas y la Psicomotricidad en niños, y según Catari y Catari (2019, p.180) señala que la revisión documental es:

También llamado observación documental, revisión documental, revisión bibliográfica... es una técnica de revisión, selección, registro y análisis de

datos que fundamenta el problema de investigación y permite construir el marco teórico y/o conceptual, planteamiento del problema, desarrollo de la investigación y otros capítulos... con esta técnica, el investigador recaba y jerarquiza datos mediante la consulta de archivos, libros, fotos, cuadros, mapas, imágenes, etc. (p.180).

3.5. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

3.5.1. GUÍA DE ENTREVISTA

En palabras de Vallés (1999, p. 204) menciona que:

El guión de las entrevistas en profundidad contiene los temas y subtemas que deben cubrirse, de acuerdo con los objetivos informativos de la investigación, pero no proporciona las formulaciones textuales de preguntas ni sugiere las opciones de respuestas. Más bien se trata de un esquema con los puntos a tratar, pero no se considera cerrado y cuyo orden no tiene que seguirse necesariamente. (p.204).

Se realizó una guía de entrevista como instrumento la cual permitió profundizar en la investigación y la guía de entrevista será dirigida a las profesoras

3.5.2. GUÍA DE OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE

Otro de los instrumentos a utilizar y permitirán recopilar información será la guía de observación no participante a lo que Quezada (2010) menciona que:

Observación no participante consiste en que el observador no interactúa con los sujetos observados, simplemente los observa.

Es un instrumento de medición no obstructiva. En el sentido que el instrumento de medición no “estimula” el comportamiento de los sujetos (las escalas de actitud y los cuestionarios pretenden “estimular” una respuesta a cada ítem). Los métodos no obstruidos simplemente registran algo que fue estimulado por otros factores ajenos al instrumento de medición. (p.132.)

La investigadora solo registró lo que observo en el aula mientras los niños y niñas realizaban las actividades lúdicas en clases.

3.5.3. FICHAJE

Según Escobar (2019) indica respecto al instrumento del fichaje que:

El fichaje es considerado como instrumentos propios de la técnica de revisión documental, que facilita la sistematización de documentos y bibliografía, la ordenación lógica de las ideas y el acopio de información, en síntesis, constituye la construcción y manejo de información por parte del investigador. Cuyo objetivo del fichaje es sistematizar información en fichas a partir del tratamiento de documentos en sus diferentes formatos o formas. (p.132).

3.6. VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Para la validación de instrumentos se realizó por prueba de expertos, donde dos licenciados del área de educación validaron los instrumentos, una que trabaja con niños en el apoyo escolar, para que pueda revisar la guía de observación y otro el otro instrumento de la guía entrevista. (ver anexos).

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

CAPÍTULO V

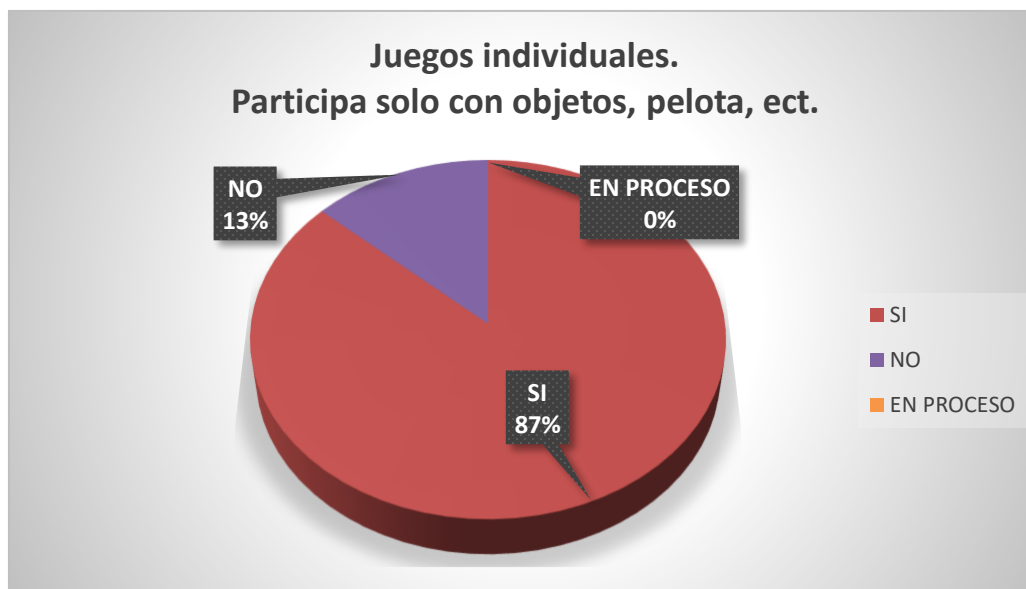
PRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

TABLA 1

Juegos individuales, participa solo con objetos, pelotas, etc.

OPCIONES	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	13	87%
NO	2	13%
EN PROCESO	0	0%
TOTAL	15	100%

GRÁFICO 1 Juegos individuales, participa solo con objetos, pelotas, etc.



Nota: Elaboración propia en base a los resultados obtenidos de la tabla Nro. 1

Interpretación: En el gráfico 1, se observa que la mayoría, el 87% de los niños observados si juega individualmente con diferentes objetos, materiales didácticos; mientras que solo el 13% no juegan con otros objetos, ya que buscan interactuar con otros niños.

TABLA 2
Juegos grupales, Interactúa con al menos un compañero en un juego motor

OPCIONES	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	13	87%
NO	1	7%
EN PROCESO	1	7%
TOTAL	15	100%

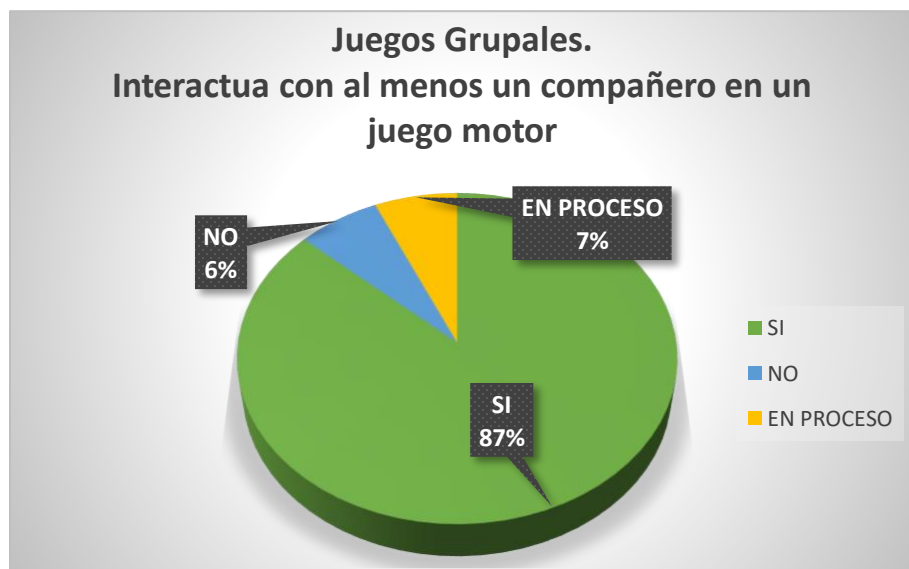


GRÁFICO 2 Juegos grupales, Interactúa con al menos un compañero en un juego motor

Nota: Elaboración propia en base a los resultados obtenidos de la tabla Nro. 2

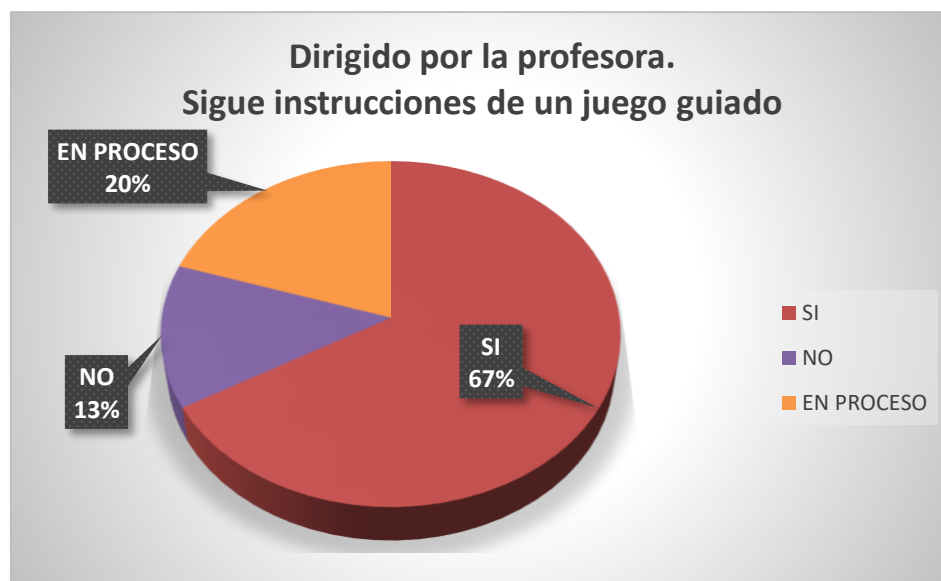
Interpretación: Según el gráfico 2, el 87%, que es la mayoría de los niños observados si interactúan con otros niños al momento de realizar actividades lúdicas; el 6% no interactúan con otros niños, ya que trabajan de manera individual; y finalmente, solo el 7% de los niños se les considera que están en proceso, ya que a veces interactúan y otras veces no.

TABLA 3

Dirigido por la profesora, sigue instrucciones de un juego guiado

OPCIONES	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	10	67%
NO	2	13%
EN PROCESO	3	20%
TOTAL	15	100%

GRÁFICO 3 Dirigido por la profesora, sigue instrucciones de un juego guiado



Nota: Elaboración propia en base a los resultados obtenidos de la tabla Nro. 3

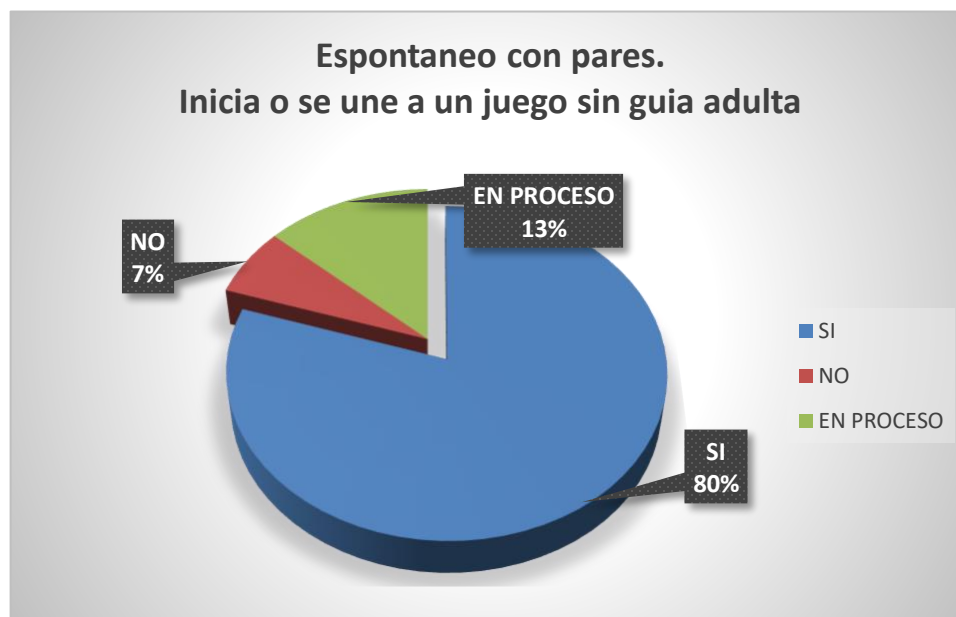
Interpretación: En relación al gráfico 3, se percibe que la mayoría de los niños, un 67%, si siguen las instrucciones de la profesora cuando realizan un juego; el 20% de los niños aún están en proceso; y el 13% de los niños no sigue las instrucciones de juego, mismos querían realizar otras cosas o adelantarse en turnos (romper reglas).

TABLA 4

Esponáneo con pares, Inicia o se une a un juego sin guía adulta

OPCIONES	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	12	80%
NO	1	7%
EN PROCESO	2	13%
TOTAL	15	100%

GRÁFICO 4 Esponáneo con pares, Inicia o se une a un juego sin guía adulta



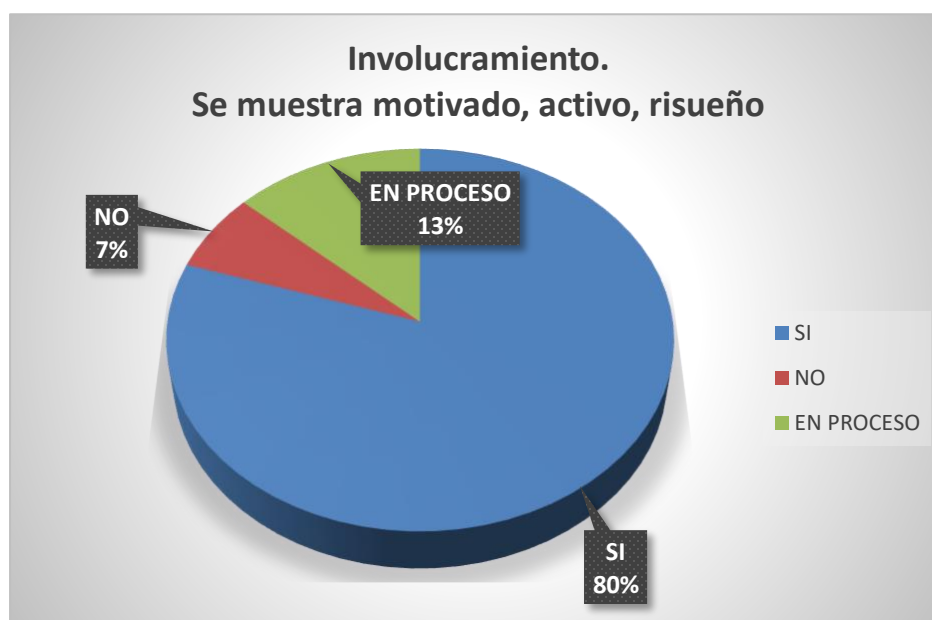
Nota: Elaboración propia en base a los resultados obtenidos de la tabla Nro. 4

Interpretación: En el gráfico 4, se presenta que el 80% de los niños observados si juega de manera espontánea junto a sus compañeros, el 13% está en proceso ya que solo juegan de manera individual, a veces en grupo; el 7% no juega de manera espontánea con sus otros pares.

TABLA 5
Involucramiento, Se muestra motivado, activo

OPCIONES	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	12	80%
NO	1	7%
EN PROCESO	2	13%
TOTAL	15	100%

GRÁFICO 5 Involucramiento, Se muestra motivado, activo



Nota: Elaboración propia en base a los resultados obtenidos de la tabla Nro. 5

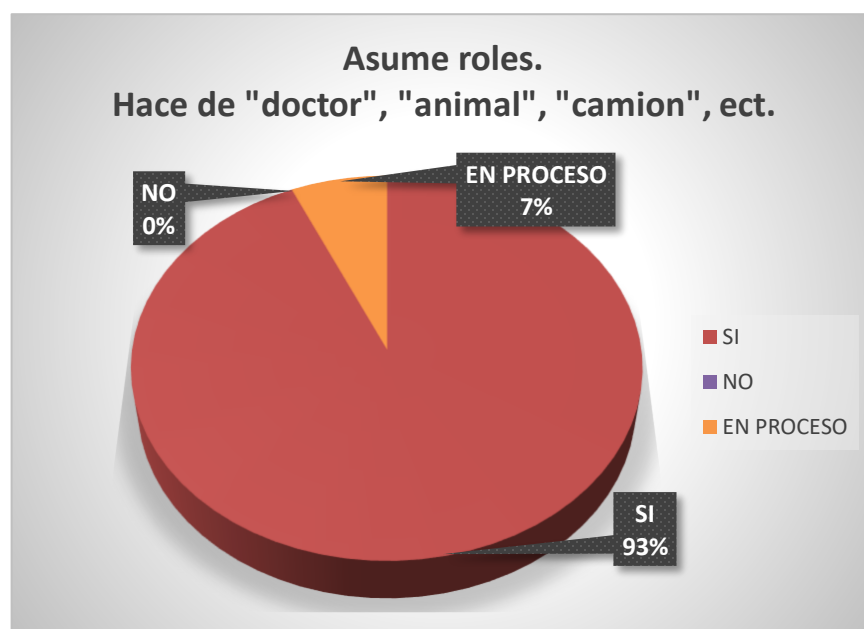
Interpretación: En el gráfico 5, se muestra que el 80% de los niños observados se involucra y se muestra motivado, activo en las diferentes actividades lúdicas que se realiza; por otro lado, el 13% de los niños se les considera en proceso, ya que no muestran una actitud motivada a las diferentes actividades; y finalmente solo el 7% de los niños no muestra involucramiento en las actividades.

TABLA 6

Asume roles, Hace de "doctor", "animal", "camión", etc.

OPCIONES	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	14	93%
NO	0	0%
EN PROCESO	1	7%
TOTAL	15	100%

GRÁFICO 6 Asume roles, Hace de "doctor", "animal", "camión", etc.



Nota: Elaboración propia en base a los resultados obtenidos de la tabla Nro. 6

Interpretación: En el gráfico 6, se muestra que la amplia mayoría, 93% de los niños asume diferentes roles, asumiendo un juego simbólico en las diferentes actividades lúdicas; por otro lado, solo el 7% de los niños se les considera que están en proceso, ya que no mostraban esa actitud de asumir roles al momento de desarrollar las actividades lúdicas.

TABLA 7

Saltos, desplazamientos, Corre, salta, trepa con control corporal

OPCIONES	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	10	67%
NO	1	7%
EN PROCESO	4	27%
TOTAL	15	100%

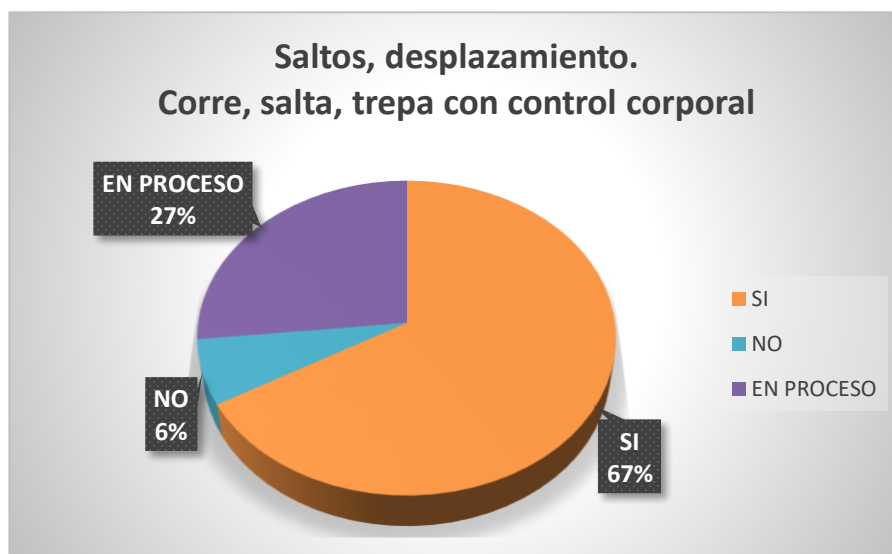


GRÁFICO 7 Saltos, desplazamientos, Corre, salta, trepa con control corporal

Nota: Elaboración propia en base a los resultados obtenidos de la tabla Nro. 7

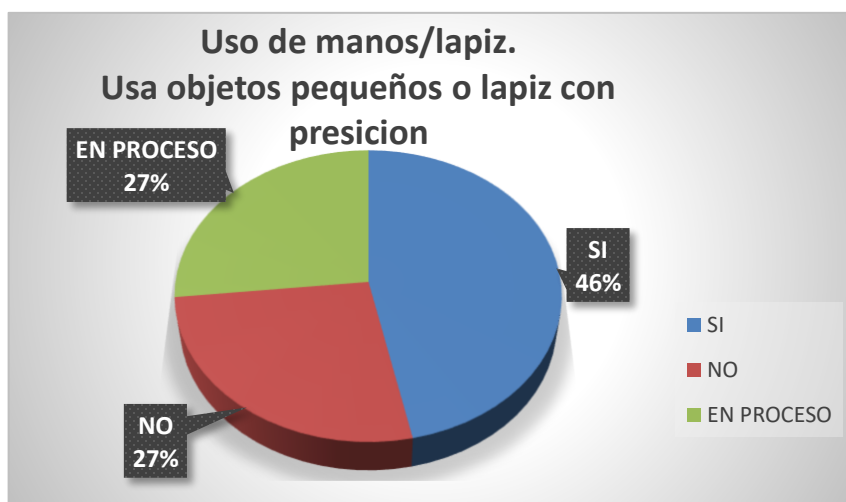
Interpretación: Como se presenta en el gráfico 7, el 67% de los niños, que son la mayoría, saltan y realizan desplazamientos corporales; el 27 %, una cuarta parte de los niños se consideran en proceso la realización de actividades corporales, ya que algunos niños no tenían un control corporal, o no realizaban los ejercicios de manera correcta; y por último, solo el 2% no realiza adecuadamente los desplazamientos corporales.

TABLA 8

Uso de manos/lápiz, usa objetos pequeños o lápiz con precisión

OPCIONES	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	7	47%
NO	4	27%
EN PROCESO	4	27%
TOTAL	15	100%

GRÁFICO 8 Uso de manos/lápiz, usa objetos pequeños o lápiz con precisión



Nota: Elaboración propia en base a los resultados obtenidos de la tabla Nro. 8

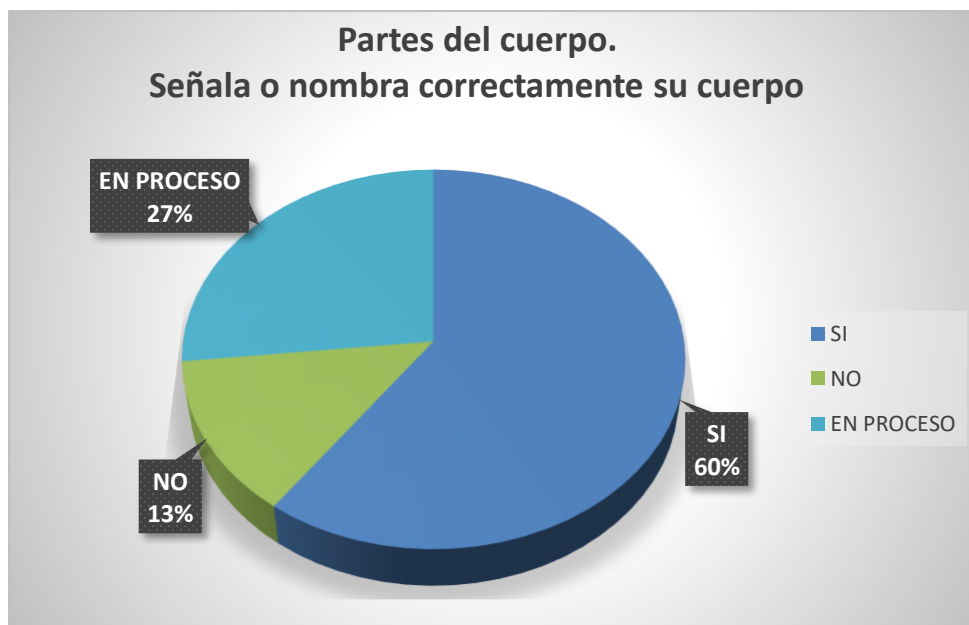
Interpretación: Según el gráfico 8, el 46% de los niños agarra correctamente y utiliza con precisión el lápiz; el 27% de los niños se los considera en proceso, ya que aún no agarran el lápiz con precisión; y el otro 27% de los niños no agarra adecuadamente y de manera precisa el lápiz, dando a entender que aún están en desarrollo.

TABLA 9

Partes del cuerpo, Señala o nombra correctamente su cuerpo

OPCIONES	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	9	60%
NO	2	13%
EN PROCESO	4	27%
TOTAL	15	100%

GRÁFICO 9 Partes del cuerpo, Señala o nombra correctamente su cuerpo



Nota: Elaboración propia en base a los resultados obtenidos de la tabla Nro. 9

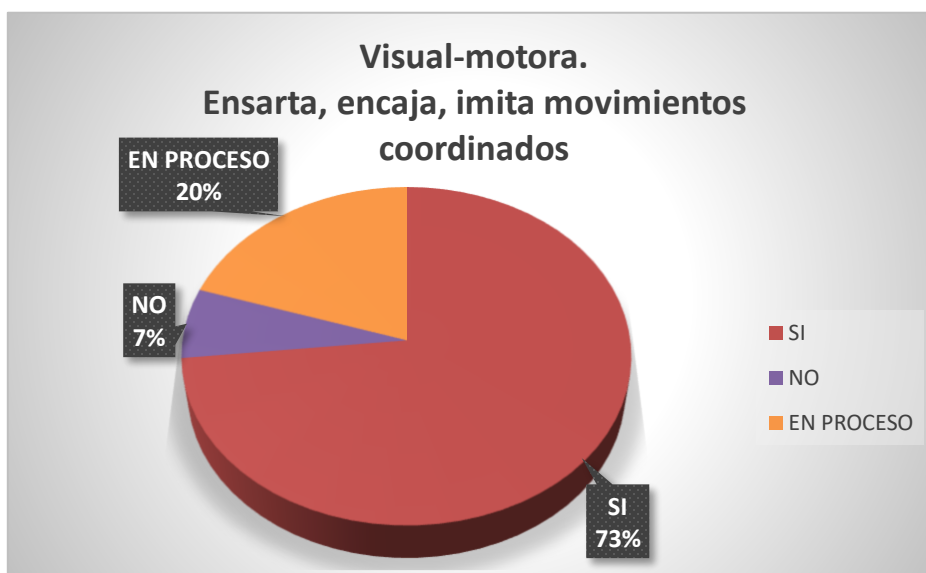
Interpretación: Como se muestra en el gráfico 9, la mayoría de los niños, el 60%, si señalan y nombran las diferentes partes de su cuerpo; el 27% de los niños observados aún no logran reconocer y nombrar las partes de su cuerpo y se los considera en proceso; y finalmente, el 13% aún no aprendió a identificar las partes de su cuerpo, en su totalidad, en este último entro como indicador la lateralidad, ya que los dos niños confundían las mismas.

TABLA 10

Visual-motora, Ensarta, encaja, imita movimientos coordinados

OPCIONES	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	11	73%
NO	1	7%
EN PROCESO	3	20%
TOTAL	15	100%

GRÁFICO 10 Visual-motora, Ensarta, encaja, imita movimientos coordinados



Nota: Elaboración propia en base a los resultados obtenidos de la tabla Nro. 10

Interpretación: En el gráfico 10, se evidencia que el 73% de los niños ensartan, encajan e imitan movimientos coordinados satisfactoriamente, el 20 % de los niños están considerados en proceso, ya que requieren orientación al inicio; el 7% de los niños no ensartan ni encajan adecuadamente las actividades visual motoras.

5.1. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS

Otro instrumento utilizado fue la guía de entrevista, realizada a tres personas, a la profesora del curso, a la auxiliar, y a la pasante que se encontraba justo el día de la aplicación del instrumento.

Procedimiento:

1. Se formularon las preguntas de la guía de entrevista de acuerdo con la operacionalización de variables.
2. Posteriormente, el instrumento fue validado por dos expertos en las temáticas, quienes revisaron los instrumentos.
3. Una vez validado el instrumento, se procedió a coordinar y solicitar autorización para realizar entrevistas a la profesora y a la auxiliar, coordinando con la directora de la Unidad Educativa Villa Alemania.
4. Luego, se aplicó el instrumento a la profesora y a la auxiliar, y también a la pasante, quien se encontraba ese día en la clase del nivel inicial.
5. Posteriormente, se transcribieron las respuestas de las entrevistas.
6. A continuación, se analizaron y categorizaron las respuestas de las entrevistadas.
7. Finalmente, se elaboró la tabla de categorización de las preguntas respondidas.

A continuación, se presenta la tabla de categorización de las respuestas de las entrevistadas.

Solo se consideraron los datos cualitativos más destacados para la problemática de la investigación.

5.2. CATEGORIZACIÓN DE LAS RESPUESTAS

Preguntas	Profesora	Auxiliar	Pasante	Categoría emergente
1. ¿Con qué frecuencia realiza actividades lúdicas individuales o grupales junto a los niños de su curso?	<p>“la frecuencia que yo trabajo distintas actividades lúdicas con los niños es casi a diario”</p> <p>“Siempre trabajo de manera grupas y no es frecuente el trabajo individual”</p>	<p>“El trabajo de las actividades lúdicas son muy importantes”</p> <p>“Se trabaja a diario y siempre en grupo”</p>	<p>“Siempre que vengo a colaborar se realiza actividades lúdicas o juegos, porque a los niños les gusta más esa clase de actividades”</p>	<p>Actividades lúdicas realizadas a diario.</p> <p>Los niños tienen a poner mayor atención a las actividades lúdicas o juegos.</p> <p>Trabajo en grupo, entre pares.</p>
2. ¿Cómo observa la reacción de los niños frente a las actividades lúdicas realizadas en clases?	<p>“Las distintas reacciones que se ve en los niños y niñas”</p>	<p>“cada niño es diferente a la de otro niño, todos lo observan de distinta manera, pero al final todos logran aprender y lo realizan con mucha felicidad”</p>	<p>“Son reacciones muy significativas los niños y niñas lo realizan con mucho entusiasmo”</p>	<p>Cada niño reacciona de manera distinta, porque cada niño es diferente.</p> <p>Emociones positivas.</p>
3. ¿Qué diferencia nota entre las actividades lúdicas	<p>“Actividades que van dirigidas de acuerdo a la edad de los niños”</p>	<p>“Es muy bueno también dejar que los niños exploren con actividades</p>	<p>“Las actividades espontaneas también ayuda a ver que los niños de alguna manera</p>	<p>Actividades espontaneas fortalecen su desarrollo psicomotriz.</p>

dirigidas por usted y las espontáneas entre pares?	“Quizás cada niño puede hacerlo mejor pero siempre estar pendiente de cada actividad”	espontaneas, con eso ellos también aprenden”	vean las consecuencias que les puede traer si las actividades no son observadas por un adulto”	Cada niño realiza las actividades lúdicas a su manera. Las actividades espontaneas pueden significar ciertos riesgos, ya que no son supervisados.
4. ¿Qué avances ha observado en la motricidad gruesa de sus estudiantes gracias a las actividades lúdicas?	“se observa avances muy significativos, que con diferentes actividades pude ver una gran evolución”	“observe un gran cambio en mis estudiantes y vi un avance muy adecuado a su edad de cada uno de ellos sin embargo ellos aprenden jugando”	Observe un cambio muy significativo en mis estudiantes, vi un avance obteniendo buenos resultados, esto quiere decir que las actividades lúdicas me ayudan bastante.	Aprenden jugando. Las actividades lúdicas ayudan significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa.
5. ¿Ha notado mejoras en el uso del lápiz u otras tareas de motricidad fina?	“Si, un aumento en la capacidad del uso correcto en distintas actividades precisos de manos y dedos”	“Si, note muy buen avance de parte de ellos”	Si, ayudo a mejorar distintas dificultades que a un principio se notaba ahora la motricidad fina de los niños”	Las actividades lúdicas ayudan en el correcto agarre correcto del lápiz.

<p>6. ¿Cree que el juego contribuye al desarrollo del esquema corporal?</p>	<p>Así es, el juego es fundamental en cada actividad... a través del juego nos ayuda a construir una representación mental de su propio cuerpo esto influye en su coordinación ,equilibrio y orientación espacial2</p>	<p>“a través de los juegos los niños exploran y lo que les ayuda a sus habilidades de conocer partes del cuerpo”</p>	<p>“el juego es de gran importancia incluir en el desarrollo del esquema corporal, esto nos ayuda y permite a los niños explorar, experimentar, y conocer partes del cuerpo”</p>	<p>Juego como medio de aprendizaje del esquema corporal y otras áreas.</p> <p>El juego como mediador entre lo que conoce el niño, y aquello que esta por conocer.</p>
---	--	--	--	---

CAPÍTULO VI
CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Se logró cumplir con los objetivos específicos y estos a su vez hicieron que se cumpla con el objetivo general planteado que fue: Describir la importancia de las Actividades Lúdicas para el desarrollo de la Psicomotricidad en niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Villa Alemania en la gestión 2025, a lo cual se llegaron a las siguientes conclusiones:

- Las actividades lúdicas se constituyen importantes y además de las considera como una herramienta pedagógica esencial para potenciar el desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Villa Alemania. A través del juego, los niños no solo se entretienen, sino que exploran su cuerpo, sus límites, su coordinación y sus capacidades físicas en un entorno libre de presión. Esto permite que los procesos de aprendizaje relacionados con la motricidad gruesa y fina se den de manera natural, gradual y significativa, ajustándose a las etapas del desarrollo infantil.
- En relación a la revisión documental se pudo identificar diversas investigaciones que respaldan que el juego estimula áreas cerebrales vinculadas al control motor, la percepción espacial y la organización corporal. Las actividades como correr, saltar, construir, dibujar o manipular objetos contribuyen a fortalecer músculos, mejorar la coordinación óculo-manual y fomentar el equilibrio. De este modo, las actividades lúdicas se convierten en el vehículo ideal para alcanzar objetivos psicomotores, especialmente cuando son diseñadas estratégicamente por docentes con formación en desarrollo infantil.
- Por otro lado, el componente afectivo y social del juego permite que los niños se relacionen entre sí, aprendan normas de convivencia, y experimenten emociones que fortalecen su autoconfianza y autonomía.

Estas experiencias favorecen no solo el desarrollo físico, sino también la integración de la psicomotricidad con dimensiones emocionales y cognitivas, generando un impacto positivo en el aprendizaje integral del niño.

- Las actividades lúdicas que desarrolla profesora junto a la auxiliar en el nivel inicial no deben entenderse como una práctica complementaria, sino como un eje transversal fundamental. Las evidencias recogidas en observaciones, entrevistas demuestran que los niños que participan de dinámicas lúdicas frecuentes presentan avances significativos en habilidades motoras, así como una mayor disposición hacia el aprendizaje y la participación escolar.
- Finalmente, las actividades lúdicas son mucho más que un pasatiempo en la educación inicial: son un recurso didáctico vital para el desarrollo psicomotor y el bienestar general del niño. Su implementación consciente, planificada y contextualizada por parte de la profesora en el aula representa una inversión en el desarrollo integral de los niños de la Unidad Educativa Villa Alemania.

6.2. Recomendaciones

Se sugiere a la profesora del nivel inicial, seguir realizando actividades lúdicas orientadas al desarrollo de la psicomotricidad dentro de la rutina diaria del aula. Es fundamental que estas actividades respondan a las necesidades de los niños, sean variadas, seguras y estimulen tanto la motricidad gruesa como la fina. Además, se sugiere capacitarse continuamente en estrategias psicopedagógicas que integren el juego con el aprendizaje motor y cognitivo, promoviendo experiencias significativas y motivadoras para los estudiantes.

Se recomienda a los padres de familia, es importante que comprendan que el juego no es una pérdida de tiempo, sino una herramienta esencial en el desarrollo integral de sus hijos. Se recomienda apoyar a sus hijos y dejarles jugar libremente, manipular objetos, explorar su entorno y desarrollar habilidades físicas. También se sugiere participar activamente en juegos con los niños, ya que esto fortalece el vínculo afectivo y permite detectar posibles dificultades psicomotoras desde edades tempranas.

Se aconseja que todos los profesionales del área educativa reconozcan el valor del juego como una estrategia pedagógica válida y necesaria. Es fundamental fomentar una cultura institucional que respalde la inclusión de actividades lúdicas en los programas de enseñanza, especialmente en la etapa inicial. Asimismo, se debe propiciar el trabajo colaborativo entre profesores, psicomotricistas y especialistas en educación inicial para diseñar propuestas lúdicas que respondan a las necesidades reales de los niños.

Se recomienda a las diferentes Unidades Educativas del nivel inicial, seguir promoviendo la integración de la psicomotricidad mediante actividades lúdicas como parte esencial del desarrollo infantil. Es indispensable que las unidades educativas doten y fomenten el uso de materiales adecuados, espacios físicos

apropiados y tiempos específicos para que estas actividades se desarrollen de manera efectiva.

Se invita a toda persona interesada en el ámbito educativo y el desarrollo infantil a valorar el papel del juego como un derecho y una necesidad fundamental para los niños. Cualquier intervención, acompañamiento o iniciativa relacionada con la infancia debe reconocer la actividad lúdica como un medio privilegiado para el crecimiento físico, emocional y cognitivo. Promover una visión integral del desarrollo infantil implica también defender y fomentar entornos que favorezcan el movimiento, la creatividad y la exploración a través del juego.

BIBLIOGRAFÍA

Astorga, Leonardo. (2019). Trabajo de Grado. Cómo elaborar tesis y proyectos de grado. Kipus. Cochabamba – Bolivia.

Bienestar. (2025). *Actividades Lúdicas*. Recuperado de Bienestar:

<https://www.bienestar.gob.mx/sibien/index.php/recreacion/19-recreacion/23-actividades-ludicas>.

Berruezo, Pedro Pablo, (2005). El contenido de la Psicomotricidad, Madrid. consultado en:

<https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>

Bobórquez y Lara. (2025). *Lúdica y juego: tensiones entre la actividad y la actitud*. Recuperado

de <https://librosaccesoabierto.uptc.edu.co/index.php/editorial-uptc/catalog/download/304/270/6496?inline=1>

Catari, Raúl y Catari, Bosco. (2019). *Convírtete en un maestro de la investigación. Etapas para redactar monografías, tesinas y tesis*. La Paz – Bolivia.

Calero, N. (1998). *Educación jugando*. Perú: Editorial San Marcos.

Campos, M.; Chacc, I.; Gálvez, P. (2006). *El juego como estrategia Pedagógica*

Carmona, V.; Solibeth, C. (2013). *Una propuesta de material didáctico (juego de mesa) que favorece al proceso de enseñanza y aprendizaje (trabajo de grado)*, Santiago de Chile. Consultado en:

<http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/6769/1/CD-0395385.pdf>

Cochayhua, R. F. (2024). *Actividades Lúdicas Y Fortalecimiento De La Autonomía En Escolares De 3 Y 4 Años Del*. Recuperado de Universidad José Carlos Mariátegui:

https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/2697/Rosita_tesis_titulo_2024.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Chapela, L. (2002). *El juego en la escuela*. Mexicano: Editorial Paidós.

Consultado en:

http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf

Chipana, C. (2022). *Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 2021*. Recuperado de Repositorio Institucional Continental:
https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11074/1/IV_FHU_501_TE_Chipana_Herquinio_2022.pdf

Etecé. (08 de 2022). *Actividades recreativas*. Recuperado de Concepto:
<https://concepto.de/actividades-recreativas/#:~:text=A%20grandes%20rasgos%2C%20las%20actividades,tipo%20de%20obligaci%C3%B3n%20o%20mandato.>

Escobar, C. Piter. (2019). *Guía de Investigación Cualitativa en facilito*. La Paz – Bolivia.

Ferland, F. (2011). *El niño y el juego*. Canadá: Editorial Jesuita.

Fuentes, L. y Fuentes, M. (2000). *Guía Docente, Educación pre-escolar*. La Paz-Bolivia: Editorial cadenitas de luz.

Gutierrez, J. (2023). *Actividades lúdicas y el desarrollo de las destrezas cognitivas en estudiantes de Educación*. Recuperado de Repositorio Digital UNESUM:
<https://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/7188/1/Guti%C3%A9rrez%20Ch%C3%B3lez%20Jorge%20Ram%C3%B3n.pdf>

Hernández, Sampieri, (2003). *Metodología de la investigación*. 3ª edición. Colombia.

Hernández, R., Fernández-Collado, C., y Baptista L. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: El Comercio SA. McGraw-Hill. Recuperado de https://competenciashg.files.wordpress.com/2012/10/sampieri-et-al-metodologia-dela-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006_ocr.pdf

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Recuperado de:
https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf

Lara, M. (2008). El juego como medio para trabajar los elementos de la educación psicomotriz en el nivel preescolar (Tesina), México. Consultado en: <http://200.23.113.59/pdf/25651.pdf>

Laura, R. (2007). Métodos y técnicas de Investigación Social. La Paz-Bolivia.

Linares, I. (2011). El juego infantil y su metodología. Madrid España: Editorial Paraninfo, S. A.

Lopez, P. (10 de 2018). *Aprendizaje a traves del juego*. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Luzuriaga, L., (2001). Diccionario de pedagogía. Buenos Aire: Editorial Losada, S. A.

Martínez, Y. (2024). *El impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de las competencias multiplicativas en los estudiantes del grado séptimo*. Recuperado de Repositorio digital UNAD:
<https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/59903/1/Yanartiner.pdf#:~:text=Las%20actividades%20l%C3%BAdicas%20pueden%20adaptarse%20para%20satisfacer,u n%20proceso%20de%20adquisici%C3%B3n%20de%20competencias%20multiplicativas.&text=al%20utilizar%20>

Martínez, A. y García, C. (2013). Jugando en paz “propuestas para jugar en paz y sin violencia”. México: Editorial Alfaomega.

Martíns, Rui. Portugal (septiembre, 2016). El cuerpo y la motricidad en el proceso de desarrollo Humano: entre la simbiosis y la individuación, Moderadora Stella Maris Aquiler, 1er Congreso Internacional de Facultades de Humanidades, Ciencias de la Educación Derecho y Ciencias Políticas, La Paz-Bolivia, Campo Ferial Chuquiago Marka.

Ministerio de Educación (2014). Lineamientos y orientaciones metodológicas y programas de estudio, serie currículo. La Paz-Bolivia.

Ocaña, V. P. (10 de 2022). *Actividades Lúdicas Para El Desarrollo De La Motricidad Fina*.

Ortiz, C. (2019). *actividades lúdicas como medio de socialización y desarrollo de la expresión oral en niñ@s de educacion inicial del centro infantil quisisiña de la paz*. Recuperado de Repositorio digital UMSA:

<https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/23415/T-1298.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ortega, R. (S.F.). Juego Investigación e intervención Educativa. Consultado en: <http://ed.dgespe.sep.gob.mx/materiales/preescolar/competencias.didacticas/juego.investigacion.e.intervencion.educativa.pdf>

Paniagua, G., Palacios, J. (2009). Educación Infantil. Madrid: Editorial Alianza.

Papalia, D., Wendkos, S., Duskin, R. (2005). Desarrollo Humano. México: Editorial: Editorial Mc Graw Hill.

Patín, R. (2016). *MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS*. Recuperado de Repositorio digital UNACH: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>

Pecci, M., Herrero, T., López, M., Mozos, A. (2010). El juego infantil y su metodología. España: Editorial Mc Graw Hill.

Peñaranda y Velazco. (2015). *Lúdica y Aprendizaje*. Recuperado de Unipamplona: https://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portallG/home_109/recursos/octubre2014/educacionfisica/semestre2/09092015/ludicayaprendizaje.pdf

Pulaski, M.A.S. (1997). El desarrollo de la mente infantil según Piaget. Barcelona: Edit. Paidós.

Quezada, Nel. Lucio. (2010). Metodología de la investigación. Editora Macro. Lima – Perú.

Quiroz, J. y Schragar, O. (1998). Lenguaje, aprendizaje y psicomotricidad. México: editorial medica panamericana.

Quispe, M. J. (2021). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD Y EL LENGUAJE EN UN NIÑO CON*. Recuperado de REPOSITORIO UMSA: <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/27159/T-1413.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ramos y Cubas. (2024). *Actividades lúdicas y el desarrollo de competencias operacionales en el área de matemáticas en los estudiantes del 1ero. de secundaria de la I.E.* Recuperado de

Universidad Nacional Enrique Guzman y Valle:

<https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/03539f5b-ed6e-4ab2-b8a3-2d758c732732/content>

Rieznik, A. (2015). Neuromagia. Argentina: Editorial Siglo Veintiuno.

Rosa, M. (2014). Juegos actividades para el desarrollo de habilidades. básicas del pensamiento 0 a 6 años. Argentina: editorial Brujas.

Santino, R. (Octubre, 2014). la psicomotricidad desde el punto de vista sensoriomotor y perceptomotor, educación psicomotora, reeducación psicomotora, la psicomotricidad en la vida afectiva y social del niño, seminario llevado en La Paz-Bolivia.

Salas, G. (2013). Actividades Ludicas Como Estrategias En La Adquisicion De La Lectura Y Escritura (*Estudio en el Centro Comunal CIEC durante el primer semestre de la gestión 2007*). Recuperado de Repositorio UMSA:

<https://repositorio.umsa.bo/xmlui/bitstream/handle/123456789/14756/TG-3016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sarlé, P. (2014). Juego y espacio ambiente escolar, ambiente de aprendizaje. Buenos Aires: UNICEF. Consultado en:

http://files.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno_5_Juego_y_espacio.pdf.

Solórzano y Tariguano. (12 de 2010). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE*. Recuperado de Universidad Estatal de Milagro:

<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20PARA%20MEJORAR%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20MATEM%C3%81TICA.pdf>

Soto, M. (2010). El desarrollo psicomotor en la infancia, revista: "aula del Pedagogo"

Tepan, D, y Zhingri, D. (2010). la lateralidad zurda asociada a dificultades escolar en niños de 6-7 años (Tesina), Ecuador. Consultado en:

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2308/1/tps610.pdf>

Ticona, M. (2021). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD Y EL LENGUAJE EN UN NIÑO CON*. Recuperado de REPOSITORIO UMSA:

<https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/27159/T-1413.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Valles, M.S. (1999). *Técnicas Cualitativas de Investigación Social*. Madrid: Síntesis.

Vasilachis de Gialdino, I. (Coord). (2006). *Estrategias de investigación Cualitativa*. Barcelona: Gedisa

Vygotski, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Argentina: editorial Crítica.

Yturalde, E. (14 de 05 de 2024). *La Lúdica, el Constructivismo y el Aprendizaje Experiencial*.

Recuperado de: <https://www.ludica.org/ludica.html>

Yelon, S. (1998). *La Psicología en aula*. México: Editorial Trillas.

Yelon, S. (1998). *La Psicología en aula*. México: Editorial Trillas.

Zabala, M. (1988). *Manual de construcción de juguetes*. O.E.A.

ANEXOS

ANEXO 1

GUÍA DE ENTREVISTA

PROFESORA

Objetivo: Identificar percepciones sobre la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad en niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Villa Alemania.

Entrevista dirigida a la profesora y la auxiliar de nivel inicial de la Unidad Educativa Villa Alemania.

Preguntas:

1. ¿Con qué frecuencia realiza actividades lúdicas individuales o grupales junto a los niños de su curso?

la frecuencia que yo trabajo distintas actividades lúdicas con los niños es casi a diario ya que con esas actividades puedo ver el avance de ellos y tomar alguna medida en los que aun presentan dificultades , siempre trabajo de manera grupas y no es frecuente el trabajo individual.

2. ¿Cómo observa la reacción de los niños frente a las actividades lúdicas realizadas en clases?

Las distintas reacciones que se ve en los niños y niñas son de mayor importancia ya que esto nos ayuda a tomar en cuenta su desarrollo de observación y asi yo puedo ver cómo podemos ayudar a profundidad en su desarrollo

3. ¿Qué diferencia nota entre las actividades lúdicas dirigidas por usted y las espontáneas entre pares?

Actividades que van dirigidas de acuerdo a la edad de los niños y niñas con estas actividades dirigidas por mi persona ellos podrán quizás hacerlo mejor pero siempre estar pendiente de cada actividad.

4. ¿Qué avances ha observado en la motricidad gruesa de sus estudiantes gracias a las actividades lúdicas?

En el contexto educativo se observa avances muy significativos, que con diferentes actividades pude ver una gran evolución, ellos muestran sus capacidades y destrezas mediante cada actividad realizada.

5. ¿Ha notado mejoras en el uso del lápiz u otras tareas de motricidad fina?

Si, habilitando una rutina diaria en los niños y niñas ,se observa un aumento en la capacidad del uso correcto en distintas actividades precisos de manos y dedos.

6¿Cree que el juego contribuye al desarrollo del esquema corporal?

Asi es, el juego es fundamental en cada actividad que se dará a conocer y ponerlo en práctica , a través del juego nos ayuda a construir una representación mental de su propio cuerpo esto influye en su coordinación ,equilibrio y orientación espacial.

GUÍA DE ENTREVISTA

AUXILIAR

Objetivo: Identificar percepciones sobre la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad en niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Villa Alemania.

Entrevista dirigida a la profesora y la auxiliar de nivel inicial de la Unidad Educativa Villa Alemania.

Preguntas:

- 1. ¿Con qué frecuencia realiza actividades lúdicas individuales o grupales junto a los niños de su curso?**

El trabajo de las actividades lúdicas es muy importante porque esto nos ayuda a seguir trabajando e incluyendo aún más actividades para mejorar día a día , mi persona trabaja a diario y siempre en grupo .

- 2. ¿Cómo observa la reacción de los niños frente a las actividades lúdicas realizadas en clases?**

La reacción de cada niño es diferente a la de otro niño, todos lo observan de distinta manera, pero al final todos logran aprender y lo realizan con mucha felicidad.

- 3. ¿Qué diferencia nota entre las actividades lúdicas dirigidas por usted y las espontáneas entre pares?**

A veces es muy bueno poner en práctica varias actividades lúdicas , con estas actividades podemos tener un sin fin de evaluaciones para poder ver en que nos ayuda y en, es muy bueno también dejar que los niños exploren con actividades espontaneas . con eso ellos también aprenden.

- 4. ¿Qué avances ha observado en la motricidad gruesa de sus estudiantes gracias a las actividades lúdicas?**

Como auxiliar observe un gran cambio en mis estudiantes y vi un avance muy adecuado a su edad de cada una de ellos sin embargo ellos aprenden jugando eso es muy importante para mí.

5. ¿Ha notado mejoras en el uso del lápiz u otras tareas de motricidad fina?

Si, utilizando una variedad de actividades para poder estimular en esta área, note muy buen avance de parte de ellos.

6¿Cree que el juego contribuye al desarrollo del esquema corporal?

Exactamente el juego es muy importante para el desarrollo de los niños y niñas a través de los juegos los niños exploran y lo que les ayuda a sus habilidades de conocer partes del cuerpo.

GUÍA DE ENTREVISTA

PASANTE

Objetivo: Identificar percepciones sobre la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad en niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Villa Alemania.

Entrevista dirigida a la profesora y la auxiliar de nivel inicial de la Unidad Educativa Villa Alemania.

Preguntas:

- 1. ¿Con qué frecuencia realiza actividades lúdicas individuales o grupales junto a los niños de su curso?**

Siempre que vengo a colaborar se realiza actividades lúdicas o juegos, porque a los niños les gusta más esa clase de actividades.

2. ¿Cómo observa la reacción de los niños frente a las actividades lúdicas realizadas en clases?

Son reacciones muy significativas los niños y niñas lo realizan con mucho entusiasmo obteniendo buenos resultados.

3. ¿Qué diferencia nota entre las actividades lúdicas dirigidas por usted y las espontáneas entre pares?

Las actividades lúdicas son para obtener buenos resultados en las diferentes áreas y actividades de trabajo, sin embargo, las espontáneas también ayuda a ver que los niños de alguna manera vean las consecuencias que les puede traer si las actividades no son observadas por un adulto.

4. ¿Qué avances ha observado en la motricidad gruesa de sus estudiantes gracias a las actividades lúdicas?

Observe un cambio muy significativo en mis estudiantes, vi un avance obteniendo buenos resultados, esto quiere decir que las actividades lúdicas me ayudan bastante.

5. ¿Ha notado mejoras en el uso del lápiz u otras tareas de motricidad fina?

Si, las actividades que utilice diariamente me ayudo a mejorar distintas dificultades que a un principio se notaba ahora la motricidad fina de los niños y niñas está muy buena, incluir actividades lúdicas nos ayuda mucho .

6¿Cree que el juego contribuye al desarrollo del esquema corporal?

Personalmente opino que el juego es de gran importancia incluir en el desarrollo del esquema corporal, esto nos ayuda y permite a los niños explorar,

experimentar, y conocer partes del cuerpo ellos pueden lograr controlar diferentes movimientos.

ANEXO 2

GUÍA DE OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE

Tipo: Observación estructurada con guía

Propósito: Observar comportamientos psicomotores y participación lúdica sin intervención directa del observador.

Datos del observado

Institución: Unidad Educativa Villa Alemania

Cantidad de niños: 15 niños

Edades: 4 – 5 años de edad

Fecha:

Tiempo de observación: ___ minutos

Instrucciones: Marque con una (X) en el casillero correspondiente los criterios observados en el desarrollo de la clase donde realizan actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad en niños del nivel inicial.

Criterios por dimensión

DIMENSIÓN	INDICADOR	OBSERVABLES CLAVE	SI	NO	EN PROCESO
	Juegos individuales	Participa solo con objetos, pelotas, etc.	13	2	-

Naturaleza del juego	Juegos grupales	Interactúa con al menos un compañero en un juego motor	13	1	1
Método de aplicación	Dirigido por la profesora	Sigue instrucciones de un juego guiado	10	2	3
	Espontáneo con pares	Inicia o se une a un juego sin guía adulta	12	1	2
Participación activa	Involucramiento	Se muestra motivado, activo, risueño	12	1	2
	Asume roles	Hace de "doctor", "animal", "camión", etc.	14	-	1
Motricidad gruesa	Saltos, desplazamientos	Corre, salta, trepa con control corporal	10	1	4
Motricidad fina	Uso de manos/lápiz	Usa objetos pequeños o lápiz con precisión	7	4	4
Esquema corporal	Partes del cuerpo	Señala o nombra correctamente su cuerpo	9	2	4
Coordinación motora	Visual-motora	Ensarta, encaja, imita movimientos coordinados	11	1	3

ANEXO 3

FOTOGRAFÍAS



Nota: Los niños realizando actividades lúdicas que permiten desarrollar la psicomotricidad, y lo que se observa en las imágenes, son los niños realizando circuitos que permiten trabajar la lateralidad, el equilibrio y la direccionalidad.



Nota: Los niños trabajando la motricidad gruesa mediante la manipulación de objetos, en este caso la pelota, de igual manera trabajan la motricidad fina, ya que la profesora les indicaba que tenía que aplastar la pelota con los dedos, y de esa manera se tonificaba los músculos.



Nota: Los niños trabajando la motricidad gruesa y fina mediante la manipulación de objetos, en este caso la ula, también trabajaron la direccionalidad, ya que la profesora

les pedía llevar la ula a la derecha, arriba, abajo, izquierda y todo esto a través de, juego simbólico.



Nota: Los niños trabajando la motricidad fina, mediante la manipulación y armado de rompecabezas otra de las actividades lúdicas realizadas por la profesora.



Nota: Los niños trabajaron actividades de grafomotricidad y pintado de dibujos, esta actividad fue observada por la investigadora.



Nota: Los niños trabajaron actividades de espacialidad, arriba, abajo, etc. Mismas actividades fueron parte de la observaciones de la investigadora.



Nota: Se observa que algunos niños no respetaban el seguimiento de reglas, la invasión a la espacio personal del otro.