

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



**MONOGRAFÍA**

**“JUEGOS PSICOMOTRICES EN LUDOTECA PARA EL  
DESARROLLO INTEGRAL DE NIÑOS Y NIÑAS”**

**MONOGRAFÍA PRESENTADA PARA  
OPTAR EL GRADO DE TÉCNICO  
UNIVERSITARIO SUPERIOR EN  
INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA**

**POSTULANTE:** Univ. Michael Katherine Payllu Guzman

**TUTOR:** Lic. Betty Virginia Tangara Martela

**EL ALTO – BOLIVIA  
2019**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de monografía va dedicado con todo mi amor y cariño:

A Dios sobre todas las cosas por la fortaleza y disposición para aplicar pruebas y desarrollar el presente trabajo.

A mí querida mamá Marlene por apoyarme moralmente, brindándome su apoyo.

A mi amado hijo Aragón quien me dio fuerzas para seguir adelante y seguir estudiando.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco en primer lugar a Dios por haberme dado la vida, quien también nos dio la fortaleza para concluir esta monografía de una manera honesta, así mismo agradezco a mi familia.

A la Universidad Pública de El Alto, quienes fueron parte importante durante mi formación profesional.

A mi Tutora Lic. Betty Virginia Tangara Martela por su apoyo profesional.

Gracias...

## INDICE

<b>DEDICATORIA</b> .....	I
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	II
<b>RESUMEN</b> .....	VI
<b>CAPÍTULO I</b>	
1.1. Introducción .....	1
1.2. Objetivos .....	3
1.2.1. Objetivo General .....	3
1.2.2. Objetivos Específicos .....	3
1.3. Justificación .....	4
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	5
2.1 OBJETIVO DE LA EDUCACIÓN INICIAL SEGÚN LA LEY EDUCATIVA 070 “AVELINO SIÑANI – ELIZARDO PEREZ” .....	5
2.1.1 Normativas que respaldan a la Educación Inicial en Familia Comunitaria	5
2.1.2 Caracterización del Nivel de Educación Inicial en Familia Comunitaria...	6
2.1.3 Objetivo de la educación inicial .....	7
2.1.4 Estructura de la Educación Inicial en Familia Comunitaria .....	7
2.1.5 Enfoque de la Educación Inicial en Familia Comunitaria .....	8
2.1.6 Propósito de la Educación Inicial en Familia Comunitaria .....	8
2.2 LAS LUDOTECAS .....	9
2.2.1 Concepto de Ludoteca .....	9
2.2.2 Historia de la Ludoteca .....	9
2.2.3 Objetivos de las ludotecas .....	10
2.2.4 Funciones de las ludotecas .....	12
2.2.5 Utilidades y los beneficios de la Ludoteca .....	14
2.2.6 Modelos de ludoteca .....	14
2.2.7 Estructura de una ludoteca .....	18
2.2.8 El papel del ludotecario .....	20
2.3 EL JUEGO .....	25
2.3.1 Concepto de El Juego .....	25
2.3.2 Importancia del juego .....	27
2.3.4 Características del juego .....	29
2.3.5 Tipos de juego (El sistema ESAR) .....	30
2.3.6 Teorías del juego según autores .....	35
a) Teoría del juego (Freud) .....	35

b) Teoría del juego (Erick Erickson) .....	36
c) Teoría Sociocultural, Vygotsky (1896-1934).....	37
d) Teoría del juego Jean Piaget (1976) .....	38
2.3.7 El juego como herramienta educativa .....	38
2.4 LA INFANCIA.....	40
2.2.1 Concepto de infancia.....	40
2.2.2 Historia de la infancia .....	40
2.2.3 Importancia de la infancia .....	41
2.2.4 Beneficios de la infancia .....	42
2.2.5 Teorías sobre la infancia.....	44
a) Teoría de Piaget .....	44
b) Teoría de Henri Wallon .....	46
2.5 LA MOTRICIDAD.....	49
2.5.1 Concepto de motricidad .....	49
2.5.2 Objetivo de la Motricidad .....	49
2.5.3 Tipos de Motricidad .....	50
a) Motricidad fina.....	50
b) Motricidad gruesa.....	51
c) Motricidad Gestual .....	51
2.5.5 LA motricidad en preescolar.....	53
METODOLOGÍA .....	54
3.1 Método.....	54
3.2 Técnica e Instrumento .....	54
<b>CAPITULO III.....</b>	<b>55</b>
CONCLUSIONES .....	55
4.1 Conclusiones en función al Objetivo General.....	55
4.2 Conclusiones según los Objetivo Específicos .....	55
Bibliografía .....	56

## LISTA DE ANEXOS

<i>Anexo 1. JUEGOS PARA ARMAR (BLOQUES)</i> -----	57
<i>Anexo 2. JUEGO PARA ARMAR (PUZZLE)</i> -----	58
<i>Anexo 3. JUEGO PARA ARMAR (ROMPECABEZAS)</i> -----	59
<i>Anexo 4. JUEGO PARA EJERCICIO (PATA PATA)</i> -----	60
<i>Anexo 5. JUEGO DE EJERCICIO (ULA ULA)</i> -----	61
<i>Anexo 6. JUEGO DE ARMAR (APILABLES)</i> -----	62
<i>Anexo 7. JUEGO DE ARMAR (TANGRAM)</i> -----	63
<i>Anexo 8. JUEGO SIMBOLICO (SOLDADO MILITAR)</i> -----	64

## RESUMEN

El Presente trabajo de monografía desarrolla los juegos psicomotrices en ludoteca para desarrollar a nivel social y personal a los niños y niñas, encaminado así a los docentes para aplicar actividades lúdicas.

La monografía desglosa los juegos lúdicos en ludoteca de acuerdo al sistema de clasificación de juegos ESAR (juegos de Ejercicios, juegos Simbólicos, juegos de Armar, y juegos de Reglas “simples o complejas”), como estrategia para ayudar al desarrollo integro de los niños y niñas en el proceso formativo y educativo, y la capacidad para transformar, el uso de las actividades lúdicas, en el aprendizaje diario, que permiten su desarrollo social y personal de las niñas y niños.

Por lo tanto esta monografía atiende las áreas de pensamiento lógico, área de psicomotricidad y área socio afectivo, para que salgan de los esquemas tradicionales de formación a través de la implementación juegos lúdicos en “ludoteca” para desarrollar el aprendizaje en el desarrollo social y personal en niños y niñas.

Por medio de esta propuesta se comprueba que el niño aprende de una forma divertida y espontánea, al interactuar con juegos que despiertan su interés y creatividad para así desarrollar sus capacidades en el aprendizaje en lo social y personal.

# CAPÍTULO I

## 1.1. Introducción

Todo ser humano necesita desarrollarse dentro de un ámbito favorable que generen relaciones de socialización e interacción que conlleve un desarrollo integral. El primer contexto social del niño está inmerso a la familia, es aquí donde se lleva a cabo el proceso de socialización, vínculo entre la madre y el niño y progresivamente se extiende a otro grupo de personas significativas como el padre, tíos, abuelos etc.

El segundo contexto se presenta al llegar a la edad escolar, y tendrá que integrarse a nuevos grupos donde encontrará una diversidad de formas de ser y de pensar es aquí donde tendrá que emplear su capacidad para integrarse adecuadamente de tal manera que la calidad de las relaciones sociales y habilidades que demuestre el niño para interactuar serán factores importantes para fortalecer su personalidad, sus aprendizajes, valores, costumbres y su desarrollo integral.

En la actualidad la Educación que brindan las Unidades Educativas, son pilar fundamental para la iniciación de aprendizajes básicos y de carácter integral dentro del marco normativo de la Ley 070 de educación “Avelino Siñani – Elizardo Pérez, la cual tiene como objetivo el desarrollo integral de las niñas niños, en este contexto la educación es esencial, sin embargo por ausencia de conocimientos sobre los juegos psicomotrices en ludoteca, las maestras y los maestros no desarrollan estas actividades lúdicas.

A partir de este análisis, surge la monografía denominada, juegos psicomotrices en ludoteca como estrategia para el desarrollo social y personal en niños y niñas.



**El Primer capítulo**, presenta la introducción, justificación así mismo están los objetivos generales, específicos del trabajo de monografía.

**En el segundo capítulo**, se presenta el marco teórico de la monografía, donde se menciona la educación Inicial según la Ley 070 "Avelino Siñani- Elizardo Pérez" historia de la ludoteca, objetivos de la ludoteca, beneficio del juego, características del juego, tipos de juegos de acuerdo al sistema ESAR; haciendo referencia a los objetivos de los métodos de desarrollo de juegos lúdicos , para desarrollo social y personal de niñas y niños.

**En el tercer capítulo**, se presentan las conclusiones, referencias bibliográficas y por último los anexos de la monografía.

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo General**

Describir juegos psicomotrices, en ludoteca como estrategia para el desarrollo integral en las niñas y niños.

### **1.2.2. Objetivos Específicos**

- Identificar los diferentes juegos psicomotrices como estrategia, para el desarrollo del aprendizaje social y personal en las niñas y niños.
- Analizar juegos psicomotrices para el desarrollo social y personal para las niñas y niños.
- Proponer juegos psicomotrices adaptados en planes de desarrollo curricular para el desarrollo integral de niñas y niños.

### **1.3. Justificación**

La propuesta de monografía, plantea juegos psicomotrices en ludoteca adecuados al plan de desarrollo curricular de acuerdo al modelo educativo socio comunitario productivo, LEY 070 “Avelino Siñani-Elizardo Pérez” donde la educación se aprende haciendo por otra parte propone juegos didácticos psicomotrices para el desarrollo social y personal, en las niñas y niños de edad escolarizada de 4 y 5 años.

Las cualidades del desarrollo social y personal sin duda son habilidades importantes en la comunicación de su contexto y desarrollo de conocimientos en las niñas y niños, también para el desarrollo complejo de lo cognitivo y la personalidad. Así mismo es muy importante el aprendizaje del desarrollo social y personal para el desarrollo cognitivo y verbal.

Por lo tanto estará centrada en promover el desarrollo oportuno y pertinente para así lograr los objetivos de los procesos pedagógicos en las Unidades Educativas.

Esta investigación describirá las áreas de psicomotricidad y área socio afectivas, que es una necesidad evidente incorporar espacios físicos de atención infantil que se utilizará, para que los niños y niñas aprendan por medio del juego, de estrategias concretas saliendo así de los esquemas tradicionales de formación y esto se puede lograr a través de los juegos psicomotrices en ludotecas.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 OBJETIVO DE LA EDUCACIÓN INICIAL SEGÚN LA LEY EDUCATIVA 070 “AVELINO SIÑANI – ELIZARDO PEREZ”.**

La Ley Avelino Siñani-Elizardo Pérez, señala que la educación inicial en familia comunitaria es la base fundamental para la formación integral de las niñas y los niños, reconociendo y fortaleciendo a la familia y la comunidad como el primer espacio de socialización y aprendizajes, está orientada a recuperar, fortalecer y promover la identidad cultural, el apoyo a la familia en la prevención, promoción de la salud, la buena nutrición, la protección y su desarrollo psicomotriz socio-afectivo, espiritual y cognitivo. (CONSTITUCION POLITICA DEL ESTADO C. , 2009, pág. 7)

##### **2.1.1 Normativas que respaldan a la Educación Inicial en Familia Comunitaria**

La Constitución Política del Estado (CPE) establece como derecho fundamental la educación en todos los niveles de manera universal, productiva, gratuita, integral e intercultural, sin discriminación. (CONSTITUCION POLITICA DEL ESTADO (. , 2009)

El nivel de Educación Inicial en Familia Comunitaria se constituye en la base fundamental para la educación, en sus dos etapas la no escolarizada para niñas y niños de 0 a menores de 4 años de edad y la etapa escolarizada para niñas y niños de 4 y 5 años de edad permitiendo desde edades tempranas el desarrollo de las cuatro dimensiones Ser, Saber, Hacer y Decidir, y que paulatinamente van consolidando sus habilidades, capacidades y potencialidades para continuar sus aprendizajes sistemáticos en los niveles posteriores. (LEY 070, 2010)

### **2.1.2 Caracterización del Nivel de Educación Inicial en Familia Comunitaria**

El Modelo Educativo Socio comunitario Productivo asume que la Educación Inicial en Familia Comunitaria, es la base fundamental para la formación integral de las niñas y los niños menores a 6 años de edad en la familia y comunidad, que los constituye como personas en el ejercicio pleno de sus derechos y obligaciones, basadas en la protección y educación respetando y no vulnerando los mismos. Contribuyendo por tanto en el desarrollo de valores, la identidad cultural, de espirituales, habilidades y capacidades: lingüísticas, psicomotrices, comunicativas, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, artísticas, tecnológicas, productivas y científicas contribuyendo de este modo en la formación de la persona que Bolivia como Estado Plurinacional requiere con nuevas estructuras mentales, que valoren y rescaten los saberes y conocimientos propios. (CONSTITUCION POLITICA DEL ESTADO ( . , 2009, pág. 13)

Según La Ley 070 ley de educación del 20 de diciembre de 2010, la etapa de edición inicial es un periodo que inicia con el nacimiento, termina con la escolaridad y continua con grados inmediatos superiores, esta etapa es sumamente importante, por lo que se debe proporcionar educación permanente, así como también es determinantemente importante para futuros procesos de formación.

En el niño recién nacido, inicia el desarrollo a través de proceso del maduración y evolución el cual permitirá dar operatividad a sus funcionalidades, de esta manera estará inmersa en el proceso de desarrollo humano, adaptándose al mundo que lo rodea.

El proceso de desarrollo y adaptación, los niños en sus primeras etapas conlleva un contacto con el medio sociocultural, en este sentido el desarrollo no es vacío, ya que el contexto de alguna manera moldeara la complejidad de la percepción.

En la estructura del Subsistema de Educación Regular, la Educación Inicial en Familia Comunitaria es el primer nivel educativo de 5 años de duración comprende

dos etapas, la Educación Inicial en Familia Comunitaria no Escolarizada y la Educación Comunitaria Escolarizada. (LEY 070, 2010)

### **2.1.3 Objetivo de la educación inicial**

“Brindar una educación integral, inclusiva y pertinente a niñas y niños desde 0 a 6 años de edad, vinculando las actividades de la vida familiar y comunitaria con las actividades de la escuela, que permitan desarrollar capacidades, potencialidades y habilidades lingüísticas, cognitivas, socioafectivas, artísticas, biopsicomotrices, creativas y lúdicas, fortaleciendo valores sociocomunitarios, en armonía y equilibrio con la naturaleza y el cosmos, para una transición efectiva de la familia a la Educación Inicial en Familia Comunitaria Escolarizada y a la Educación Primaria Comunitaria Vocacional” (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2014)

### **2.1.4 Estructura de la Educación Inicial en Familia Comunitaria**

Constituye la base fundamental para la formación integral de la niña y el niño, se reconoce y fortalece a la familia y la comunidad como el primer espacio de socialización y aprendizaje. De cinco años de duración, comprende dos etapas:

- Educación Inicial en Familia Comunitaria, no escolarizada (0 – 3 Años).

Es de responsabilidad compartida entre la familia, la comunidad y el Estado, orientada a recuperar, fortalecer y promover la identidad cultural del entorno de la niña y el niño, el apoyo a la familia en la prevención y promoción de la salud y la buena nutrición, para su desarrollo psicomotriz, socio-afectivo, espiritual y cognitivo. De tres años de duración.

- Educación Inicial en Familia Comunitaria, escolarizada (4 – 5 Años).

Desarrolla las capacidades y habilidades cognitivas, lingüísticas, psicomotrices, socio-afectivos, espirituales y artísticas que favorezcan a las actitudes de autonomía, cooperación y toma de decisiones en el proceso de construcción

de su pensamiento, para iniciar procesos de aprendizaje sistemáticos en el siguiente nivel. De dos años de duración (LEY 070, 2010)

La Educación Inicial en Familia Comunitaria Escolarizada refuerzan los valores conocimientos y habilidades inculcados por el entorno familiar de niño o niña.

### **2.1.5 Enfoque de la Educación Inicial en Familia Comunitaria**

Se debe enfatizar en la idea de que todas las experiencias de aprendizaje vivida en la etapa infantil son de carácter comunitario, es decir, que el niño aprende en la comunidad, esto hace de que la educación inicial sea fundamental, porque inicia el proceso de aprendizaje de manera oportuna, la misma regirá el proceso de aprendizaje durante toda la vida. (LEY 070, 2010)

Según algunos otros enfoques, la educación para el desarrollo de los niños, se orientan a escalas de desarrollo, pero eso es muy sesgado ya que cada infante tiene su propio ritmo de desarrollo.

### **2.1.6 Propósito de la Educación Inicial en Familia Comunitaria**

El propósito de la Educación Inicial es el siguiente:

Que los niños y niñas se identifiquen como personas, integrantes de una familia y de un grupo social, así mismo con los compañeros participando de manera activa, intercambiando y tomando los roles de individuo; también que se integre y se sienta parte de la cultura, a partir de ello desarrollar habilidades y destrezas psicomotrices construyendo nociones del espacio, tiempo, causalidad y cantidad. (MUÑOS, 1995)

El desarrollo deberá estar orientado a lo biopsicosocial, como capacidades básicas de la complejidad que se encuentran en lo cognitivo, psicomotriz, socioafectivo, creatividad, lenguaje y comunicación. (CHILD FUND, 2010)

La educación inicial es fundamental para que los niños y niñas comiencen nuevos procesos de aprendizaje básicos para garantizar un desarrollo armónico.

## **2.2 LAS LUDOTECAS**

### **2.2.1 Concepto de Ludoteca**

Según su etimología, la palabra Ludoteca viene del Latín «ludos», que significa juego, fiesta, la cual fue unida a la palabra «theca» que significa caja o local para guardar algo. No obstante, la Ludoteca no es apenas un local donde se guarden juegos y juguetes.

La Ludoteca es un equipamiento dirigido por un equipo estable de profesionales, los ludotecarios, con un proyecto específico a través del juego y el juguete. La Ludoteca dispone de un fondo lúdico significativo, utiliza el juguete como una de las principales herramientas de intervención educativa, social y cultural. (Asociación de Ludotecarias y Ludotecarios de Cataluña)

Las Ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría. (RUBIO ENCISO, 2017)

Las ludotecas son un lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y donde puede jugar por mediación directa del juguete con la ayuda de un ludotecario.

### **2.2.2 Historia de la Ludoteca**

Alrededor de 1934 se crearon las primeras Ludotecas en los Ángeles (Estados Unidos). Entre 1939 y 1942 se crearon Ludotecas en Indianápolis en plena guerra mundial, con el propósito de ayudar a los niños-as de los sectores desfavorecidos durante este período de la historia.

En 1959 se crearon Ludotecas en países escandinavos para brindar a los padres de niños-as discapacitados juegos y juguetes mejor adaptados a las necesidades específicas de estos niños-as. Australia y Nueva Zelanda poseen numerosos



servicios de Ludoteca que apoyan a las familias dándoles consejos y ayuda para actuar adecuadamente con niños-as que tienen necesidades especiales. En Holanda, Alemania, Suiza, Bélgica las Ludotecas adoptan los mismos enfoques e implementan programas que integran a la vez niños-as discapacitados-as y niños-as sin problemas especiales de adaptación, reuniendo así ambos grupos sin discriminación.

En 1960 la UNESCO lanza la idea sobre Ludotecas a nivel Internacional como medio para favorecer el derecho al juego y la recreación. Desde entonces se han creado Ludotecas en varios países del mundo.

En 1967, Gran Bretaña realizó la iniciativa de la Ludoteca por una madre de un niño discapacitado, para ayudar a otros niños-as con dificultades físicas y cognitivas.

En Latinoamérica surgen las primeras Ludotecas en 1970, con proyectos en Brasil Uruguay, Perú, Cuba y Costa Rica; en Colombia se crean en la década de los 80.

En 1980 en España, María de Borja y Solé crea las primeras Ludotecas fundamentándolas conceptualmente; y dando las teorías que sustentan el trabajo.

En Latinoamérica existen varias Asociaciones nacionales de ludotecas y una Federación Latinoamericana (Flalu): Desde su fundación en el 1986 la Flalu asume seminarios para la formación de ludotecarios

### **2.2.3 Objetivos de las ludotecas**

Sus objetivos, funciones y servicios se supeditarán al sistema social, educativo y cultural de cada comunidad, aunque tradicionalmente las Ludotecas tienen como objetivo común el desarrollo de actividades lúdicas a partir del préstamo de juguetes y materiales de juego.

Según la Asociación Nacional Británica de Ludotecas, éstas deben promover el principio de la importancia del juego para el desarrollo infantil y actuar como

servicio preventivo y de soporte para las familias con hijos pequeños, a través del préstamo de juguetes adecuados que permitan compartir el juego en el hogar.

Entre los objetivos generales de la Ludoteca podemos considerar:

- Educar en y para el tiempo libre
- Favorecer el desarrollo personal
- Realizar actividades que favorezcan un uso lúdico,divertido y creativo del tiempo de ocio
- Trabajar aquellos valores humanos básicos para la convivencia y el desarrollo individual y colectivo
- Motivar a los niños para la participación en su comunidad y en la elaboración de actividades propias.
- Favorecer la socialización de niños y adolescentes.
- Ofrecer una alternativa socioeducativa al ocio y el tiempo libre de la familia. Conocer recursos y ponerlos en práctica con los participantes desde una perspectiva lúdica y globalizadora, sin deterioro del desarrollo autónomo del juego libre.
- Desarrollar la comunicación y mejorar las relaciones del niño con el adulto en general y de los hijos con los padres en particular.
- Potenciar actitudes y habilidades saludables, así como los valores de solidaridad en el grupo.
- Promocionar actividades creativas que incrementen las perspectivas de un tiempo de ocio liberador y beneficioso.
- Facilitar el acceso al juego y al juguete
- Integrar a la población menos favorecida en las actividades de la Ludoteca.
- Practicar juegos que favorezcan la integración, la cooperación, la convivencia y las relaciones amistosas.
- Conocer la diversidad de juegos y juguetes que permitan el desarrollo de la creatividad, la autonomía personal y la diversión.
- Potenciar la integración de niños y grupos sociales cualquiera que sea su condición física o psíquica.

- Recuperar los juegos tradicionales, el folklore y la cultura popular.
- Fomentar las oportunidades para que todos los niños y jóvenes tengan acceso a los juegos y los juguetes.
- Apoyar la creación de nuevos espacios de interacción y experiencias prácticas entre los adultos y los niños.
- Difundir la importancia y necesidad del juego
- Dar a conocer las posibilidades educativas de la Ludoteca.
- Ofertar actividades, recursos lúdicos y documentación sobre el juego y los juguetes.
- Reflexionar sobre la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano.
- Considerar las necesidades recreativas e intereses lúdicos individuales, colectivos del grupo familiar, de la comunidad, etc.

## **2.2.4 Funciones de las ludotecas**

### **a) Función Recreativa**

La Ludoteca es un espacio de juego, y como tal ha de ofrecer diversión, ser atractivo y hacer disfrutar a sus usuarios. Proporcionar a los niños aquellos juguetes que hayan escogido en función de sus gustos, aptitudes y posibilidades, además de ser algo recreativo potencia la autonomía de los mismos.

### **b) Función Educativa**

El juego, es un mecanismo de aprendizaje innato, la misión de la Ludoteca es aprovechar este impulso natural para orientarlo a un desarrollo integral y positivo de la persona. Como realizar actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego y el juguete, de manera en la que

se fomente el aprendizaje, se fomente valores positivos y saludables, contribuyendo al desarrollo integral de los niños.

### **c) Función socio-económica**

Actualmente, muy pocas personas pueden permitirse a nivel particular el uso de las posibilidades de juego que ofrece una Ludoteca, y no tan solo a nivel material, sino también de espacios y compañeros de juego que la Ludoteca posibilita. Como por ejemplo, es importante el orientar a los padres en relación con la adquisición de juguetes que convengan a sus hijos.

### **d) Función Comunitaria**

Las Ludotecas han de emerger como puntos de información sobre el fenómeno lúdico, fuente de recursos para otros colectivos, y han de formar parte del entorno comunitario en el que se encuentran ubicados para desarrollar su papel educativo. Como promover el juego en grupos, con compañeros de edades similares, favorecer la comunicación y facilitar la integración social y escolar en espacios normalizados mediante la participación de los menores y de su familia en actividades organizadas por los monitores fuera de la Ludoteca (excursiones de tipo cultural, a espacios naturales, etc.).

### **e) Función de Investigación**

Las Ludotecas son el terreno de pruebas más real que existe para todos los juegos que entran en ella. Por esto hace falta analizar estos materiales y surgir como puente entre consumidores y productores, velando por la calidad de sus herramientas de intervención. Por ejemplo, probar los juguetes para conocer su calidad material y también las reacciones del niño

ante ellos, facilitar esta información a los fabricantes de juguetes que la soliciten, reparar aquellos juguetes que se hayan estropeado, etc.

### **2.2.5 Utilidades y los beneficios de la Ludoteca**

- Las Ludotecas satisfacen principalmente las necesidades de niños solos, con quienes los padres no juegan.
- En ella los lazos familiares adquieren fuerza y se estrechan las relaciones de los padres con los hijos.
- La Ludoteca es una vigilante de la calidad del juego y brinda a los padres la posibilidad de probar diversos juguetes antes de comprarlos. Allí, el niño usuario se transforma en creador y receptor de juguetes, algunos de ellos, incluso, creados por otros niños de su edad.
- La Ludoteca constituye un intento de control del consumo irracional. Los precios de los juguetes, como los de todos los artículos, no cesan de aumentar, razón por la cual la Ludoteca se ha vuelto una excelente opción.
- El principio de la Ludoteca, pretende mejorar la calidad de la vida y tejer lazos humanos en el seno de una comunidad, a través de la participación en el juego.

### **2.2.6 Modelos de ludoteca**

Las ludotecas existen para atender las necesidades lúdicas y efectivas de los niños, jóvenes y adultos. Así como existen niños diferentes, existen situaciones diferentes. Para atender estas diferencias las ludotecas tienen que ser diferentes también.

Los diversos tipos de ludotecas han surgido como resultado del esfuerzo de proporcionar condiciones adecuadas para que los niños jueguen bien, a pesar de las dificultades que puedan existir "A pesar de cualquier deficiencia física o mental,

a pesar de estar hospitalizado, a pesar de vivir en situación de pobreza, los niños necesitan jugar; de lo contrario su desarrollo integral estará comprometido”.

Existen ludotecas en cárceles, hospitales y universidades, en la sala de espera de consultorios, en los museos, en las bibliotecas, en algunos aeropuertos y en centros recreativos; hay ludotecas para niños con discapacidades motrices y cognitivas, existen también ludotecas ambulantes llamadas ludobuses; ludotecas para los niños y para los adultos; otras que valorizan las tradiciones culturales de su ámbito integrando el saber de los abuelos.

### **2.2.6.1 Modelos de ludotecas según sus funciones**

Citaremos aquí algunos tipos de ludoteca. Es importante resaltar que esta clasificación corresponde a una forma simple de diferenciarlas por sus funciones y actividades específicas en los espacios donde son implementadas.

#### **1. Ludoteca Hospitalaria**

Tiene la finalidad de mejorar la estadía del niño en el hospital para que la internación sea menos traumática, proporcionando así mejores condiciones para su recuperación.

#### **2. Ludoteca Itinerante**

Esta clase de ludoteca bastante común en Europa, Canadá y Australia. Tiene los mismos objetivos que otras ludotecas, la diferencia es que funciona dentro de un vehículo que puede ser un ómnibus, camión, o un trailer adaptado.

#### **3. Ludoteca Escolar**

Generalmente son implementadas dentro de las propias unidades escolares, Jardines Infantiles, Escuelas primarias, buscan suplir las

necesidades de materiales para el desarrollo del aprendizaje, sirven como apoyo pedagógico para los profesores y Psicólogos.

#### 4. Ludoteca Terapéutica

Son aquellas en las cuales se aprovechan las oportunidades ofrecidas por las actividades lúdicas, ayudando a los niños a través del juego a superar dificultades específicas. (Discapacidades, dificultades escolares, etc.) Este sistema enriquece las relaciones de la familia con los niños portadores de deficiencias. Así también para desarrollar los objetivos de este tipo de ludoteca se necesita de un equipo de profesionales especializados.

#### 5. Ludoteca de Investigación

Son aquellas instaladas en las universidades, por profesionales en el área de la educación, con el objetivo principal de realizar investigaciones y formación de recursos humanos.

#### 6. Ludotecas comunitarias, responden a dos aspectos:

- Al desarrollo de la cultura

En la medida en que ofrece un espacio para la socialización, el aprendizaje e intercambio cultural, incluye la idiosincrasia, el folklore, el rescate de las costumbres y tradiciones populares.

- Al cambio social

En la medida en que el juego sirve como medio de transformación en las comunidades que presentan problemáticas sociales muy marcadas, principalmente la población infantil y los ancianos, que se

encuentran muy desprotegidos en la mayoría de los países de América latina.

## 7. Ludotecas eventuales

Que funcionan en diferentes locales, donde se organizan grandes eventos, para ofrecer a los niños y jóvenes diversas actividades lúdicas dentro de la programación.

### **2.2.6 Modelos de ludotecas según su estructura**

También se pueden clasificar las ludotecas considerando su manera de funcionar.

#### 1. Ludoteca local

La más frecuente, que suele constar de una sala en la que los juguetes están colocados en estanterías y clasificados por edades y por clases (educativos, tácticos, deportivos).

El niño puede mirarlos, jugar con ellos y compararlos antes de efectuar su elección y dirigirse a una sala donde el niño puede jugar libremente con los juguetes.

#### 2. Ludoteca Itinerante

Con el fin de acercar el juguete a núcleos rurales en lo que alguna asociación, centro de tiempo libre o escuela se convierten en sedes de dicha ludoteca itinerante.

Las ludotecas de este tipo cuentan con un depósito central de juguetes y un medio de transporte, generalmente una camioneta o camión, en el que llevan los cofres que contienen los juguetes hacia las diversas entidades que se responsabilizan de los mismos.

Se realizan viajes a cada núcleo para cambiar los juguetes, para llevarse los que había dejado y dejar los nuevos ya solicitados y seleccionados por los



responsables de las entidades a quienes se les dejó previamente un fichero descriptivo de juguetes existentes.

### 3. Ludotecas Combinadas

Algunas ludotecas suelen combinarse con otros servicios de animación infantil como bibliotecas, diversas actividades culturales, recreativas y deportivas.

### 4. Ludotecas especiales

También existen ludotecas especializadas en el trabajo con discapacitados. Suelen funcionar exclusivamente para estos niños y están equipadas con juguetes especialmente seleccionados.

Normalmente se encuentran dentro de las escuelas especiales donde estos niños estudian. Acuden a ella acompañados por sus educadores que orientan en gran medida la elección del juguete.

## **2.2.7 Estructura de una ludoteca**

Uno de los aspectos fundamentales en el diseño de una ludoteca es la organización del espacio y los recursos lúdicos. El espacio tiene que estar delimitado para poder dotar de contenido las diferentes dinámicas, creando zonas temáticas diferenciadas según el tipo de juego que se propone en cada espacio. Hay que tener en cuenta que las medidas de seguridad han de ser las máximas, ya que los usuarios de la ludoteca serán principalmente niños.

En cuanto a la organización de los recursos lúdicos, es importante tener clasificados los juegos, según la edad recomendada de uso, la temática y los beneficios psicopedagógicos. Esto permitirá mantener un control funcional y pedagógico de la colección de juegos y juguetes que existen en la ludoteca.

Una correcta distribución de las distintas partes que forman una ludoteca puede facilitar sus funciones tanto desde el punto de vista del préstamo como de su capacidad para sala de juego o actividades de animación.

Por otro lado, la programación básica de actividades de la ludoteca ha de centrarse sobretodo en el juego libre ya que este combina la voluntariedad, el establecimiento de relaciones sociales, la espontaneidad y el desarrollo de la autonomía. El juego libre ha de ir acompañado de materiales de juego seleccionados bajo criterios de calidad funcional, material y pedagógica, una distribución de espacios y una normativa interna.

Se pueden realizar diferentes propuestas de actividades como por ejemplo: talleres de reparación de Juegos, actividades grupales organizadas, juegos dirigidos, etc.

### **2.2.7 Ambientes de una ludoteca**

Un modelo estándar para ludotecas podría ser el siguiente: (MARTIN MARTIN, 2000)

a) Un vestíbulo provisto de:

- Perchas y armarios para ropa.
- Lavabos para lavarse las manos.
- Una mesa apta para la devolución y comprobación de los juguetes, función que puede realizar conjuntamente el ludotecario y el niño, comprobando los dos tanto el estado del juguete como el de todas las piezas que lo integran.

b) Sala de exposición de juguetes

- Debe ser espaciosa para que los juguetes se vean bien y puedan ser elegidos por los propios niños. Pueden estar debidamente clasificados y colocados en estanterías de diversas formas y colores.
- Sería necesario tener un mínimo de dos ejemplares de cada juguete, uno para la exposición y el juego en la ludoteca y otro para el préstamo.

- A un lado de la sala puede instalarse la mesa del ludotecario y los ficheros de los juguetes y de los usuarios. Estos ficheros deben estar pensado para que puedan ser utilizados por los niños.
- c) Espacio de prueba de los juguetes al aire libre
- Una sala especialmente concebida para juegos con agua y arena o para juegos y actividades especiales que puedan ir variando, como globos, carreras de sacos, disfraces, etc.
- d) Sala de reparación y fabricación de juguetes
- Esta sala, tanto a nivel práctico y económico como a nivel educativo y formativo, es esencial dentro de la ludoteca. Puede permitir a los niños fabricar ellos mismos sus juguetes, o colaborar en la reparación del juguete que han estropeado.

El grupo de niños y monitores, padres y abuelos que trabajen en la reparación de juguetes pueden, una vez organizados y en funcionamiento, realizar cierto tipo de juguetes para la ludoteca. En estos casos la función del monitos del taller será la de ayudar al niño a realizar su propia obra.

### **2.2.8 El papel del ludotecario**

Según Chiarotto (1991), refiriéndose a la formación de los ludotecarios, dice “es verdad que aprendemos en la práctica, pero no podemos hacer esto bien sin una formación general sólida”.

Así mismo Borja (1992), en su ponencia “La figura del ludotecario, preparación y funciones” destaca: La necesidad de profesionales del juego que trabajen en el ámbito del tiempo libre con dimensión Cultural y Educativa es y será cada vez mayor en nuestra sociedad. Ello implica y obliga a que asumamos también de una forma amplia tanto nuestra preparación y especialización como nuestras funciones.

Dinello (1993), en cuanto a la formación de recursos humanos para las ludotecas defiende, como mínimo un ciclo de 120 horas de estudio, el cuál deberá incluir realización de actividades prácticas.

Por otra parte Cunha (1994), afirma que quien va a trabajar en la ludoteca, debe ser alguien que quiera jugar, que le gusten los niños y que tenga amor para dar. “Aunque existe el lado técnico a ser considerado, en primer lugar tenemos que pensar en el lado humano de las personas que van a constituir ese equipo, pues si no contamos con personas alegres, afectivas y con voluntad de trabajar, no se realizará la ludoteca”.

#### **2.2.8.1 Características de un ludotecario**

- Afectivo

Establecer un vínculo afectivo hacia el niño o la niña, una relación que le transmita seguridad y confianza

- Motivador

Generar nuevas inquietudes, intereses, dudas. mantener vivo el entusiasmo por el aprendizaje. enriquecer las situaciones y el medio.

- Receptivo

Estar abierto a las preguntas de los niños/as escuchar y atender sus sugerencias, críticas y planteamientos.

- Orientador

Poner al alcance de los niños/as los recursos y medios necesarios para que ellos sean los descubridores de su propio aprendizaje. crear situaciones que le desbloqueen y ayuden a avanzar. ser conscientes de que nuestro

protagonismo ha de finalizar una vez que las dinámicas de trabajo se hayan asentado y evolucionen con madurez.

- Dinámico

Implicarse de manera activa tanto en favorecer relaciones personales en el grupo como en el desarrollo de las actividades.

- Observador

Ser intuitivo para captar actitudes, dificultades de los niños/as o del grupo, y satisfacer las demandas o necesidades que surjan. tal vez la principal habilidad como observador es la de estar atento a los signos y manifestaciones de maltrato, abuso, problemas afectivos o todos aquellos que nos den indicios de que el niño no anda bien. debemos recordar que uno de nuestros principales deberes es propiciar que ellos sean sujetos reales de derechos, y que en caso de observar algo poco normal debemos hacer la denuncia o remisión ante la instancia legal del caso.

- Coherente

Ser consciente de que el aprendizaje es un proceso que debe regirse por la coherencia continua, tanto al concebirlo y plantearlo como en la actitud al desarrollarlo.

- Flexible

Adaptarse a las características de la situación. admitir modificaciones, experimentaciones o nuevas propuestas que surjan sobre la marcha.

- Personalizador

Evitar la uniformidad del rol que desempeñamos hacia el grupo. cada niño/a es único/a y nuestra actitud ha de respetar y ajustarse a cada individualidad, a los ritmos personales.

- Dinamizador

Conocer los recursos que ofrece el medio y optimizarlos. crear espacios de encuentro entre niños/as, jóvenes, ancianos, donde autoafirmar la personalidad y donde se produzcan procesos de identificación colectiva.

Generar canales de comunicación que posibiliten entrar en contacto con otras realidades y permitan transformar la propia.

- Creativo

Es importante que el ludotecario haya tenido y tenga en su vida personal vivencias artísticas, actividades creadoras para que puedan entender mejor el proceso de creación, sus dificultades, caminos, el placer que puede proporcionar.

#### **2.2.8.2 Funciones y formación de un ludotecario**

Excepto el objetivo específico de prestar juguetes a los niños que puede cumplir cualquier persona que disponga de un fichero adecuado, las otras tareas, como las de orientación de niños y padres en la elección de buenos juguetes y el fomento de las actividades de animación lúdica, son funciones que sólo puede realizar una persona con vocación de educador y conocimientos pertinentes.

El trabajo del ludotecario puede inscribirse dentro de la animación socio-educativa, pues trata de hacer nacer y desarrollar actividades educativas y

culturales que tienden a una educación continua y que van hacia un desarrollo global del individuo.

El ludotecario debe comenzar una labor dentro de la educación permanente y en el campo de la renovación social, porque tratará de iniciar a los niños en una educación para el tiempo libre, creando situaciones que le permitan sean más aptos para la posesión de los lenguajes de expresión y de análisis racional a partir del momento en que la edad lo permita.

En el campo de la renovación social, el ludotecario presenta al niño unos determinados valores a partir del juguete fomentando nuevas formas de relación social. Cuida a la par el desarrollo individual del niño y el desarrollo colectivo al crear unos hábitos individuales que favorecen tanto al individuo como al grupo, al fomentar el uso y cuidado del juguete de propiedad colectiva y la relación entre los niños a través del juego.

### **2.2.8.3 Personal necesario en una ludoteca**

Las necesidades de personal de una ludoteca dependerán del número de usuarios, de las actividades que la ludoteca realice y de su tamaño. (GIL, 1987)

De forma general, podemos distinguir cuatro niveles distintos:

#### **a) Ludotecario responsable**

Debe realizar un trabajo de gestión y de administración que coordine las actividades socio-educativas. Tiene la responsabilidad de la programación y evaluación de las actividades de animación y la responsabilidad económica de los gastos y funcionamiento de la ludoteca y del material.

Podemos dividir sus funciones en: pedagógicas, de organización, de animación y de información.

b) Ludotecario ayudante

En algunas ludotecas colaboran en las funciones anteriores. Su dedicación puede ser parcial y coincidiendo con los días y horas de más afluencia en la ludoteca.

c) Animadores especializados

Son educadores eventuales que colaboran de forma esporádica y con ocasión de actividades concretas. Tienen plena responsabilidad dentro de su grupo y en la buena marcha de la actividad que se les encomiende, pudiendo tomar iniciativas dentro de su taller de trabajo.

d) Colaboradores varios

Pueden y deben ser tanto los padres, los propios niños como estudiantes y personas de la tercera edad. Cada grupo de colaboradores debe tener una responsabilidad concreta de acuerdo con su preparación, sus deseos y las necesidades de la ludoteca.

Sus trabajos deben ser orientados y supervisados por el ludotecario.

## 2.3 EL JUEGO

### 2.3.1 Concepto de El Juego

El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente. Con creatividad y con un deseo enorme de dedicar tiempo y esfuerzo para propiciar un ambiente de juego agradable para los niños y niñas en edad preescolar.

La palabra **lúdico** es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el **juego**, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, **juego**, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.



Según Froebel (1782-1852)

“El juego es el inicio del más alto grado de desarrollo del niño y niña, ya que si el juego es la libre expresión de sus instintos, estas son las raíces de todo futuro”.

Así mismo Gimeno y Pérez (1989)

“El juego es un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad”.

Por otra parte Pugmire-Stoy (1996)

“El juego es un acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo”.

### **Moreno Rodríguez (2003)**

“Se considera el juego la forma natural de aprender de los niños y niñas de crear, expresan fácilmente su parte emotivas alegrías, tristezas y ansiedades, así estimula el crecimiento físico, favorece la socialización con otros”.

Según Huizinga en su libro "Homo Ludens",(1976

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”.

Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

### **2.3.2 Importancia del juego**

El juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo psicomotor, si no también para su creatividad, en el aspecto cognitivo, socioemocional, en el manejo de normas, entre otros, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los juegos. Shelov, (2006).

La motivación que existe dentro del juego, de llegar a conocer más su funcionamiento, entendiéndolo y comprendiéndolo de forma más significativa, y al mismo tiempo a los niños.

Desde el momento en que se creó el Jardín de Infantes como institución dedicada a la infancia, el juego se definió como el método para enseñar a los niños pequeños.

Uno de los temas más interesantes al que se puede enfrentar como maestros lo constituye la reflexión sobre el juego infantil, de modo que su comprensión ayudará a desarrollar nuestro trabajo en el aula de una manera mucho más efectiva.

El juego infantil, es una actividad mental y física, esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa.

Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las

inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto.

Federico Froebel, María Montessori, Ovidio Decroly, Rosa y Catalina Agazzi, todos los que solemos llamar precursores de la educación inicial, tomaron el juego como propuesta de enseñanza para niños menores de 6 años.

La escuela entonces debe posibilitar su despliegue mediante variadas situaciones, el juego ofrece a los alumnos oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la capacidad de comprensión del mundo, para constituirse en miembro de una sociedad y de una cultura.

### **2.3.3 Beneficios del Juego**

El juego es algo innato en los niños, un mecanismo con el cual van descubriendo el mundo que les rodea, los objetos, sus propias capacidades y habilidades, las relaciones entre las cosas, los sentimientos, la forma de dar rienda suelta a su imaginación y a su creatividad, podemos clasificar los beneficios del juego en los siguientes:

#### a) Físicos

Son los cambios más importantes que se concentran en las habilidades motoras gruesas como caminar, correr, brincar, arrojar, atrapar, entre otras, las cuales deben implantarse muy pronto en la vida si se quiere que los niños avancen a etapas siguientes de su desarrollo, las que promueven un desarrollo normal en los diferentes sistemas del cuerpo.

#### b) Sociales

Es la fuente de socialización en la que se considera que los niños aprenden de experiencias directas con el ambiente y observando la conducta y experiencia de otros individuos.

c) Psicológicos

El juego es una fantasía hecha realidad, que se convierte en espacios imaginarios que los infantes construyen y es una reproducción de la realidad en el plano físico de la fijación; es decir es una reproducción de lo que se observa.

### **2.3.4 Características del juego**

a) Es una actividad libre

Ya que es elegida por el sujeto que juega y puede interrumpirse o terminarse en cualquier momento. Se practica por el placer mismo que este causa. Esto implica una intencionalidad, solo hay juego cuando los sujetos deciden jugar y establecen una situación de juego.

b) Es una actividad creativa

Supone la creación de un mundo paralelo, se una situación ficticia donde se utilizan elemento de la realidad; pero el jugador sabe que lo que hace no es verdad y puede entrar o salir de ese mundo cuando lo desee.

c) Es una actividad reglamentada

Las reglas se encuentran presentes ya sea en forma explícita o implícitas, preexistentes o construidas durante el juego. Son libres y aceptadas por aquellos que deciden participar de el, pero toman carácter obligatorio para que no desaparezca. Las reglas regulan el juego y permiten que le mismo se aprenda a jugar, estas imprimen orden al juego.

d) Es una actividad social

El juego constituye un precursor del trabajo en grupo y en este sentido es posible pensarlo como una instancia de aprendizaje en relación a la construcción conjunta de conocimientos. Jugar es en general un acto placentero para el niño, es hacer, manipular objetos, reproducir situaciones, resolver conflictos; pero también por medio de él puede desplazar sus miedos, angustias y problemas.

### **2.3.5 Tipos de juego (El sistema ESAR)**

ESAR es un sistema de organización y clasificación de los juegos, utilizado a nivel mundial que permite disponerlos de acuerdo a las posibilidades y preferencias de los niños-as, teniendo en cuenta las características de su estado de desarrollo, basado en los planteamientos hechos por Jean Piaget.

Hoy en día, los objetos de juego ocupan un lugar considerable en la vida del niño. El Sistema Esar quiere responder a las necesidades de aquellas personas interesadas por el juego del niño. Puede servir principalmente a los ludotecarios, a los responsables de servicios que prestan juegos y juguetes, a los educadores y educadoras de las escuelas infantiles o centros de tiempo libre, a los responsables de grupos escolares y grupos de niños de reeducación.

También, puede ser útil a los padres deseosos de resaltar las habilidades que se pueden estimular a través de los juegos.

Clasificación de los juegos en ludotecas

Las investigaciones efectuadas en ludotecas de diversos países, al igual que una revisión sistemática de la documentación especializada me han convencido del interés y de la utilidad de presentar una obra rigurosa, sobre el análisis y la clasificación de los objetos de juego.

El sistema ESAR es el fruto de una investigación llevada a cabo para responder a las preocupaciones de los adultos, siendo esencial insistir sobre la importancia para el niño de la libre elección en el juego.

El sistema ESAR se presenta bajo la forma de seis facetas complementarias entre sí. La primera faceta describe la evolución de las formas fundamentales del juego. Distingue los tipos de expresión lúdica reagrupándolos en grandes familias de juego: el juego de Ejercicio, el juego Simbólico, el juego de Ensamblaje o juego para Armar y el juego de Reglas simples y complejas. Es esta faceta la que origina el acrónimo ESAR, constituido por la primera letra de cada una de las palabras que representan las principales formas de las actividades lúdicas descritas por Piaget.

El principio fundamental del sistema de clasificación ESAR se basa en la búsqueda en la actividad de juego, del predominio de una acción sobre otra, pues cada forma de juego puede ser complementaria con otra: cuando es necesario fijar categorías para fines de análisis y de agrupamiento, se busca lo que es más importante y más significativo en un juego o un juguete evitando así clasificaciones imprecisas.

De la teoría de Piaget deriva el anagrama ESAR, es decir en el orden de adquisición. La estructura intermediaria, en el juego de Ensamblaje o juego para Armar, fue modificado para englobar a todas las formas de juegos que incitan a reunir elementos ya sea de manera vertical, horizontal o lineal, con el objeto de proponer una categoría más amplia que la de los juegos de construcción definida por Piaget.

ESAR es utilizado con éxito desde hace más de diez años a escala internacional en el ámbito de las ludotecas. En varias ludotecas que adoptaron el sistema Esar, se puede utilizar al comienzo, para fines de clasificación y reflexión, solamente la primera faceta del método sin modificar las categorías del mismo y de desvirtuar la lógica del sistema ESAR que no debe ser modificada. Esta precaución es necesaria para conservar la coherencia psicológica y mantener una cierta lógica integral en las clasificaciones.

#### a. **JUEGO DE EJERCICIO**

Son juegos para repetir, para ejercitarse con el objeto de obtener efectos sensoriales interesantes y por el placer de manipular y de moverse, como juguetes sonoros y visuales, caleidoscopios, juguetes de manipulación, etc. El ejercicio será muy a menudo el elemento de soporte para varios otros juegos, pero hay que reservarlo sobre todo para los juegos que están directamente vinculados en él.

- Juego sensorial sonoro.
- Juego sensorial visual.
- Juego sensorial táctil.
- Juego sensorial olfativo.
- Juego sensorial gustativo.
- Juego sensorial motor.
- Juego de manipulación.

#### b. **JUEGO SIMBÓLICO**

En la etapa siguiente, la aparición de los juegos simbólicos trae juegos de «hacer como si», juegos de roles ficticios donde la imitación ocupa un lugar preponderante. Es la etapa de los personajes ficticios donde el niño se familiariza con el mundo de los adultos en dimensiones reducidas. Son juegos que apelan a la capacidad de representación mental de un objeto por otro. Se basa en el placer de imitar gestos, acciones o modelos. Son los juegos de roles y los juegos de «hacer como si» como muñecas, personajes en miniatura, trajes, títeres, etc.

- Juego de «hacer como si».
- Juego de roles.
- Juego de representación.

### c. **JUEGO PARA ARMAR**

Entre los cuatro y los siete años, el interés constante por los juegos de ensamblaje, juego para armar, juego de disposición y de construcción, y por los juegos de encajes de piezas de todo tipo, se manifiesta progresivamente y continúa más tarde en forma de juegos de montajes más complejos. Es un período ideal para proponer objetos de juegos que permiten construir y ensamblar a partir de elementos simples, sólidos, variados y atractivos. Son juegos para armar como juego del Lego, juegos de construcción, con objetivos precisos y orientados a reproducir la realidad tal como el niño la concibe o se la representa, rompecabezas, juegos de mosaicos, etc.

- Juego de construcción.
- Juego de disposición.
- Juego de montaje mecánico.
- Juego de montaje electromecánico.
- Juego de montaje electrónico.
- Juego de ensamblaje científico.
- Juego de ensamblaje artístico.

### d. **JUEGO DE REGLAS SIMPLES**

En este mismo período, el niño comienza a seguir consignas y a respetar más fácilmente reglas simples que le dan acceso a juegos más colectivos.

A la edad de cuatro años, el niño puede ya abordar juegos que implican una sola consigna a la vez, como la regla del «cada uno a su turno» o dos consignas muy simples con la ayuda y la asistencia de un mayor o de un adulto. El interés por los juegos de reglas se inicia pues lentamente entre los cuatro y los siete años para desarrollarse en complejidad durante todo el



período que va de los siete a los doce años. Son juegos que implican reglas concretas fáciles de aplicar. Estas reglas pueden ser muy numerosas para memorizar pero simples para aplicar; además, una gran parte de azar interviene en este tipo de juegos como la lotería, el dominó, el monopolio, juegos deportivos, etc.

- Juego de lotería.
- Juego de dominó.
- Juego de secuencia.
- Juego de circuito.
- Juego de habilidad.
- Juego deportivo elemental.
- Juego de estrategia elemental.
- Juego de azar.
- Juego de preguntas y respuestas elemental.
- Juego de vocabulario.
- Juego matemático.
- Juego de teatro.

#### **e. JUEGO DE REGLAS COMPLEJAS**

Luego, el interés se orienta hacia los juegos de reglas más complejas de la edad adulta, integrando todas las competencias cognitivas y sociales acumuladas. Estas formas de juegos aparecen en último lugar, pues son características de la actividad del ser más socializado.

Se trata de juegos que implican reglas abstractas y a menudo complejas de aplicar. Este tipo de juego supone más control y estrategia que azar como el ajedrez, los juegos de estrategias complejas, los juegos de deducción, etc.

Algunas combinaciones complejas de juegos simbólicos necesitan también la regla. Así el niño ya no «hace como si» solamente sino que desempeña

roles siguiendo reglas precisas. El interés hacia los juegos de reglas va a ocupar una gran parte de las actividades de juego del niño, pero cuando el adulto le brinda la ocasión y la posibilidad de hacerlo, es siempre apasionante para él ejercitar las formas lúdicas anteriores.

- Juego de reflexión.
- Juego deportivo complejo.
- Juego de estrategia complejo.
- Juego de azar.
- Juego de preguntas y respuestas complejo.
- Juego de vocabulario complejo.
- Juego de análisis matemático.
- Juego para armar complejo.
- Juego de representación complejo.
- Juego de escena.

El sistema **ESAR** se describe como un cuadro con facetas que representan los principales aspectos observables en el juego. Este método de clasificación asocia a la vez una organización concreta del material lúdico en ludoteca con una cierta lógica educativa

### **2.3.6 Teorías del juego según autores**

#### a) Teoría del juego (Freud)

Freud atribuye gran importancia al jugar para el desarrollo de los niños y niñas, porque a través del juego, ellos tienen motivos inconscientes y significativos de actos y deseos prohibidos o la manifestación ante necesidades como la protección y seguridad. Mediante el juego, la ansiedad y los conflictos se pueden resolver. La regresión a menudo se producirá en el juego, como una defensa contra la inseguridad y ansiedad.

Consideramos esta teoría interesante porque la práctica de los juegos le ayudara a los niños y niñas resolver ciertas frustraciones, ya que ellos liberan energías corriendo, saltando además genera sentimiento de alegría y satisfacción.

b) Teoría del juego (Erick Erickson)

En su mayor parte Erickson comparte puntos de vista con Freud sobre el juego. Sin embargo enfatiza que el juego cumple su función más importante en el marco de desarrollo psicosocial del niño y la niña, en particularidad desempeña el yo del niño (que contribuye al desarrollo lo de la identidad). (ERICKSON)

Al igual que Freud, Erickson también sintió que el juego es de gran importancia en el procesamiento de ansiedad. De esta manera el juego se convierte en una herramienta importante para el niño que está viviendo las inevitables “crisis del desarrollo” en forma exitosa. Además, Erickson compara el juego de los niños con las actividades de los adultos, vinculadas, por ejemplo, para investigación y actividades artísticas, que abre el camino para interpretar el juego como un proceso creativo.

El juego da una dimensión interesante en relación a jugar, como un proceso de limpieza, catarsis en el psicoanálisis tradicional Ericsson (1977).

En Educación Inicial, el proceso de enseñanza – aprendizaje se hace uso de procedimientos más precisos que se utilizan en determinados momentos, como estrategias, las cuales deben partir de los intereses y necesidades de la niñez en esta edad. Los recursos metodológicos fundamentales en la Educación Infantil se encuentran en el juego.

Consideramos importante la parte psicosocial de los niños y niñas, deben estar jugando para encaminarse a que no se aburran, a que ellos disfruten la experiencias compartiendo con otros, aprender nuevos juegos que desconocen y otros que conocen, conviviendo en conjunto, la práctica de valores compartiendo, respetando, y expresando sentimiento de ternura.

### **c) Teoría Sociocultural, Vygotsky (1896-1934)**

Vygotsky creó la Teoría Sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores.

#### **1. El juego como valor socializador**

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

#### **2. El juego como factor de desarrollo.**

El juego es una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

Reconoce que el juego favorece al desenvolvimiento cerebral y contribuye a la formación del carácter, a la vez que desarrolla la inteligencia y la destreza manual del niño. Une la palabra con la acción. (Citado por Rosibel Moreno Rodríguez, 2003, Pág. 11 El juego como Medio Educativo, protocolo de investigación. Descubrió que los niños y niñas tienen una individualidad propia y por eso no se les debe tratar a todos por igual. Una de sus afirmaciones más celebres es que al niño le gusta jugar, jamás siente cansancio en presencia de un juego interesante. El juego educativo es la base del método froebeliano, se basa en que el aprendizaje debe ser ordenado, coordinado, metódico, desarrollando ojos, oídos y manos, es decir, un aprendizaje sensorial. Froebel deseaba que se tratara a los niños individualmente; unos necesitan sol, otros sombra, etc. Diseño materiales para el juego y les llamo dones; así como varios trabajos a los que llamo ocupaciones. Paola (2010).

d) Teoría del juego Jean Piaget (1976)

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

1. el juego es simple ejercicio (parecido al animal)
2. el juego simbólico (abstracto, ficticio)
3. el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños.

### **2.3.7 El juego como herramienta educativa**

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia.

La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Al respecto, Silva, establece que para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto

probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela.

Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente.

Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento.

Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas.

Y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación.

Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.

Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

## **2.4 LA INFANCIA**

### **2.2.1 Concepto de infancia**

La infancia (también llamada niñez) es el término que utilizamos para designar la etapa vital que transcurre entre el nacimiento y la adolescencia.

La infancia es una etapa sumamente decisiva a la hora de desarrollarnos como personas a todos los niveles. Por supuesto, entre estos aspectos están el biológico y el psicosocial. En el período de la infancia es cuando ocurre el mayor crecimiento físico que experimentamos en la vida, con una rápida progresión de las estructuras esqueléticas y musculares, gracias a una adecuada nutrición. Por otra parte, y esta es la que más nos interesa, es durante la infancia donde construimos las relaciones con otros seres humanos, generando vínculos y afectos.

Según Piaget “Durante la infancia de un niño/a, se produce un desarrollo cognitivo natural en el que los niños/as “aprenden a pensar”, o mejor dicho, a interactuar con el mundo en el que viven”.

### **2.2.2 Historia de la infancia**

Infancia La definición de infancia tiene un carácter histórico y cultural y es por ello que ha tenido diferentes percepciones en la historia; su concepción depende del contexto cultural de la época.

Hasta el siglo IV se concibe al niño como dependiente e indefenso según las definiciones de algunas épocas, las cuales se refieren a la infancia como: “los niños son un estorbo”, “los niños son un yugo”.

Durante el siglo XV en la concepción de infancia se observa cómo “los niños son malos de nacimiento”.

Luego, en el siglo XV, el niño es concebido como algo indefenso y es por ello que se debe dejar al cuidado de alguien y se define el niño “como propiedad”. Para el siglo XVI, ya la concepción de niño es de un ser humano pero inacabado: “el niño como adulto pequeño”.

En los siglos XVI y XVII se le reconoce con una condición innata de bondad e inocencia y se le reconoce infante “como un ángel”, el niño como “bondad innata”. Y en el siglo XVIII se le da la categoría de infante pero con la condición de que aún le falta para ser alguien; es el infante “como ser primitivo”.

A partir del siglo XX hasta la fecha, gracias a todos los movimientos a favor de la infancia y las investigaciones realizadas, se reconoce una nueva categoría: “el niño como sujeto social de derecho”.

La “reinención” moderna de la infancia se inicia desde el siglo XVIII en las 15 sociedades democráticas y muy especialmente a través de Rosseau, quien advertía las características especiales de la infancia. Son muy numerosos los autores que a partir de este siglo comprendieron que la infancia tiene formas particulares de ver, de entender y de sentir y que por ello debían existir formas específicas de educación y de instrucción.

### **2.2.3 Importancia de la infancia**

Radica en numerosos aspectos, de los cuales merecen destacarse el biológico y el psicosocial. Por un lado, en este período ocurre la mayor parte del crecimiento físico de la vida extrauterina, sustentado en la rápida progresión del esqueleto y la musculatura en los niños con adecuada nutrición. Por otra parte, la vida de



relación con los demás seres humanos tiene su origen en la niñez misma, con la posibilidad de definir vínculos que pueden prolongarse por toda la vida.

Por medio de las relaciones con otros, los niños desarrollan su bienestar y se desarrollan social y emocionalmente, este desarrollo incluye las habilidades para tener relaciones satisfactorias con otros, jugar, comunicarse, aprender, discutir abiertamente y experimentar emociones. En términos generales, la formación a través de las relaciones es crucial para el desarrollo de la confianza, empatía, generosidad y conciencia de sí y de los otros. Las relaciones son esas maneras en las que el bebé llega a conocer el mundo y los lugares donde está. En este contexto los padres o cuidadores serán aquellas personas quienes proveen el contexto amoroso necesario para confortar, proteger, motivar y ofrecen elementos para enfrentar momentos difíciles de la vida. El bienestar social emocional es frecuentemente conocido por profesionales de la salud mental y del desarrollo como la salud mental infantil. Entendido como la capacidad de experimentar y regular las emociones, el establecimiento de relaciones seguras y la confianza para explorar y aprender, todo en el contexto de la familia y de la comunidad del niño o niña, y bajo un trasfondo cultural

#### **2.2.4 Beneficios de la infancia**

Es la etapa donde se crece más. La niñez se constituye y caracteriza por 3 etapas que son: lactancia (bebé), primera infancia (infante) y segunda infancia o niñez en sí (niño).

#### **Desarrollo físico**

La infancia empieza a los 0 años y termina a los 6-7 años aproximadamente

- El aumento de peso es de 2 kilos cada año (promedio), de modo que pesa aproximadamente 12 a 15 kilos, unas tres o cuatro veces el peso al nacer.
- Aumenta de talla unos 7 a 13 cm cada año, para una talla promedio entre 85 y 95 cm.

- Postura erecta, abdomen aún globoso sin que se hayan aún desarrollados sus músculos abdominales, por lo que aparece una lordosis transitoria.
- La frecuencia respiratoria es más lenta y regular, aproximadamente entre 20 y 35 respiraciones por minuto.
- Temperatura corporal continúa fluctuando con la actividad, su estado emocional y su ambiente.
- El cerebro alcanza un 80% de su tamaño en comparación con el cerebro de un adulto.

### **Desarrollo motor (psico-afectivo)**

- Puede caminar alrededor de obstáculos y camina en una posición más erecta.
- Se acuclilla por períodos más extensos durante el juego. Sube escaleras sin ayuda, pero sin alternar los pies.
- Se balancea en un pie por unos segundos, salta con relativa facilidad.
- A menudo logra controlar sus esfínteres, pero los accidentes urinarios y de defecación pueden ser esperados, puede ser capaz de anunciar sus urgencias.
- Lanza una pelota sin perder su equilibrio. Puede sostener una taza en una mano y puede sacar sus botones de la camisa y bajar su cierre.
- Abre la puerta girando la manilla.
- Toma el lápiz en forma de puñal y hace trazos desordenados, puede imitar trazos circulares.
- Se sube a una silla de regular tamaño, se voltea y se sienta.

### **Desarrollo cognitivo**

- La coordinación de movimientos con la vista y la mano mejora, puede juntar objetos y desarmar otros.
- Comienza a usar objetos con propósito, como el empujar un bloque como si fuera un barco.

- Logra hacer simples clasificaciones, como el juntar ciertos juguetes por parecidos.
- Empieza a hablar entre los 1 y 3 años.
- Disfruta que le lean cuentos y participa apuntando con el dedo, haciendo sonidos relevantes y volteando las hojas.
- Se entera que el lenguaje es efectivo para captar la atención de otros y satisfacer sus necesidades y deseos.
- Puede tener un vocabulario entre 50 y 100 palabras, en caso de edad mayor de 7 años pueden aprender entre 200 y 300.
- Comienza a imitar las palabras de los demás para poder adquirir un habla casi perfecta.

## **2.2.5 Teorías sobre la infancia**

### **a) Teoría de Piaget**

El sistema clasificatorio de Piaget se basa en el aspecto cognitivo del comportamiento. Para él, cada uno de los periodos que describen completa al anterior y lo superan. En un principio, Piaget señala cuatro periodos o estadios:

1- Período sensorio motor.

Se da desde nacimiento a dos años de vida. Piaget le llama así a este periodo porque el recién nacido cuenta sólo con los esquemas senso-motrices congénitos, como son los primeros reflejos o instintos. Poco a poco estos esquemas se van coordinando de tal forma hasta construir la organización advertida elemental propia de los animales, y que después se va modificando y perfeccionando.

En este período, el recién nacido se va diferenciando progresivamente de los objetos que le rodean, por el procedimiento de irlos definiendo, de tal forma que los objetos lleguen a cobrar una identidad propia por sí mismos, aunque estos cambien de aspecto, lugar y tiempo.

## 2- Período del pensamiento preoperacional.

Comprende de los dos a los siete años. Este periodo consta de dos fases: la fase preoperacional y la fase instintiva.

La fase preoperacional abarca de los dos a los cuatro primeros años del niño. En esta fase, el niño mantiene una postura egocéntrica, que le incapacita para adoptar el mismo punto de vista de los demás. También en esta fase, la manera de categorizar los objetos se efectúa globalmente, basándose en una exagerada generalización de los caracteres más sobresalientes. La fase instintiva se prolonga hasta los siete años, y se caracteriza porque el niño es capaz de pensar las cosas a través del establecimiento de clases y relaciones, y del uso de números, pero todo ello de forma intuitiva, sin tener conciencia del procedimiento empleado. En este período, el niño desarrolla primero la capacidad de conservación de la sustancia, luego desarrolla la capacidad de la conservación de la masa, y posteriormente la del peso y la del volumen. Piaget señala que el paso del período sensomotriz a este segundo período se produce fundamentalmente a través de la imitación, que de forma individualizada el niño asume, y que produce la llamada imagen mental, en la que tiene un gran papel el lenguaje.

## 3- Período de las operaciones concretas.

Comprende de los siete a los once años. Este período ha sido considerado algunas veces como una fase del anterior. En él, el niño hace uso de algunas comparaciones lógicas, como por ejemplo: la reversibilidad y la seriación. La adquisición de estas operaciones lógicas surge de una repetición de interacciones concretas con las cosas, aclarando que la adquisición de estas operaciones se refiere sólo a objetos reales.

Con esta adquisición de las operaciones concretas, se produce una serie de modificaciones en las concepciones que el niño tiene sobre las nociones de cantidad, espacio y tiempo, y abre paso en la mente del niño a las operaciones formales que rematan su desarrollo intelectual.

#### **4- Período de operaciones formales**

Este último período en el desarrollo intelectual del niño abarca de los once o doce años a los quince años aproximadamente. En este período los niños comienzan a dominar las relaciones de proporcionalidad y conservación. A su vez, sistematizan las operaciones concretas del anterior período, y desarrollan las llamadas operaciones formales, las cuales no sólo se refieren a objetos reales como la anterior, sino también a todos los objetivos posibles. Con estas operaciones y con el dominio del lenguaje que poseen en esta edad, son capaces de acceder al pensamiento abstracto, abriéndoseles las posibilidades perfectivas y críticas que facilitan la razón.

Para Piaget todo el proceso de desarrollo de la inteligencia está en la estimulación entre los dos aspectos de la adaptación, que son: la asimilación y la acomodación.

##### **b) Teoría de Henri Wallon**

###### **1. Impulsivo- Estadio**

Va desde el nacimiento hasta los cinco o seis meses. Este es el período que Wallon llamaría de la actividad preconscious, al no existir todavía un ser psíquico completo.

No hay coordinación clara de los movimientos de los niños en este período, y el tipo de movimientos que se dan son fundamentalmente impulsivos y sin sentido.

En este estadio todavía no están diferenciadas las funciones de los músculos, es decir, la función tónica (que indica el nivel de tensión y postura) y la función clónica (de contracción-extensión de un músculo).

Los factores principales de este estadio son la maduración de la sensibilidad y el entorno humano, ya que ayudan al desarrollo de diferentes formas expresivas y esto es precisamente lo que dará paso al siguiente estadio.

## **2- Estadio emocional**

Empieza en los seis meses y termina al final del primer año. La emoción en este período es dominante en el niño y tiene su base en las diferenciaciones del tono muscular, que hace posible las relaciones y las posturas.

### **Para Wallon, la emoción cumple tres funciones importantes**

- a) Al ser la emoción un mundo primitivo de comunicación permite al niño el contacto con el mundo humano y con la sociedad.
- b) Posibilita la aparición de la conciencia de sí mismo, en la medida en que éste es capaz de expresar sus necesidades con las emociones y de captar a los demás, según expresen sus necesidades emocionales.

El paso, según Wallon, de este estadio emocional en donde predomina la actividad tónica a otro estadio de actividad más relacional, es debido a la aparición de lo que él llama reflejo de orientación.

## **3- Estadio sensoriomotor y proyectivo**

Va desde el primer al tercer año. Este es el período más complejo. En él, la actividad del niño se orienta hacia el mundo exterior, y con ello a la comprensión de todo lo que le rodea. Se produce en el niño un mecanismo de exploración que le permite identificar y localizar objetos.

El lenguaje aparece alrededor de los doce o catorce meses, a través de la imitación; con él enriquece su propia comunicación con los demás (que antes era exclusivamente emocional).

También en este período se produce el proceso de andar en el niño, el cual incrementa su capacidad de investigación y de búsqueda. Aunque el niño puede

conocer y explorar en esta edad, no puede depender todavía de sí mismo y se siente incapaz de manejarse por sí solo, cosa que se resolverá a partir de los tres años con el paso al siguiente estadio.

#### **4- Estadio del personalismo**

Comprende de los tres a los seis años. En este estadio se produce la consolidación (aunque no definitiva) de la personalidad del niño. Presenta una oposición hacia las personas que le rodean, debido al deseo de ser distinto y de manifestar su propio yo. A partir de los tres años toma conciencia de que él tiene un cuerpo propio y distinto a los demás, con expresiones y emociones propias, las cuales quiere hacerlas valer, y por eso se opone a los demás, de aquí la conducta de oposición. Este comportamiento de oposición tiende a repetirse en la adolescencia, ya que los orígenes de ambas etapas son parecidos.

Resumiendo, en este estadio el niño toma conciencia de su yo personal y de su propio cuerpo, situándole en un estadio de autonomía y autoafirmación, necesario para que el niño sienta las bases de su futura independencia.

#### **5- Estadio categorial**

De los seis a los once años. Este estadio está marcado por el significativo avance en el conocimiento y explicación de las cosas. Se producen las construcciones de la categoría de la inteligencia por medio del pensamiento categorial. Se dan dos tareas primordiales en este período:

- Identificación de los objetos por medio de cuadros representativos.
- Explicación de la existencia de esos objetos, por medio de relaciones de espacio, tiempo y causalidad.

**En el desarrollo del pensamiento categorial, se diferencian dos fases:**

- 1ª fase (de 6 a 9 años). En la cual el niño enuncia o nombra las cosas, y luego se da cuenta de las relaciones que hay entre esas cosas.

- 2ª fase (de 9 a 12 años). Se pasa de una situación de definición (que es la primera fase) a una situación de clasificación. El niño en esta fase clasifica los objetos que antes había enunciado, y los clasifica según distintas categorías.

## **6- Estadio de la adolescencia**

Se caracteriza por una capacidad de conocimiento altamente desarrollada y, por otro lado, se caracteriza por una inmadurez afectiva y de personalidad, lo cual produce un conflicto, que debe ser superado para un normal desarrollo de la personalidad.

### **2.5 LA MOTRICIDAD**

#### **2.5.1 Concepto de motricidad**

El término de motricidad se emplea en el campo de la educación y se refiere a la capacidad de mover una parte corporal o su totalidad, siendo este un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras musculares.

Su estudio sigue un amplio análisis del desarrollo de un ser vivo, desde su fecundación hasta la vejez. Se investigan todas las etapas, causas y efectos, de un acto motor dando explicación a todo lo relacionado con el movimiento del ser vivo. El acto motor sigue varias etapas para llegar a efectuar un movimiento.

#### **2.5.2 Objetivo de la Motricidad**

“Los objetivos de la motricidad son , expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto”.  
(GRATTY, 1971)

Partiendo de esta concepción se desarrollaran distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Estas prácticas



psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación y al perfeccionamiento profesional.

### **2.5.3 Tipos de Motricidad**

#### **a) Motricidad fina**

“La motricidad fina es la capacidad para utilizar los pequeños músculos para realizar movimientos: arrugar la frente, apretar los labios, cerrar el puño, recortar implica un nivel elevado de maduración o nivel neurológico dependiendo de muchos factores, aprendizaje, estimulación, madurez y capacidad personal de cada uno de los niños dependiendo de las edades” (PACHECO, 2015, pág. 32 33). Por otro lado la motricidad fina consiste en movimientos en coordinación de las manos dedos y los ojos y como ejemplo preciso tenemos los trazos, recorte de papeles, doblar papeles y otros.

“La motricidad fina influye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos. El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno frecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia”. (GUTIERREZ, 2013)

#### **Desarrollo de la motricidad fina**

La estimulación de la motricidad fina (musculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lectura y escritura. Si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta que es de suma importancia que la docente

realice una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos.

## **b) Motricidad gruesa**

Es la “Capacidad del cuerpo para integrar la acciones de los músculos largos, con el objeto de realizar determinados movimientos: saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar” (PACHECO, 2015). La motricidad gruesa es el desplazamiento mediante el dominio y equilibrio del cuerpo, el cual se constituye de manera indispensable, también puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades que permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada:

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices, es decir se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc. En seguida se explica el desarrollo de este proceso. La motricidad gruesa se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, comprende todo lo relacionado con el crecimiento del cuerpo coordinando desplazamientos y movimientos de las diferentes extremidades, equilibrio y todos los sentidos como caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes; expresión corporal, bailar, montar bicicleta. Patinar, trepar, pedalear, entre otras”. (GUTIERREZ, 2013)

## **c) Motricidad Gestual**

“Lo importante es conseguir que el cerebro funcione como una autentica red que maneja la información en la motricidad gestual tiene que dominar y

precisar el dominio de la muñeca para lograr dominio de dedos y así poder realizar actividades como un trabajo con títeres”. (PACHECO, 2015)

#### **4.5.4 Principios del desarrollo motriz**

La psicomotricidad desde el punto de vista funcional se desarrolla de distinta manera, se inicia desde la concepción del desarrollo de la psicomotricidad, pero no existe una especificación. En cuanto al desarrollo, para fines pedagógicos se considera lo siguiente:

Existe un conjunto de principios que son los que van a regir el desarrollo psicomotor del niño, según (CONDE CAVEDA, 2001)

➤ **Principio de individualización del Desarrollo.**

Aun cuando cada niño es de su padre y de su madre, cada uno va a tener su propio Desarrollo, va a tener su propia línea, va a tener su propia velocidad de desarrollo. Por ejemplo, lo normal es que un niño comience la de ambulación a los 12 meses, pero algunos lo hacen a los 9 y otros a los 17 meses.

➤ **Principio de secuencialita y continuidad.**

Las funciones psicomotoras se adquieren de forma secuencial y continuada. Por ejemplo un niño empieza a andar porque adquiere suficiente tono muscular para mantenerse de pie.

➤ **Principio del orden.**

El Desarrollo Psicomotor sigue un orden cefálico caudal (de cabeza a pies por ese orden). Lo primero que madura es la musculatura cervical, después el tronco, luego los MMSS, MMII, se mantiene de pie y después comienza a caminar.

➤ **Principio del progreso global o “ley del compuesto”.**

El Desarrollo Psicomotor va a ser la consecuencia de la integración y perfeccionamiento de los distintos componentes del organismo. Esto nos va a

valer para tranquilizar a los padres. Por ejemplo, un niño escribe antes de leer, otros más tardíamente. Ni uno es un genio ni el otro más tonto. Es decir, cada cual hace las cosas según le van viniendo.

➤ **Principio de la actividad específica.**

Es en principio de la actividad en masa y después específica. Por ejemplo un lactante al reírse lo hace moviendo prácticamente todo el cuerpo. Conforme va teniendo más edad limita la risa a una mueca facial.

### **2.5.5 LA motricidad en preescolar**

El desarrollo del niño merece una especial atención, sobre todo si tienen en cuenta que lo que primero desarrolla son las habilidades motrices gruesas para luego desarrollar la coordinación motora fina, es decir, que con la ayuda de la psicomotricidad, el niño podrá primero aprender a desarrollar el control de su propio cuerpo para aprender a voltear, sentarse, gatear, caminar, correr, etc., y luego, con la ayuda de padres, profesores y materiales oportunos, empezara a trabajar la motricidad fina, podrá coger objetos pequeños, realizar ejercicios de punzado, enhebrado, pintado, para luego iniciar la escritura y otras destrezas motrices, habilidades artísticas e intelectuales necesarias en todo momento; los médicos, ingenieros, artistas; necesitan utilizar destrezas motrices finas, necesitan utilizar efectivamente sus manos. (CONDE CAVEDA, 2001)

## **METODOLOGÍA**

El presente trabajo de investigación, es un estudio explicativo documental considerado por que no se manipulara ninguna variable, ya que se observara y describirá los hechos de la realidad para analizarlos a través de la inducción y deducción

### **3.1 Método**

En la elaboración del trabajo, se aplicó el método analítico sintético por que se recolecto la información bibliográfica para luego hacer un análisis y sustraer la información más relevante.

### **3.2 Técnica e Instrumento**

La técnica utilizada es la revisión bibliográfica ya que se recopilo información ya existente sobre el tema juegos psicomotrices en ludoteca como estrategia para el desarrollo integral de niños y niñas .Obteniendo así información de diversas fuentes como ser libros, pdf y cartillas educativas.

## **CAPITULO III**

### **CONCLUSIONES**

Las conclusiones según los objetivos para lograr los resultados de la monografía, se describen de la siguiente manera.

#### **4.1 Conclusiones en función al Objetivo General**

Según el Objetivo General de la monografía, en cuanto a la descripción de juegos psicomotrices, en ludoteca como estrategia para el desarrollo integral en las niñas y niños, se concluye que los niños aprenden mediante juegos.

Permitiendo de esta manera la formación integral de los niños y niñas.

#### **4.2 Conclusiones según los Objetivo Específicos**

Respecto al primer objetivo específico se concluye que es importante identificar de manera adecuada y con pertinencia las estrategias para lograr el desarrollo social y personal en las niñas y niños.

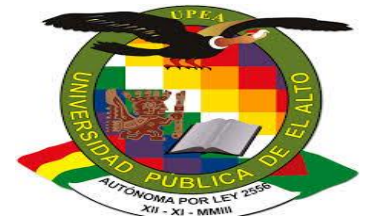
En relación al segundo objetivo específico, se constituye tras analizar juegos psicomotrices estos permitirán la participación activa de niños y niñas, desarrollándolos íntegramente.

Con respecto al tercer objetivo específico, los juego lúdicos “ESAR” los juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos para armar al ser adaptados dentro los planes de desarrollo curricular si ayudan el aprendizaje social y personal en niños y niñas.

## Bibliografía

- BEHAR, D. S. (2008). *Metodologías de la Investigación*. Cochabamba: Educaion y Cultura Editorial Shalom .
- CEDLA. (2016). *Analisis de la situacion educativa y laboral de jovenes alteños*. El Alto.
- CHILD FUND, B. (2010). *Guia de deteccion integral del desarrollo infantil*. La Paz.
- CODEPO. (2005). *El Alto desde una perspectiva poblacional*. La Paz.
- CONDE CAVEDA, J. L. (2001). *Juegos para el desarrollo de has habilidades*.
- CONSTITUCION POLITICA DEL ESTADO, (. (2009). Capitulo V Derechos Sociales y economicos.
- CONSTITUCION POLITICA DEL ESTADO, C. (2009). Titulo I Bases Fundamentales del Estado. En *Capitulo Segundo* (pág. Artículo 17).
- ERICKSON, E. H. (s.f.). *Teoria Psicosocial (Etapas del desarrollo psicosocial)*.
- FERNANDEZ, A. M. (s.f.). *ludoteca escolares*.
- GIL, C. L. (1987). *Jugando, jugando;(las ludotecas)*. Area de Juventud, Ayuntamiento.
- GRATTY, B. (1971). *Motricidad y psicoquismo en la educacion y el deporte*.
- GUTIERREZ, M. T. (2013). *Actividades Sensoriomotrices para la lectoescritura*. Mexico.
- HERRERA, M. G. (s.f.). *La importancia del juego y la Ludoteca para el desarrollo integral del niño de educacion preescolar*.
- LEY 070, A. S. (2010). Ley 070 Avelino Siñani Elizardo Perez.
- MARTIN MARTIN, M. (2000). *La intervención educativa a partir del juego: participación y resolución de conflictos*. Barcelona.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, E. P. (2014). *Lineamientos y Orientaciones Metodologicas Educación Inicial en Familia Comunitaria* . La Paz, Bolivia.
- MUÑOS, R. (1995). *Saberes de los niños al ingreso a la escuela*. La Paz: Cebiae.
- PACHECO, G. M. (2015). *Psicomotricidad en la Educacion Inicial*. Quito Ecuador.
- POSTIC, M. (1998). *Observar las situaciones Educativas*. Narcea.
- RUBIO ENCISO, M. G. (2017). *¿Qué es una ludoteca?* Mexico.
- SAMPIERI, R. H. (2004). *Metodologia de la Investigacion*. Mexico.

Anexo 1.  
JUEGOS PARA ARMAR (BLOQUES)



Elaboración (Propia)



Anexo 2.  
**JUEGO PARA ARMAR (PUZZLE)**



Elaboración (Propia)

Anexo 3.

### JUEGO PARA ARMAR (ROMPECABEZAS)



Elaboración (Propia)

Anexo 4.

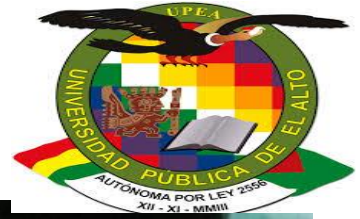
## JUEGO PARA EJERCICIO (PATA PATA)



Elaboración (Propia)

Anexo 5.

## JUEGO DE EJERCICIO (ULA ULA)



Elaboración (Propia)

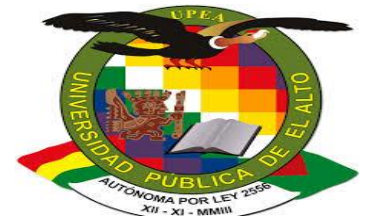
Anexo 6.

**JUEGO DE ARMAR (APILABLES)**



Elaboración (Propia)

Anexo 7.  
**JUEGO DE ARMAR (TANGRAM)**



Elaboración (Propia)

Anexo 8.

## JUEGO SIMBOLICO (SOLDADO MILITAR)



Elaboración (Propia)