

Título: Juegos psicomotores para el desarrollo motor de los niños/as de 4-5 años del Círculo Infantil "Alegres Cangrejitos"

Autores: MSc. Idania Blanco Cepero. iblanco@uclv.cu,

MSc. Oslaida Quesada Jova.

RESUMEN

El juego constituye una importante actividad, es una forma de organizar a los niños en la educación infantil y una vía para educarlo integralmente. Es fuente reguladora de la conducta de los niños en ella surge, durante la actividad lúdica, la mayor fuerza de autorregulación que no es forzada sino sana, emotiva; el niño subordina sus motivos e intereses a los de los demás niños.

Esta actividad no es diferente al trabajo y a las acciones no lúdicas. Pues las realizan los niños, y suelen ser docentes, artísticas, físicas, etc. tienen una misma estructura. Por otra parte el juego no requiere una conducta particular diferente de la que se necesita para actividades no lúdicas, ya que son desarrolladores por lo que es necesario incluirlo en las actividades docentes. Para que los niños aprendan jugando es fundamental introducir una actividad lúdica.

La presente investigación tiene como objetivo diseñar juegos psicomotores para estimular el desarrollo motor de los niños/as de cuatro a cinco años de vida del Círculo Infantil "Alegres Cangrejitos" del municipio de Caibarién, lo que ofrece una herramienta eficaz para el personal encargado de la enseñanza preescolar si tenemos en cuenta la integración de las áreas de conocimiento donde el niño/a es su principal protagonista, la aplicación de métodos y/o técnicas nos permitió ofrecer vías de solución para las educadoras y promotor de la Cultura Física, en función del desarrollo psicomotor del niño/a en edad preescolar así como razones del problema detectado.

INTRODUCCION

La educación psicomotriz gira principalmente en torno a algunos temas específicos referidos a la experiencia vivida que parten del cuerpo para llegar, mediante el descubrimiento y uso de diversos lenguajes (corporal, sonoro-musical, gráfico, plástico, etc.), a la representación mental, al verdadero lenguaje y específicamente a la emergencia y elaboración de la personalidad del niño/a de su 'yo' como fruto de la organización de las diferentes competencias motrices y del desarrollo del esquema corporal mediante el cual el niño/a toma conciencia del propio cuerpo y de la posibilidad de expresarse a través de él; a la toma de conciencia y organización de la lateralidad a la organización y estructuración espacio-tiempo y ritmo a la adquisición y control progresivo de las competencias grafomotrices en función del dibujo la escritura, en las diferentes actividades que se realizan con los niños/as de preescolares. Unas de las actividades para la educación de los niños/as de edad preescolar, lo constituye el juego como actividad principal que está presente en toda su vida, es un medio de educación y representa un importante espacio para que los pequeños puedan desplegar todas sus potencialidades físicas, intelectuales, morales y sociales en general.

El juego es una actividad social por naturaleza, permitiendo que el niño/a se relacione entre sí mediante relaciones lúdicas y reales. Aprendan las convenciones y conductas sociales. Aprendan a respetar reglas. Desarrollen hábitos de vida, actitudes positivas

hacia los demás, se ayudan, se prestan juguetes. Adquieren la independencia, el autocontrol y subordinan motivos. Les permite adquirir numerosas nociones del mundo que le rodea y desarrollar importantes procesos del conocimiento, la percepción, representación, la memoria, la imaginación, el pensamiento y el lenguaje. La presente investigación se realiza en el Círculo Infantil "Alegres Cangrejitos" del municipio de Caibarién, ya que las educadoras presentan poca creatividad en la planificación y ejecución de actividades didácticas que se pueden realizar en área de la motricidad, encontramos pobre iniciativas en la elaboración de los juego siendo un medio que ocupa un papel central en la vida del pequeño, no solo en la institución, sino también en el hogar, situación que limita el aprendizaje y desarrollo motor de los mismos.

Todo lo anteriormente explícito nos conduce a la siguiente situación problemática: Insuficientes juegos psicomotores para estimular el desarrollo psicomotor de los niños/as de cuatro a cinco años de vida del Círculo Infantil "Alegres Cangrejitos" del municipio de Caibarién. Ante esta situación el problema científico que rige la investigación se hace evidente en la siguiente formulación: ¿Cómo estimular el desarrollo psicomotor de los niños/as de cuatro a cinco años de vida del Círculo Infantil "Alegres Cangrejitos" del municipio de Caibarién?

Tomando en cuenta las precisiones apuntadas se establece como objetivo de la investigación el siguiente: Diseñar juegos psicomotores para estimular el desarrollo psicomotor de los niños/as de cuatro a cinco años de vida del Círculo Infantil "Alegres Cangrejitos" del municipio de Caibarién.

Para satisfacer este objetivo y buscar la solución del problema científico se plantearon los siguientes objetivos específicos:

- Diagnosticar el estado actual del desarrollo psicomotor de los niños/as de cuatro a cinco años de vida del Círculo Infantil "Alegres Cangrejitos" del municipio de Caibarién.
- Elaborar los juegos para estimular el desarrollo psicomotor de los niños/as de cuatro a cinco años de vida del Círculo Infantil "Alegres Cangrejitos" del municipio de Caibarién.
- Valorar el nivel de aceptación de las educadoras y auxiliares, respecto a los juegos psicomotores diseñados.

Entre los métodos del nivel teóricos utilizados en la investigación se encuentran el analítico- sintético, el inductivo deductivo que resultó de gran utilidad para el tránsito de lo general a lo particular y viceversa, Del nivel empírico: la observación, la encuesta, el análisis documental, puesto que se realizó un estudio y análisis de la literatura especializada en torno al tema. Del nivel matemático fue utilizada la distribución empírica de frecuencia. La medición fue empleada para la atribución de valores numéricos a valores del objeto. La Población está integrada por 20 niños/as del tercer ciclo (cuatro a cinco años), compuesta por 12 hembras y 8 varones, del Círculo Infantil antes mencionado, otra población compuesta por tres educadoras, y otra población por una auxiliar.

DESARROLLO

Análisis de los resultados del diagnóstico Triangulación metodológica

Al analizar los diferentes métodos aplicados el punto de convergencia se centra en el pobre dominio que poseen las educadoras y la auxiliar respecto al desarrollo psicomotor de los niños/as de la edad que se investiga dado por los resultados arrojados en la observación a la actividad programada de Educación Física y la entrevista realizada a las educadoras y auxiliar, se corrobora además en la escasa literatura que poseen para su auto preparación.

Para el diseño de los juegos psicomotores y el cumplimiento del objetivo número dos, se tuvo en cuenta los métodos e instrumentos aplicados en el diagnóstico, así como la participación activa de las educadoras y la auxiliar.

Se proponen siete juegos con el siguiente diseño.

Estructura de los juegos psicomotores

Tema: Se refiere al tema que se abordará en los juegos psicomotores propuestos.
Objetivo: Los objetivos de cada uno de los juegos psicomotores se determinan en correspondencia con el tema a que se refiere.

Contenido: Se determina para cada juego y están en correspondencia con los objetivos que se persiguen en función de lograr el desarrollo psicomotor de los pequeños.

Método: Predominan aquellos que estimulen el pensamiento creador en la solución de los problemas que se presenten en relación con el tema a tratar, el desarrollo intelectual, socio - afectivo, y motriz de los niños/as, la actividad productiva.
Medios de enseñanza: Materiales que apoyen la aplicación del método determinado para cada juego psicomotor, ya sea para la estimulación del pensamiento o para contribuir a la solución de problemas.

Evaluación: Se hará en caso que sea necesario y se realizará de manera individual o grupal para poder conocer cómo avanza el proceso de aprendizaje.

Desarrollo de los juegos psicomotores:

Momento donde se despliega el contenido previsto, se ejecutan los mismos, se trabaja en equipos y se realiza el análisis valorativo del contenido.

Objetivo general de la propuesta.

Estimular el desarrollo psicomotor de los niños/as de cuatro a cinco años de vida del Círculo Infantil "Alegres Cangrejitos" del municipio de Caibarién.

Los juegos psicomotores van dirigidos de manera particular a los niños/as de cuatro a cinco años, del Círculo Infantil "Alegres Cangrejitos" del municipio de Caibarién. La máxima aspiración es que los mismos constituyan un material que potencie el desarrollo psicomotor del niños /a.

Juego #1

Nombre: ¿Quién ha explotado el globo?

Objetivos: Percepción auditiva

Orientación espacial

Tiempo de reacción

Edad: 5 años

Material: Un globo por grupo

Organización: Grupos de 6-8 jugadores sentados en círculo y uno en el medio.

Desarrollo: Los componentes del círculo se van pasando el globo o los globos. Mientras Luís que está en el medio con los ojos cerrados está atento a todos los movimientos del globo porque en un momento determinado un jugador hará explotar el

globo, y Luís tendrá que adivinar quién lo ha explotado. Si lo acierta se intercambian los papeles y si no lo hace permanece otra vez dentro del círculo. Un jugador puede estar dentro del círculo como máximo 2 veces seguidas en el centro.

Juego # 2

Nombre: La Gallinita Ciega Auditiva

Objetivos: Percepción y reconocimiento táctil
Orientación espacial
Percepción auditiva
Interacción grupal

Edad: 5 años

Material: Todo tipo de instrumentos sonoros

Organización: Grupos de 12-18 jugadores
La gallinita en el medio

Desarrollo: A un componente del grupo se le vendan los ojos y se sitúa dentro del círculo que forman sus compañeros. Para comenzar este juego se le dan varias vueltas para distraer un poco. A continuación todos los jugadores se acercan con sigilo y hacen sonar sus instrumentos para orientar a la gallinita. Cuando la gallina ciega coge a algún participante tiene que adivinar quién es mediante el tacto y si lo adivinan cambian los papeles.

Juego #3

Nombre: ¿Qué fruta estoy tomando?

Objetivos: Discriminación táctil.
Percepción táctil

Edad: 5 años

Material: Cualquier fruta

Organización: Grupos de 6-8 jugadores

Desarrollo: Se colocan las frutas encima de la mesa, y los componentes del grupo con los ojos cerrados deben ir pasando uno a uno y mediante el tacto ir adivinando las frutas que tocan. Hay un jugador con los ojos abiertos que se encarga de verificar las respuestas de sus compañeros de juego. El participante que más frutas acierte gana el juego.

Juego # 4

Nombre: ¿Quién faltó?

Objetivos: Memoria visual
Atención-observación
Concentración

Organización espacial

Edad: 5 años

Material: Ninguno

Organización: Grupo único sentado en el suelo libremente.

Desarrollo: Toda la clase se sientan los niños/as libremente en un lugar de la pista. Una vez que están todos los participantes sentados, se designa a un componente del grupo por ejemplo: Andrés, el cual debe levantarse y de frente a sus compañeros debe fijarse muy bien en ellos pues una vez que los haya estudiado debe darse la vuelta y cerrar los ojos. En ese instante un niño o niña debe abandonar el grupo y situarse en lugar que no pueda ser visto por Andrés. Es en ese momento cuando Andrés se da la vuelta y observando de nuevo el grupo debe de adivinar en el menor tiempo posible el jugador que falta. Si no lo acierta los demás jugadores le darán pistas relativas al niño o la niña que se ha escondido, hasta que por fin descubra quien falta.

Juego # 5

Nombre: ¡STOP!

Objetivos: Discriminación táctil

Control emocional

Control postural

Orientación espacial

Edad: 5 años

Material: Paño

Organización: Grupo único

Desarrollo: Ángel se coloca en medio de la pista, alrededor de este se encuentra el resto del grupo. Mientras cuenta, los otros jugadores darán 5 pasos grandes sin correr ni saltar. Al grito de ¡STOP! Dado por Ángel, que está con los ojos cerrados, los participantes deberán permanecer quietos sin mover ninguna parte de su cuerpo. El primero que llegue cambiara los papeles con Ángel.

Para conocer los criterios en cuanto a la propuesta de juegos y validarla se realizó una consulta a usuario en la que se implicaron tres educadoras y una auxiliar, que aportarán elementos para el perfeccionamiento de estas acciones.

Para obtener la valoración se aplica una encuesta según la cual debían ser evaluados los aspectos siguientes:

1. Fundamentación teórica de la propuesta de los juegos psicomotores.
2. Correspondencia de los juegos que se proponen con las necesidades y potencialidades de los niños/as de estas edades.
3. Asequibilidad de los juegos referidos al área del desarrollo motriz.
4. Correspondencia de los juegos con el objetivo de los juegos psicomotores propuestos.

5. Los juegos psicomotores propuestos y las orientaciones metodológicas para su realización como una herramienta para el trabajo de las educadoras sobre el desarrollo psicomotor de los niños/as de cuatro a cinco años.

Los aspectos debían ser evaluados por las educadoras y auxiliares en una escala de cinco valores (uno al cinco), donde cinco represente el máximo valor que se otorga a cada aspecto y uno, el valor mínimo.

Entre los principales resultados presentados, se puede apreciar el comportamiento de la evaluación entre los aspectos y la escala valorativa aportada por las educadoras y auxiliares. En ella se refleja la coincidencia en la aceptación positiva de la propuesta.

Se observa tendencia a la agrupación de los valores entre cuatro y cinco, lo que apunta hacia la aprobación de la propuesta de juegos psicomotores para el desarrollo motor de los niños/as de cuatro a cinco años

CONCLUSIONES

1. El diagnóstico realizado a las educadoras según los resultados arrojados respecto al desarrollo de los juegos psicomotores para estimular el desarrollo psicomotor de los niños/as de cuatro a cinco años de vida del Círculo Infantil "Alegres Cangrejitos" del municipio de Caibarién es insuficiente dado por el limitado conocimiento que poseen y la escasa literatura para su autopreparación, también se manifiesta por el grado de dificultad que presentan los niños/as en la forma de ejecutar de las diferentes habilidades.

2. La elaboración de los juegos psicomotores favorecerá el trabajo a las educadoras y auxiliares ya que constituye una herramienta para estimular el desarrollo psicomotor de los niños/as cuatro a cinco años de vida del Círculo Infantil "Alegres Cangrejitos" del municipio de Caibarién.

3. Mediante la consulta de usuario se evalúa el nivel de aceptación de las educadoras y la auxiliar, respecto a los juegos diseñados, las cuales manifiestan que están bien estructurados.

BIBLIOGRAFÍA

1. Asociación Mundial de Educadores Infantiles. (1997) Ayudar en casa. Dossiers0-6 años (Madrid) 1: 9.

2. Aznar Oro, Pilar. (1998) La Educación Física en la educación infantil de 3 a 6 años. España, Editorial INDE. 178 p.

3. Bécquer Díaz, Gladys. (2002) El comportamiento del desarrollo motor de los niños/as cubanos en el primer año de vida. Tesis de Doctorado (Doctorado en ciencias de la Cultura Física) Ciudad de la Habana, ISCF "Manuel Fajardo". 120 h.

4. Colectivo de Autores. (1989) Orientaciones educativas sobre algunas conductas del niño preescolar. La Habana, Editorial Pueblo y Educación. 100 p.

5. Colectivo de autores. (1992) Psicología de la Educación. Madrid, EUDEMA S.A. 115 p.

6. Cuba. Ministerio de Educación. (2000) Seminario Nacional para Educadores. Tabloide. La Habana (s.f.) 1.