



**Universidad de Ciencias de Cultura Física y el Deporte  
"Manuel Fajardo Rivero"  
Facultad de Villa Clara**

**Trabajo de Diploma para optar por el título de Licenciado en Cultura Física.**

**Título: 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.**

**Autor: Yuniel Hernández Torna**

**Tutoras: MSc. Tania Hernández Díaz**

**MSc. Idania Blanco Cepero.**

**Año: 2011**

## DEDICATORIA

- ✚ A la Revolución cubana y al Comandante en Jefe Fidel Castro por ser la fuerza inspiradora en todos los momentos difíciles por enseñarnos el valor de la virtud y la dignidad.
- ✚ Por cada reflexión oportuna que has hecho y todas las enseñanzas que has transmitido.
- ✚ A todas las niñas y niños, que en el mundo reclaman una sonrisa.
- ✚ A mis padres porque ha sabido darme lo mejor de sí, ejemplo, amor, comprensión, por la educación que me inculcaron y... ¡porque son los mejores padres del mundo!
- ✚ A mi hermano/a: porque un triunfo mío sé que ella lo disfruta tanto como yo.
- ✚ A mis profesores y compañeros del aula, por las opiniones y sugerencias que constituyeron criterios muy valiosos para el perfeccionamiento de mi tesis.

## AGRADECIMIENTOS

- ✚ A mis tutoras MSc. Tania Hernández Díaz y la MSc. Idania Blanco Cepero por su vasta experiencia, sus sabias y oportunas sugerencias; por el tiempo dedicado en guiarme en esta investigación. Lleguen a ustedes toda mi gratitud.
- ✚ A mi familia, especialmente a mami y papi, a mis abuelos quienes me brindaron su incondicional y total apoyo.
- ✚ A la directora del Círculo Infantil “Alegres Cangrejitos” del municipio de Caibarién, por abrirme las puertas de su centro para la culminación de esta investigación.
- ✚ A todos lo que me exhortaron y porque no, también a aquellos que dudaron porque me incitaron a dar lo mejor de mí, a demostrar, ¡que sí se puede!
- ✚ A la Revolución que nos permite llegar a ser lo que seamos capaces.

***Corro el riesgo de dejar de mencionar a alguien, a ese (a): MIL GRACIAS también.***

## **PENSAMIENTO:**

**“Una experiencia que no hace uno mismo con toda libertad de iniciativa, no es por definición una experiencia, sino un simple adiestramiento sin valor formativo, pues se produce una insuficiencia en la comprensión de los pasos”.**

**Jean Piaget**

## RESUMEN

Los estudios sociológicos demuestran la relación directa del juego con la sociedad. El juego se desarrolla en dependencia a la situación que tenga el niño en ella el espacio y el tiempo del que disponga. Esta 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.

El juego no constituye una actividad diferente al trabajo y a las actividades no lúdicas. Todas las actividades que realizan los niños, 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. El juego es una actividad desarrolladora por lo que es necesario incluirlo en las actividades docentes. Para que los niños aprendan jugando es fundamental introducir una actividad lúdica en la actividad.

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 en función del desarrollo psicomotor del niño/a en edad preescolar así como razones del problema detectado.

## **INDICE:**

	<b>Pág.</b>
Introducción -----	<b>1</b>
Fundamentación Teórica -----	<b>7</b>
Análisis Cuantitativo de Resultados -----	<b>23</b>
Propuesta de Juegos Psicomotores -----	<b>27</b>
Conclusiones -----	<b>34</b>
Recomendaciones -----	<b>35</b>
Bibliografía -----	<b>36</b>
Anexos	

## INTRODUCCIÓN

El ser humano es una unidad psico-afectivo-motriz. Su condición corporal es esencial. La psicomotricidad no sólo se fundamenta en esta visión unitaria del ser humano corporal por naturaleza, sino que cree haber encontrado la función que conecta los elementos que se pensaba separados del individuo humano, el cuerpo y el espíritu, lo biológico y lo psicológico. Esta función es el tono. "El tono debe ser considerado en su importancia fundamental porque siendo el punto de referencia esencial para el individuo en la vida de relación biológica, psicológica e incluso en la toma de conciencia de sí mismo, especifica una de las diferencias fundamentales que distinguen al ser vivo del ser no vivo.

El tono (la tensión o distensión) y los reflejos arcaicos, junto a los recursos sensoriales, son los instrumentos de partida del recién nacido que sobre la base de un programa genético que va desarrollándose suponen el comienzo de un proceso individual de crecimiento, maduración y desarrollo. El crecimiento se refiere a los aspectos cuantitativos de la evolución (el aumento en tamaño) la maduración se refiere a los aspectos cualitativos de la evolución (potencialidades genéticas que van surgiendo) y el desarrollo es la sucesión de cambios que se producen por la conjunción de los anteriores con la influencia de factores ambientales. Crecimiento, maduración y desarrollo infantil no pueden entenderse sin la necesaria condición corporal de nuestra existencia.

La psicomotricidad no puede reducirse a un simple método se trata más bien de un peculiar modo de acercamiento al niño y a su desarrollo.

El objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas (del individuo en su globalidad) a partir del cuerpo lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones patologías, educación y aprendizaje, etc.

Así pues "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 de su 'yo' como fruto de la organización de las diferentes

competencias motrices y del desarrollo del esquema corporal mediante el cual el niño 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.

Según el Diccionario Manual de la Lengua Española, actividad es: facultad de obrar, diligencia, eficacia y prontitud en el obrar. Conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad. En actividad, en acción.

El niño/a no se desarrolla solamente mediante la acumulación de los conocimientos obtenidos por la vía de la comunicación, tiene una enorme importancia la vía activa encaminada al dominio de diferentes formas de actividad humana. Según A. N. Leontiev, la actividad es un determinado proceso real que consta de un conjunto de acciones y operaciones.

Entre los diversos tipos de actividades que realiza el niño, el juego es una de las más importantes en la edad preescolar, por cuanto al ser realizada por los propios niños y dirigida adecuadamente por el adulto, es capaz de desarrollar en ellos mejor que en cualquier otro tipo de actividad la psiquis infantil, debido a que por medio del juego, los preescolares pueden satisfacer la principal necesidad de trato y de vida colectiva con los adultos, que tiene el niño como ser social, permitiéndole a este aprender y actuar en correspondencia con la colectividad infantil ¿Qué es el juego? Es una actividad libre del niño, desprovista de interés material, abierta a la heterogeneidad de interrelaciones; es campo de alegrías, de reafirmación de conocimientos y de obtención de otros nuevos, que esta íntimamente ligada al desarrollo integral de la personalidad.

## **TIPOS DE JUEGO**

- Juegos didácticos
- Juegos musicales
- Juegos recreativos

- Juegos con agua y con arena
- Juegos de roles, simbólicos.

En el caso de la educación de los niños de edad preescolar, el juego constituye una actividad principal que está presente en toda su vida que es 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 permite al niño/a manifestarse y a la vez satisfacer, en el más alto grado, su necesidad de actividad. Durante el juego el niño/a entra en un amplio y complejo sistema de relaciones con los objetos, con otros niños y con los adultos.

## **INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO**

### **Desarrollo físico**

Control corporal

Corren, saltan, trepan y se deslizan

Desarrollo de grandes y pequeños músculos

Se fortalece la confianza en sí mismos, en sus fuerzas. Adquieren destrezas físicas rapidez, agilidad y coordinación.

### **Desarrollo social**

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.

### **Desarrollo emocional**

Propicia el bienestar emocional se alegran porque están junto a sus amigos satisfacen sus necesidades descubren cosas nuevas, tendrán a su alcance

juguetes y objetos.

## **Desarrollo intelectual**

Les permite adquirir numerosas nociones del mundo que lo rodea y desarrollar importantes procesos del conocimiento, la percepción, la representación, la memoria, la imaginación, el pensamiento y el lenguaje.

En el Circulo Infantil “Alegres Cangrejitos” del municipio de Caibarién, las educadoras presentan poca creatividad en la planificación y ejecución de actividades didácticas que se pueden realizar en área de la motricidad, dentro de estas encontramos pobre iniciativas en la elaboración de los juego el cual es 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.

Esta situación atenta contra el llamado hecho a los educadores, quienes son los máximos responsables de lograr un proceso docente educativo de excelencia donde sea el niño el protagonista principal del mismo.

Se hizo además una revisión de los programas de Licenciatura en Educación Preescolar que se encuentran en las filiales universitarias, para analizar cómo se aborda el contenido relacionado con el desarrollo psicomotor. Se comprobó que los programas por los que se preparan a los estudiantes de la municipalización, son los mismos que tienen algunas educadoras en sus centros por lo que la situación del objeto no tiene ningún cambio sustancial.

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, mediante el criterio de sus usuarios.

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, así como para el establecimiento de los nexos entre ellos.

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.

Los **métodos del nivel matemáticos** son decisivos en el análisis de datos y en la formulación de las conclusiones. Fue utilizado la distribución empírica de frecuencia.

**La medición**: Empleada para la atribución de valores numéricos a valores del objeto. Es utilizada para medir el comportamiento 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.

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, los cuales son los que mayor información aportarán a esta investigación.

Otra población compuesta por 3 educadoras, y otra población por 1 auxiliar las cuales brindaron la información correspondiente al conocimiento que poseían acerca del trabajo para el desarrollo psicomotor en los niños/as del mencionado ciclo.

## Fundamentación Teórica

Uno de los primeros pedagogos en proponer actividades para los niños antes de los siete años fue Juan Amos Comenio (1633-1684), que aunque no trató directamente al desarrollo físico del niño si en su "Idea de la escuela materna" combinó algunas áreas con movimientos físicos. Expresaba: "Efectuarán el aprendizaje de estas labores si se les deja hacer algo, enseñándoles para ello: por ejemplo, llevar una cosa de un lado a otro, ordenando así o de otra manera, hacer y deshacer, atar y desatar, etc. Según la afición de los niños en esta edad. Y como todo esto no es sino ensayo de la habilidad natural para hacer las cosas diestramente no solo hay que prohibirlo, sino fomentarlo y dirigirlo con prudencia". (Comenio, J.A. 1684:229).

Por su parte, Jean-Jacques Rousseau (1712-1788), en el "LIBRO PRIMERO" de "Emilio o la Educación" dedicado a la educación del niño en etapa preescolar, critica los exagerados cuidados a que eran sometidos los niños desde el nacimiento por las madres o las nodrizas, lo cual limitaban los movimientos de los pequeños. Muchas de esas medidas eran producto de prejuicios de la época, que según Rousseau no impulsan al desarrollo de los movimientos, sino a retardarlos y decía "La inacción y el aprieto en que retienen los miembros de un niño, no pueden menos de perjudicar a la circulación de la sangre y las hormonas, de estorbar que se fortalezca o crezca la criatura y de alterar su constitución." (Rousseau, J.J, 1762:48).

En un breve recorrido por la historia a modo de introducción se puede percibir que el desarrollo físico ha llamado la atención en épocas pasadas como acto físico. Ejercicio del cuerpo sin la incorporación de la relación cuerpo-cerebro.

La relación cuerpo-cerebro pertenece al siglo XIX, nace la misma con la introducción de técnicas y aparatos para hacer la Gimnasia y es producto de la vida moderna, expresaba Martí: "Estas consecuencias de la vida moderna hacen urgente ese esparcimiento de la fuerza, aglomerada en llama en el cerebro desde los primeros años de vida y la preparación oportuna y previa del edificio que ha de sustentar tal pesadumbre del cuerpo que ha de ser teatro de tales batallas del espíritu" (Martí, J. 1963:389).

En la edad preescolar la percepción de los niños se hace más perfecta, en la misma se continúa desarrollando con rapidez el pensamiento verbal generalizado, aunque sus formas activas y por imágenes conservan su importancia primordial, el pensamiento se desarrolla como resultado de la actividad cognoscitiva del niño.

El desarrollo de las emociones en los niños/as de edad preescolar tiene un carácter complejo. Dicho periodo del desarrollo (0-6 años) se caracteriza por grandes cambios en el desarrollo motor. Es la etapa de la adquisición de las habilidades motrices básicas: caminar, correr, saltar, escalar, trepar, raptar, lanzar, capturar y cuadrupedia.

Estas habilidades motrices no sólo aparecen por efectos de maduración biológica, sino también de la actividad práctica del infante en el medio que lo rodea. Desde el primer año de vida el niño/a comienza a orientarse en el entorno a conocer su cuerpo y a realizar sus primeras acciones motrices.

Para Wallon era muy importante la unión de lo psicológico y lo motor se proclamó y combatió “la ilusión frecuente de los psicólogos de creer en formas o transformaciones de la vida psíquica únicamente reducibles a factores y elementos de la vida psíquica” (Wallon, H, 1964).

A lo largo de su obra se esforzó por demostrar la acción recíproca entre las funciones mentales y las funciones motrices intentando argumentar que la vida mental no resulta de relaciones unívocas o de determinismos mecanicistas; gracias a este autor, el componente psicológico y motor se ven como una unidad dialéctica, para concebir a la psicomotricidad como un comportamiento físico que tiene un enfoque sociofísico; este hecho es de suma importancia para entender que lo motor es educable, ocurre de forma consciente, pues el ser humano puede autorregular su motricidad gracias a su desarrollo psicológico. Este término, psicomotricidad nace en Francia en 1907 y fue Dupré citado por Da Fonseca (1996), el pionero en acuñar ese vocablo al poner de relieve las estrechas relaciones que unen las anomalías psíquicas y motrices ya que inicialmente los estudios que se hicieron fueron con personas débiles mentales. Posteriormente con el transcurso del tiempo ha ido abriéndose el abanico y se ha extendido su aplicación desde la infancia hasta la vejez; aún con personas sanas.

Varios han sido los investigadores que han definido la psicomotricidad; entre ellos podemos citar a Ajuriaguerra (1978), Pick y Vayer (1980), Madelaine Abbadie (1977) etc. Esta última concebía a la psicomotricidad como una técnica que favorece el descubrimiento del cuerpo propio de sus capacidades en el orden de los movimientos descubrimiento de los otros y del medio.

Al analizar la definición hecha por la Abbadie (1977), la autora entiende que la psicomotricidad no debe limitarse simplemente a una técnica pues no debe ser reducida solamente a lo motriz ya que existen otros aspectos como son las sensaciones, la comunicación, la afectividad, que también inciden en el proceso de desarrollo psicomotor.

Se concibe que la psicomotricidad es un modo de acercamiento al niño/a, no una técnica y se comparte totalmente con la Abbadie (1977) el criterio de que no solo se descubre a sí mismo sino que en interacción con los otros, el niño comparte sentimientos, emociones y es con "los otros" con quienes aprende significativamente siempre que sea un sujeto con un mayor desarrollo que el de él; también se defiende la importancia que tiene el medio para el niño, pues en su interacción directa con éste es que se favorece el desarrollo de los educandos, al enfrentarse a las situaciones diversas que suceden en su entorno.

Inicialmente, en la Psicología se estudiaba de forma aislada tanto la esfera psicológica como la motriz en los sujetos, concibiéndose el desarrollo motor solamente desde el punto de vista físico, condicionado por lo biológico, lo natural, sin importar la parte psíquica de la persona y su influencia en el desarrollo motor del individuo.

Existieron varios autores, entre ellos debe mencionarse a Henry Wallon (1964) y Jean Piaget (1965) quienes supieron unir lo psíquico y lo motriz como un todo, siendo el primero el que más aportes hizo en relación con el tema en cuestión.

Henry Wallon (1964) es probablemente, el gran pionero de la psicomotricidad, (entendida como campo científico), en 1925 y en 1934 este psicólogo inicia una

de sus obras más relevantes en el campo del desenvolvimiento psicológico del niño. La obra de Wallon continuó durante décadas influyendo en la investigación sobre niños inestables, obsesivos, delincuentes, etc. La misma se dejó sentir en varios campos de formación como la psiquiatría, psicología y pedagogía.

En otra dirección y lamentablemente poco reseñadas en los trabajos tanto de autores americanos como autores europeos, surgen los estudios de los autores soviéticos, destacándose entre otros a Vigostky (1987), Galperin (1983) y Luria (1984).

Es necesario hacer referencia a la clasificación de los componentes según Luria (1984) en su modelo psiconeurológico, primeramente se encuentran **la tonicidad y el equilibrio**, los cuales están comprendidos en la primera unidad funcional del modelo luriano. La **tonicidad** se considera el sostén fundamental en el ámbito de la psicomotricidad, pues garantiza por consiguiente, las actividades, las posturas, las mímicas, las emociones, etc. de donde convergen todas las actividades motoras humanas (Wallon, 1932).

La tonicidad tiene un papel fundamental en el desarrollo motor e igualmente en el desarrollo psicológico como aseguraron los trabajos de Wallon (1996). Toda la motricidad necesita del soporte de la tonicidad, es decir de un estado de tensión activa y permanente; según Ajuriaguerra (1978) el estudio del tono supone múltiples problemas, en la medida en que es extremadamente difícil distinguir a partir de que movimiento el desplazamiento de un segmento corporal, sobre el que actúan los músculos, corresponde a una simple variación tónica o a un movimiento real.

**El equilibrio:** Es la capacidad de asumir y sostener cualquier posición del cuerpo contra la ley de gravedad es uno de los componentes perceptivos específicos de la motricidad y se va desarrollando a medida que evolucionamos. Se puede decir que "el equilibrio constituye un paso esencial del desarrollo psiconeurológico del niño, luego un paso clave para todas las acciones coordinadas e intencionadas, que en el fondo son los apoyos de los procesos humanos del aprendizaje" (Da Fonseca, V.1998:154).

"Las actividades posturales y motoras preceden a las actividades mentales, después actúan conjuntamente, hasta que mas tarde la actividad motora se subordina a la actividad mental. De la motricidad a la psicomotricidad y finalmente de la psicomotricidad a la motricidad." (Da Fonseca, V.1998: 173)

Autores que han escrito sobre **psicomotricidad** como Le Boulch (1976), Picq y Vayer (1977), Parlebas (1969), V. da Fonseca (1990), Robert Rigal (1990) entre otros comentaron el beneficio que proporciona la actividad psicomotriz al desarrollo de la actividad física del hombre. Incluso en algunas otras obras se afirman que la educación física debe ser una educación psicomotriz. Así Le Boulch (1976), enfatizó que la educación del movimiento, al lograr la adquisición de factores de ejecución tales como el tono muscular y la conservación de cierto grado de flexibilidad en las articulaciones, se traduce en mantenimiento de una buena y fácil postura habitual.

Ya en nuestros tiempos, a nuestro criterio, **la psicomotricidad** esta en busca de una identidad perdida en la profusión de prácticas corporales que, en el plano teórico, se intercalan entre la neurología más estricta, la psicología más racional y las temáticas de la liberación del afecto.

El contenido de la **psicomotricidad** está íntimamente ligado al concepto del cuerpo y sus experiencias. La psicomotricidad es una técnica que favorece "el descubrimiento del cuerpo propio de sus capacidades en el orden de los movimientos, descubrimiento de los otros y del medio de su entorno pero es educable.

En la educación del niño, toda educación es educación psicomotriz, depende de la estimulación y responde al desarrollo humano.

### **Desarrollo psicomotor**

Es el conjunto de todos los cambios que se producen en la actividad motriz de un sujeto a lo largo de toda su vida. Ocurre a causa de tres procesos: la maduración, el crecimiento y el aprendizaje.

#### **La maduración**

Es el proceso fisiológico (del cerebro) genéticamente determinado por el cual, un órgano o un conjunto de órganos ejerce libremente su función con la misma eficacia.

Los seres humanos no pueden ejercer desde el primer momento de su existencia, realizar todas las funciones que les caracterizan, necesitan de un proceso madurativo.

Todos los órganos del ser humano maduran porque no están terminados totalmente en el nacimiento. Los que intervienen en la motricidad son el sistema muscular y el sistema nervioso. En los primeros seis años de vida es donde el niño sufre más cambios motrices y maduros más rápido.

El sistema nervioso y el sistema muscular son fundamentales en el desarrollo motor.

### **Crecimiento**

Fenómeno cuantitativo de incremento de masa corporal como consecuencia del aumento en el número de células del tamaño de las mismas, originando aumento de masa y volumen de tejidos, órganos y sistemas que ocurren con diferente intensidad en distintos momentos de la vida.

### **Aprendizaje**

Cambio en el rendimiento que suele ser permanente y que guarda relación con la experiencia.

### **Manifestaciones del desarrollo psicomotor**

De los dos a los cinco años: La acción y el movimiento predominan sobre los elementos visuales y perceptivos. Se inicia la lateralización, predominio motor de un lado del cuerpo respecto al otro (lo que determinará que sea diestro).

De los cinco a los siete años: Se produce una integración progresiva de la representación y la conciencia de su propio cuerpo cada vez más el niño/a va afinando en el control de las diferentes partes de su cuerpo y del de los demás. El proceso de integración del esquema corporal se alarga hasta los once-doce años.

### **Lateralidad**

Con esta palabra nos referimos al predominio motor de un lado del cuerpo respecto al otro. La base a partir de la cual el niño va diferenciando uno de otro lado del cuerpo es el equilibrio ya que para mantenerlo debe realizar una serie de movimientos de compensación con uno y otro lado del cuerpo. A medida que va experimentando con uno y otro lado va estableciendo las posibilidades y diferencias de cada lado.

A nivel social, existe una marcada tendencia hacia lo diestro, y años atrás incluso se «forzaba» a niños y niñas de tendencia zurdos a «cambiar». Hoy en día está comprobado el error que supone forzar al niño a este cambio y lo más conveniente es favorecer y estimular sus habilidades teniendo en cuenta que progresivamente irá manifestando cada vez más su predominio lateral. Respetar e incluso potenciar sus tendencias naturales será positivo para sus aprendizajes, tanto manipulativos como intelectuales (orientación en el espacio, aprendizaje lecto-escritura, etc.). La lateralización se consolida siguiendo el siguiente esquema:

Al principio el niño/a realiza movimientos bilaterales es decir, lo que hace con una mano repercute en la otra. Su cuerpo reacciona globalmente.

Más adelante hacia los dos años, incluso antes experimenta alternativamente con una y otra mano lo que le permite comparar resultados. Hay que destacar que no tiene adquirido el concepto de izquierda o derecha; la adquisición de dichos conceptos se alarga hasta los seis-siete años. La mano no es el único miembro de predominio lateral sino que en general es todo el eje de cabeza a pies (visión, mano y pie de un mismo lado). En algunas personas se puede desarrollar lo que se denomina lateralidad cruzada (por ejemplo, se es zurdo de mano y diestro de ojo y pie).

Las cuatro áreas del desarrollo psicomotor:

#### **Área del lenguaje:**

Como premisa inicial, es necesario indicar que la comunicación no es exclusiva del lenguaje verbal sino que por medio de gestos, caricias y la utilización de todos los sentidos nos comunicamos unos con otros. Desde esta perspectiva, el lenguaje es un instrumento de comunicación y mediante su uso expresamos, comprendemos las ideas y mensajes que transmitimos.

La adquisición del lenguaje implica el aprendizaje de un repertorio de sonidos y de palabras, así como la progresiva utilización de forma cada vez más compleja de las reglas para su uso. Con todo es un área de aprendizaje muy importante denominada «instrumental», ya que forma parte del resto de ellas.

#### **Área personal social:**

La incorporación del niño/a al medio social en que vive tiene dos vertientes, la adaptación al mundo de los demás y la autonomía progresiva frente a ese

entorno que le rodea y a las necesidades de la vida diaria. Así en este apartado abordaremos los elementos más próximos al niño en relación a la adquisición de hábitos básicos y la evolución que experimenta en el juego.

### **Área motora:**

En los niños/as de la etapa que se investiga 4-5 años:

Sus nuevas proezas atléticas se basan en la mayor independencia de su musculatura de las piernas. Hay menos totalidad en sus respuestas corporales, piernas, tronco, hombros, brazos y no reaccionan tan en conjunto, por esto sus articulaciones parecen más móviles.

El niño adquiere madurez en el control motor general. Se establece la lateralidad. Posee mayor dominio en los gestos finos así se le puede ver recortando, picando o pegando sobre una línea recta sin salirse. Sin embargo, la actividad gráfica aún es deficiente y el manejo de lápiz sigue siendo torpe. A lo largo de los 5 o 6 años irá adquiriendo precisión.

### **Área de la conducta adaptativa:**

En el niño de cuatro a cinco años.

Posee capacidad de generalización y abstracción. Acosa con preguntas a los mayores, estas preguntas representan un impulso hacia la conceptualización de las multiplicidades de la naturaleza y del mundo. Comienza a sentirse a sí mismo (incluso como uno solo entre muchos).

Posee una conciencia definida de clase (de su propia clase).

Juega espontáneamente con los cubos construyendo en la dimensión vertical y horizontal y da nombre a lo que construye. Le gusta crear y producir de primera intención. Le gusta pasar de una cosa a otra más que repetir. Resuelve problemas simples que implican relaciones geométricas y espaciales. Puede insertar sucesivamente una serie de cajas unas dentro de otras, realizando inmediatamente juicios prácticos respecto al orden de sucesión y orientación.

Puede guardar juguetes de forma ordenada. Cuando dibuja a un hombre se diferencian las partes y cierto aspecto de cosa terminada de la cabeza a los pies. El dibujo incompleto de un hombre le agrega ojos y orejas. En los juegos le gusta terminar lo que ha empezado.

Pedagogos, psicólogos, historiadores y sociólogos de diferentes países han hablado de la importancia del juego como una categoría universal: todos los niños del mundo juegan.

El juego surge con el propio hombre: desde épocas remotas los adultos jugaban: realizaban bailes, danzas, dramatizaciones en nacimientos y funerales etc. En estos juegos se ponían de manifiesto características lúdicas como: la tensión, el movimiento, el placer, la alegría. Aquí ya se manifestaba de forma incipiente el juego.

Debido a su carácter social, el juego se desarrolla con el propio desarrollo de la sociedad y es una actividad muy significativa en la vida de los niños.

#### **Algunas características generales del juego son:**

- Es una actividad organizada.
- Es una actividad espontánea.
- Es una actividad libre, reguladora de la conducta.
- Es una actividad creadora.

### **1.2 El juego en la edad preescolar**

El juego es hoy por hoy un tema muy tratado porque para casi nadie es desconocida la significación que este tiene desde el punto de vista educativo, terapéutico, recreativo; como elemento de socialización y de trasmisión y apropiación de cultura, costumbres y tradiciones. Pero si analizamos en el ámbito infantil esta rica actividad, estamos ante un derecho de los más pequeños.

Las Naciones Unidas, en su " Declaración de los Derechos del Niño" ha proclamado que "cada niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones..." y que la sociedad y las autoridades públicas deben preocuparse por promover el disfrute de este derecho". Esta declaración, a mi modo de ver debiera ser enmendada añadiéndole y ocupándose más de que los niños jueguen.

El juego no es más que una actividad libre del niño, desprovista de interés material, abierto a la heterogeneidad de interrelaciones; es campo de alegrías, de reafirmación de conocimientos y de obtención de otros nuevos, que está íntimamente ligada al desarrollo integral de la personalidad.

Es una actividad organizada, espontánea, libre, reguladora de la conducta y creadora

En la Educación Preescolar los niños realizan diferentes tipos de juego, que didácticamente se pueden agrupar de la forma siguiente:

- Juegos de roles
- Juegos didácticos
- Juegos de construcción
- Juegos de movimiento
- Juegos tradicionales
- Juegos con materiales de la naturaleza
- Juegos musicales
- Juegos de entretenimiento
- Juegos dramatizados

En los juegos los niños adquieren conocimientos de los objetos y fenómenos del mundo que la rodea, desarrollan los procesos psíquicos y cognoscitivos (memoria, pensamiento, imaginación, lenguaje). Es una actividad que contribuye al desarrollo integral del niño, propicia la satisfacción de sus necesidades en el los niños manifiestan independencia, imaginación, creatividad, relaciones positivas entre otros. El juego proporciona alegría y placer amplía las relaciones infantiles y propicia el deleite al participar en las actividades de los adultos.

El juego en ciclo ¿Cómo surge el juego en el ciclo?

El juego en el ciclo tiene su antecedente en el propio contexto social donde los niños para jugar se agrupan en comunidad o varios niños sin inconveniente de edades y los pequeños aprenden de los mayores cuando organizan sus juegos.

En el programa de educación preescolar se introdujo la estructura por ciclo, diferenciándose de manera sustancial de la organización por año de vida, características del programa anterior. Consecuentemente los objetivos del nuevo programa han sido concebidos para ser alcanzado en cada ciclo de igual manera se han agrupado los contenidos referidos a las diferentes áreas de desarrollo.

Pero si bien en el programa los ciclos se presentan perfectamente integrados al instrumentar su aplicación en la institución, se mantenía la organización por años de vida.

Por lo antes expuesto se propone para los niños/as de cuatro a cinco años de vida realizar una investigación que permitió comprobar la utilidad de establecer una correspondencia entre la forma de organizar la actividad independiente (incluyendo juegos psicomotores) y la concesión del programa en ciclo.

¿Qué es jugar en ciclo? Unir dos años de vida de un mismo ciclo para jugar:

En el caso que nos ocupa el 4to. Y 5to de vida (III ciclo). En los resultados del diagnóstico se constato que existían Insuficientes 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. Estas insuficiencias nos brindan una serie de posibilidades tanto para el niño/a como para la educadora para la solución del problema planteado y que a continuación relacionamos:

- a) Gran flexibilidad para organizarlo y dirigirlo así como la posibilidad de influir simultáneamente sobre varios grupos de niños/as con diferentes niveles de desarrollo.
- b) Variedad de contenidos y formas (temas y tipos de juegos) para satisfacer objetivos pedagógicos e intereses de los niños/as.
- c) Posibilidades para que los niños/as se relacionen entre sí y actúen de manera conjunta.
- d) Diversas oportunidades para que los niños/as actúen por si solo y lleven a cabo sus iniciativas.
- e) Condiciones necesarias para que los niños/as mantengan un buen estado emocional.
- f) La influencia positiva de los niños/as de más desarrollo, sobre los de menos desarrollo.
- g) Eleva el nivel de desarrollo de juegos en los años que se investiga.

¿Qué deben conocer las educadoras. ?

- Nivel de juego de cada niño/a en particular y características de su desarrollo y personalidad.
- Nivel de juego de cada año de vida.
- Nivel de juego del ciclo.

- Motivaciones e intereses de los niños/as.
- Momentos del juego.
- Indicadores del juego.
- Habilidad para dirigir el juego con calidad.
- Métodos de dirección del juego.
- Orientaciones metodológicas para la dirección del juego en cada año de vida.
- Características de las edades comprendidas en el ciclo.

### **Características motrices de los niños/as de cuatro a cinco años de vida**

El niño/a de tres a cinco años realiza muchas acciones por sí solo de esta forma demuestra mayor independencia que en el grupo de edad anterior. Comienza a diferenciar el color, la forma y el tamaño de los objetos utilizados durante las actividades motrices. Les gusta mucho imitar objetos o fenómenos de la realidad ejemplo: imitan que conducen aviones o autos, reproduciendo muchas acciones de la vida cotidiana.

Resalta en esta edad la curiosidad del niño por todo lo que le rodea, con frecuencia pregunta el por qué de las cosas. Es capaz de ocupar roles en el juego por ejemplo: hace como si fuera el chofer y utiliza el aro como timón.

En este grupo comienzan ciertas manifestaciones de acciones cooperativas entre un niño y otro. En ocasiones comparten sus juguetes y realizan acciones en pequeños grupos: lanzar o rodar la pelota en pareja, hacer rondas jugando en círculos etc. Los niños realizan los movimientos con una mayor orientación espacio temporal.

Según los objetivos del programa de Educación Física Preescolar, para el 4to y 5to año de vida.

La educadora a de trabajar parar que los niños logren:

- Realizar movimientos donde se ponga de manifiesto la flexibilidad, regulación, adaptación y cambios, equilibrio, coordinación, orientación y diferenciación.
- Adoptar buena postura.

Teniendo presente estas series de aspectos podemos llegar a la conclusión de que el juego humano no es instintivo surge y se desarrolla bajo la influencia, intencionada o no de los adultos, de aquí la consideración de que los

educadores y la familia puedan contribuir de manera significativa a llevar su potencial educativo mediante la utilización de procedimientos de dirección pedagógica.

El tercer ciclo que comprende las edades de cuatro y cinco años de vida tiene las siguientes particularidades en su desarrollo motor:

Corre con facilidad y puede alternar ritmos regulares a su paso. Puede realizar un salto a lo largo de la carrera o parado.

También puede brincar (salto con rebote sobre una sola pierna).

Puede mantener el equilibrio sobre una sola pierna durante varios segundos.

Le gusta realizar pruebas motrices que no sean difíciles. Le gusta salir airoso.

Demuestra mayor refinamiento y precisión. Al dibujar puede centrarse en un solo detalle. Al copiar un círculo lo hace en sentido de las agujas del reloj.

Puede trazar sobre el papel entre líneas paralelas distantes un centímetro.

Imitando una demostración previa puede doblar 3 veces una hoja de papel, haciendo un pliegue oblicuo la última vez.

El niño de cinco años de vida adquiere madurez en el control motor general.

Se establece la lateralidad. Posee mayor dominio en los gestos finos, así se le puede ver recortando, picando o pegando sobre una línea recta sin salirse. Sin embargo la actividad gráfica aún es deficiente y el manejo de lápiz sigue siendo torpe. A lo largo de los 5 o 6 años irá adquiriendo precisión.

Brinca sin dificultad y también salta. Puede superar la barra de equilibrio de 4 cm. de ancho con una altura de 60 cm. o con una pendiente de 30 cm. Puede pararse sobre un solo pie y puede conservar el equilibrio en puntas de pie durante varios segundos.

Es más apto para la enseñanza de la danza, ejercicios y pruebas físicas.

Puede coger una docena de bolitas una por una y dejarlas caer dentro de un frasco con la preferencia de una mano.

Tiene más precisión y dominio del manejo de las herramientas, maneja bien el cepillo de dientes y sabe lavarse la cara.

Maneja el lápiz con más seguridad y decisión. Puede dibujar una figura reconocible de un hombre.

Entre los métodos teóricos utilizados se encuentran:

**El analítico - sintético**, se utilizó en el estudio teórico de los aspectos sobre los cuales se realiza una valoración crítica para arribar a las diferentes ideas que coadyuvaron a la valoración del desarrollo psicomotor en niños/as preescolares del tercer ciclo, pertenecientes al Círculo Infantil “Alegres Cangrejitos” del municipio de Caibarién.

**El inductivo deductivo**, resultó de gran utilidad para el tránsito de lo general a lo particular y viceversa, así como para el establecimiento de los nexos entre ellos. Este método se reveló como una importante vía científica para arribar a análisis particulares y a generalizaciones.

#### **Del nivel empírico:**

El **análisis documental** fue utilizado, puesto que se realizó un estudio y análisis de la literatura especializada en torno al tema, así como documentos curriculares: Programas de Educación Preescolar, Orientaciones Metodológicas. Ello propició la interpretación, selección y adopción de posiciones de los autores relativos al tema que se propone.

**La observación**, permitió constatar el desarrollo psicomotor alcanzado por los niños/as mediante juegos; actividades, se elaboraron guías de observación la cual permitió la recogida de datos.

**La encuesta**, se aplicó a la metodóloga, la educadora, y la auxiliar para conocer acerca del dominio que estas poseen sobre el desarrollo psicomotor de los niños/as en esta edad.

**La entrevista**, se aplicó a las metodólogas para conocer acerca la factibilidad de la propuesta.

**Técnicas participativas**, como instrumentos de trabajo creativo en grupos que propician el estímulo a la participación para la generación de conocimientos. Se utiliza para animar, desinhibir, integrar a los participantes y hacer más sencillos, comprensibles los temas y contenidos que se quieren tratar. Deben usarse como herramientas dentro de un proceso que ayude a fortalecer la organización, la concientización, la capacitación y la dirección de las actividades. En la investigación se utilizó **la tormenta de ideas** y **la reducción de listado** en la elaboración de la propuesta.

#### **Consulta a usuarios:**

Según la Dr.C Ceila Matos Columbié. (2006) Se denomina criterio de usuarios a las opiniones que emiten los sujetos que se convierten en usuarios o beneficiarios directos de una propuesta, que por demás están o estarán responsabilizados con la aplicación de tales resultados en el futuro inmediato o mediato. En la investigación se utilizó para conocer los criterios de las educadoras y auxiliar a quienes están responsabilizadas en la aplicación de la propuesta, resultando de suma importancia sus opiniones.

De **Los métodos matemáticos**: se emplearon distribuciones empíricas de frecuencia que permitieron analizar los resultados obtenidos tanto en la observación como en las encuestas, arribando a conclusiones.

La tesis se estructura teniendo en cuenta en un primer momento, marco teórico referencial: Se refiere a los antecedentes de la psicomotricidad en edades temprana y preescolar hasta el presente y esencialmente de autores que trabajen estos conceptos además los procesos más generales que influyen en el desarrollo motor del pequeño, el ejercicio físico, y el juego como medio fundamental para su desarrollo. En un segundo momento, en el desarrollo se aborda el diseño metodológico y aplicación de los instrumento que incluye los métodos y técnicas para el diagnóstico que contiene además la descripción del desarrollo psicomotor de los niños/as de cuatro a cinco años pertenecientes, al Círculo Infantil "Alegres Cangrejitos" del municipio de Caibarién.

Los resultados de las acciones de juegos psicomotores en los años que se investiga se procesaron mediante los porcentos representados por cada uno de los indicadores realizados en cada una de las habilidades a valorar, e indicadores de las encuestas para probar cuando el porcentaje de niños y niñas, así como de las educadoras que cumplen la tarea sobrepasa el 70 %, lo cual caracteriza la población. Aunque en algunas literaturas se reconoce el 50 % en este estudio se retoma el (70 %) para darle un carácter mucho más sólido a los valores de significación.

Se hace alusión conjuntamente al rol de las educadoras y las condiciones para introducir los juegos en la práctica pedagógica, también se presenta la estructura de los juegos propuestos para su aplicación y por último se analizan las condiciones para introducir los juegos en la práctica pedagógica.

Arribándose posteriormente a las conclusiones y recomendaciones de la investigación. En la parte final se anexan los juegos psicomotores propuestos, así como los cuestionarios empleados para la encuesta y las observaciones. La investigación está compuesta por Introducción, Desarrollo, Conclusiones, Recomendaciones, Bibliografía y Anexos.

## **Análisis de los resultados del diagnóstico**

Mediante los métodos científicos aplicados, el análisis documental permitió una revisión de los programas concebidos para la preparación de las educadoras en el desarrollo psicomotor de los niños/as del ciclo que se investiga se constata que existen acciones aisladas para el trabajo psicomotor sin embargo no ofrecen juegos u otras acciones como alternativa que sirva de herramienta en el trabajo de la esfera motriz de desarrollo del conocimiento en los pequeños.

Tampoco se ejemplifican actividades estructuradas didácticamente que respondan verdaderamente a un aprendizaje desarrollador en los niños/as de cuatro a cinco años de vida. Por otra parte se ha corroborado a través de las clases prácticas de visitas a los Círculos Infantiles de los estudiantes de la Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte (UCCFD), que existe poca creatividad por parte del personal docente encargado de dar tratamiento al desarrollo psicomotor, lo cual trae consigo que se frene la reflexión e independencia de los niños y niñas ante cada tarea que deban ejecutar pues solo se limitan a realizar de forma reproductiva la orden dada por el educador, no utilizan el juego como un medio fundamental en la vida del pequeño.

**En la entrevista** realizada a las educadoras y auxiliar se pudo evidenciar lo siguiente:

Se entrevistó a tres educadoras y una auxiliar del C/I “Alegres Cangrejitos” las cuales trabajan en el ciclo antes mencionado, de ellas dos poseen mas de seis años en la enseñanza preescolar y dos mas de cuatro años.

**En la pregunta # 1**, referente a la definición de las áreas de desarrollo en los programas, el área de motricidad, en tres de ellas, que representa el 75% plantean estar de acuerdo, mientras una que representa el 25% manifiesta no estar de acuerdo. Se infiere que este indicador se evalúa de bien, aunque el área de motricidad esta bien definida reconocen que el trabajo de la psicomotricidad se ve limitado por su conocimiento y ejecución.

**En la pregunta # 2**, que refiere a las orientaciones metodológicas de las diferentes áreas, para los juegos psicomotores el 100% manifiestan estar de acuerdo pero aluden que no les brinda herramientas del como concebir los

juegos para el cumplimiento de los objetivos propuestos. El indicador se evalúa de bien

**En la pregunta # 3**, relacionado a los juegos psicomotores si le son de forma aburrida dos de ellas, que representa el 50% plantean estar de acuerdo, mientras dos que representa el 50% manifiesta estar en desacuerdo. Se infiere que el indicador está evaluado de regular, ya que algunas manifiestan que le son monótonos a los niños/as, sin embargo otras educadoras manifiestan que los niños lo disfrutaban por la variabilidad de las acciones.

**En la pregunta # 4**, concerniente al dominio del área de la motricidad, el 100%, de las educadoras manifiestan estar de acuerdo. El indicador se evalúa de bien, se deduce que poseen conocimiento del desarrollo motor del niño de cuatro a cinco años de edad.

**En la pregunta # 5**, relativo al trabajo de la integración de las diferentes áreas de desarrollo desde la motricidad las cuatro educadoras manifiestan estar en desacuerdo lo que se infiere que la integración de las áreas desde la motricidad no se realiza, es decir no se integran por lo que el indicador se evalúa de mal.

**En la pregunta # 6**, referente al área de motricidad como contenido único de la Educación Física Preescolar, el 100% manifiesta estar en desacuerdo por lo que el indicador se evalúa de mal, es decir reconocen las demás áreas de desarrollo aunque la trabajan por separado, sin conocer la integración de las mismas.

**En la pregunta # 7**, referidas a las nociones espacios temporales, como aspecto no básico para el desarrollo motor del niño/a, el 100%, se manifiestan en desacuerdo, El indicador se evalúa de mal teniendo en cuenta que las mismas constituyen aspectos básicos para la motricidad del pequeño.

En resumen los indicadores de más bajos resultados se manifestaron a los que responden a lo monótono de los juegos psicomotores, a la no integración de las diferentes áreas de desarrollo desde la motricidad, a contemplar el área de motricidad como contenido único de la Educación Física Preescolar y a las nociones espacios temporales, como aspecto no básico para el desarrollo motor del niño/a. Por lo antes expuesto se corrobora la necesidad de la propuesta de juegos psicomotores para el desarrollo motor del niño/a de cuatro a cinco años de vida.

Se aplicaron nueve indicadores para medir las relaciones espacios-temporales en los niños/as de cuatro a cinco años de edad del Círculo Infantil “Alegres Cangrejitos” del municipio de Caibarién, para probar cuando el porcentaje de niños/as, así como de las educadoras que cumplen la tarea sobrepasa el 70 %, lo cual caracteriza la población. Aunque en algunas literaturas se reconoce el 50 % en este estudio se retoma el (70 %) para darle un carácter mucho más sólido a los valores de significación.

La guía de **observación** brinda los siguientes resultados:

**En el indicador # 1**, referido al lado de la silla, al ritmo de las claves 12 niños/as, que representa el 60% responden por si solo con seguridad, 8 niños/as, que representa el 40 % responden por si solo con inseguridad. Este indicador se evalúa de regular, porque el mayor porcentaje responde a los niños/as que realizan la tarea con seguridad.

**En el indicador # 2**, referido detrás de la silla, al ritmo de las claves 12 niños/as, que representa el 60 % responden por si solo con seguridad, 8 niños/as, que representa el 40 % responden por si solo con inseguridad. Este indicador se evalúa de regular, porque el mayor porcentaje responde a los niños/as que realizan la tarea con seguridad.

**En el indicador # 3**, referido dentro del aro, al ritmo de las claves 12 niños/as, que representa el 60 % responden por si solo con seguridad, 8 niños/as, que representa el 40 % responden por si solo con inseguridad. Este indicador se evalúa de regular, porque el mayor porcentaje responde a los niños/as que realizan la tarea con seguridad.

**En el indicador # 4**, referido fuera del aro, al ritmo de las claves, 10 niños/as, que representa el 50 % responden por si solo con seguridad, 10 niños/as, que representa el 50 % responden por si solo con inseguridad. Este indicador se evalúa de mal, porque el porcentaje responde a los niños/as que realizan la tarea con seguridad y otros con seguridad

**En el indicador # 5**, referido delante de la silla, al ritmo de las claves, 11 niños/as, que representa el 55 % responden por si solo con seguridad, y nueve niños/as, que representa el 45 % responden por si solo con inseguridad. Este indicador se evalúa de mal, porque el mayor porcentaje responde a los niños/as que realizan la tarea con inseguridad, tomando los valores totales.

**En el indicador # 6**, referido de frente a la silla, al ritmo de las claves, 10 niños/as, que representa el 50 % responden por si solo con seguridad, ocho niños/as, que representa el 40 % responden por si solo con inseguridad dos niños/as, que representa el 10 % se ubica incorrectamente. Este indicador se evalúa de mal, porque el porcentaje responde a los niños/as que realizan la tarea con inseguridad, o no responden a la orden.

**En el indicador # 7**, referido entre los aros, (en el medio), al ritmo de las claves, 11 niños/as, que representa el 55 % responden por si solo con seguridad, ocho niños/as, que representa el 40 % responden por si solo con inseguridad., un niños/as, que representa el 5 % se ubica incorrectamente. Este indicador se evalúa de mal, porque el porcentaje oscilan entre los niños/as que realizan la tarea con inseguridad, o no responden a la orden.

**En el indicador # 8**, referido un pie dentro y otro fuera del aro, 11 niños/as, que representa el 55 % responden por si solo con seguridad y nueve niños/as, que representa el 45 % responden por si solo con inseguridad. Este indicador se evalúa de regular, porque el mayor porcentaje responde a los niños/as que realizan la tarea con seguridad.

**En el indicador # 9**, referido camina alrededor del aro, al ritmo de las claves niños/as, nueve niños/as que representa el 45 % responden por si solo con seguridad, nueve niños/as, que representa el 45 % responden por si solo con inseguridad, solo dos niños/as, que representa el 10 % no responden a la orden. Este indicador se evalúa de mal, porque el porcentaje oscilan entre los niños/as que realizan la tarea con inseguridad, o no responden a la orden.

Haciendo un análisis profundo de los indicadores aplicados, se infiere que los indicadores de mayor dificultades según los resultados arrojados en el porcentaje y los porcentos acumulados en la observación, se manifiestan en los indicadores 4, 5, 6, 7, 9, por la variabilidad de las acciones motrices respecto al implemento, acciones que los niño/as de cuatro y cinco años de edad deben de ejecutar, según los logros motores alcanzar en el ciclo. El trabajo de los componentes de la psicomotricidad espacio-tiempo, de los niños/as del Círculo Infantil “Alegres Cangrejitos” del municipio de Caibarién se diagnóstica de modo limitado si partimos que de nueve indicadores a medir cinco presentan dificultad, en la ubicación entre los aros, es decir en el medio, de frente al implemento y delante del mismo, el resto de los indicadores

oscilaron entre 10 y 8 niños/as en el promedio de ubicación de niños/as respecto al implemento. Se evalúa en general de mal debido a las características del ciclo y los logros motores medibles en el mismo.

### **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 autopreparación.

## **Propuesta de juegos psicomotores para estimular el desarrollo psicomotor de los niños/as de cuatro a cinco años de edad del Círculo Infantil “Alegres Cangrejitos” del municipio de Caibarién.**

Para el diseño de los juegos psicomotores y el cumplimiento del objetivo número 2, se tuvo en cuenta los métodos e instrumentos aplicados en el diagnóstico, así como la participación activa de las educadoras y la auxiliar.

### **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, socioafectivo, 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.

## **Propuesta de juegos psicomotores**

### **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 Luis que esta 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 Luis tendrá que adivinar quien lo ha explotado. Si lo acierta se intercambian los papeles y sino 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 sobre su propio eje para despistarlo 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 quien 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 mas 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:** El Catador de Refrescos
- Objetivos:** Desarrollo del gusto  
Discriminación gustativa
- Edad:** 5 años
- Material:** Un vaso plástico por jugador  
Botellas de bebidas no alcohólicas  
Zumos
- Organización:** Grupo de 6-8 participantes

**Desarrollo:** En cada grupo un niño o niña se encarga de organizar las bebidas por lo que tendrá preparadas las botellas de refrescos y zumos encima de una mesa. Posteriormente todos los componentes de su grupo pasarán con su vaso a que el “camarero” les sirva “una copa”, tratando de adivinar el contenido de la misma. Dependiendo de las características del grupo, se puede aumentar la dificultad del juego introduciendo bebidas similares.

### **Juego # 6**

- Nombre:** El Cazador Ciego
- Objetivos:** Percepción auditiva  
Organización espacial  
Atención –concentración
- Edad:** 5 años
- Material:** Pelotas pequeñas de goma o espuma
- Organización:** Un grupo único exceptuando el cazador ciego

**Desarrollo:** Se le vendan los ojos a un participante que lleva en la mano una pelota de goma o espuma. El resto de los participantes se distribuye libremente por todo el espacio. El juego consiste en que los jugadores libres tienen que

indicarle al cazador ciego por medio de sonidos, donde se encuentran. El jugador ciego, tratará de orientarse y dar con la bola a alguno de sus compañeros, cuando lo consiga se intercambian los papeles. Los jugadores deberán permanecer estáticos sin mover ninguna parte de su cuerpo.

## **Juego # 7**

<b>Nombre:</b>	¡STOP!
<b>Objetivos:</b>	Discriminación táctil Control emocional Control postural Orientación espacial
<b>Edad:</b>	5 años
<b>Material:</b>	Paño
<b>Organización:</b>	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 esta 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 valorar la efectividad de la propuesta de 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, se realizó la consulta de usuarios a las educadoras y la auxiliar.

Educadoras y la auxiliar

Para conocer los criterios en cuanto a la propuesta de juegos y valorarla 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 en la tabla, 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**

- 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.
- 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.
- 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

## **Recomendaciones**

- 1.** Encargar que las educadoras continúen motivadas, participen y aseguren que los juegos psicomotores sirvan para estimular el desarrollo psicomotor de los niños/as en la Educación Física Preescolar.
- 2.** Continuar trabajando en este tema de investigación con la finalidad de lograr mejores resultados en la ejecución de los juegos psicomotores en la Educación Física preescolar.

## Bibliografía

1. Asociación Mundial de Educadores Infantiles. (1997) Ayudar en casa. *Dossiers 0-6 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.
7. ----- . (2001) Entorno al Programa de Educación Preescolar. La Habana, Editorial Pueblo y Educación. 189 p.
8. ----- . (2001) Programa de Educación Preescolar. La Habana, Editorial Pueblo y Educación. 49 p.
9. Domínguez Pino, M. (2002) Algunas reflexiones sobre la educación de la personalidad en las edades temprana. *En: Reflexiones desde nuestros encuentros*. Cuba, CELEP. 11 p.
10. Encarta. (2006) La educación de 1-6 años. Disponible en: <http://www.mcp.go.cr/epreescolar/preescolar.asp.html>. Consultado el 9 de Diciembre 2009.
11. González Rodríguez, Catalina. (1998). Caracterización motriz del niño cubano de 1 a 6 años que asiste a los Círculos Infantiles. Tesis de Doctorado (Doctorado en Ciencias Pedagógicas). Ciudad de la Habana ISP "Enrique J. Varona". 116 h.

12. Informe de seguimiento de la educación para todos en el mundo. (2007) La Habana, Editorial UNESCO. 31 p.
13. Martínez Mendoza, F. (1998) Caracterización del desarrollo del lenguaje en la edad preescolar (0 a 6 años). La Habana, Centro de Referencia Latinoamericano para la Educación Preescolar. 130p.
14. Mayers, R. G. (2000) Atención y desarrollo de la primera infancia en Latinoamérica y El Caribe: Una revisión de los diez últimos años y una mirada hacia el futuro. *Iberoamericana de Educación* (Brasil) 22:17-39.
15. MINED. (2001). Entorno al Programa de Educación Preescolar. La Habana, Editorial Pueblo y Educación. 189 p.
16. MINED. (2001). Programa de Educación Preescolar. La Habana, Editorial Pueblo y Educación. 49 p.
17. Ministerio de Educación Pública. (2002) Educación Preescolar. Disponible en: <http://www.mcp.go.cr/epreescolar/preescolar.asp.html> , Consultado el 14 de octubre de 2009.
18. Oficina Regional de Educación de la UNESCO para América Latina y el Caribe. (2003) Congreso de Pedagogía. Aportes. La Habana, Editorial UNESCO. 34 p.
19. Piaget, J. (1983) Intelligence and Affedivity. California, Editorial Universidad Palo Alto.
20. ----- (1969) Seis estudios en Psicología. Madrid, Editorial Sex. Barral.
21. Rodríguez, Norma. (2007) La situación de los derechos humanos de la niñez en Cuba. El Salvador, (s.e.). 25 p.
22. Seminario Nacional para Educadores. (2000) Programa director de la Enseñanza Preescolar La Habana, (s.e.). 30 p.
23. Siverio Gómez, A. M. (2006) Los derechos de la infancia, preocupación y campo de acción del estado cubano. Ciudad de la Habana, Centro de información del CELEP. 20 p.

- 24.----- (1978) El diagnóstico y la valoración del desarrollo en la edad temprana y preescolar. Moscú, Editorial Pedagógicas. 100 p.
- 25.----- y H. Pérez. (1998) El diagnóstico importante temático de investigación en las edades iniciales. La Habana, CELEP. 99 p.
- 26.----- y col. (1988) Investigaciones psicológicas y pedagógicas acerca del niño preescolar. Ciudad Habana, Editorial Pueblo y Educación. 115 p.
27. Tesis sobre la formación de la niñez y la juventud. (1978) *En: Tesis y resoluciones del Primer congreso del PCC.* Ciudad de la Habana, Editorial Ciencias Sociales. p. 529-555.
28. Universalización de la Enseñanza Superior Preescolar. (2008) (CD-ROOM). La Habana, ISCF "Manuel Fajardo".
29. Venguer, L. A. (1981) Temas de Psicología Preescolar. La Habana, Editorial Pueblo y Educación. 130 p.
- 30.----- (1979) Pedagogía de las capacidades. La Habana, Editorial Orbe. 99 p.
- 31.----- (1978) Diagnóstico del desarrollo intelectual del niño preescolar. Moscú, Editorial Pedagógica. 200 p.
32. Vigotsky, L.S. (1996) Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. La Habana, Editorial Científico-Técnica. 100 p.

## **Anexos**

### Anexo 1

Guía de Entrevista a las educadoras y auxiliares de Educación Preescolar.

Objetivo: Constatar el nivel de preparación que tiene las educadoras y auxiliares sobre los juegos psicomotores.

1-¿Ha recibido orientaciones sobre los juegos psicomotores?

a) Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

b) ¿Qué le han orientado al respecto?

c) ¿Cómo lo han orientado?

d) ¿Quién o quiénes?

2-¿Ha preparado a las familias de los niños, en temas sobre el desarrollo psicomotor en los niños de esta etapa?

a) Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_ Algunos casos\_\_\_\_\_

b) ¿Qué le han orientado al respecto?

c) ¿Cómo lo han orientado?

d) ¿Quién o quiénes?

3-¿Tiene conocimiento de que aspectos psicomotor puedes trabajar con los niños que usted atiende?

a) Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

b) Menciónelos.

**Anexo 2**

**Guía de observación**                      **Nombre:** \_\_\_\_\_

**Objetivo:** Medir el Comportamiento del desarrollo psicomotriz en niños/as de 4 y 5 años de Vida.

**Instrumento para la recolección de los datos.**

No.	Nombres y Apellidos	Edad	Sexo	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												

\*Se ha creado una escala para valorar cuantitativa y cualitativamente los resultados:

- a) Bien    b) Regular    c) Mal

### **Anexo 3**

#### **1.-Al lado de la silla**

- a) \_\_\_\_ Lo logra por si solo (**con seguridad.**)
- b) \_\_\_\_ Lo logra por si solo( **con inseguridad**)
- c) \_\_\_\_ No responde a la orden

#### **2.- Detrás de la silla**

- a) \_\_\_\_ Lo logra por si solo (**con seguridad.**)
- b) \_\_\_\_ Lo logra por si solo( **con inseguridad**)
- c) \_\_\_\_ Se ubica incorrectamente
- d) \_\_\_\_ No responde a la orden

#### **3.-Dentro del aro**

- a) \_\_\_\_ Lo logra por si solo (**con seguridad.**)
- b) \_\_\_\_ Lo logra por si solo( **con inseguridad**)
- c) \_\_\_\_ No responde a la orden

#### **4.- Fuera del aro**

- a) \_\_\_\_ Lo logra por si solo (**con seguridad.**)
- b) \_\_\_\_ Lo logra por si solo( **con inseguridad**)
- c) \_\_\_\_ No responde a la orden

#### **5.-Delante de la silla**

- a) \_\_\_\_ Lo logra por si solo (**con seguridad.**)
- b) \_\_\_\_ Lo logra por si solo( **con inseguridad**)
- c) \_\_\_\_ No responde a la orden

#### **6.-De frente a la silla**

- a) \_\_\_\_ Lo logra por si solo (**con seguridad.**)
- b) \_\_\_\_ Lo logra por si solo( **con inseguridad**)
- c) \_\_\_\_ No responde a la orden

#### **7.-Entre los aros, (en el medio)**

- a) \_\_\_\_ Lo logra por si solo (**con seguridad.**)
- b) \_\_\_\_ Lo logra por si solo( **con inseguridad**)
- c) \_\_\_\_ No responde a la orden

**8.-Un pie dentro y otro fuera del aro**

- a) \_\_\_\_\_ Lo logra por si solo (**con seguridad.**)
- b) \_\_\_\_\_ Lo logra por si solo( **con inseguridad**)
- c) \_\_\_\_\_ No responde a la orden

**9.-Camina alrededor del aro**

- a) \_\_\_\_\_ Lo logra por si solo (**con seguridad.**)
- b) \_\_\_\_\_ Lo logra por si solo( **con inseguridad**)
- c) \_\_\_\_\_ No responde a la orden

#	Nombres y Apellidos	Edad	Sexo	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												

**Se invita al niño a jugar, es decir, se crean las condiciones para motivarlo de tal forma que no se percate que está siendo evaluado, ya luego le iremos dando órdenes sencillas, y así haremos todas las pruebas**

**Se ha creado una escala de valores para poder cuantificar los resultados**

- a) 3 ptos. b) 2 ptos. c) 1 pto. d) 0 ptos.**

## Anexo 4

### Entrevista a las educadoras y la auxiliar

**Objetivo:** Determinar el nivel de conocimiento de la educadora y auxiliar, así como su aceptación en cuanto a los juegos, aplicar para el desarrollo del área de psicomotricidad en los niños/as de 4 y 5 años de vida, pertenecientes al Círculo Infantil "Alegres Cangrejitos" del municipio de Caibarién.

Las afirmaciones que a continuación se darán son opiniones con las que algunas educadoras que atienden niños de 4 y 5 años de vida, están de acuerdo y otras en desacuerdo. Le pido que me diga, que tan de acuerdo esté usted con cada una de las opiniones. Las afirmaciones son:

1) En los Programas de las diferentes áreas de psicomotricidad están bien definidas.

----- De acuerdo      ----- Muy de acuerdo      ----- En desacuerdo      ----- Ni de acuerdo ni en desacuerdo      ----- Muy en desacuerdo

2) En las Orientaciones Metodológicas de las diferentes áreas están bien explicadas las formas para realizar los juegos de psicomotricidad.

----- De acuerdo      ----- Muy de acuerdo      ----- En desacuerdo      ----- Ni de acuerdo ni en desacuerdo      ----- Muy en desacuerdo

3) Los juegos de psicomotricidad a los niños/as les resultan aburridas (monótonas).

----- De acuerdo      ----- Muy de acuerdo      ----- En desacuerdo      ----- Ni de acuerdo ni en desacuerdo      ----- Muy en desacuerdo

4) Las educadoras de 4 y 5 años de vida tienen pleno dominio del área de motricidad.

----- De acuerdo      ----- Muy de acuerdo      ----- En desacuerdo      ----- Ni de acuerdo ni en desacuerdo      ----- Muy en desacuerdo

5) El trabajo con la psicomotricidad está definido en las diferentes áreas del programa y al abordarlos en las actividades no se integran.

----- De acuerdo ----- Muy de acuerdo ----- En desacuerdo ----- Ni de acuerdo ni en desacuerdo ----- Muy en desacuerdo

6) El desarrollo del área de psicomotricidad es un contenido único de la Educación Física Preescolar.

----- De acuerdo ----- Muy de acuerdo ----- En desacuerdo ----- Ni de acuerdo ni en desacuerdo ----- Muy en desacuerdo

7) Las nociones espacio-temporales no son básicas para el desarrollo psicomotor del niño.

----- De acuerdo ----- Muy de acuerdo ----- En desacuerdo ----- Ni de acuerdo ni en desacuerdo ----- Muy en desacuerdo

## **Anexo 6**

### **Cuestionario para la consulta al personal docente que labora en la enseñanza preescolar. (Educadoras y Auxiliar)**

Compañero (a):

Necesitamos de su valiosa cooperación para valorar las actividades que se contemplan en este trabajo, en aras de favorecer el desarrollo psicomotor de los niños/as del tercer ciclo; específicamente en cuanto al desarrollo de la psicomotricidad.

Agradecemos su colaboración y su opinión será muy considerada. Muchas gracias.

Nombre y Apellidos \_\_\_\_\_

Cargo: \_\_\_\_\_

Años de experiencia \_\_\_\_\_

Aspectos a considerar:

- Cantidad de juegos que realizan en función del desarrollo psicomotor de los niños/as del tercer ciclo.
- Variedad y calidad de los juegos psicomotores.
- ¿Son aplicables? (Se corresponden con los objetivos y contenidos que se imparten en el tercer ciclo).
- ¿Contribuyen al desarrollo psicomotor del niño/a?
- Otros criterios.

## **Anexo 7**

### **Propuesta de juegos psicomotores**

#### **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 esta 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 quien lo ha explotado. Si lo acierta se intercambian los papeles y sino 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 sobre su propio eje para despistarlo 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 quien 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 mas 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**

<b>Nombre:</b>	El Catador de Refrescos
<b>Objetivos:</b>	Desarrollo del gusto Discriminación gustativa
<b>Edad:</b>	5 años
<b>Material:</b>	Un vaso plástico por jugador Botellas de bebidas no alcohólicas Zumos
<b>Organización:</b>	Grupo de 6-8 participantes

**Desarrollo:** En cada grupo un niño o niña se encarga de organizar las bebidas por lo que tendrá preparadas las botellas de refrescos y zumos encima de una mesa. Posteriormente todos los componentes de su grupo pasaran con su vaso a que el “camarero” les sirva “una copa”, tratando de adivinar el contenido de la misma. Dependiendo de las características del grupo, se puede aumentar la dificultad del juego introduciendo bebidas similares.

### **Juego # 6**

<b>Nombre:</b>	El Cazador Ciego
<b>Objetivos:</b>	Percepción auditiva Organización espacial Atención –concentración
<b>Edad:</b>	5 años
<b>Material:</b>	Pelotas pequeñas de goma o espuma
<b>Organización:</b>	Un grupo único exceptuando el cazador ciego

**Desarrollo:** Se le vendan los ojos a un participante que lleva en la mano una pelota de goma o espuma. El resto de los participantes se distribuye libremente por todo el espacio. El juego consiste en que los jugadores libres tienen que indicarle al cazador ciego por medio de sonidos, donde se encuentran. El jugador ciego, tratara de orientarse y dar con la bola a alguno de sus compañeros, cuando lo consiga se intercambian los papeles. Los jugadores deberán permanecer estáticos sin mover ninguna parte de su cuerpo.

### **Juego # 7**

**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 esta 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.