



**UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE CIENCIAS MÉDICAS
ESCUELA DE TECNOLOGÍA MÉDICA
CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA**

Título

**INFLUENCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES Y CUATRO
AÑOS DEL CENTRO PREESCOLAR “LA COMETA” 2014.**

Tesis previa a la obtención del Título de
Tecnóloga en Estimulación Temprana de la Salud.

AUTORA:

María Elizabeth Zhunio Matute.

DIRECTORA:

Lcda. Miriam Sofía Huiracocha Tutiven, Mgt.

ASESORA:

Lcda. Adriana Elizabeth Verdugo Sánchez, Mgt.

CUENCA - ECUADOR

2015



RESUMEN

Antecedentes:

La actividad lúdica permite al niño desarrollar de manera óptima sus capacidades motrices gruesas, afectivas, emocionales y a incorporar nuevos aprendizajes que le servirán para su vida adulta.

Objetivo: la presente investigación determinó la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 y 4 años del Centro Preescolar La Cometa, Cuenca 2014.

Metodología: Se realizó un estudio de casos y controles. Se trabajó con un universo de 40 niños/niñas de edades comprendidas entre los 3 y 4 años, seleccionados aleatoriamente para que pertenezcan al grupo de casos y al de controles (20 niños para cada grupo). Para el levantamiento de los datos se utilizó la entrevista y la observación directa; como instrumento se aplicó el test de evaluación psicomotriz de Pierre Vayer. Los datos fueron ingresados en los programas Excel y SPSS y presentados en tablas simples y dobles con su respectivo análisis descriptivo.

Resultados:

Los niños participantes del programa de intervención lúdica obtuvieron un avance significativo en todos los aspectos, los niveles de significancia muestran mejora en cada aspecto evaluado con el test ($p < 0,005$), el promedio de edad general de todo el test asciende de un nivel de 3,53 a 4,40 años de edad en relación al grupo que no participó que no tuvo una mejoría significativa.

PALABRAS CLAVE: LÚDICA, PSICOMOTRICIDAD GRUESA, DOMINIO CORPORAL DINÁMICO, DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO, EQUILIBRIO, RITMO, RESPIRACIÓN, RELAJACIÓN, TEST DE PIERRE VAYER.



ABSTRACT

Background:

The playful activity associated with gross motor skills allow the child to develop optimally their motor skills, social affective, emotional and incorporate new learning that will serve to adulthood.

Objective: The present study determined the influence of playful activities in developing gross motor skills in children aged 3 and 4 years Preschool Center “La Cometa”, Cuenca 2014

Methodology: A case-control study was conducted. We worked with a group of 40 boys / girls aged between 3 and 4 years, who were randomly selected to belong to the group of cases and controls (20 children for each group). For survey of the interview data and direct observation was used; besides, as a tool for evaluating, we used the Pierre Vayer's test psychomotor, which assesses psychomotor applied in all areas. Data were entered in Excel and SPSS and presented in single and double tables with their respective descriptive analysis.

Results: The participant children of the program of ludic intervention, obtained a significant advance in all aspects; the significance levels show an improvement in each one of the aspects evaluated with the test ($p < 0,005$), the general age average of all the test, rises from a level of 3,53 to 4,40 years old in relation to the group that did not participate that did not have a significant improvement.

KEY WORDS: LUDIC, GROSS MOTOR SKILLS, GENERAL MOTOR SKILLS, MOTOR COORDINATION DYNAMIC, BODY CONTROL, AESTHETIC BODY, CONTROL BALANCE, RHYTHM, BREATHING, RELAXATION, PIERRE VAYER TEST.



ÍNDICE

RESUMEN	2
ABSTRACT.....	3
ÍNDICE	4
AGRADECIMIENTO	9
DEDICATORIA	10
CAPITULO I	11
I. INTRODUCCIÓN.....	11
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
III. JUSTIFICACIÓN	16
CAPITULO II	18
MARCO TEORICO	18
2.1 DEFINICIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD	18
2.2 ASPECTOS GENERALES DE LA PSICOMOTRICIDAD.....	18
2.3 ASPECTOS PARTICULARES DE LA PSICOMOTRICIDAD.....	19
2.4 PSICOMOTRICIDAD GRUESA	19
2.4.1 DOMINIO CORPORAL DINÁMICO.....	20
2.4.1.2 Coordinación General.-	20
2.4.1.3 Equilibrio.-.....	21
2.4.1.4 Ritmo.-.....	22
2.4.1.5 Coordinación Viso-Motriz.-	22
2.4.2 DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO	23
2.4.2.1 Tonicidad.-.....	23
2.4.2.2 Autocontrol.-.....	24
2.4.2.3 Respiración.-	24
2.4.2.4 Relajación.-.....	24
2.5 TEORIAS DE LA PSICOMOTRICIDAD	24
2.6 LA PSICOMOTRICIDAD EN LA PRIMERA INFANCIA.....	26
2.6.1 El niño de 0 a 3 años.	27
2.6.2 El niño de 3 a 4 años.	27
2.6.3 EL niño de 4 a 5 años.....	28
2.7 IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD.....	28



2.8 FACTORES QUE DETERMINAN EL DESARROLLO MOTOR.....	28
2.9 INTERRELACIÓN ENTRE LA PSICOMOTRICIDAD Y LA NEUROCIENCIA.....	30
2.10 OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ	30
2.11 LA ACTIVIDAD LÚDICA.....	31
2.12 IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA PSICOMOTRICIDAD.....	32
2.13 TIPOS DE JUEGOS.	33
2.14 LOS JUEGOS DE MOTRICES.	33
2.15 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.....	33
2.19 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ.....	34
CAPITULO III	36
PROGRAMA DE EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ BASADO EN TÉCNICAS LÚDICAS.....	36
3.1 INTRODUCCIÓN.....	36
EVALUACIÓN DEL PERFIL PSICOMOTOR:	36
PLANIFICACIÓN:	36
3.2 ORIGEN DEL TEST DE PIERRE VAYER	38
CAPITULO IV	40
DISEÑO Y METODOLOGÍA	40
4.1 OBJETIVOS.....	40
4.1.1 Objetivo general:.....	40
4.1.2 Objetivos específicos.....	40
4.2 DISEÑO Y METODOLOGÍA	40
4.2.1 Tipo de estudio y diseño general	40
4.2.2 Universo de estudio y tamaño de la muestra, unidad de análisis y observación .	41
4.2.3 Criterios de Inclusión.	41
4.2.4 Criterios de exclusión.....	41
4.2.5 Procedimientos para la recolección de información, instrumentos a utilizar, métodos para el control y calidad de los datos, y tiempo asignado para recolectar la información.....	42
4.2.6 Descripción del proceso de Valoración.....	42
4.2.7 Definición de las Variables:	43
4.3 DEFINICIÓN OPERACIONAL DE LAS VARIABLES:	44
4.4 Aspectos éticos:	45
CAPITULO V	46
RESULTADOS	46
CAPITULO VI.....	56



DISCUSIÓN	56
CONCLUSIONES:.....	58
BIBLIOGRAFÍA:.....	61
ANEXOS	64



UNIVERSIDAD DE CUENCA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

CLÁUSULA DE DERECHOS DE AUTOR

María Elizabeth Zhunio Matute, autora de la tesis "INFLUENCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES Y CUATRO AÑOS DEL CENTRO PREESCOLAR "LA COMETA" 2014", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Tecnóloga en Estimulación Temprana de la Salud. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autora.

Cuenca, Mayo de 2015.

María Elizabeth Zhunio Matute

C.I: 0703909101



UNIVERSIDAD DE CUENCA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

María Elizabeth Zhunio Matute, autora de la tesis "INFLUENCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES Y CUATRO AÑOS DEL CENTRO PREESCOLAR "LA COMETA" 2014", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, Mayo de 2015.

María Elizabeth Zhunio Matute

C.I: 0703909101



AGRADECIMIENTO

Agradezco y reconozco la generosidad de nuestros profesores universitarios que compartieron sus conocimientos y nos formaron para ser portadores del saber y aplicarlo en nuestro diario caminar profesional.

A Dios por ser el proveedor principal de sabiduría, fortaleza y quien ha hecho posible esta meta en mi vida.

A la Mgt. Mirian Huiracocha por haberme dado su tiempo y conocimientos muy valiosos para dirigir este proyecto de investigación y la Lcda. Adriana Verdugo por su asesoría muy acertada para poder culminar este trabajo.

A La psicóloga Ruth Vintimilla y Lcda. Tania Alvarado por abrirme las puertas de su institución “Centro Pre escolar la Cometa” para aplicar este proyecto y confiar enteramente en mi persona.

A Mis amigos y compañeros de trabajo que han colaborado con su apoyo de una u otra forma.



DEDICATORIA

A Amalia, mi hija quien ha sido mi mayor inspiración y me ha dado la fuerza para luchar cada día a pesar de todos los obstáculos.

A mi familia que me ha dado su apoyo incondicional.

María.



CAPITULO I

I. INTRODUCCIÓN

Diversos estudios en nuestro medio nos dan a conocer la importancia de la actividad lúdica para desarrollar la psicomotricidad en los niños en la primera infancia. (1)

En el año 2010 se realizó un estudio a niños y niñas menores de cinco años encontrando que un 88.6 % de niños no presentaron retraso del desarrollo psicomotor y el 11.4% si presentaron retraso del desarrollo psicomotor, el 12.24% de las niñas presentaron retraso del desarrollo psicomotor (RDPM) sin discapacidad; en los niños el 8.92 % presentaron RDPM sin discapacidad y el 1.78% presentaron RDPM con discapacidad. (2)

En nuestra ciudad se han realizado importantes investigaciones sobre el desarrollo psicomotor en niños en edad preescolar, en el año 2009 se realizó un estudio sobre retrasos del desarrollo psicomotriz en niños y niñas de 0 a 5 años de los centro infantiles privados, fiscales, regulares, especiales, urbanos de Cuenca revelando que el 11 % presentó retraso, 6 % sin discapacidad y 5 % con discapacidad. (3)

La psicomotricidad gruesa constituye un aspecto de gran importancia en el desarrollo de los niños, es a través de éste que el niño adquiere un dominio de su cuerpo en relación con el espacio. La psicomotricidad asociada con el juego le permite al niño interactuar y relacionarse con el medio, y de esta manera asimilar los aprendizajes. (4), el juego es un medio influyente en el desarrollo de la psicomotricidad, un instrumento de gran importancia para alcanzar la madurez psicomotriz, el niño por naturaleza es un ser de movimiento y juego, para el niño el juego es trabajo y es a través del juego que aprende, resuelve sus conflictos, potencia su actividad cognitiva, desarrolla su sociabilización y afecto, el juego motriz debería ser practicado a diario para obtener resultados eficientes sobre una buena adquisición motriz,(5) una de los aspectos que influyen en la ausencia de la práctica del



juego motriz es el clima familiar y la disponibilidad de tiempo por parte de sus padres que influencia en gran manera en problemas motrices posteriores.(6)

El presente trabajo, es un estudio de casos y controles con dos grupos uno de intervención y otro de control con evaluaciones pre y post intervención, programa de educación psicomotriz basado en técnicas lúdicas para desarrollar la psicomotricidad Gruesa que se aplicó a niños de 3 y 4 años, esto da a conocer la eficacia que tiene el juego para el desarrollo de las habilidades motrices gruesas y psicomotricidad general dado en un ambiente estimulante y propicio para que ellos puedan moverse libre y espontáneamente gozando, aprendiendo e interiorizando cada aprendizaje, la mayoría de los juegos de movimiento se realizaron al aire libre y en contacto con la naturaleza experimentando la mayor posibilidad de posibilidades motrices. Entre los 3 y 4 años se considera la edad de la exuberancia del movimiento corporal, puesto que los niños están en constante movimiento independientemente a la edad que tengan. (7)



II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En países desarrollados la prevalencia de trastornos del Desarrollo Psicomotor se ha estimado entre el 12 al 16 %; cifra que aumenta si se lo relaciona con problemas de comportamiento y dificultades escolares, en Chile y otros países del cono sur se han reportado tasas del 29 al 60 %. (8)

Diversos estudios realizados en nuestro país han demostrado deficiencias en la psicomotricidad gruesa de nuestros niños. En el año 2013, en Cuenca Ecuador se realizó una investigación sobre valoración del desarrollo Motriz a 44 niños, entre 12 a 60 meses de edad el 93% presentaron un desarrollo psicomotor normal, el 7% presentaron un desarrollo motor grueso en alerta” (9). Dichas deficiencias, se deben a la falta de conocimiento de un gran número de educadores y padres de familia, que no han dado la importancia necesaria a la actividad lúdica asociada a la motricidad gruesa dentro de un ambiente estimulante y favorecedor para realizar esta actividad.

El currículo de educación inicial propone potenciar el desarrollo y aprendizaje a través de la exploración, experimentación y el juego, reconoce que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos) y para garantizar este enfoque es necesario promover oportunidades de aprendizaje. Además considera que para alcanzar el buen vivir, se requiere condiciones de bienestar que cumplan de forma oportuna las necesidades básicas del niño dentro de estas está la recreación dentro de un ambiente estimulante y propicio, esto se cumple parcialmente ya que en gran número de centros de educación preescolar se tiende a escolarizar a los niños, dejando el juego a un lado o a los momentos del recreo o actividades de educación física. (10)

La actividad lúdica es prioritaria para el desarrollo motor, es la conexión entre las áreas social, afectiva y cognitiva, esto implica además el desarrollo de las habilidades mentales que permite al niño actuar frente al mundo que



lo rodea, y por consiguiente para los aprendizajes escolares posteriores, relaciones sociales y manejo adecuado de sus emociones. Hoy en día, se dedica muy poco tiempo a las actividades de recreación, tomando a la actividad lúdica como simples ejercicios educativos, siendo un riesgo para los niños menos desarrollados ya que podría acrecentar su inseguridad e inhibición, del mismo modo, los padres de familia por exceso de trabajo y carencia de tiempo envían a sus hijos a diversas actividades extracurriculares en las que el niño no puede ejercer el juego como medio de expresión, sino más bien se ve involucrado en una serie de actividades programadas y dirigidas. (11)

M. Paredes realizó una investigación en Ambato en el 2010 sobre la actividad lúdica y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en la cual se concluyó que la aplicación de actividades lúdicas llevo a obtener un mejor dominio de movimientos, coordinación, precisión. (12)

Con las condiciones antes expuestas se agregan los problemas afectivos que el niño encuentra en su hogar, las torpezas educativas o el escaso tiempo que consagran los padres en participar en los juegos de sus hijos, permitiendo que pasen largos periodos frente al televisor, volviéndoles niños pasivos y poco creativos. (13)

Dado que el juego es de vital importancia en los primeros años de vida para el desarrollo de la motricidad, el gobierno en el currículo de educación inicial con el propósito de mejorar la calidad de la educación preescolar, ha desarrollado propuestas basadas en teorías de G. Brunner, L Vigotsky entre otros resaltando la importancia del entorno en el que se desenvuelven los niño-as considerando la necesidad de crear un ambiente positivo, afectuoso, basado en el aprendizaje significativo con propuestas lúdicas para un adecuado desarrollo integral de los niños y niñas, el mismo que aún no ha sido abordado de manera adecuada, mostrando una serie de falencias en su manejo.(10)



Este proyecto realizado en el centro preescolar la cometa con veinte niños de tres y cuatro años, pretende dar a conocer cuánto influencia la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa aplicando un programa de educación psicomotriz basado en juegos que desarrollarán la psicomotricidad gruesa. Con el propósito de ayudar a los niños en motricidad gruesa es importante retomar el campo lúdico y explorar sus posibilidades por ello he aplicado este proyecto demostrando que en periodos cortos la actividad lúdica logra una mejoría en esta área, sería mucho más provechoso para nuestros niños si se lo realiza dentro de la planificación diaria.(14)



III. JUSTIFICACIÓN

La psicomotricidad gruesa es la base para el desarrollo y adquisición de destrezas y habilidades según el niño va evolucionando en su crecimiento, en los primeros años de vida la plasticidad cerebral y las oportunidades que tenga de explorar su medio circundante le permiten ir desarrollando múltiples capacidades, enfocando al juego desde una perspectiva motriz sería el medio más adecuado para desarrollar las destrezas psicomotoras gruesas. (15)

La actividad lúdica constituye un pilar de gran importancia en los primeros años para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, “en un mundo fijo el niño es todo movimiento” Jean de Ajuriaguerra, en esta edad el niño desarrolla todas sus destrezas y habilidades que le ayudarán a un desarrollo evolutivo adecuado para su vida adulta, la motricidad humana tiene una fase de evolución a través del tiempo, comenzando desde una base neuronal, lo cual se realiza a través de diferentes mecanismos tales como el desarrollo, equilibrio, el centro de gravedad, aceleración, entre otros siendo a la edad de tres años que comienza la fase o estadio de pre control y hacia los cuatro años de estadio elemental, en donde pasan los movimientos de ser rudimentarios a ser movimientos fundamentales. (16)

Es vital que el juego sea conocido y dirigido tanto por padres y maestros de manera apropiada porque de eso dependerá en gran parte el futuro de los niños. El mundo moderno con su tecnología, espacios de juego reducidos, una amplia gama de juguetes prefabricados, padres que trabajan extensos horarios y el cansancio de su labor diaria ha ido acortando el tiempo y juego de calidad para convertirlo en un autoservicio para continuar con tareas domésticas, delegando esta labor casi en su totalidad a los centros de educación preescolar o a academias que se dictan por las tardes, las mismas que no les satisfacen las necesidades motrices de manera óptima.(17), de allí la necesidad de realizar este trabajo de investigación basado en experiencias lúdicas dentro de un plan de trabajo de aula.



En nuestro país, y ciudad en casi todos los centros de educación inicial se ha tratado de incluir la actividad lúdica en los ámbitos del aprendizaje, sin embargo se observa la deficiencia en los conocimientos del tema y en la ejecución de juegos innovadores que motiven a los niños placenteramente a ejecutar actividades motoras.(10). Según (Gallahue), esta es perfecta para crear un ambiente estimulante a través de actividades lúdicas que ayuden a desarrollar de manera óptima la psicomotricidad en los niños y niñas, de ninguna manera se puede separar la psicomotricidad del juego ya que por naturaleza los dos van juntas.

El juego es considerado como un ejercicio preparatorio para la vida, según “Chateau” el niño se desarrolla por el juego y según Montessori el niño es un ser esencialmente activo que por medio del juego desarrolla su inteligencia, conoce su mundo exterior, construye la conciencia de su mundo exterior y desarrolla todas las funciones que le ayudará a desenvolverse en él. (18)

En la presente investigación se realizó una evaluación a un grupo de 40 niños luego de la aplicación de técnicas lúdicas en el grupo de 20 niños probando que este grupo mejoró su motricidad gruesa tras la evaluación. Se eligió el centro preescolar la Cometa, debido a que es el lugar donde asisten niños menores a 5 años de edad y sus padres tienen horarios extensos de trabajo y la mayoría viven en departamentos con reducido espacio físico para jugar.



CAPITULO II

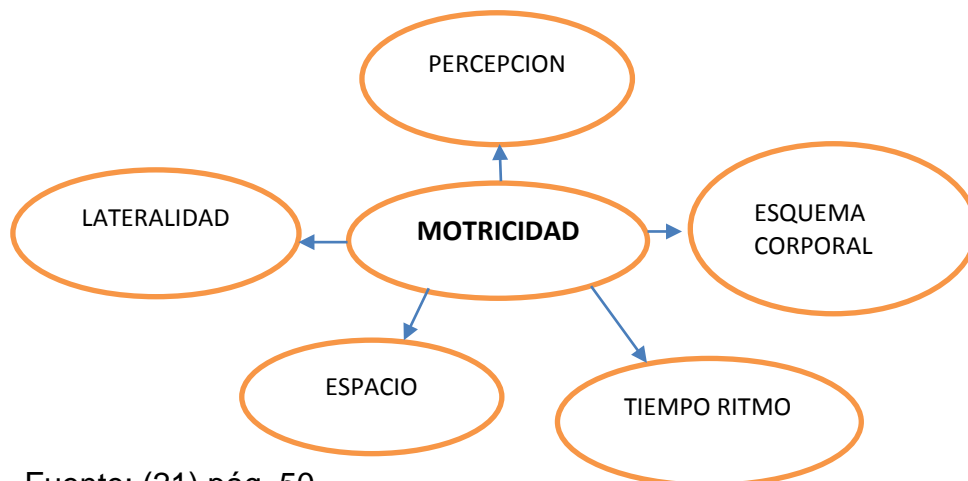
MARCO TEORICO

La mayor cantidad de conexiones neuronales se ejecutan en los primeros años de vida, la plasticidad del cerebro permite asimilar cantidad de información, esto depende del tipo de información y estimulación que reciba el cerebro en esta etapa, las experiencias que impliquen gran cantidad de movimientos estimulan el desarrollo de los centros motores y la mejor manera de estimular esta área es el juego ya que es una actividad innata, desde que un niño nace juega; y el juego va evolucionando junto con los requerimientos del niño.

2.1 DEFINICIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD

La Psicomotricidad es un proceso evolutivo que va integrando y dominando habilidades, se entiende como un conjunto de técnicas que influyen significativa y positivamente en la interacción del sujeto con su entorno, contemplando al ser humano desde una perspectiva integral, es decir busca el desarrollo global del individuo en todos los aspectos, se da una relación íntima y total entre la actividad psíquica y el movimiento, se vincula estrechamente con el desarrollo afectivo, psicosocial y cognoscitivo.(19)

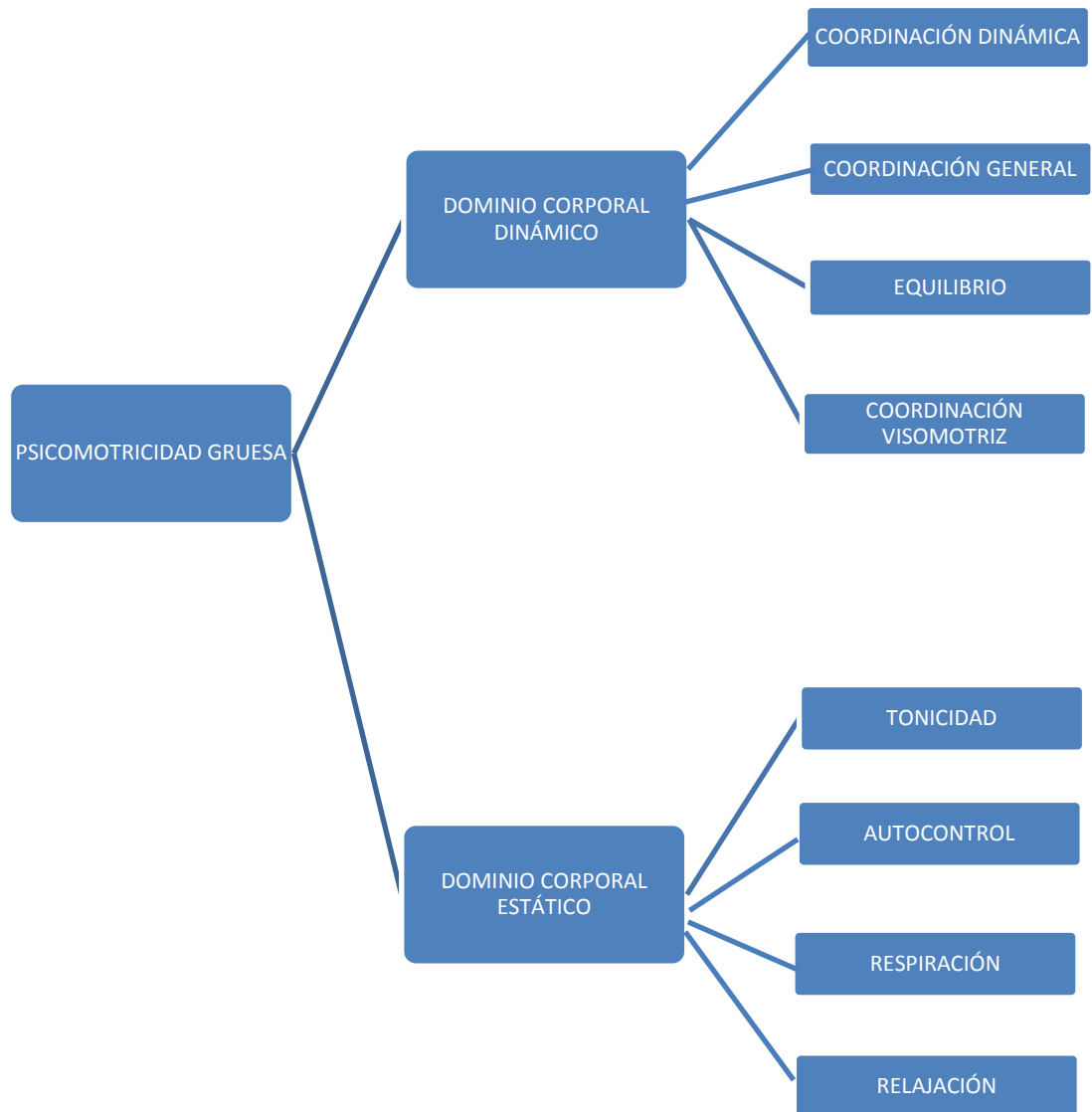
2.2 ASPECTOS GENERALES DE LA PSICOMOTRICIDAD



Fuente: (21) pág. 50



2.3 ASPECTOS PARTICULARES DE LA PSICOMOTRICIDAD



Fuente: elaboración propia.

2.4 PSICOMOTRICIDAD GRUESA

“Es la capacidad del individuo de poder controlar su propio cuerpo en lo que se refiere a movimientos amplios y generales”, en dichos movimientos interviene factores neurofisiológicos y emocionales, este dominio implica calidad, sincronización, armonía en los movimientos. (21)

El Movimiento resulta de la función musculo-tónica gracias a la psicomotricidad gruesa el ser humano se adapta a su medio, es por ello la



importancia de que el individuo se mueva y domine estos movimientos esto le ayudará a desarrollar otras funciones como el lenguaje, interiorización de su eje corporal, lateralización, sociabilización, afectividad, etc.

El movimiento es la síntesis de tres sistemas:

El sistema piramidal, efector del movimiento voluntario.

El sistema extra piramidal, que implica la actividad automatizada.

El sistema cerebeloso regulador del equilibrio interno.

La psicomotricidad gruesa se subdivide en:

2.4.1 DOMINIO CORPORAL DINÁMICO

Es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo separadas en tiempo, espacio y esfuerzo para lograr rapidez, exactitud y economía del movimiento, este dominio requiere calidad, sincronización y armonía, dado por el dominio segmentario, por la seguridad en la acción, madurez neurológica y un ambiente estimulante, este dominio corporal proporciona al niño seguridad e independencia el niño puede entender la capacidad de controlar su propio cuerpo, permitiéndole desarrollar el dominio de cada parte de su cuerpo, pérdida de inhibición, madurez neurológica que va con la edad e integración del esquema corporal. (21)

Se subdivide en:

2.4.1.2 Coordinación General.-

Es la capacidad que tiene el niño de realizar movimientos globales donde intervengan todas las partes del cuerpo, tales como desplazarse o ubicar su cuerpo en diferentes posiciones, sentado, la marcha, subir y bajar escaleras, carrera, el salto en sus diferentes evoluciones, el rastreo, bicicleta y la capacidad de trepar son movimientos coordinados que responden a nuestras necesidades motrices dentro de los cuales tenemos:

Desplazamientos: se refieren a diversas combinaciones de movimientos que provocan cambios de situación del cuerpo en el espacio, teniendo en cuenta que estos movimientos tienen que ser eficaces de acuerdo a las



posibilidades que se presenten en el medio por ejemplo al pasar por debajo de un obstáculo los niños deberán reptar, dentro de los desplazamientos podemos encontrar conductas motrices tales como la marcha, la carrera, el deslizamiento, la reptación, el gateo, la cudripedia, trepar.

Salto: para conseguir ejecutar esta actividad motriz incluye varios elementos; supone una buena coordinación global de los movimientos se requiere la previa adquisición de la marcha y de la carrera para lo que el niño necesita la propulsión del cuerpo en el aire y la recepción de este sobre una superficie, existen dos tipos de saltos el horizontal y el vertical intervienen fuerza, equilibrio y coordinación. (21)

Transportes: Son diversos tipos de desplazamientos en los que el niño lleva objetos con diferentes partes de su cuerpo.

2.4.1.3 Equilibrio.-

Es la capacidad que tiene el cuerpo para vencer la fuerza de la gravedad y mantenerse en la postura deseada, para conseguir esto hace falta que el niño haya logrado una buena interiorización de su eje corporal y dominio de sus reflejos, se logra mediante las informaciones coordinadas por el cerebelo provenientes de la sensibilidad profunda constituida por los propioceptores de la visión y audición, el equilibrio es la base para la ejecución de tareas y para la adaptación social donde interactúan la gravedad y la fuerza motriz de los músculos esqueléticos, un individuo alcanza el equilibrio cuando puede controlar su postura, posición y actitud, el equilibrio se basa en la propioceptividad(sensibilidad profunda), la postura y el equilibrio son la base de las actividades motoras y juntas constituyen el sistema postural que es el conjunto de estructuras anatomofuncionales, que dirigen el mantenimiento de relaciones con el propio cuerpo y el espacio para mantenerse en una posición útil que posibilite el aprendizaje. (22)



2.4.1.4 Ritmo.-

Producido por la sucesión de sonidos separados por intervalos de tiempo más o menos cortos que permiten al niño aprender una serie de nociones.

A partir del nacimiento el individuo experimenta una serie de acciones en donde interviene el ritmo; el sueño, el hambre, la sed que obedecen a un orden rítmico sincronizado, esto se denominan ritmos espontáneos, la utilización rítmica del lenguaje y del canto contribuyen a la consolidación de los de los ritmos motores espontáneos, los niños sumergidos en el agua hacen movimientos rítmicos, estos movimientos son controlados a nivel sub cortical, el caminar, el gateo, los latidos del corazón, las pulsaciones, la respiración son funciones rítmicas a partir de las cuales el niño interioriza su naturaleza rítmica, el medio educativo debe favorecer un buen clima de experiencias y vivencias rítmicas.(21)

Se ha demostrado que en las formas rítmicas existen dos componentes: una periodicidad que se refleja por la recurrencia de grupos idénticos o anabgos y una estructuración que organiza los elementos teniendo en cuenta su duración, calidad e intensidad y la relación que existe entre ello, (Fraisse 1976).

La primera manifestación del ritmo aparece con el balanceo de la cabeza, a los tres y cuatro años el niño es capaz de seguir la música con golpes utilizando diferentes partes de su cuerpo, el ritmo le introducirá a la noción del intervalo que es el tiempo vacío entre dos sonidos. El juego y el movimiento rítmico intervienen en la educación de la sensibilidad auditiva y coordinación. (22)

2.4.1.5 Coordinación Viso-Motriz.-

Es la capacidad de coordinación y precisión entre la visión y el control del movimiento para ejecutar dicha acción para esto necesitamos elementos tales cómo; el cuerpo, la vista, el oído y el movimiento del cuerpo o del objeto, para que el niño haga una perfecta coordinación será necesario; dominar el cuerpo, dominar el objeto, la adaptación del espacio y del



movimiento , la adaptación del espacio y del movimiento , la coordinación de los movimientos con los objetos y la precisión para ubicar el objeto en el lugar determinado, se considera como un paso , esta acción se considera como un paso intermedio a la motricidad fina.(21)

La coordinación viso- motriz en la relación que se establece entre la vista y la ejecución de acciones con sus manos, denominada también coordinación óculo manual siendo de enorme importancia para el aprendizaje de la escritura esto se da por la precisión de la mano en la prensión y ejecución de los grafemas, las actividades básicas de la coordinación óculo-manual son el lanzar y recibir, ambos ejercicios desarrollan la precisión y el control del cuerpo, la capacidad de lanzar se desarrolla antes que la de recibir, en los primeros dos años los niños solamente hacen extensión de brazos para lanzar y hacia los tres y cuatro años rotan el tronco y amplían el movimiento del brazo.(22)

2.4.2 DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO

Son todas aquellas actividades que llevarán al niño a interiorizar su esquema corporal, incluimos dentro de esta a la respiración y la relajación ya que ayudarán a profundizar e interiorizar su propio YO.

Se subdivide en:

2.4.2.1 Tonicidad.-

Estado permanente de ligera contracción en el cual se encuentran los músculos estriados cuya función es servir de fondo para realizar actividades motrices y posturales, durante las acciones que cumple el ser humano, puede haber variaciones en el tono como la hipotonía, la hipertonia y las sincinesias, la calidad de los movimientos depende del funcionamiento adecuado del tono que está regulado por el sistema nervioso central. Es la base de la construcción corporal, una actividad muscular sostenida que prepara para la actividad motriz fásica (Stambak 1979), se manifiesta por un estado de tensión muscular que puede ir desde una paratonia hasta una



hipotonía, es necesario experimentar al máximo sensaciones, posiciones tanto dinámicas como estáticas.(21)

Wallon (1942) considera que el movimiento en todas sus formas es consecuencia de la actividad muscular, la función tónica es la mediadora del desarrollo motor y depende de un proceso de regulación neuromotora y neurosensorial. (21)

2.4.2.2 Autocontrol.-

Es la capacidad de encausar la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento, para esto es necesario un dominio previo del tono muscular, un niño a los cuatro años ya es capaz de controlar su función tónica pudiendo iniciar el autocontrol. (21)

2.4.2.3 Respiración.-

Es una función mecánica y automática regulada por los centros bulbares y el reflejo automático pulmonar por influencia cortical se efectúa en dos tiempos inspiración cuando ingresa el aire a nuestros pulmones y se distribuye a cada uno de los tejidos para cumplir una función de oxigenación.

El aire es necesario para todas las funciones psicofísicas del ser humano; el aprendizaje, la atención, las funciones, la sexualidad, a través de la respiración podemos ejecutar de mejor manera las tareas, la respiración está vinculada a la percepción del propio cuerpo. (21)

2.4.2.4 Relajación.-

Es la reducción voluntaria del tono muscular y se parte de una relajación segmentaria para ir a una relajación total.

2.5 TEORIAS DE LA PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad tiene sus inicios en Francia en 1950 inspirado en nuevas teorías científicas y educativas también como en la aportación de varias practicas corporales, debido a los problemas escolares que surgían



en esa época con los niños con dislexias, acalculia, digrafías, surge la psicomotricidad como un campo reeducativo práctico, de esta manera surge una época que tiende a recuperar y valorar el cuerpo humano y su estrecha relación con la mente. (16)

La psicomotricidad es una disciplina que integra diferentes campos científicos, biología, psicoanálisis, la psicología, sociología, la danza, pedagogía entre otras ha ido evolucionando e incorporando nuevos conceptos a mediados del siglo XX aparece como un concepto desde el plano filosófico- científico, Dupré quien realizó un estudio sobre “debilidad motriz” y Síndrome de debilidad mental, da lugar a la Psicomotricidad como disciplina científica, dando a conocer que los trastornos motores no son causados por lesiones cerebrales sino por un retraso en el desarrollo funcional.(16)

Henri Wallon (1925), aporta su análisis sobre estadios y trastornos del desarrollo psicomotor y mental, su obra constituye una técnica terapéutica cuya finalidad consistía en crear en la reeducación de las funciones motrices perturbadas, demostrando con esto la importancia del movimiento en el desarrollo evolutivo del niño encontrando de esta manera un enlazamiento entre lo motriz y psíquico. (16)

Los estudios realizados por Jean de Ajuriaguerra y Diatkine permiten dar un giro a la psicomotricidad estableciendo bases científicas de la psicomotricidad en la práctica reeducativa, dentro de esta etapa también se encuentran autores como Wintrebert y Le Bouch que fundamentan su teoría desde un punto de vista científico en la educación por el movimiento, Lapierre junto a Vayer dan inicio a la Sociedad Francesa de Educación y Reeducación Psicomotriz considerando a la Psicomotricidad como una disciplina de la educación psicomotriz, las nuevas tendencias de la psicomotricidad está representada por Ballester y Defontaine, (1982) que consideran al cuerpo como un instrumento debiendo partir desde un diagnóstico para conocer las dificultades, en base a esto establecer un programa de educación motriz, Lapierre (2002) observa el cuerpo y el



movimiento desde lo afectivo partiendo desde lo que el niño puede realizar y se basan en actividad motriz espontánea. (16)

Jean Piaget es uno de los más influyentes científicos en el campo de la psicomotricidad, a través de su estudio de psicología genética de mostrando que las actividades sensorio motrices de los primeros años son la base del desarrollo cognoscitivo. El autor portugués Da Fonseca se ha interesado por el desarrollo psicomotor infantil, como un elemento imprescindible para el acceso a los procesos superiores del pensamiento, divide a la ontogénesis de la psicomotricidad en tres etapas:

1. Inteligencia Neuromotora; dadas por las conductas innatas y la organización tónico-emocional y corresponde a actividades de locomoción, prehensión y suspensión; rodar, correr, saltar, etc. (2 a 6 años)
2. Inteligencia perceptivo Motriz; relacionada con la lateralidad, orientación espacio-tiempo. (6-12 años)
3. Inteligencia Psicomotriz; integra las anteriores, permite desenvolverse en el mundo: juicio de experiencias, operaciones formales, juicios abstractos.(23)

2.6 LA PSICOMOTRICIDAD EN LA PRIMERA INFANCIA

El nivel preescolar en la actualidad se ha constituido en la base para desarrollar plenamente la personalidad del niño , para ello es importante que el educador de este nivel identifiquen plenamente las características evolutivas , biológicas, psicológicas y sociales, estimulando el desarrollo psicomotriz mediante actividades que le permitan satisfacer las necesidades físicas, proporcionando a los niños una gran variedad de experiencias que les permitan agudizar sus sentidos y las vivencias de su entorno, el juego es la herramienta clave en la que el niño se vale para conocer el mundo, dominar sus impulsos y desarrollar relaciones sociales



satisfactorias. La etapa preescolar será decisiva para la futura evolución de la personalidad, según Piaget e Inhelder. (7)

El desarrollo psicomotor sigue dos leyes:

Ley céfalo caudal: que va se va controlando desde las partes más cercanas al cerebro hasta las más lejanas.

Ley próximo distal: se controlan las partes más próximas al eje del cuerpo y luego las más distantes. (20)

2.6.1 El niño de 0 a 3 años.

Durante sus primeros días sus movimientos son muy globales y desorganizados, boca abajo puede levantar su mentón, puede seguir un objeto en movimiento, se lleva las manos a la boca, más tarde puede ya controlar su cabeza, más adelante establece ya su coordinación óculo manual esto es a los 5 meses, a los seis meses puede sentarse, a los diez meses se pone de pie y da los primeros pasos con ayuda; a los doce meses ya camina con poca ayuda y entre los 14 y 15 logra su independencia al caminar sólo, entre los quince y dieciocho meses puede subir gradas a gatas a los veinte meses corre y salta a los 24 meses sincroniza el movimiento de sus brazos y piernas al caminar y golpea una pelota. De los dos a tres años puede andar en triciclo, sube escaleras alternando los pies. (7)

2.6.2 El niño de 3 a 4 años.

Denominada la edad de la gracia por la espontaneidad en los movimientos, podríamos decir que es la edad psicomotora ya que han adquirido mayor dominio y percepción de su cuerpo, diferencian segmentos y elementos corporales en sí mismo y en los demás, adquiere control de sus desplazamientos, (corre y se detiene) están ávidos de ejercer su dominio en el medio, permanece en equilibrio con los talones juntos, se mantiene en un pie por unos segundos. (24)



2.6.3 EL niño de 4 a 5 años.

En esta edad sus movimientos son más seguros y veloces, su carrera es más suave y controla su velocidad en tiempos lentos y rápidos, puede dar vueltas más cerradas y dominar las frenadas bruscas, camina sobre líneas curvas, puede subir escaleras sin ayuda alternando los pies, saltar desde una altura de 30cm de alto con los pies juntos, ejecutar saltos verticales y horizontales a diferentes distancias, se acerca al dominio de la posición erguida, puede mantenerse en un pie por corto tiempo. A los cuatro años se han vuelto más independientes. (7)

La ayuda educativa que reciba en esta edad no tiene por objeto enseñar comportamientos motores al niño sino se lo hace a través del juego ejercer su función de ajuste individualmente o con otros niños. En esta edad la actividad motriz en relación a otros niños es una necesidad de movimiento, percibe su estructura corporal, puede dominar sus desplazamientos; marcha, carrera con cambios de velocidad y dirección. (25)

2.7 IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD

La Psicomotricidad contribuye al desarrollo global de los niños, ya que integra funciones tales como la cognitiva, afectiva, social, sensorio motriz, cognitiva que le permiten al niño desarrollarse en un contexto psicosocial, a través de la psicomotricidad el niño adquiere nociones espaciales, temporales, de lateralidad, en relación a su cuerpo y a los objetos, entre otros, contribuyendo a un desarrollo armónico de la personalidad, Su finalidad está en la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación a su entorno. (26)

2.8 FACTORES QUE DETERMINAN EL DESARROLLO MOTOR

Factores que determinan el desarrollo motor, se dan durante la etapa prenatal, en el momento del parto y después de este; en el primer caso, los cuidados de la madre, su edad, alimentación, enfermedades, factores de tipo



hereditario, exposición a radiaciones, etc., pueden afectar al crecimiento y desarrollo del feto, con las consecuencias que son previsibles; para el momento del nacimiento, puede presentarse anoxia o lesión cerebral; y, a partir del nacimiento, los factores que van a influir directamente sobre el desarrollo motor del niño serán:

- El promedio de maduración física y neurológica.
- La calidad y variedad de sus experiencias.
- Las condiciones, tanto genéticas como ambientales; así, una buena calidad de vida, dieta de alimentación equilibrada, higiene, etc. y un clima afectivo sano que proporcione seguridad y favorezca las exploraciones del niño como base de su autonomía.(26)

Bases perceptivo-motrices

Cuando se refiere a la coordinación de los sistemas sensoriales con los movimientos del cuerpo se debe considerar:

- Percepción espacial.
- Percepción temporal.
- Estructuración espacio-temporal.

En lo que respecta a la capacidad de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que interviene la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo, se considera:

- Coordinación global o dinámica.
- Desplazamientos.
- Deslizamientos, reptaciones, cuadrupedias, gateo, marcha, carrera, trepar.

Saltos, giros, coordinación segmentaria o viso motriz, lanzamientos y recepciones, golpes y pateos. (27)



2.9 INTERRELACIÓN ENTRE LA PSICOMOTRICIDAD Y LA NEUROCIENCIA

La plasticidad cerebral permite asimilar gran cantidad de aprendizajes, permite reorganizar y reaprender, en la etapa prenatal el cerebro con 100 millones de neuronas, pesa la cuarta parte de lo que llegará a pesar cuando sea adulto, aunque cada niño nace programado genéticamente las experiencias vividas son la base para realizar miles de conexiones armando de esta manera un sistema de redes y conexiones para esto es importante que tenga gran cantidad de estimulación y vivencie una serie de experiencias, a mayor cantidad, más conexiones se realizan, la base del estudio de la neurociencia es el sistema nervioso, las emociones, el avance del pensamiento y la conducta humana. A más de una base neurológica para su desarrollo el cerebro depende de factores genéticos, socioculturales, ambientales de esto dependerá una buena adquisición de aprendizajes, el movimiento, la exploración y el juego caracterizan la etapa preescolar esto lo irá controlando a medida que vaya desarrollándose a medida que las zonas sub corticales vayan limitando la acción de las zonas corticales. (28)

Un adecuado desarrollo de la psicomotricidad con una progresiva adquisición de habilidades son el resultado de una maduración externa del Sistema Nervioso, por ello la importancia del conocimiento por parte del docente de cómo se logra el aprendizaje a través de las Neurociencia. Shanker habla acerca del rol y la influencia del educador en la primera infancia, es como un cerebro externo que motiva y apoya al infante, el ambiente físico y afectivo, la música, los juegos son elementos muy útiles para el proceso de maduración neuronal.(29)

2.10 OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ

Su principal objetivo se basa en tomar como punto de referencia el abordaje corporal (movimiento, postura, acción y gesto) y desde este desarrollar o restablecer las capacidades del individuo, aptitudes y potencialidades en todos sus aspectos (motor, lingüístico, afectivo, social, cognitivo) la misma



que debe ser evaluada para poder conducir al individuo a una nueva situación, una concepción de la psicomotricidad desde el ámbito educativo como un medio de estimulación al proceso evolutivo normal desde el nacimiento hasta los 8 años de vida, desde este ámbito la psicomotricidad es aplicada en el medio escolar a un grupo de niños basándose en un esquema de programación , desarrollo, evaluación.(20)

2.11 LA ACTIVIDAD LÚDICA

DEFINICIÓN:

La lúdica es una parte constitutiva del ser humano que fomenta su desarrollo, es una necesidad que permite al ser humano comunicarse, exterioriza sus emociones y sentimientos, es una serie de acciones que lleva al individuo a la diversión y entretenimiento produciendo resultados positivos en todos sus ámbitos, fomenta el desarrollo de sus habilidades psicosociales emocionales, motrices el juego es propio de la infancia y debe ser tomado como una actividad muy seria en esta edad. (30)

El niño vive en un estado de juego e integra dentro de él todas sus habilidades: cuerpo, mente y emociones, para Karl Gross, (2001) “El juego es un ejercicio preparatorio que constituye en la primera edad un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a situaciones que el adulto tendrá que afrontar posteriormente”. (30)

Parlebas (2004) asegura que todo juego posee un sistema de relaciones motrices caracterizadas por conductas de cooperación, de oposición, por combinaciones o ausencias de ambas. Para Piaget el juego se diferencia en cada etapa evolutiva y al superar cada una de estas etapas el juego se diferencia. (30)



2.12 IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA PSICOMOTRICIDAD

El juego también denominado actividad lúdica es un elemento crucial para la adquisición de destrezas y conocimientos, la conducta lúdica debe ser uno de los elementos más utilizados para el desarrollo de la psicomotricidad puesto que aporta muchos beneficios, es un elemento vital en la primera infancia para el desarrollar sus aprendizajes. El juego permite al niño reducir las consecuencias de sus errores (exploración), superar los límites de la realidad (imaginación, simbolización) proyecta su mundo interior y desarrolla su personalidad (Berruezo 1999), a través del juego por medio del movimiento la educación psicomotriz favorece el desarrollo infantil en los aspectos motrices, intelectuales afectivos y en la relación con su mundo social , según la investigación psicoevolutiva el juego es instructivo y necesario para desarrollar todos sus conocimientos.(22)

El juego inicia desde el nacimiento y va evolucionando, los primeros se denominan juegos motores y se presentan en los dos primeros años de vida a través de estos el niño explora su medio y conoce sus posibilidades de movimiento, posteriormente aparecen los juegos de ficción en los que los objetos se transforman para representar experiencias que ha vivenciado en su entorno estos juegos van desde los dos a siete años. (22)

La psicomotricidad debe conocer el proceso del juego infantil, para poder aplicarlo adecuadamente como elemento de educación. A los juegos motrices se los puede denominar formas jugadas y se asemejan a los juegos funcionales como los llama Wallon o juegos ejercicios como los denomina Piaget y son juegos de movimientos totales como correr, saltar, lanzar, gatear, caminar, rodar, trepar, traccionar, recibir y dar objetos, etc., son todas aquellas actividades que el ser humano incorpora de forma natural en su vida y son necesarias ya que las traduce al trabajo, el juego y el deporte, la danza, el arte, etc. El juego y el movimiento rítmico intervienen en la educación de la sensibilidad auditiva y coordinación. (22)



El juego necesita tres condiciones para desarrollarse adecuadamente; un tiempo, un espacio y un marco de seguridad y se encuentran en la intervención psicomotriz; una sesión, un espacio, y una psicomotricista. (22)

El juego es un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

2.13 TIPOS DE JUEGOS.

Diversos investigadores han estudiado los diversos tipos de juego desde diferentes ámbitos así tenemos a) juego cognoscitivo, b) juego funcional o de ejercicio, c) el juego de reglas, d) el juego simbólico, e) el juego de construcciones, f) juego social, g) juego cooperativo, h) juegos motrices, debido a la importancia de este último en el desarrollo de las funciones motrices gruesas nos centraremos en el último grupo. (22)

2.14 LOS JUEGOS DE MOTRICES.

Emma Girón, (1991) menciona a los juegos de movimiento como aquellos que contribuyen a perfeccionar la motricidad dentro de este grupo tenemos: juegos de carreras, saltos, reptación, lanzamientos, y es a través de estos que se perfeccionarán sus habilidades motrices, fortaleciendo las sensopercepciones debido a que el niño se encuentra en constante contacto consigo mismo y con los objetos dando como resultado un desarrollo integral acorde con cada etapa de su vida. (31)

2.15 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.

1. Apertura, incertidumbre y regulación preestablecidas. (tensión)
2. Acción y reacción.(interacción)
3. Creación y rutina.(pensar)
4. Movimiento y descanso. (dinámica)
5. Reto, riesgo y seguridad.



6. Habilidades conocidas.(competencia)
7. Libertad, individualidad y marco con limitación objetiva. (reglas)
8. Cercanía y espacio libre. (contacto físico)

El juego es motivado intrínsecamente da placer y satisfacción inmediata.

El juego desarrolla diversos ámbitos y habilidades de los niños:

- ✓ Desarrolla la sociabilización.
- ✓ Le da autoestima y seguridad.
- ✓ Desarrolla su físico y habilidades motrices.
- ✓ Fomenta hábitos de salud, disciplina, compañerismo, responsabilidad.
- ✓ Capacidad para resolver problemas.
- ✓ Desarrolla su creatividad. (32)

2.19 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ

El juego es el medio de expresión por el cual el niño exterioriza sus sentimientos, necesidades, emociones y vivencias, es un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad, según Piaget el niño preescolar se encuentra en la etapa del juego simbólico a través de esto realiza identificaciones con el mundo externo y estructura un núcleo de identidades que apoyan su propia identidad. (16)

A través de las distintas actividades psicomotrices se puede apoyar y favorecer el descubrimiento y conciencia de sí mismo, organización perceptual conocimientos y relaciones entre los objetos, aceptación, conocimiento colaboración y respeto a los demás, la actividad motriz global lúdica es una fuente de placer que le permite al niño la organización de su imagen corporal, a través del cual logra liberar sus tensiones, el niño experimenta con su propio cuerpo, explora sus posibilidades y límites. El juego ha sido y es un elemento muy discutido en los últimos años desde diferentes puntos de vista y diferentes autores como Decroly, Stone y Church, Alton Patridge, Russel, Chateau; sus diferentes teorías y



definiciones nos dan una idea clara de la importancia del juego para el desarrollo del niño y su incidencia en la vida adulta. El Dr. Karlit Gross define al juego como “la más pura expresión de la experiencia motora”. (16)

La educación psicomotriz debe beneficiarse de los aportes de la conducta lúdica, contribuye en gran manera a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y su socialización. Es un medio regulador y compensador de la afectividad, todo esto ayudará en la afirmación de la personalidad de un individuo. (16)

Es de importancia señalar que los juegos motrices deben realizarse en medio de la naturaleza, esto despierta mayor interés en los niños por conocer e interactuar con sus elementos, le impulsará a ser solidario y a cooperar con su grupo, adquirir confianza en sí mismo. (16)



CAPITULO III

PROGRAMA DE EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ BASADO EN TÉCNICAS LÚDICAS

3.1 INTRODUCCIÓN

Con el fin de mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de tres y cuatro años que asisten al centro pre escolar “ La Cometa”, se realiza una evaluación pre intervención del desarrollo psicomotor con el test de Pierre Vayer a dos grupos de 20 niños cada uno y se aplica al grupo elegido de manera aleatoria un programa de intervención psicomotriz basado en técnicas lúdicas que contenga actividades adecuadas a ser aplicada en grupos de niños de tres y cuatros años, mismo que permitirá conocer si existe o no mejoría en la psicomotricidad gruesa en relación al grupo que no participa luego de una post evaluación a Para llevar a cabo el Programa de Educación Psicomotriz, se ha seguido los siguientes procesos:

EVALUACIÓN DEL PERFIL PSICOMOTOR: determina el nivel de desarrollo del niño-niña, comprueba las adquisiciones hechas y detecta las dificultades o retrasos. (20)

PLANIFICACIÓN: la planificación de las sesiones de educación Psicomotriz está estructurada con los siguientes elementos:

EXPERIENCIA CONCRETA: son experiencias de significación, juegos, videos, cuentos, en este caso son juegos de tipo motriz la misma que generará otras actividades a desarrollar a partir de esta.

REFLEXIÓN: es un proceso de preguntas y respuestas sobre lo observado se busca la relación entre el concepto y la experiencia anterior para encontrar mayor significado al aprendizaje.

CONCEPTUALIZACIÓN: El docente incentiva a la participación de los estudiantes para construir conceptos relacionados con el tema.



APLICACIÓN: es la aplicación de las actividades del proyecto. (10) (Todos estos elementos corresponden al círculo del aprendizaje)

OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS DEL PROGRAMA DE EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ: están encaminados a desarrollar la psicomotricidad gruesa con sus diferentes aspectos: dominio corporal dinámico: (coordinación, ritmo, equilibrio, coordinación viso-motriz) dominio corporal estático (tonicidad, autocontrol, respiración, relajación)

METODOLOGÍA: la metodología a emplear en esta propuesta es el juego y el círculo del aprendizaje.

ACTIVIDADES: se desarrollan actividades psicomotrices que respondan a la consecución de los objetivos. Estas actividades siguen el siguiente proceso: experiencia concreta, reflexión, conceptualización y aplicación.

RECURSOS: se emplearán diversos materiales de diferente orden adecuados a cada sesión de juegos motrices que se describen en la planificación. (10)

EVALUACIÓN DE LA SESIÓN: cada sesión será evaluada en el proceso de reflexión, sistematización y aplicación. (Ver anexo 3)

LA EVALUACIÓN PSICOMOTRIZ:

Prueba de la primera Infancia (Pierre Vayer)

Para poder partir con un programa de intervención psicomotriz es necesario tener un conocimiento del estado real del niño en cuanto a su desarrollo psicomotriz actual y a partir de allí iniciar el programa educativo basado en técnicas lúdicas, para esto hemos tomado en cuenta la escuela educativa de Pierre Vayer ya que este es nuestro objetivo, siendo este un valioso instrumento para evaluar el desarrollo psicomotor de la primera infancia por ser claro, sencillo y con materiales al alcance de todos, nos permite determinar el estado de conductas motrices de base que son prácticamente instintivas como el equilibrio, la coordinación dinámica general, la coordinación óculo manual, al igual que conductas neuromotrices



relacionadas con la maduración del sistema nervioso como la lateralidad, al igual que conductas perceptivo motrices; organización del espacio, el ritmo, la organización y estructuración del tiempo. (34)

Los comportamientos que se evaluarán se circunscriben de 2 a 5 años de edad, las áreas de evaluación son:

Coordinación óculo motriz.

Coordinación dinámica general.

Equilibrio.

Control del propio cuerpo.

Organización perceptiva.

Lenguaje.

Lateralidad.

El test contempla una hoja de calificación en donde se registran los puntajes observados a partir de los dos a cinco años de edad y nos permitirá determinar objetivamente el estado de desarrollo del niño, situaciones bajo la edad real, o superiores a la edad, se califica de acuerdo a la edad en la que ha alcanzado las actividades y si no lo logró se retrocede un año o de lo contrario se avanza hasta la edad que logra cumplir las actividades del test. (34) (Ver anexos)

3.2 ORIGEN DEL TEST DE PIERRE VAYER

Para la realización de esta prueba se tomaron en cuenta test motrices y psicológicos probados y convalidados, así tenemos:

Test motores de Ozeretzki, revisado por Guilmain. (O.G)

Escala de Desarrollo motriz de primera infancia de Brunet y Lézine. (.B.L)

Binet y Simon, revisado por Terman. (B.S)

Evaluación del nivel intelectual de Terman y Merrill. (T.M)



Test de imitación de gestos de Berges y Lézine. (B.L) (34)



CAPITULO IV

DISEÑO Y METODOLOGÍA

4.1 OBJETIVOS

4.1.1 Objetivo general:

Determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 y 4 años del Centro Preescolar La Cometa, Cuenca 2014.

4.1.2 Objetivos específicos.

1. Describir el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 y 4 años a través de la aplicación del test de psicomotricidad de Pierre Vayer.
2. Implementar actividades de psicomotricidad gruesa, basada en técnicas lúdicas dentro del plan de trabajo del aula.
3. Determinar el nivel de las habilidades alcanzadas en la psicomotricidad gruesa de los niños que se beneficiaron con la propuesta de técnicas lúdicas.
4. Describir los beneficios de la aplicación de las técnicas lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

4.2 DISEÑO Y METODOLOGÍA

4.2.1 Tipo de estudio y diseño general

Tipo de Estudio: Estudio de casos y controles con dos grupos, un grupo de intervención y un grupo control con evaluaciones pre intervención y post intervención de tipo comparativo.



4.2.2 Universo de estudio y tamaño de la muestra, unidad de análisis y observación

Universo: Constituido por todos los niños y niñas de 3 y 4 años del Centro Preescolar la Cometa.

Selección y tamaño de la Muestra: constituida por 40 niños de 3 y 4 años del Centro Preescolar La Cometa escogidos al azar.

Unidad de Observación y análisis: niños y niñas de tres y cuatro años del centro preescolar la Cometa.

4.2.3 Criterios de Inclusión.

Niños y niñas de 3 y 4 años de edad, que asistan al CENTRO PREESCOLAR COMETA durante septiembre a diciembre de 2014 y que su representante Legal conceda el certificado con el consentimiento informado para participar en la propuesta sobre la influencia de la actividad lúdica en la educación psicomotriz.

Niños y niñas de 3 y 4 años del Centro Preescolar La Cometa escogidos al azar para participar en la propuesta lúdica.

4.2.4 Criterios de exclusión.

- Los niños y niñas cuyos familiares no aceptaron la participación en el estudio.
- Niños y niñas mayores de 5 años y menores de 3 años.
- Niños y niñas con capacidades especiales, específicamente dificultad para realizar todo tipo de actividad motriz.
- Los niños y niñas que ingresaron después del mes de Diciembre de 2014.



4.2.5 Procedimientos para la recolección de información, instrumentos a utilizar, métodos para el control y calidad de los datos, y tiempo asignado para recolectar la información.

Instrumento de recolección de datos. Para el levantamiento de los datos se utilizará la entrevista y la observación directa y como instrumento un test de evaluación de la psicomotricidad de Pierre Vayer, que evalúa la coordinación óculo-manual, coordinación dinámica, el control postural, control del propio cuerpo, organización perceptiva, el lenguaje y lateralidad. Los datos serán ingresados en los programas Excel y SPSS, y serán presentados en tablas simples y dobles con su respectivo análisis descriptivo.

4.2.6 Descripción del proceso de Valoración.

- Identificación del universo; niños y niñas de tres y cuatro años.
- Formación de una base de datos en donde consten las listas de niños que asisten a los niveles iniciales uno y dos y sus respectivas fechas de nacimiento.
- Reunión con los padres o representantes de los niños de tres y cuatro años para darles a conocer acerca del proyecto.
- Firma de los consentimientos informados.
- Selección al azar de los 20 niños que participarán en el programa de actividades de psicomotricidad con técnicas lúdicas y 20 niños que participarán del programa tradicional del centro.
- Evaluación inicial con el test de Psicomotricidad de Pierre Vayer a los cuarenta niños.
- Aplicación del programa de actividades psicomotrices basada en técnicas lúdicas a los niños y niñas.



- Evaluación final a los cuarenta niños.
- Procesamiento de la información.

4.2.7 Definición de las Variables:

Edad: periodo de tiempo transcurrido desde el nacimiento hasta la actualidad.

Género: organización social de la relación entre sexos; masculino y femenino.

Coordinación Dinámica General: es la capacidad del niño de realizar movimientos globales donde intervengan todas las partes del cuerpo tales como desplazarse y ubicar su cuerpo en diferentes posiciones.

Control postural (equilibrio): capacidad que tiene el cuerpo para vencer la fuerza de la gravedad y mantener el cuerpo en la posición deseada.

Control del propio cuerpo: es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo.

Edad de Desarrollo Psicomotor: edad alcanzada en la evaluación de la evolución de aquellas capacidades que implican una serie de movimientos y acciones del cuerpo representados mentalmente y con conciencia de los mismos, relacionado con la función cerebral.



4.3 DEFINICIÓN OPERACIONAL DE LAS VARIABLES:

Variable	Definición	Indicadores	Escala
Edad	Tiempo de vida desde el nacimiento hasta la fecha.	Años cumplidos.	3 a 4 años 4 a 4, 11 meses
Género	Organización social de la relación entre sexos; masculino y femenino.	Masculino. Femenino.	
Coordinación Dinámica General	Es el manejo del cuerpo y el control del espacio en el que se desplaza.	Puntaje obtenido en la evaluación en las áreas psicomotoras gruesas.	2 años 2,5 años 3 años 4 años 5 años
Control postural (equilibrio)	Capacidad de vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la posición deseada.	Puntaje en años obtenidos en la evaluación de las áreas psicomotoras gruesas.	2 años 2,5 años 3 años 4 años 5 años
Control del propio cuerpo	Capacidad de dominar cada parte del cuerpo.	Puntaje obtenido en la evaluación de las áreas psicomotoras gruesas.	2 años 2,5 años 3 años 4 años 5 años
Edad de desarrollo psicomotriz	Edad alcanzada en la evaluación de la evolución de aquellas capacidades que implican una serie de movimientos y acciones del cuerpo representados mentalmente y con conciencia de los mismos, relacionado con la función cerebral.	Suma de los puntajes en años obtenidos en la evaluación y dividido para el número de pruebas realizadas en el test.	2 años 2,5 años 3 años 4 años 5 años



4.4 Aspectos éticos:

1. La institución en la que se realizó el estudio no sufrió ningún riesgo o daño porque se guardó absoluta confidencialidad sobre la información interna de la institución.
2. Se solicitó permiso a los directivos de la institución para realizar este proyecto de investigación.
3. Se informó a todos los directores, personal y padres de familia acerca del estudio que busca conocer la influencia de la actividad lúdica sobre el desarrollo psicomotor grueso de sus hijos.
4. El estudio no causó ninguna consecuencia desfavorable a los niños y niñas que participaron.
5. El estudio no ocasionó ningún gasto a la institución o padres de familia de los representados que participaron en el programa de intervención con técnicas lúdicas.
6. La autorización para la participación en el estudio se realizó a través del consentimiento informado, cada representante recibió una copia del mismo la cual se devolvió firmada, también se entregó una copia a los directivos de la institución y las maestras de los niños que participaron en el proyecto de investigación.
7. La investigación se realizó de acuerdo al diseño establecido en el protocolo.
8. Bajo ninguna justificación los datos revelados en las fichas de recolección fueron ni serán de uso público.
9. El estudio no comprometió de ninguna manera la seguridad de los niños.



CAPITULO V

RESULTADOS

Procedimiento estadístico

Los datos se introdujeron en el programa SPSS 22 la estadística utilizada fue descriptiva univariada para aspectos sociodemográficos y relacional bivariada para comparación longitudinal (antes-después) y transversal (casos y controles).

Para la selección de pruebas adecuadas se realizó pruebas de normalidad a cada una de muestras, así como a las diferencias antes y después. En todos los casos no se demostró normalidad de la muestra por lo que se procedió a utilizar estadísticos no paramétricos.

Para el control externo (grupo con intervención lúdica también denominado casos y grupo de intervención tradicional también denominado controles) se utilizó el estadístico de prueba para muestras independientes denominado U de Mann-Whitney.

Por su parte para el control interno (comparación del pre-test (antes) con el pos-test (después) se utilizó el estadístico de prueba no paramétrico denominado Wilcoxon.

Los niveles de significancia adoptados son de 0,05 para las comparaciones generales del control externo e interno. Sin embargo, en el grupo de intervención lúdica para el control interno se utilizó el nivel de significancia más exigente que es de 0,005. Si el valor es inferior a estos números se declara que existen diferencias significativas y se comprueba la hipótesis alternativa, sin embargo si son superiores a dichos valores, se comprueba la hipótesis nula de homogeneidad o igualdad.



Los resultados se expresan en tablas con las medias acompañadas de la desviación típica.

a. Antecedentes generales

El grupo de estudio pertenece a niños entre 3 y 4 años que asisten al Centro Preescolar La Cometa durante el periodo de septiembre a diciembre de 2014.

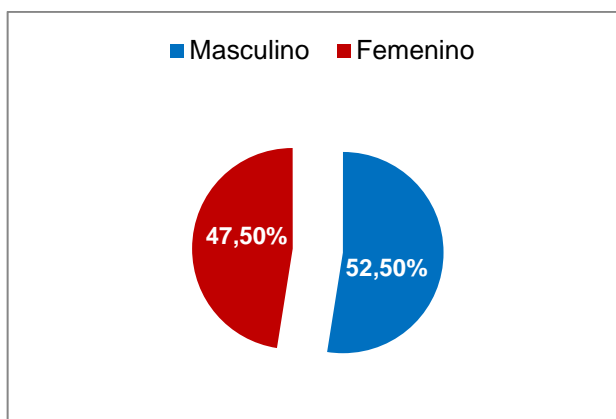
Para determinar la psicomotricidad de los educandos se trabajó con una muestra de 40 niños escogidos de manera aleatoria con el objeto de comparar el grupo que participó en el programa lúdico (20 niños) con aquellos que participaron con la metodología tradicional (20 niños).

Para ambos grupos se presenta un pre test donde se compara la edad cronológica con la edad de desarrollo psicomotriz¹; luego de tres meses se realiza una post evaluación para determinar qué resultado tuvo la aplicación.

b. Resultados

El Gráfico No. 1 muestra el perfil de los niños evaluados; se observa que el 52,5% son mujeres y el 47,5% hombres. La distribución por edad (al inicio del test) se observa en la Tabla No. 1

Gráfico No. 1. Niños evaluados según género



Fuente: Formulario de recolección de datos

Elaboración: Elaboración propia

¹ Es la edad resultante luego de la aplicación del test de Vayer



TABLA No. 1 Distribución de los aplicados del test, por género según edad cronológica, 2015

Edad cronológica en años	Género				Total	
	Masculino		Femenino		No	%
	No	%	No	%		
3,1	6	29%	5	26%	11	28%
3,2	0	0%	2	11%	2	5%
3,3	2	10%	1	5%	3	8%
3,3	2	10%	1	5%	3	8%
3,5	2	10%	0	0%	2	5%
3,7	1	5%	0	0%	1	3%
3,8	0	0%	1	5%	1	3%
4,0	1	5%	2	11%	3	8%
4,1	1	5%	3	16%	4	10%
4,2	0	0%	1	5%	1	3%
4,3	0	0%	1	5%	1	3%
4,3	1	5%	0	0%	1	3%
4,4	2	10%	2	11%	4	10%
4,5	1	5%	0	0%	1	3%
4,6	2	10%	0	0%	2	5%
Total	21	100%	19	100%	40	100%

Fuente: Formulario de recolección de datos

Elaboración: Elaboración propia

La Tabla No. 1 muestra que la mayor proporción de niños evaluados corresponden a una edad cronológica de 3,1 años (28%), siendo los hombres los de mayor número. Por otra parte, alrededor del 75% de niños se encuentra en el grupo de 3,1 a 4,1 años.

Los resultados demuestran que los niños a los que se les aplicó las técnicas lúdicas presentan una edad psicomotora mayor que aquellos que no participaron del proyecto. Ver Gráfico No. 3

**b.1. Control externo del proceso de intervención****TABLA No. 2. PRE TEST: Edad desarrollo psicomotor obtenida con el test.**

		N	Media	Desviación estándar	Sig. bilat.
Coordinación óculo-manual	Casos	20	3,50	0,513	0,006
	Controles	20	3,00	0,487	
	Total	40	3,25	0,555	
Coordinación dinámica	Casos	20	3,55	0,583	0,201
	Controles	20	3,28	0,638	
	Total	40	3,41	0,619	
Control postural	Casos	20	3,10	0,641	0,862
	Controles	20	3,08	0,654	
	Total	40	3,09	0,639	
Control del propio cuerpo	Casos	20	3,33	0,467	0,583
	Controles	20	3,35	0,401	
	Total	40	3,34	0,430	
Organización perceptiva	Casos	20	3,70	0,470	0,030
	Controles	20	3,30	0,470	
	Total	40	3,50	0,506	
Lenguaje	Casos	20	4,00	0,000	0,108
	Controles	20	3,70	0,571	
	Total	40	3,85	0,427	
Todo el Test	Casos	20	3,53	0,292	0,052
	Controles	20	3,28	0,435	
	Total	40	3,41	0,386	

A pesar de que se advierten dos diferencias significativas en coordinación óculo-manual y lenguaje, no se advierte que a nivel general todo el test manifieste diferencias pues el nivel de significancia está por arriba del valor 0,05. En consecuencia se concluye que en un principio el grupo que utilizó técnicas lúdicas y el grupo que utilizó técnicas tradicionales fueron iguales. La edad promedio de desarrollo psicomotriz de ambos grupos es de 3,4 años equivalente a tres años con cinco meses.

**TABLA No. 3. POS TEST: Edad desarrollo psicomotor obtenida con el test.**

		N	Media	Desviación estándar	Sig. bilat.
Coordinación óculo-manual	Casos	20	4,45	0,605	0,000
	Controles	20	3,35	0,489	
	Total	40	3,90	0,778	
Coordinación dinámica	Casos	20	4,50	0,513	0,000
	Controles	20	3,45	0,583	
	Total	40	3,98	0,759	
Control postural	Casos	20	4,30	0,470	0,000
	Controles	20	3,40	0,503	
	Total	40	3,85	0,662	
Control del propio cuerpo	Casos	20	4,28	0,595	0,004
	Controles	20	3,68	0,613	
	Total	40	3,98	0,669	
Organización perceptiva	Casos	20	4,30	0,470	0,000
	Controles	20	3,40	0,503	
	Total	40	3,85	0,662	
Lenguaje	Casos	20	4,60	0,503	0,001
	Controles	20	3,90	0,553	
	Total	40	4,25	0,630	
Todo el Test	Casos	20	4,40	0,339	0,000
	Controles	20	3,53	0,412	
	Total	40	3,97	0,579	

Los cambios evidenciados de forma posterior a la intervención en el grupo que utilizó técnicas lúdicas son superiores en todos los casos al grupo que utilizó técnicas tradicionales pues el nivel de significancia en todos los casos, incluido el total es inferior a 0,05. En tal sentido se comprueba la hipótesis de diferencias significativas para los grupos de estudio.



b.2. Control interno del proceso de intervención

TABLA No. 4. PRE y POS TEST: Edad desarrollo psicomotor en el grupo de Técnicas tradicionales o Grupo Control

	N	Pre-test		Post-test		Sig. bilat.
		Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar	
Coordinación óculo-manual	20	3,00	0,487	3,35	0,489	0,004
Coordinación dinámica	20	3,28	0,638	3,45	0,583	0,140
Coordinación postural	20	3,08	0,654	3,40	0,503	0,003
Control del propio cuerpo	20	3,35	0,401	3,68	0,613	0,006
Organización perceptiva	20	3,30	0,470	3,40	0,503	0,157
Lenguaje	20	3,70	0,571	3,90	0,553	0,102
Todo el Test	20	3,28	0,435	3,53	0,412	0,000

A nivel general se advierte que en el grupo que utilizó técnicas tradicionales también mejoró el desarrollo psicomotor, sin embargo, lo hizo exclusivamente en tres aspectos como son Coordinación óculo-manual, Coordinación postural y Control del propio cuerpo, ello le permite que incluso el promedio de todo el test muestre diferencias significativas entre la medida del pre-test y el pos-test ($p < 0,05$), sin embargo, aspectos como Coordinación dinámica, Organización perceptiva y Lenguaje no mostraron avances ($p > 0,05$). El promedio de mejora en este grupo es de 3,28 años (3 años con 3 meses) a 3,53 años (3 años con 6 meses).



TABLA No. 5. PRE y POS TEST: Edad desarrollo psicomotor en el grupo Casos

	N	Pre-test		Post-test		Sig. bilat.
		Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar	
Coordinación óculo-manual	20	3,50	0,513	4,45	0,605	0,000
Coordinación dinámica	20	3,55	0,583	4,50	0,513	0,000
Control postural	20	3,10	0,641	4,30	0,470	0,000
Control del propio cuerpo	20	3,33	0,467	4,28	0,596	0,000
Organización perceptiva	20	3,70	0,470	4,30	0,470	0,001
Lenguaje	20	4,00	0,000	4,60	0,503	0,001
Todo el Test	20	3,53	0,292	4,40	0,339	0,000

Por su parte, el grupo que utilizó técnicas lúdicas mostró un avance significativo en todos los casos de tal manera que los niveles de significancia muestran valores muy significativos en la mejora de cada aspectos evaluado ($p < 0,005$). De este modo, el promedio de edad general de todo el test asciende de un nivel de 3,53 (3 años con 6 meses) a 4,40 años de edad (4 años con 5 meses), lo cual demuestra el éxito del programa.



TABLA No. 6. PRE TEST y POS TEST: Edad desarrollo motricidad gruesa en grupos de contraste

		N	Media	Desv.	Sig. bilat.
Pre-test Motricidad Gruesa	Casos	20	3,33	0,431	0,429
	Controles	20	3,23	0,494	
	Total	40	3,28	0,460	
Post-test Motricidad Gruesa	Casos	20	4,36	0,413	0,000
	Controles	20	3,51	0,441	
	Total	40	3,93	0,602	

El desarrollo de la motricidad gruesa tanto para el grupo que se seleccionó para técnicas lúdicas (3,33) cuando para el de técnicas tradicionales (3,23), en un principio, no mostró diferencias significativas pues el nivel de significancia fue superior a 0,05. Sin embargo, luego de la intervención, los niveles de diferencia son notorios ($p < 0,05$) pues el grupo de técnicas tradicionales tuvo 3,5 (3 años con seis meses) mientras que el grupo de técnicas lúdicas ascendió a 4,35 (4 años con 4 meses).



TABLA No. 7. PRE TEST y POS TEST: Edad desarrollo motricidad de acuerdo al sexo en casos y controles

		N	Media	Desv.	Sig. bilat.
Pre-test Motricidad Gruesa	Masculino	21	3,38	0,475	0,153
	Femenino	19	3,17	0,427	
	Total	40	3,28	0,460	
Post-test Motricidad Gruesa	Masculino	21	3,81	0,457	0,205
	Femenino	19	4,07	0,719	
	Total	40	3,93	0,602	

En análisis de contraste de acuerdo al sexo no muestra diferencias antes ni después del estudio pues el valor de la significación en ambos casos es superior a 0,05.



TABLA No. 7. PRE TEST y POS TEST: Edad desarrollo motricidad gruesa de acuerdo al sexo en todos los niños únicamente en casos

		N	Media	Desv.	Sig. bilat.
Pre-test y pos-test Motricidad Gruesa	Masculino antes	21	3,38	0,475	0,000
	Masculino después	21	3,81	0,457	
	Total	40	3,60	0,460	
Pre-test y pos-test Motricidad Gruesa	Femenino antes	19	3,17	0,427	0,000
	Femenino después	19	4,07	0,719	
	Total	40	3,93	0,602	

Cuando se aisló únicamente al grupo de casos y se comparó el antes con el después, los resultados nuevamente mostraron que tanto en niñas como en niños subieron significativamente la edad. Los niños de 3,38 (3 años con cuatro meses) años a 3,81 (3 años con 9 meses) años y las niñas de 3,17 (3 años con 2 meses) años a 4,07 años (4 años con 1 mes).



CAPITULO VI

DISCUSIÓN

Una vez desarrollada la descripción y análisis de los resultados del test aplicado a los niños participantes de este estudio, tanto al grupo de casos y el grupo control se puede comparar dichos resultados con teoría y resultados obtenidos por otras investigaciones similares.

En el pre test tanto en el grupo de casos, como el grupo control el nivel de significancia está por arriba del valor 0,05 por lo que se advierte que a nivel general no hay una variación significativa a pesar que se advierten diferencias en coordinación óculo manual y lenguaje, concluyendo que en un inicio los dos grupos estuvieron en iguales condiciones, (edad promedio de 3,4 años) equivalente a 3 años 5 meses, resultados comparables se dan en una investigación realizada por S, Mosquera, en su estudio de Psicomotricidad y juego para mejorar las funciones básicas de los niños. (35), en el cuál se aplica un pre test utilizando Vayer y se obtienen resultados similares tanto en el grupo de casos como el grupo control, con un nivel de significancia mayor a 0,05.

Con respecto a la intervención psicomotriz realizada con técnicas lúdicas se observa una diferencia significativa luego de la aplicación del post test en relación al grupo control (técnicas tradicionales) puesto que el nivel de significancia en todos los ámbitos del test es menor a 0.005, el promedio de edad general de todo el test asciende de un nivel de 3,53 (3 años,6 meses) a 4,40 años (4 años, 5 meses), el grupo control también mejoró en coordinación óculo manual, control postural y control del propio cuerpo ($p < 0,05$), el promedio de mejora es de 3,28 años,(3 años, 3 meses) a 3,53 años (3 años con 6 meses) a nivel general, sin embargo en otros aspectos como coordinación dinámica, organización perceptiva y lenguaje, no mostraron avances. ($p > 0.05$), se encuentran similitudes en el estudio realizado por S, Mosquera, los resultados también ascienden luego de la aplicación de la intervención psicomotriz demostrando que el grupo casos



mejora, mostrando un nivel de significancia menor a 0,05 en todas las áreas del test a diferencia del grupo control que presenta una significancia mayor a 0,05, Demostrando de esta manera la eficacia de la lúdica para el desarrollo psicomotriz, otro estudio realizado en Perú en el 2012 sobre psicomotricidad y juego demostró de igual manera mejoría en el grupo casos con intervención de un programa Lúdico con una significancia mayor a 0,005 en relación al grupo que no participó del programa. (36)

Comprobando estos resultados con la definición de J. Lagunas sobre el juego “es el medio por el cual el ser humano desarrolla todos los aspectos de su persona, mediante este se relaciona con sus pares y su entorno”, el juego interviene en el desarrollo del sistema nervioso para ejecutar habilidades motrices, según la evolución del juego que va acorde a la edad este le ayudará a desarrollar su motricidad de manera eficaz. (37)



CONCLUSIONES:

- Se escogió un grupo de 40 niños de 3 y 4 años del centro de educación “Preescolar la Cometa”, 20 de ellos perteneció al grupo de casos y los otros 20 niños al grupo control, a quienes se eligió de manera aleatoria para formar parte de cada grupo respectivamente.
- Se aplicó un pre test usando Pierre Vayer, tanto al grupo de casos como el de controles no presentaron variaciones significativas en el nivel de desarrollo de psicomotricidad gruesa y general.
- Los niños del grupo casos participaron en el programa de educación psicomotriz lúdico establecido dentro de una planificación diaria con sesiones de 30 minutos por día en grupos divididos por edades por el lapso de 3 meses.
- Los niños que pertenecieron al grupo de controles continuaron en este periodo con el método tradicional que se lleva en el centro pre escolar.
- Luego del programa se realizó una post evaluación a los dos grupos para identificar los resultados obtenidos con la intervención lúdica al grupo casos y comparar con el grupo control.
- Los niveles de significancia en el grupo casos muestra valores muy significativos en la mejora de cada aspecto evaluado ($p < 0,005$) tales como coordinación dinámica, control postural y control del propio cuerpo, y en los aspectos psicomotrices generales del test: organización perceptual, lenguaje coordinación óculo manual, demostrando la eficacia del programa lúdico para mejorar la psicomotricidad gruesa.
- El grupo control que continuó dentro del programa tradicional del preescolar también mejoró pero en una proporción menor, especialmente en coordinación óculo manual, control del propio cuerpo y control postural ($p < 0,05$), no así en aspectos como lenguaje, control postural y organización perceptiva que no presentó mejoría ($p > 0,05$), en comparación al grupo casos que participó de la



intervención psicomotriz que sí mejoró en todos los aspectos, quedando demostrada de esta manera que la actividad lúdica es la opción más acertada para trabajar la psicomotricidad gruesa.

- Gracias a la aplicación de un programa de intervención enfocado en la lúdica se obtuvo mejor desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas que participaron de dicho programa que aquellos que continuaron dentro de la planificación tradicional del centro preescolar que no mejoraron significativamente.



RECOMENDACIONES

- Se deben realizar planes curriculares anuales con propuestas lúdicas en motricidad gruesa.
- Los profesionales deben tener una formación continua con talleres que incluyan la psicomotricidad.
- Elaborar un folleto con juegos motrices para el fácil acceso al momento de la planificación.
- Se debe proponer dedicar un periodo de tiempo diario a las actividades lúdicas motrices entre 30 a 45 minutos.
- Realizar talleres de escuela para padres dónde se traten temas relacionados con la importancia de juego en la psicomotricidad y en todos los ámbitos de la vida.
- No escolarizar a los niños manteniéndoles periodos largos de tiempo sentados frente a libros de trabajo o tareas de motricidad fina, permitiendo que sea la prioridad la motricidad gruesa ya que a partir de esta se desarrollará los movimientos finos.
- Los centros de educación inicial deben contar con espacios amplios de juego dónde los niños puedan experimentar todas sus posibilidades de movimiento y las maestras puedan aplicar sus planificaciones diarias sin interrupciones.
- Se debe limitar o excluir en algunos casos por parte de los padres y madres de familia los periodos de tiempo de sus hijos con Tv, celulares, tabletas, play stations ya que esto limita la práctica de juegos al aire libre.
- Los padres y madres deben proporcionar tiempo de calidad a sus niños en los que practiquen juegos al aire libre.



BIBLIOGRAFÍA:

1. Andrade M, "ADAPTACIÓN DE JUEGOS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN EL AGUA CON NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL COLEGIO ALEMÁN STIHELE", Universidad del Azuay, Cuenca 2012
Disponible en uazuay.edu.ec
2. Jiménez J, Neira D. "PREVALENCIA DE LOS RETRASOS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR CON O SIN DISCAPACIDAD Y DESCRIBIR LOS FACTORES ASOCIADOS A LOS TRASTORNOS DEL DESARROLLO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CERO A CINCO AÑOS DE VIDA QUE ASISTEN A LAS CENTROS DE DESARROLLO INFANTIL DEL INFA DE LA CIUDAD DE CUENCA DURANTE EL PERIODO ENERO - JUNIO DE 2009." Universidad de Cuenca. Facultad de Ciencias Médicas. Escuela de Tecnología Médica. Área de estimulación temprana. 2010.
3. Huiracocha T, L., Robalino, G., Huiracocha M., García J., Pazan T., Angulo A. "RETRASOS DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS URBANOS DE 0 A 5 AÑOS", estudio de caso en la zona urbana de Cuenca-Ecuador, Mayo 2012. Disponible en: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/5385>(3)
4. Muñoz, L.A., Educación Psicomotriz, Editorial Kinesis, Cuarta Edición., Colombia 2003
5. García Llu, J., El Juego Infantil y su Metodología, Editex, España 2009
6. Auquilla, E.C "PREVALENCIA DEL RETRASOS DEL DESARROLLO Y FACTORES ASOCIADOS EN NIÑOS Y NIÑAS QUE ASISTEN AL PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA DEL HOSPITAL DEL INSTITUTO DE SEGURIDAD SOCIAL DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, 2012"
7. Lebouch, JEAN., El desarrollo Psicomotor desde el nacimiento hasta los seis años, Consecuencias Educativas., Editorial Paidós., SAICF, España., 1995 ISBN 84-493-0096-7
8. Factores de Riesgo Asociados a Déficit del Desarrollo Psicomotor en Preescolares del nivel socioeconómico bajo, comuna urbano Rural, Región Metropolitana, Revista Chilena de Pediatría v.76.n.6., Chile 2009 disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0370-41062005000600006&script=sci_arttext
9. Gonzáles, J., Guazhambo, D., Collahuazo G., "VALORACIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL 27 DE FEBRERO DEL MUNICIPIO., Universidad de Cuenca., FFCC, Escuela de Enfermería, Cuenca 2013
10. Currículo de Educación inicial 2013, Ministerio de Educación del Ecuador, 2013
11. http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_pdf&pid=S0370-41062010000200004&lng=es&nrm=iso&tlng=es,
12. Paredes, M.A., LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA , AMBATO, 2011.,



13. Universidad Técnica de Ambato., facultad de Ciencias de la Salud, Carrera de Estimulación Temprana.
- 14.10. Díaz N. Fantasía en Movimiento, Juegos y actividades para el desarrollo Psicomotor, Limusa Noriega Editores España 2006, disponible en:
<http://scholar.google.es/scholar?hl=es&q=fantasia+en+movimiento%2C+nayeli+D%C3%ADaz&btnG=&lr>
15. Valarezo, MP., "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL CENTRO EDUCATIVO LAURO DAMERVAL AYORA N° 1 DEL CANTÓN LOJA, PROVINCIA DE LOJA; PERIODO 2011-2012" disponible: <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/3352>
16. Araujo, Gabriela & Gabelán, Gisella N. Psicomotricidad y Arteterapia. REIFOP, 2010
17. Zapata, O., La psicomotricidad y el niño., Ed. trillas, México 1997., ISBN: 968-24-3644-3
18. Palacios, T., Reino, T., "EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE 5 Y 6 AÑOS", Cuenca 2012, Universidad de Cuenca
19. Zapata, O, Juego y Aprendizaje Escolar, Teoría Psicogenética, Editorial Pax México, 1989, sexta Reimpresión, disponible en:
<https://scholar.google.es/scholar?hl=es&q=el+juego+y+la+psicomotricidad&btnG=&lr>
20. Berruezo y Adelantado, PP., Hacia un Marco Conceptual de la psicomotricidad, España 2000, disponible en:
http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_pdf&pid=S0370-41062010000200004&lng=es&nrm=iso&tlng=es,
21. Durivage, Johanne., Educación y Psicomotricidad: 2ª Edición., México., Trillas 1996 ISBN: 968-24-3584-6
22. M.J., Comellas., psicomotricidad en el preescolar . Ed. CEAC., Barcelona, España. 1984, ISBN: 84-329-94-329-9425-1
23. Berruezo, PP., Contenidos de Psicomotricidad en Botinni., Psicomotricidad prácticas y Conceptos.
24. Psicomotricidad Infantil, Guía Docente, EU Cardenal Cisneros, 2013, Universidad de Alcalá., disponible en:
25. Martínez, E,J, Desarrollo Psicomotor en la Educación Infantil , Bases para la intervención en la Psicomotricidad Editorial Universidad de Almería, 2014, ISBN: 978-84-16027-43-9
26. Ardanaz, G., La Psicomotricidad en la Educación Infantil., revista Innovación y Experiencias, Granada 2009
27. Martínez, E,J, Desarrollo Psicomotor en la Educación Infantil , Bases para la intervención en la Psicomotricidad Editorial Universidad de Almería, 2014, ISBN: 978-84-16027-43-9 Books.google.com



28. Morphol, J., v27. Prevalencia de Alteraciones Posturales en niños de Arica-Chile. Efectos de un programa de mejoramiento de la postura. Disponible en:
http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0717-95022009000100004&script=sci_arttext
29. Agreda, M., Chamba M., “LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO “JOSÉ ALEJO PALACIOS”, LOJA 2010”
30. Gudiño, V., Neurofelicidad, Creciendo como seres Humanos y Aprendiendo a ser Felices. Disponible en: <http://www.e-neurocapitalhumano.org/shop/detallenot.asp?notid=350>
31. Desarrollo de la capacidad Creadora, Editorial Kapelusz, Buenos Aires 2009
32. Suarez E, LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SANTA MARÍA DE LA ESPERANZA, SANTA ELENA 2012.
33. Reino, J., Palacios, T., EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, Cuenca 2012, Universidad de Cuenca, Facultad de Filosofía.
34. Menesses, M., Alvarado., Instrumentos de Evaluación del Desarrollo Psicomotor según el Género en niños de cuatro años en una institución Educativa de Callao-Cerado Lima, Perú 2012. Disponible en:
<http://www.revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/2888/3482>
35. Mosquera, S., “LA PSICOMOTRICIDAD Y LA GIMNASIA CEREBRAL PARA MEJORAR LAS FUNCIONES BÁSICAS DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD EN LA INSTITUCIÓN “ RITA CHÁVEZ DE MUÑOZ”, Cuenca, 1014.
36. Otárola, M, E., Suarez, “DESARROLLO PSICOMOTOR SEGÚN EL GÉNERO EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CALLAO-CERADO”, Lima, Perú 2012.
37. Lagunas J M., Ruiz, C, B, R. (2005) “El juego como medio de desarrollo integral en el ámbito educativo”. Isla de Arriarán: Revista Cultural y Científica, (26), 287-302. [PDF de Unirioja.es]



ANEXOS

ANEXO 1.

DESCRIPCIÓN DEL EXAMEN PSICOMOTOR DE PIERRE VAYER

A. COORDINACIÓN OCULO MANUAL

EDAD	DESCRIPCIÓN
2 años(T.M)	Construcción de una torre se presentan doce cubos de 2.5 cm de lado, en desorden: se toman cuatro con los cuales se construye una torre delante del niño “Realiza una igual”(sin dañar el modelo) el niño debe hacer una torre de cuatro cubos, o de más de cuatro, en respuesta al pedido (no usar los cubos para jugar antes o después de la prueba) 2 pruebas
2,5 años	el mismo ejercicio pero con seis cubos
(B.L)	El niño debe lograr construir una torre de seis cubos.
3 años	Construcción de un puente. se presentan doce cubos en desorden; se toman tres y con estos se hace un puente delante del niño, “Realiza una igual”(sin dañar el modelo), se puede hacer muchas veces ver el modo de construirlo, la prueba es válida hasta que el puente este realizado aunque no esté muy bien equilibrado (dos pruebas)
4 años	Pasar una aguja. hilo grueso y agujón de punta redonda (orificio de 1cm x1mm) manos colocadas a la distancia correcta para el ejercicio (10cm de los ojos) largo del hilo que pasa de los dedos :15cm Duración: 2 pruebas
5 años	Hacer un nudo un par de cordones de 45 cm, un lápiz “mira lo que hago, amarro el pasador alrededor del lápiz” hacer un nudo simple y luego presentar al niño el otro pasador “toma este otro pasador y realiza un nudo igual en mi dedo, realiza uno igual” se admite cualquier tipo de nudo, basta que no se suelte 2 pruebas



B.COORDINACIÓN DINÁMICA

EDAD	DESCRIPCIÓN
2 años(O.G)	Sobre un banquito de 15 cm. De altura y con el plano de apoyo de 13 x 18cm, el niño debe saber estar de pie, inmóvil, con los pies unidos y los brazos a lo largo del cuerpo. Resultado negativo: movimiento de los pies, movimientos de los brazos. Duración: 10 min
2.5	Con los pies unidos y juntos saltar hacia adelante. Resultado negativo: pérdida del equilibrio y porque el impulso y la llegada no fue realizada con los dos pies juntos. (dos pruebas)
3 años(O.G)	Con los pies unidos: saltar al otro lado de una cuerda extendida y colocada en el suelo(sin tomar viada, con las piernas flexionadas en las rodillas) Resultado negativo: pies no unidos, pérdida del equilibrio al momento final. 3 pruebas: se debe lograr las dos pruebas sobre las tres
4 años	Saltar sobre el puesto Con las piernas ligeramente flexionadas en las rodillas, que se levantan simultáneamente del suelo, dar 7 a 8 saltos sucesivos. resultado negativo: Movimientos no simultáneos de las piernas, caer sobre los talones. (dos pruebas)
5 años(O.G)	Con los pies juntos: saltar sin tomar viada, sobre un elástico extendido a 20cm del suelo (rodillas flexionadas) Resultado negativo: tocar el elástico, caer, (también sin tocar el elástico) toca el suelo con las manos. Tres pruebas, se debe lograr dos pruebas sobre las tres.

B. CONTROL POSTURAL (EQUILIBRIO)

EDAD	DESCRIPCIÓN
2 años(O.G)	Sobre un banquito de 15 cm de altura y con el plano de apoyo de 13 x 18 cm, el niño debe saber estar de pie , inmóvil, con los pies unidos y los brazos a los largo del cuerpo. Resultado negativo: movimientos de los pies, movimientos de los brazos. Duración: 10 min
2,5 años (B.L)	En pie, apoyándose sobre una pierna , mientras la otra la tiene flexionada por la rodilla; mantener esta posición por un instante (el niño escoge libremente la pierna) resultado negativo: el pie



3 años (O.G)	<p>Brazos a los largo del cuerpo, pies unidos, arrodillarse sólo con una pierna y dando un paso hacia adelante, sin mover los brazos , ni el pie opuesto, mantener esta posición con el tronco vertical por un minuto de 10 min. (sin sentarse sobre los talones)</p> <p>Después de un reposo de 20 min, hacer el mismo ejercicio con la otra pierna</p> <p>Resultado Negativo: tiempo inferior a 10 min, cambio de posición de los brazos, del pie o de la rodilla, sentarse sobre los talones.</p> <p>dos pruebas por cada pierna</p>
4 años (O.G)	<p>Con los ojos abiertos, con los pies unidos y con las manos detrás de la espalda flexionar el tronco en ángulo recto y mantenerse en esta posición.</p> <p>resultado negativo: cambio de posición de los pies, piernas flexionadas tiempo inferior a 10 min.</p> <p>2 pruebas</p>
5años (O.G)	<p>Permanecer sobre la punta de los pies, con los ojos abiertos, los brazos a lo largo del cuerpo, las piernas tensas y los pies unidos.</p> <p>Resultado Negativo: cambio de posición de los pies , tocar el piso con los talones, duración, 10 min</p> <p>3 pruebas</p>

C. CONTROL DEL PROPIO CUERPO

- Imitación de gestos simples : movimientos de las manos
- Imitación de gestos simples: movimientos de los brazos

EDAD	MEDIANA
1 AÑOS	9 PUNTOS
2 AÑOS	15 PUNTOS
3 AÑOS	18 PUNTOS
6 AÑOS	20 PUNTOS

D. ORGANIZACIÓN PERCEPTIVA

EDAD	DESCRIPCIÓN
2 AÑOS	<p>Tablero con tres encajes del mismo tamaño (el tablero de 20 x 30cm), los encajes en proporción al tamaño del tablero con la base del triángulo hacia él. Se sacan los respectivos encajes y se los coloca cada uno frente a su respectivo hueco, en el tablero.</p> <p>“Ahora mete cada tablita en su hueco”.</p> <p>(2 pruebas)</p> <p>Se cuenta como prueba cuando; después de haber pareado una vez, el niño empuja el tablero al examinador, o lo mira y espera, así no diga que ha terminado.</p>
2.5 AÑOS	<p>El mismo ejercicio.</p> <p>pero se gira el tablero, se sacan los tres encajes , se los coloca</p>



(T.M)	uno delante de cada hueco, sobre el tablero en la misma posición 2 pruebas.
3 AÑOS (T.M)	El mismo ejercicio: pero una vez sacados los encajes de los orificios y haberlos colocado delante fuera del tablero se gira en la segunda posición.(punta del triángulo hacia el niño) “coloca estos tres en el puesto justo” no se establece un límite de tiempo 2 pruebas logradas

E. AREAS DE LA PRUEBA.

4 AÑOS 5 (B.S)	Comparación de longitudes dos fósforos de diferente tamaño: 5 y 6 cm colocar los dos fósforos sobre la mesa, separados con un intervalo de 2.5 cm a..... b..... c..... “¿Cuál es el más largo? coloca el dedo sobre el más grande ejecutar una prueba luego de la otra y hacer las tres pruebas cambiando de posición los palitos en caso que una de las tres primeras pruebas sea equivocada, hacer tres pruebas suplementarias , cambiando la posición de los palitos el resultado es positivo cuando el niño supera las tres pruebas o 5 sobre 6
5 AÑOS (B:S)	Juego de paciencia colocar un cartoncito de 14 x 10 cm delante del niño, a lo largo; a lado de este y un poco más cerca del sujeto , poner las dos mitades triangulares de un rectángulo cortado , igual al anterior, con las hipotenusas giradas al exterior. “prueba al colocar estos dos pedazos para hacer cualquier cosa que sea igual a esta”. 3 pruebas de un minuto si la primera no se logra, colocar las dos mitades en posición inicial y decir: “No, coloca juntos estos, para hacer cualquier cosa que sea igual a esta” puntaje: 2 pruebas logradas sobre 3 cada prueba no debe superar el minuto



F. LENGUAJE

EDAD	DESCRIPCIÓN
2 años(T.M)	Frases de dos palabras: observación del lenguaje espontaneo. Esta prueba se realiza mientras se conversa con el niño, haciendo preguntas y esperando las respuestas, sin formalidad. la prueba se supera si el niño es capaz de expresarse uniendo por lo menos dos palabras, por ejemplo: "hola mamá", "se fue", "mira al niño". mientras tanto: tatá", "toto", no cuentan. es suficiente una sola prueba lograda
4 años (T.M)	repetir una frase de 6-7 palabras "¿sabes decir mamá? ahora dime "Gatito" ahora hacer repetir de una en una las frases: a.-"tengo un lindo perrito" b.-"el perro corre detrás del gato" c.- " en verano hace calor" La prueba tiene éxito si se repite por lo menos una frase después de haber sido escuchada una sola vez.
5 años (T.M)	recuerdo de frases: "ahora repetirás lo que te digo" a. María construirá un lindo castillo en el jardín." b. "Pablo se divierte jugando a la pelota con su hermana" si el niño no se anima a repetir se le debe estimular diciéndole que lo diga no se debe repetir la frase la prueba es exitosa cuando por lo menos una frase viene repetida sin errores La prueba tiene éxito si se repite por lo menos una frase después de haber sido escuchada una sola vez.

G. OBSERVACIÓN DE LA LATERALIDAD

Aunque la Lateralidad se afirma raramente entre los 2, 4, 5 años, es muy importante averiguar la dominancia lateral del niño.

A esta edad lo podemos hacer por medio de la repetición de gestos concretos, es decir con movimientos de la mano, ojo y pie.

preferencia de las manos:
seguramente se ha notado durante todas las pruebas ya aplicadas , una tendencia preferencial al uso de la mano para construir el puente, la torre, etc, pero es necesario completar con otras pruebas: 1.-lanzar una pelota de aproximadamente 6 cm. 2.-meter cubos dentro de una caja 3.-entregar tarjetas o figuras /5-6,el niño las debe entregar una después de



otra)
Dominio de los ojos: Mirar a través de un orificio de cartón, el cartón esta perforado en el centro:0.5cm."te miro por medio de este orificio del cartón, tú también has lo mismo, mírame".
dominio del pie: dar una patada a la pelota
RESULTADOS: Las respuestas están dadas por la fórmula de la lateralidad Mano: letra mayúscula-I; Si todas las tres respuestas están dadas con una sola mano; minúsculas; d-i si dos pruebas sobre tres se realizan con una mano. OJO Y PIE: Una letra mayúscula D o I si todo hace con la derecha o izquierda respectivamente; d o i, si las pruebas son realizadas con los dos ojos o pies respectivamente. El total está dado por el análisis de la prueba son realizadas con los dos ojos o pies respectivamente. El total está dado por el análisis de la prueba de mano, ojo y pie D= Derecho I= Izquierdo d=derecho sin definir i=izquierdo sin definir 2= si el número de respuestas es exactamente igual para los dos lados, ambidiestro(casos muy raros)

ANOTACIÓN DE LOS RESULTADOS

Los resultados son las respuestas de los niños a cada una de las pruebas, se debe tener cuidado en repetir las mismas según las recomendaciones del test, se encierra en un círculo las respuestas positivas y se hace una X en las negativas, se utilizará la hoja de prueba respetando las edades, en observaciones se coloca la edad definitiva en la cual el niño logró superar el ítem.



ANEXO 2.

HOJA DE PRUEBA

EXAMEN PSICOMOTOR DE LA PRIMERA INFANCIA

APELLIDOS Y NOMBRES.....

FECHA DE NACIMIENTO.....

FECHA DEL EXAMEN.....

EDAD AL EXAMEN.....

PRUEBAS	RESULTADOS					OBSERVACIONES
1.-COORDINACIÓN OCULOMANUAL	2	2.5	3	4	5	
2.-COOR. DINÁMICA	2	2.5	3	4	5	
3.-CONTROL POSTURAL	2	2.5	3	4	5	
4.-CONTROL DEL PROPIO CUERPO	2	2.5	3	4	5	a. Movimientos de las manos 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 b. Movimientos de los brazos c. 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 Total/20
5.- ORGANIZACIÓN PERCEPTIVA	2	2.5	3	4	5	
6.LANGUAGE	2	2.5	3	4	5	
7.-LATERALIDAD	a. MANOS: 1.....2.....3..... b. ojo..... c. pie.....					



PERFIL PSICOMOTOR DE LA PRIMERA INFANCIA.

5 años						
4 años						
3 años						
2.5 años						
2 años						
	C.O.M	C.D	C.P	C.C	O.P	L

C.O.M Coordinación Óculo Manual

C.D coordinación Dinámica

C.P Control Postural

O.P Organización Perceptiva

L. Lenguaje

Lateralidad:.....

OBSERVACIONES:-----

DIAGNÓSTICO:-----



ANEXO 3.

PLAN DIARIO DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA.

TIEMPO DE APLICACIÓN: 3 MESES; DICIEMBRE 2014, ENERO Y FEBRERO DE 2015.

DURACIÓN DE LAS SESIONES: 30 minutos diarios con cada grupo de lunes a jueves, porque los viernes los niños salen a actividades extracurriculares, en grupos de 15 y otro grupo de 10 separados por edades de 3 y 4 años.

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

objetivo específico	actividad	recursos	tiempo
Lograr la coordinación dinámica cuando salta con los pies juntos y separados.	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: “el brinco del sapito”, Los niños y niñas se ubican una detrás de otra simulando que son unos sapitos que tendrán que atravesar saltando sobre piedras, saltarán con los pies juntos sobre varias soguillas colocadas sobre el piso, luego lo harán sobre aros abriendo los pies fuera de los aros y cerrando los pies dentro de los aros, hasta llegar al otro extremo del espacio.</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué partes de nuestro cuerpo movimos? ¿Qué materiales usamos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: Nuestro cuerpo puede desplazarse de diferentes maneras para esto es necesario que</p>	soguillas aros	30 min por grupo.



	<p>controlemos cada parte de él para lograr el desplazamiento con seguridad.</p> <p>APLICACIÓN: saltan con los pies juntos y separados de manera coordinada y segura.</p>		
--	---	--	--

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

objetivo específico	actividad lúdica	recursos	tiempo de duración
<p>Lograr la coordinación dinámica y adecuada ejecución de los movimientos en las diferentes formas de locomoción: saltando, rodando, reptando.</p>	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: los niños y niñas atravesarán cuerdas transversales colocadas a la altura de las rodillas los niños pasarán de todas las formas que se les ocurra: saltando, reptando, rodando hasta llegar al otro extremo.</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Dónde lo hicimos? ¿Quiénes lo hicimos? ¿Qué parte de nuestro cuerpo usamos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: Nuestro cuerpo puede desplazarse de diferente manera , puede superar diversos obstáculos coordinando los movimientos, puedo saltar, rodar, reptar.</p> <p>APLICACIÓN: salta, repta, rueda atravesando obstáculos coordinando sus movimientos y</p>	<p>cuerdas sillas de madera pequeñas</p>	<p>30 minutos</p>



	desplazamientos.		
--	------------------	--	--

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
Lograr la coordinación dinámica en las diferentes formas de locomoción: saltar de manera horizontal a diferentes distancias con seguridad.	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: Jugamos a la rayuela con colores: los niños saltarán sobre los colores que la maestra le vaya pidiendo (cada color estará separado uno de otro).</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Qué usamos? ¿Quiénes lo hicimos? ¿Cómo lo hicimos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: podemos jugar y aprender colores mientras nos desplazamos saltando, también podemos hacerlo de manera rápida o lenta y de manera segura para no caernos.</p> <p>APLICACIÓN: salta en forma horizontal a diferentes distancias y velocidades rápido-lento</p>	cartulinas de colores: amarillo, azul, rojo cinta masquin tizas	15 minutos



OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

objetivo específico	actividad lúdica	recursos	tiempo de duración
Desplazarse rodando y superando obstáculos con una adecuada coordinación y ejecución de movimientos.	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: rodar como pelotas por debajo de cuerdas colocadas una a continuación de otra hasta llegar al otro extremo.</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Qué usamos? ¿Qué parte de nuestro usamos? ¿Cómo nos desplazamos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: Nos podemos desplazar rodando y superando obstáculos</p> <p>APLICACIÓN: Desplazarse Rodando y superando obstáculos con una adecuada ejecución de sus movimientos.</p>	<p>cuerdas sillas</p>	15 minutos

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: JUEGO

Objetivo específico	Actividad	Recursos	tiempo de duración
Saltar de manera vertical con una adecuada	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: Los exploradores saltando al precipicio: Los niños y</p>	<p>bancos de aproximadamente 60 cm de altura.</p>	30 min por grupo



coordinación y ejecución de movimientos	niñas en el espacio verde (parque lineal), juegan a ser exploradores y en los bancos del parque saltarán de manera vertical alturas aproximadas de 60 cm y volverán a subir hasta completar el circuito REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Dónde lo hicimos? ¿Cómo lo hicimos?. CONCEPTUALIZACIÓN: Podemos ejecutar saltos desde ciertas alturas con una adecuada coordinación de sus movimientos APLICACIÓN: salta de manera vertical desde ciertas alturas		
---	---	--	--

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO

objetivo específico	actividad lúdica	recursos	tiempo de duración
Ejecutar saltos desde verticales desde alturas aproximadas a 60cm coordinando los movimientos y desplazamientos	EXPERIENCIA CONCRETA: saltar mientras corren; varias cuerdas transversales colocadas a 10 cm del piso tratando de no tocar con sus pies. REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué usamos? ¿Qué partes de nuestro cuerpo participaron? ¿Dónde saltamos? CONCEPTUALIZACIÓN:	cuerdas sillas	15 minutos



	<p>Puedo saltar desde diferentes alturas y no lastimarme al coordinar mis movimientos y hacerlo de manera segura.</p> <p>APLICACIÓN: Saltar desde una altura aproximada a 60 cm coordinando sus movimientos.</p>		
--	--	--	--

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO

<p>Objetivo específico lograr la coordinación al desplazarse reptando en posición de supino y mantener el control de su postura (equilibrio) para no dejar caer objetos.</p>	<p>Actividad lúdica: EXPERIENCIA CONCRETA: Juego: Los niños y niñas jugarán a que todos son gusanitos y tendrán que llegar a su casa temprano, se colocan boca arriba y se arrastrarán sobre su espalda llevando sobre su ombligo bolsas de arena sin dejarlas caer y empujando el cuerpo con los pies apoyados en el suelo, hasta llegar al otro extremo.</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Qué partes de nuestro cuerpo intervinieron? ¿Cómo nos desplazamos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: Puedo desplazarme reptando hacia arriba o hacia abajo y transportar objetos manteniendo el</p>	<p>recursos bolsas de arena fichas de madera</p>	<p>tiempo de duración 30 minutos para cada grupo</p>
--	---	--	--



	equilibrio para no dejarlos caer.		
--	-----------------------------------	--	--

OBJETIVO GENERAL: Controlar la fuerza y el tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados.

METODOLOGÍA: EL JUEGO

objetivo específico	actividad lúdica	recurso	tiempo de duración
Realizar juegos de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas de su cuerpo.	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: Los niños y niñas llevarán sobre diferentes partes de su cuerpo almohaditas de arena o globos sin dejarlas caer por caminos rectos, circulares, espirales hasta llegar al otro extremo.</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué partes de nuestro cuerpo usamos? ¿Qué caminos atravesamos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: Puedo usar diferentes partes de mi cuerpo y transportar objetos mientras me muevo, debo controlar mis movimientos para no dejar caer los objetos.</p> <p>APLICACIÓN: transportar objetos con diferentes partes de su cuerpo.</p>	almohaditas de arena, cinta makin, cinta de colores	30 minutos para cada grupo



OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGIA: EL JUEGO

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: Los niños y niñas en grupos de cinco esquivarán los globos que encuentren en su camino mientras caminan, corren o saltan sin tropezar o pisarlos hasta llegar a la meta.</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué partes de nuestro cuerpo usamos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: Puedo desplazarme de diferente manera coordinando los movimientos en mis desplazamientos</p> <p>APLICACIÓN: Caminar, correr y saltar sin tropezar con obstáculos.</p>	globos varios tamaños, cinta de meta	30 minutos para cada grupo

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
Objetivo específico lograr la coordinación dinámica en las	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: Los niños y niñas rodarán globos</p>	globos, tiza, bandera de meta	30 minutos por grupo



<p>diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad</p>	<p>alrededor de su pareja, luego rodarán los globos hacia adelante mientras corren sin detenerse, darán un salto sobre el globo y llegarán a la meta. REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué obstáculos esquivamos? CONCEPTUALIZACIÓN: Puedo desplazar objetos con mis pies y seguir su trayectoria, puedo saltar sobre los objetos APLICACIÓN: Correr transportando objetos y saltar sobre objetos.</p>		
---	--	--	--

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
<p>Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad: saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma.</p>	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: Atrapando globos: los niños y niñas se desplazan intentando saltar en un pie o pararse en un pie por el patio tratando de atrapar la mayor cantidad de globos posible. REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Qué parte de nuestro cuerpo usamos?</p>	<p>globos</p>	<p>25 minutos aproximadamente</p>



	<p>SISTEMATIZACIÓN: Puedo saltar en un pie o pararme en un pie para alcanzar objetos, puedo hacerlo no sólo en mi clase sino en el recreo o en mi casa. APLICACIÓN: salto en un pie por tres veces o me paro en un pie por segundos.</p>		
--	---	--	--

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración:
<p>caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.</p>	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: los niños y niñas en parejas sostendrán en sus manos un volante de cartón y correrán como autos en una pista e irán esquivando obstáculos: conos, aros y bastones. REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Dónde nos desplazamos? ¿Qué obstáculos esquivamos? CONCEPTUALIZACIÓN: podemos desplazarnos a diferentes velocidades y distancias esquivando obstáculos simulando ser autos. APLICACIÓN: desplazarse corriendo y esquivando obstáculos.</p>	<p>conos, aros, bastones, volantes</p>	<p>25 a 30 minutos por grupo</p>



OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
Lograr la coordinación dinámica en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	Los niños y niñas correrán por trayectorias circulares, horizontales, verticales, enlazadas, empujando aros.	aros tiza cinta	25 a 30 minutos a cada grupo

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO.

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
lograr la coordinación dinámica en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: pelotas en equilibrio: los niños y niñas transportan gateando pelotas con partes de su cuerpo hasta llegar a la primera meta luego se desplazan con las pelotas sentados e impulsándose con la pelota a un lado y otro hasta llegar a la meta.</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Qué usamos? ¿Cómo nos desplazamos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: Puedo transportar objetos gateando con partes de mi cuerpo</p>	pelotas conos	15 minutos



	APLICACIÓN: sentados transportar objetos con partes de su cuerpo		
--	--	--	--

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO.

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
Lograr la coordinación dinámica en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	EXPERIENCIA CONCRETA: Los niños y niñas atravesarán saltando un circuito de postas, colocadas a una altura del piso, sostenidas sobre conos adecuados para esta actividad, luego de sillas llevando en sus manos aros tratarán de no chocar con los obstáculos en el camino, luego cruzarán un túnel gateando y finalmente se darán un volantín y tomarán el tesoro que será una medalla decorada. REFLEXIÓN ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué usamos? CONCEPTUALIZACIÓN: Podemos desplazarnos de diferentes maneras, saltando, gateando, trepando, gateando en un circuito. APLICACIÓN: Atravesar un circuito saltando, gateando, darse volantines.	postas conos túnel colchoneta premio: medalla	25 minutos



OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO.

objetivo específico	actividad lúdica	recursos	tiempo de duración
Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: Los niños y niñas caminarán como equilibristas usando pelucas y corbatas y bastones en ambas manos , manteniéndose en un pie en diferentes posiciones, luego caminarán sobre cintas de colores colocados sobre el piso tratando de llegar al otro extremos sin perder el equilibrio, también transportará el bastón en equilibrio sobre una mano y sobre la otra al final los niños y niñas caminarán y correrán libremente con un bastón en la mano, con las palmas hacia arriba y harán la venia como el fin del show.</p> <p>REFLEXIÓN : ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué llevamos en nuestras manos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: Puedo jugar y hacer equilibrio transportando objetos en mis manos y caminando sobre cuerdas de equilibrio</p> <p>APLICACIÓN: caminar sobre líneas trazadas en</p>	cintas bastones pelucas corbatas	20 minutos



	el piso, en un pie por segundos y transportando objetos al caminar sobre una línea marcada		
--	--	--	--

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: Los niños y niñas transportarán los saquitos de arroz con diferentes partes del cuerpo caminando, gateando, sobre papel pintado en forma de mar hasta llegar haberlo cruzado.</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué transportamos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: puedo transportar saquitos de arroz con diferentes partes del cuerpo, caminando, gateando</p> <p>APLICACIÓN: transportar objetos caminando, gateando</p>	sacos de arroz pequeños	20 minutos



OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO.

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: Los niños y niñas se desplazan corriendo por todo el patio y cuando la maestra hace sonar la campana los niños se congelan en un solo pie y al decir descongelados todos siguen corriendo, esta actividad se repite varias veces, luego lo hicimos con bancos de madera y subimos sobre los bancos al sonar la campana.</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué partes de nuestro cuerpo usamos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: puedo desplazarme corriendo y detenerme al escuchar un sonido alerta que la maestra me indica y pararme en un solo pie.</p> <p>APLICACIÓN: Pararse en un solo pie.</p>	campana bancos de madera	15 minutos

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO.

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración



<p>Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.</p>	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: Cada niño y niña tendrá un aro que simulará que es una casa y todos correrán esquivando todas las casitas (aros) ; a una indicación de la educadora , volver a su propia casa y pararse haciendo equilibrio en un pie , también pararse y sentarse dentro del aro sin usar las manos tratando de no caerse.</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué usamos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: puedo pararme en un pie dentro de un aro, o cuando juego , puedo mantener la posición de mi cuerpo sin usar las manos</p> <p>APLICACIÓN: Pararse en un pie, mantener el control de la postura en posición sentado sin usar las manos</p>	aros	15 minutos
--	--	------	------------

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
<p>Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y</p>	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: Con los ojos tapados con pañuelos ir de cuclillas, caminando</p>	pañuelos	15 minutos



<p>dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.</p>	<p>libremente y cuando se detiene la música quedarse quietos tratando de mantener la posición, luego hacemos lo mismo pero haciendo equilibrio con un pie. REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué usamos? CONCEPTUALIZACIÓN: puedo desplazarme con los ojos tapados en cuclillas, caminando, y quedarme quieto manteniendo la posición que tenía en ese momento, puedo también quedarme en un pie. APLICACIÓN: Mantener la posición que imita por un momento, mantenerse en un pie.</p>		
--	---	--	--

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos rítmicos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO.

Objetivo específico	Actividad lúdica	recursos	tiempo de duración
<p>desarrollar la coordinación y adaptación de movimientos a un ritmo.</p>	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: Caminar y correr al ritmo que la maestra marque con la maraca rápido, despacio. REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?</p>	<p>maracas</p>	<p>15 minutos</p>



	<p>¿Qué usamos? CONCEPTUALIZACIÓN: puedo caminar y correr al ritmo de una maraca, puedo hacerlo lento y rápido. APLICACIÓN: Caminar y correr al ritmo de una maraca rápido y lento.</p>		
--	---	--	--

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO.

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
Desarrollar la capacidad de adaptar los movimientos a un ritmo.	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: Los niños y niñas trotarán usando caballitos de madera al ritmo que la maestra marca con aplausos; cuando esta deja de aplaudir pararse rápidamente sobre la bolsita más cercana, pisar fuerte cuando la maestra aplaude fuerte y despacio cuando la maestra aplaude despacio. REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Dónde lo hicimos? ¿Qué usamos? CONCEPTUALIZACIÓN: podemos desplazarnos al ritmo que marca la maestra y detenernos cuando la maestra se detiene, podemos dar</p>	caballitos de madera bolsas de arroz	20 minutos



	<p>pisadas fuerte y duras de acuerdo a los aplausos de la maestra.</p> <p>APLICACIÓN: Al discriminar auditivamente los aplausos de la maestra detenerse y al continuar seguir desplazándose.</p>		
--	---	--	--

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO.

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
seguir el patrón de tres movimientos y ejecutarlos.	<p>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: La maestra juega a simón dice: ejecuta una serie de órdenes de tres movimientos diferentes usando ulas y pañuelos, el niño y niña lo irá reproduciendo en la misma manera.</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué movimientos reproducimos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: puedo ejecutar una serie de órdenes de tres movimientos s</p> <p>APLICACIÓN: Ejecutar una serie de órdenes de tres movimientos diferentes</p>	ulas pañuelos	15 minutos



OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO.

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
Desarrollar la capacidad de adaptar los movimientos a un ritmo y la orientación espacial.	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: Los niños y niñas colocarán un bastón en el piso y según la maestra haga sonar la campanilla ellos saltarán a uno y otro lado del bastón, saltarán con los pies juntos dentro y fuera de un aro.</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué usamos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: podemos escuchar sonidos e imitarlos con nuestro cuerpo o también usando objetos</p> <p>APLICACIÓN: Imitar movimientos siguiendo el ritmo de los objetos.</p>	bastones aros	15 minutos

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO.

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
Desarrollar la capacidad de adaptar los movimientos a un ritmo y la	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: los niños y niñas forman una ronda tomados de bastones, la maestra</p>	bastones	15 minutos



orientación espacial.	<p>aplau de lento y los niños giran a un lado y si lo hace rápido giran al otro lado.</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Qué usamos? ¿Qué ritmos seguimos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: podemos hacer rondas y movernos a un lado y otro según los aplausos sea lento y rápido.</p> <p>APLICACIÓN: desplazarse a uno y otro lado según un ritmo lento o rápido</p>		
-----------------------	---	--	--

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO.

objetivo específico	actividad lúdica	recursos	tiempo de duración
Desarrollar la capacidad de adaptar los movimientos a un ritmo y la orientación espacial.	Los niños y niñas de rodillas cada uno tendrá una pelota repiten los esquemas rítmicos que la maestra realiza: golpear dos veces la pelota en el piso, y dos veces en la cabeza, luego lo haremos en otras partes de su cuerpo.	pelotas	15 minutos

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO.



Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
desarrollar la capacidad de adaptar los movimientos a un ritmo y la orientación espacial.	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: los niños y niñas siguen una serie de tres movimientos diferentes que se reproducen en el mismo orden que la maestra realiza usando patrones de colores: aplaudo adelante con la tarjeta roja, hacia arriba con la azul, y con los pies si es la roja.</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Quiénes lo hicimos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: puedo seguir una serie de tres movimientos diferentes siguiendo patrones de colores: puedo también seguir otro tipo de patrones y hacer otro tipo de movimientos.</p> <p>APLICACIÓN: seguir una serie de tres movimientos siguiendo patrones</p>	tarjetas de colores	15 minutos

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO.

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
Desarrollar el ritmo y la ejecución de tiempos	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: Los niños y niñas vuelan imitando ser mariposas siguiendo el ritmo de la música, se detienen</p>	alas de mariposas periódicos	15 minutos



	<p>cuando la música se detiene, continúan cuando la música continúa y se tapan con periódicos cuando la maestra dice "llueve".</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Qué representamos? ¿Qué usamos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: simulamos ser mariposas bajo la lluvia y nos movíamos al ritmo de la música y nos deteníamos cuando la música se detiene.</p> <p>APLICACIÓN: Bailamos al ritmo de la música y nos detenemos cuando la música se detiene.</p>		
--	--	--	--

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO.

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
Desarrollar las habilidades auditivas a través de la discriminación de sonidos y reproducción de ritmos sencillos.	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: Los niños simularán que son una orquesta y unos serán conejos, y otros osos y seguirán el ritmo de la música cuando la música se detiene los conejos se detienen y los osos aplauden.</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Quiénes lo hicimos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: Simulamos ser una</p>	música grabadora	15 minutos



	<p>orquesta y seguimos diferentes ritmos, cuando la música se detiene nos detenemos, podemos combinar las acciones y unos se detienen y otros aplauden.</p> <p>APLICACIÓN: seguir el ritmo de la música y detenerse cuando la maestra les pide que se detengan, el otro grupo ejecuta otra acción similar como aplaudir.</p>		
--	--	--	--

OBJETIVO GENERAL: desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada coordinación de sus movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
<p>Desarrollar la capacidad de adaptar y regular los movimientos y desplazamientos a un tiempo y a un ritmo.</p>	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: Tomar una pelota y lanzar e ir imitando como botea la pelota</p> <p>REFLEXIÓN ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué usamos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: podemos imitar como botea una pelota y desplazarnos como una pelota</p> <p>APLICACIÓN: desplazarse saltando como una pelota coordinando sus movimientos.</p>	<p>pelotas</p>	<p>15 min</p>

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la conciencia de la respiración y relajación corporal al realizar ejercicios.



METODOLOGÍA: EL JUEGO.

Objetivo específico	Actividad lúdica	Recursos	Tiempo de duración
Realizar ejercicios de respiración para tomar conciencia de la respiración.	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: tomar aire y empujar una pelota, una hoja de papel por trayectos trazados en el piso y ver quien gana</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué usamos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: podemos tomar aire e impulsar objetos con la fuerza de este, también podemos empujar otros objetos</p> <p>APLICACIÓN: Soplar y sentir como se mueven los objetos livianos.</p>	pelotas hojas de papel	10 min

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO

objetivo específico	actividad lúdica	recursos	tiempo de duración
realizar actividades lúdicas que desarrolle la conciencia de la respiración corporal e interiorización	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: soplar con un sorbete dentro de una botella y hacer burbujas, observar como el aire que sale de nuestros pulmones permite que se formen las burbujas y salgan de la botella</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos?</p>	sorbete botella jabón líquido no tóxico	20 min



	<p>¿Qué Observamos? ¿Qué usamos? CONCEPTUALIZACIÓN: puedo hacer burbujas con el aire que sale de mis pulmones APLICACIÓN: soplar muy fuerte sobre la mano y sentir como sale el aire</p>		
--	---	--	--

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos lúdicos que permitan una adecuada coordinación y ejecución de movimientos y desplazamientos.

METODOLOGÍA: EL JUEGO

objetivo específico	actividad lúdica	recursos	tiempo de duración
tomar conciencia de la respiración corporal y su función a través del juego	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: soplar un globo y llenarlo de aire jugar con el soplándolo en el aire sin dejarlo caer REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Qué es el aire? CONCEPTUALIZACIÓN: puedo usar el aire que sale de mis pulmones para impulsar cosas livianas, puedo llenar un globo con aire que sale de mi cuerpo APLICACIÓN: soplar el interior de un globo e inflarlo</p>	globos	15 min

OBJETIVO GENERAL: desarrollar la concientización de la respiración y relajación corporal a través de actividades lúdicas.

METODOLOGÍA: EL JUEGO



objetivo específico	actividad lúdica	recursos	tiempo de duración
relajar cada parte del cuerpo de manera segmentaria y general a través del juego	<p>EXPERIENCIA CONCRETA:</p> <p>acostados boca arriba los niños colocan una pelota sobre su abdomen y observan en parejas como la pelota sube y baja por la respiración</p> <p>REFLEXIÓN:</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Qué paso con la pelota?</p> <p>¡Qué hace a la pelota moverse?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN:</p> <p>puedo mover objetos que se colocan sobre mi abdomen puesto que eso hace el aire que entra a mis pulmones</p> <p>APLICACIÓN:</p> <p>decir porque se mueve la pelota que está en el ombligo del compañero</p>	pelotas música instrumental	15 min

OBJETIVO GENERAL: desarrollar la concientización de la respiración y relajación corporal a través de actividades lúdicas.

METODOLOGÍA: EL JUEGO

objetivo específico	actividad lúdica	recursos	tiempo de duración
realizar actividades lúdicas que favorezcan la concientización y relajación corporal	<p>EXPERIENCIA CONCRETA:</p> <p>ahora todos jugaremos a ser animales y estamos bien cansados porque han trabajado mucho , su cuerpo se siente muy pesado , las manos están muy pesados vamos a dejar caer los</p>	grabadora cd	20 min



	<p>brazos, y así hacemos con cada parte del cuerpo,</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué partes de nuestro cuerpo se relajaron?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: todos tenemos un cuerpo que puede estar en estado de relajación: podemos ir relajando cada parte de él.</p> <p>APLICACIÓN: relajar cada parte del cuerpo que la maestra va nombrando</p>		
--	--	--	--

OBJETIVO GENERAL: desarrollar la concientización de la respiración y relajación corporal a través de actividades lúdicas.

METODOLOGÍA: EL JUEGO

objetivo específico	actividad lúdica	recursos	tiempo de duración
Realizar actividades lúdicas que favorezcan la concientización y coordinación de su respiración a través de movimientos.	<p>EXPERIENCIA CONCRETA: sentados en el suelo tomar la pelota con los tobillos y los pies y levantarla y bajarla, notar como sube y baja el abdomen</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Qué usamos? ¿Qué pasó con la pelota?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: al jugar con la pelota colocándola entre mis tobillos y levantarla y bajarla puedo notar como sube y baja el abdomen , también puedo sentir como sube</p>	pelotas	15 minutos



	el ritmo de mi respiración APLICACIÓN: decir cómo se realiza la respiración, porque sube y baja el abdomen.		
--	---	--	--

OBJETIVO GENERAL: desarrollar la concientización de la respiración y relajación corporal a través de actividades lúdicas.

METODOLOGÍA: EL JUEGO

objetivo específico	actividad lúdica	recursos	tiempo de duración
realizar actividades lúdicas que le permitan relajar cada parte de su cuerpo	EXPERIENCIA CONCRETA: cada niño acostado boca arriba irá relajando cada parte de su cuerpo y sus compañeros le van dando masajes con aceite REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Qué partes del cuerpo ayudamos al compañero a relajar? CONCEPTUALIZACIÓN: Puedo relajar cada parte de mi cuerpo con la ayuda de un compañero APLICACIÓN: Relajar cada parte de su cuerpo según la maestra vaya señalando	música de relajación aceite colchonetas	45 minutos

OBJETIVO GENERAL: desarrollar la concientización de la respiración y relajación corporal a través de actividades lúdicas.

METODOLOGÍA: EL JUEGO

objetivo específico	actividad lúdica	recursos	tiempo de duración
realizar actividades	EXPERIENCIA CONCRETA:	colchonetas mantas música	20 min



<p>lúdicas que le permitan relajar cada parte de su cuerpo</p>	<p>los niños acostados sobre colchonetas tapados con mantas , la maestra les pide que escuchen una historia que la maestra les cuenta y ellos se imaginan el lugar REFLEXIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué usamos? CONCEPTUALIZACIÓN: puedo relajarme al escuchar una historia que permite explorar mi imaginación APLICACIÓN: la maestra cuenta una historia usando música relajante y observa quienes se van relajando</p>	<p>cd de relajación</p>	
--	--	-------------------------	--



ANEXO 4.

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES

UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE CIENCIAS MÉDICAS
ESCUELA DE TECNOLOGÍA MÉDICA
CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES O REPRESENTANTES

Yo, María Elizabeth Zhunio Matute, estudiante de Estimulación temprana de la Facultad de Ciencias Médicas de La Universidad de Cuenca, estoy realizando un estudio como proyecto de investigación previa a la obtención del título de Tecnóloga en estimulación temprana denominado "INFLUENCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES Y CUATRO AÑOS DE EDAD DEL CENTRO PREESCOLAR LA COMETA, CUENCA 2014". Por tal motivo se aplicará un test pre intervención para evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa a los niños de tres y cuatro años de edad, posterior a esto se seleccionará al azar a 40 niños a los que se aplicará un programa de psicomotricidad gruesa basado en técnicas lúdicas y finalmente se realizará una evaluación post intervención para conocer los resultados obtenidos con la aplicación del programa de psicomotricidad basada en técnicas lúdicas. El beneficio que obtendrá es saber si su representado/a desarrolló de manera óptima las destrezas en esta área en relación a los niños que siguen la propuesta tradicional basada en el currículo.

El presente trabajo de investigación que incluye técnicas lúdicas no implican ningún riesgo para su representado/a, se mantendrá absoluta confidencialidad de la identidad de su representado/a, los resultados obtenidos serán utilizados únicamente para el presente estudio, el mismo que no tiene costo alguno para Ud.

Yo, _____, representante legal del niño/a _____, de _____ de edad, alumno/a del Centro Preescolar la Cometa, otorgo el permiso de manera voluntaria para que se le incluya como sujeto de estudio en el proyecto de investigación "INFLUENCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES Y CUATRO AÑOS DE EDAD DEL CENTRO PREESCOLAR LA COMETA", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad la información sobre dicho proyecto entiendo que:

Se le aplicará un test pre intervención para evaluar el desarrollo psicomotor grueso.

Se aplicará un programa de psicomotricidad basado en técnicas lúdicas.

Se realizará una evaluación post intervención.

No habrá ninguna consecuencia desfavorable para mi representado/a.



No se hará ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por la colaboración de mi representado/a en el estudio.

Se mantendrá absoluta confidencialidad sobre la identidad de mi representado.

Firma del Representante _____

C.I _____



ANEXO 5.

Formulario de recolección de datos.



UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE CIENCIAS MÉDICAS
ESCUELA DE TECNOLOGÍA MÉDICA
CARREAA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA

Formulario numero _____

Pre intervención _____ Post intervención _____

Nombre _____

Edad _____ meses

Sexo Masculino

Femenino

PSICOMOTRICIDAD GRUESA

❖ **Pre intervención:**

➤ Coordinación Dinámica:

- 2 años
- 2.5 años
- 3 años
- 4 años
- 5 años

➤ **Post intervención**

- 2 años
- 2.5 años
- 3 años
- 4 años
- 5 años

❖ **Control Postural**

➤ **Pre intervención**

- 2 años



- 2.5 años
- 3 años
- 4 años
- 5 años

➤ **Post intervención**

- 2 años
- 2.5 años
- 3 años
- 4 años
- 5 años

❖ **Control del propio Cuerpo**

➤ **Pre intervención**

- 2 años
- 2.5 años
- 3 años
- 4 años
- 5 años

➤ **Post intervención**

- años
- 2.5 años
- 3 años
- 4 años
- 5 años

(Perfil del desarrollo psicomotor)

- Edad de desarrollo psicomotor :