

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FOMENTAR LA PSICOMOTRICIDAD
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SOLEDAD ROMÁN DE NÚÑEZ SEDE PROGRESO Y LIBERTAD**

AUTORAS:

ROSMIRA ALDANA MEDINA

YORBELIS PATRICIA PÁEZ RAMOS

**UNIVERSIDAD DE CARTAGENA EN CONVENIO UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
CARTAGENA DE INDIAS**

2017

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FOMENTAR LA PSICOMOTRICIDAD
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SOLEDAD ROMÁN DE NÚÑEZ SEDE PROGRESO Y LIBERTAD**

AUTORAS

ROSMIRA ALDANA MEDINA

YORBELIS PATRICIA PÁEZ RAMOS

Trabajo presentado como requisito para optar el título de:

LICENCIADO EN PEDAGOGIA INFANTIL

Asesor: Lic. **LUZ ELENA CORONADO**

UNIVERSIDAD DE CARTAGENA EN CONVENIO UNIVERSIDAD DEL TOLIMA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

CARTAGENA DE INDIAS

2017

Nota de Aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

DEDICATORIA

Reconocimiento especial a Dios, a mis padres,
hermanos e hijos, por ser ese motor fundamental
para lograr este proceso.

ROSMIRA

DEDICATORIA

A Dios Por su amor, por darme fuerzas para seguir en este camino. A mis padres por su apoyo, sin ellos esto no fuera posible.

YORBELIS

AGRADECIMIENTOS

Las autoras desean expresar los más sinceros agradecimientos a:

Samuel Reyes Olivera docente, por su gran apoyo y asesoría en este proyecto, igualmente a la tutora Luz Elena coronado por la guía que nos brindó durante la realización de este proyecto.

Dormelina González, docente de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez, por acogernos durante estos 3 años y ser un apoyo y guía en nuestro proceso de prácticas.

A la comunidad educativa de la Institución soledad Román de Núñez, por la aceptación y ayuda recibida en nuestro proceso de práctica.

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	15
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
2.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	17
3. OBJETIVOS	18
3.1. Objetivo General	18
3.2. Objetivos Específicos.....	18
4. HIPOTESIS.....	19
5. JUSTIFICACIÓN.....	20
4. DISEÑO METODOLOGICO	22
5.1 Tipo de Investigación y Metodología	22
5.2 Población.....	24
5.3 Instrumentos y Procedimientos para recolección de la información	25
5.3.1 Fase Diagnóstica	25
5.3.2 Fase de Diseño	25
5.3.3 Fase de Intervención	26
5.3.4 Fase de Evaluación de Resultados.....	26
6. MARCO REFERENCIAL	27

6.1 Marco Legal	27
6.2 Contexto Psicológico	39
6.2 Contexto Pedagógico	40
6.4 Antecedentes	42
6.5 Referentes teóricos	44
6.5.1. Concepcion del juego.....	44
6.5.2 El Juego y la escuela	45
6.5.3 Evolución del juego en el desarrollo infantil	47
6.5.4 Funciones del Juego	48
6.5.5 Concepciones de psicomotricidad	51
7. PROPUESTA PEDAGOGICA	54
7.1 Titulo	54
7.2 Presentación	54
7.3 Objetivos	54
7.4 Plan de actividades de la propuesta	54
8. RESULTADOS Y ANÁLISIS	56
9. CONCLUSIONES	61
10. RECOMENDACIONES	62
BIBLIOGRAFÍA	63
ANEXOS	65

GRÁFICOS E ILUSTRACIONES

Gráfico: Actividad #1.....	56
Gráfico 2: Actividad #2.....	57
Gráfico 3: Actividad #3.....	58
Gráfico 4: Actividad #4.....	59
Gráfico 5: Actividad #5.....	60

LISTA DE ANEXOS

ANEXO 1.....	66
ANEXO 2.....	67
ANEXO 3.....	68
ANEXO 4.....	69
ANEXO 5.....	71
ANEXO 6.....	72

RESUMEN

TITULO: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FOMENTAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SOLEDAD ROMÁN DE NÚÑEZ SEDE PROGRESO Y LIBERTAD

AUTORAS: ROSMIRA ALDANA MEDINA, YORBELIS PATRICIA PÁEZ RAMOS.

PALABRAS CLAVES: Juego, psicomotricidad, actividades, educación.

El presente trabajo de investigación de corte cualitativo, surge de una problemática hallada por medio de la observación y actividades diagnosticas en la INSTITUCIÓN EDUCATIVA SOLEDAD ROMÁN DE NÚÑEZ SEDE PROGRESO Y LIBERTAD, en el grado de preescolar se detectó en la población, una deficiencia en el desarrollo de la psicomotricidad en el aula. Al identificar y analizar las dificultades, surgió el siguiente interrogante: ¿Cómo fomentar por medio del juego la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA SOLEDAD ROMÁN DE NÚÑEZ SEDE PROGRESO Y LIBERTAD?

A raíz de esta pregunta problema se procedió a contrarrestar la falencia mediante el juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad. El juego se encarga de abrir caminos para potencializar la psicomotricidad, además ayuda a la concentración, la creatividad, y el desarrollo de la personalidad. Este proyecto muestra lo que fue el trabajo realizado con estudiantes de preescolar, en torno a la propuesta de aula que se desarrolló con ellos.

La propuesta en mención contempla una serie de actividades, las cuales incluyen: técnica dactilopintura, arma todo y actividad física.

ABSTRACT

TITLE: THE GAME AS A STRATEGY TO PROMOTE PSYCHOMOTRICITY IN CHILDREN OF PRESCHOOL OF THE EDUCATIONAL INSTITUTION SOLEDAD ROMÁN DE NÚÑEZ HEADQUARTERS PROGRESS AND FREEDOM

AUTHORS: ROSMIRA ALDANA MEDINA, YORBELIS PATRICIA PÁEZ RAMOS.

KEYWORDS: Game, Motor Skills, Activities, Education.

This work of qualitative research arises from a problem found through observation and diagnostic activities in the Educational Institution Soledad Román de Núñez, HEADQUARTERS PROGRESS AND FREEDOM in the grade of preschool, was detected in its population a deficiency in the development of psychomotricity skills in the classroom, identifying and analyzing the difficulties, the following question arose: How to promote through game the psychomotor skills in children preschool in the EDUCATIONAL INSTITUTION SOLEDAD ROMÁN DE NÚÑEZ HEADQUARTERS PROGRESS AND FREEDOM?

Because of that question, we proceeded to counteract the failure, by the game as a strategy to encourage motor skills. The game is responsible to open roads to potentiate the psychomotor skills, also helps concentration, creativity, and personality development. This project shows the work that we made with preschool students, according the proposal that developed in the classroom with them.

The proposal in question includes a series of activities, which are the followings: Technical finger paint, puzzle and physical activit.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación estudia cuales serían las estrategias para fortalecer la psicomotricidad en el grado de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román De Núñez sede Progreso y libertad. Después de una intensa y detallada observación se ha trazado la meta de administrar actividades donde se pueda fortalecer la psicomotricidad.

Este proyecto no sólo va dirigido a buscar esas estrategias, sino que busca fortalecer e implementar por medio del juego habilidades para que desarrollen la psicomotricidad.

Se sugiere con este proyecto fortalecer la psicomotricidad en los educandos y potencializarla, ya que fueron obviadas en la práctica pedagógica que implementa la docente a cargo del grupo.

Este proyecto reúne el estado inicial del problema, objetivos de la investigación y justificación, propuesta pedagógica para cuya comprensión se realizó una revisión de las investigaciones que a nivel internacional, nacional y regional, se han realizado sobre el estudio de la psicomotricidad en los niños en edad preescolar.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La edad preescolar, se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar; el juego es la principal actividad infantil; este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

Durante el trabajo de observación se pudo ver el problema que se presenta en la Institución Educativa Soledad Román De Núñez sede Progreso y Libertad es acerca de la psicomotricidad, los niños y niñas no potencializan esta práctica. Se observa que los niños se estresan porque copian del tablero al cuaderno, esto con el fin de que tengan más fluidez al momento de comenzar la escritura.

Con relación al desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas del grado de preescolar de la institución se identificó por medio de la observación y de actividades basadas en la práctica motriz que el 70% de los estudiantes presentan dificultades a la hora de la práctica motriz. Estas dificultades se manifiestan a través de:

- Dificultades en el desarrollo de la motricidad fina. Esto generan que no logren realizar las actividades académicas.

- Dificultades para realizar actividades físicas. Esto se notó al momento de observar la carencia de no realizar actividades motrices gruesas.

Con esta investigación se quiere saber e interpretar porque suceden estos acontecimientos, cual es la raíz del problema estudiado y como se podría resolver.

En la institución no se han elaborado proyectos acerca de actividades motrices, la docente a cargo del grupo nos comentó que muy poco sabe acerca de este tema de la psicomotricidad y no encuentran las estrategias para fomentarla en los niños.

Para poder contrarrestar esto es pertinente fomentar la psicomotricidad que permita suplir las falencias que se presentan en la Institución, y que mejor manera que por medio del juego tratar esta problemática.

Después de identificar y analizar las dificultades anteriores, surge el siguiente interrogante general:

1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román De Núñez sede Progreso y libertad?

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Implementar el juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez sede progreso y libertad.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✚ Identificar las dificultades que presentan los niños y niñas en psicomotricidad.

- ✚ Diseñar un plan de acción basado en la aplicación del juego para el desarrollo de la psicomotricidad.

- ✚ Implementar el juego como estrategia para la práctica motriz en los niños y niñas.

- ✚ Evaluar la psicomotricidad de los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y libertad a través de estrategias como: Dactilopintura, arma todo, deporte.

3. HIPÓTESIS

- ✓ Los estudiante de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román De Núñez sede Progreso y libertad por medio de las estrategias para fortalecer la psicomotricidad, pueden tener un desarrollo integral.

- ✓ La implementación de estrategias para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas de la Institución Educativa Soledad Román De Núñez sede Progreso y libertad. Enriquecen la práctica motriz.

4. JUSTIFICACIÓN

La psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, ya que está totalmente demostrado que, sobre todo en la primera infancia, haya una gran interdependencia en los desarrollos, motores, afectivos e intelectuales.

Este proyecto es de gran importancia, dado que su propósito esencial va encaminado a proponer y desarrollar estrategias que contrarresten las dificultades en la psicomotricidad que se vivencia en los estudiantes de precolar de la Institución Educativa Soledad Román De Núñez sede Progreso y libertad.

Romper paradigmas e impulsar la estrategia del juego para fomentar la psicomotricidad, en donde el estudiante pueda no solamente escuchar estas estrategias sino que por medio de estas ellos puedan apropiarse de esta propuesta para poder desarrollar la psicomotricidad.

Este proyecto es benéfico para los estudiantes en la medida en que se le brinda la oportunidad de desarrollar la psicomotricidad, es lamentable que no se utilicen estrategias en la escuela como el juego para fortalecer la psicomotricidad en los niños.

“La psicomotricidad es una invitación a comprender todo lo que expresa el niño de sí mismo por la vía motriz, una invitación a comprender el sentido de sus conductas”. ¹(Aucouturier, 2004).

Igualmente, es importante justificar además, cómo en los niños y en las niñas de la educación infantil, es tan importante considerar el juego como estrategia didáctica. Para ello es rescatable lo

¹ AUCOUTURIER Bernard. (2004). Los fantasmas de acción y la practica psicomotriz, la Salle centro universitario. Buenos Aires, Argentina.

que bien plantea “²Sarlé 2006, enseñar el juego permite comprender como el juego del niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza. En la escuela infantil, el juego individual e idiosincrásico del niño se transforma en social y comunicable. Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que van construyendo del mundo cultural del que participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos. En el juego, los niños comparten no solo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando” (p.197).

Además se debe comprender que “³el juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo” (Bañeres et al. 2008, p.13).

También cabe resaltar que “⁴el juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (Moyles, 1990, p.31).

Por otra parte, ⁵Decreto 2247 (1997) miran al juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de

² SARLÉ, Patricia. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires, Argentina.

³ BAÑARES D. (2008). El juego como estrategia didáctica, Barcelona.

⁴ MOYLES, JR. (1990) Ministerio de educación cultural. El juego en la educación infantil y primaria. Madrid.

⁵ DECRETO 2247. (1997) Capitulo II, Artículo 11.

comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar. Todas estas características que tiene el juego vemos la importancia de potencializar la psicomotricidad y que mejor manera que por medio del juego.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 Tipo de investigación y metodología

El enfoque utilizado para la realización del proyecto es de carácter cualitativo y descriptivo y la Se denomina cualitativa ya que en esta se analizan las diferentes características que muestran al sujeto y al objeto de estudio, por medio de ella se argumenta desde la teoría y da cuenta de una realidad, el cual permitió comprender la realidad que se presenta en la comunidad educativa, principalmente en el grado de preescolar.

Según ⁶Taylor y Bogdan consideran, en un sentido amplio, la investigación cualitativa como aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable. Estos autores llegan a señalar las siguientes características de la investigación cualitativa:

⁶ TAYLOR Y BOGDAN. (1986) Historia de la investigación cuantitativa.

- Es inductiva
- El investigador ve al escenario y a las personas desde una perspectiva holística, las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables, si no consideradas como un todo.
- Los investigadores cualitativos son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son su objeto de su estudio.
- Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas.
- El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones.
- Para el investigador cualitativo, todas las perspectivas son valiosas.
- Los métodos cualitativos son humanistas.
- Los investigadores cualitativos dan énfasis a la validez de su investigación.
- Para el investigador cualitativo, todos los escenarios y personas son dignos de estudio.
- La investigación cualitativa es un arte.

Siguiendo esta misma línea cualitativa se desarrolla la metodología de **ACCIÓN PARTICIPACIÓN** ya que se pretende la construcción de propuestas pedagógicas en este ámbito, para fomentar la psicomotricidad específicamente en el grado de preescolar en la Institución Educativa Soledad Román De Núñez sede Progreso y libertad.

5.2 Población

La población investigada la constituyen los 30 estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román De Núñez sede Progreso y libertad

La fundación de esta escuela fue en el año 1986 era un terreno cuyo dueño se llamaba Pedro Agames dicho propietario dono el terreno a la comunidad para que se construyera una escuela, fue en ese año que se construyó la escuela, haciendo actividades con ayuda de la acción comunal y la comunidad, se hacían rifas, bingo, pasteles y otras actividades para seguir la construcción. La escuela empezó a funcionar en el año 1988 por la gestión que la acción comunal hizo que las profesoras fueran nombradas por la Alcaldía y empezó funcionar con 1, 2,3 grado de primaria la totalidad de estudiante fue de 132 niños, funciono con una directora llamada Martha De Las Aguas De león y las docentes fueron las siguientes personas Judith Ariza, Maritza Aladeu Y Lluvia Mena. En ese entonces le dieron por nombre a la escuela Progreso Y Libertad. Durante el mando del doctor Daniel Vargas Secretario De Educación en ese entonces, en este mando se ampliaron 3 cursos más, que fueron 4, 5 y el grado de transición de esta apertura llegaron dos profesoras más que son Dormelina González y Arabella Sambrano ya fallecida a partir de 1990 y 1991 y de ahí comenzaron las dos jornadas hasta el día de hoy.

En 2002 hizo fusión con la Institución Educativa Soledad Román De Núñez sede principal desde hay cambio de nombre y la llamaron Institución Educativa Soledad Román De Núñez Sede Progreso Y Libertad.

Las edades promedio de los educandos oscilan entre 5 y 6 años. El aula, aunque no cumple con las medidas estandarizadas, el docente logra acomodarlos de manera estratégica. En ocasiones, la

atención es interrumpida por lo que sucede al exterior del aula, dado que la cocina se halla ubicada contigua al salón.

5.3 Instrumentos, Técnicas y procedimientos para recoger información

5.3.1 Fase diagnóstica

Por medio de técnicas y procedimientos se logró descubrir la problemática y esto conllevó a la realización del planteamiento y la formulación del mismo. Para diagnosticar el problema se implementó la observación directa. Esta se presenta cuando el investigador toma directamente los datos de la población, sin necesidad de cuestionarios o entrevista, en este caso, para identificar la propuesta fue necesaria esta herramienta fundamental, en todo proceso de investigación necesitamos observar detallada y analíticamente.

Revisión Bibliográfica: Esta técnica permitió comprender todas las actividades relacionadas con la búsqueda de información escrita sobre la problemática hallada, utilizándola como soporte teórico, que reafirme el proceso, y se constituya como herramienta clave para el desarrollo de la propuesta basada en fomentar la psicomotricidad y viendo los aportes bibliográficos el juego forma parte esencial para la solución del problema hallado.

5.3.2 Fase de Diseño

Los instrumentos, técnicas y procedimientos para la obtención de la información, están asociados para contrarrestar las dificultades encontradas en el aula. La propuesta del juego para potencializar la psicomotricidad, mediante el análisis e intervención pedagógica enfrenta la problemática intentando transformarla. Se recurre a la **revisión bibliográfica** extrayendo las palabras asociadas a las temáticas que buscan intervenir las dificultades, se hace un análisis de

las teorías y comentarios que de ellas se han hecho y de allí surgen autores como Aucouturier, Martín y Soto, Justo y Franco, Huizinga que son ficha clave para el desarrollo de la propuesta.

5.3.3 Fase de Intervención

Para enfrentar e intentar contrarrestar las dificultades halladas en el grupo fue pertinente utilizar instrumentos como:

- **Objetos armables:** La actividad cuenta con una duración 30 ya que se les da un tiempo para analizar los objetos que van armar.
- **Tallere de arte:** la implementación de este recurso, contó con una duración de 1 hora, en la cual, los estudiantes debían realizar un mural con la tecnica dactilopintura, en la cual tenian que plasmar lo que sintieran por medio de sus manos.
- **Actividad en clase:** Dependiendo del tema abordado en clase por el docente, se implementato una actiividad llamada los colores, ya que la maestra estaba hablando acerca de ello. La actividad duro 1 hora y consistio en buscar objetos de un color determinado pero corriendo para implentar lo motriz .

5.3.4 Fase de Evaluación de Resultados

Para evaluar la implementación de la propuesta, se recurre al análisis de datos por medio de gráficos estadísticos, los cuales demarcan los datos cuantitativos de las actividades implementadas bajo la propuesta: fomentar por medio del juego la psicomotricidad, estas se ven

reflejadas en la sección de resultados y análisis. En estas actividades se evidencian los avances en el proceso y los factores que inciden en el desarrollo de las mismas. Algunas actividades son:

Actividad #1: Los colores

Actividad #2: Cada uno a su casa

Actividad #3: Circuito de Psicomotricidad

Actividad #4: Creación de mural por técnica dactilopintura

Actividad #5: Arquitecto arma todo.

6. MARCO REFERENCIAL

6.1 Marco legal

La constitución nacional del 1991 en su artículo 67 dice:

ARTICULO 67⁷ La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

⁷ ARTÍCULO 67 (1991). Derechos a la educación. Constitución política de Colombia

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y Permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

Ley 115 de 1994

La ley 115 del 1994⁸ Ley general de educación de Colombia, ha puesto en acción todo el sistema educativo con el imperativo de entender la educación como un proceso privilegiado para transmitir, transformar y generar cultura, incorporando el conocimiento tecnológico a los procesos de aprendizaje en busca de un desarrollo integral, armónico y acorde con las personas y las sociedades en un mundo altamente tecnológico. En consecuencia, el planteamiento pedagógico curricular de los componentes tecnológicos e informáticos en el sistema educativo

⁸ LEY 115. (1994) Ley General de la Educación de Colombia.

colombiano, constituye uno de los ejes vertebrales para construir óptimos ambientes de aprendizaje.

En cuanto a la Ley General de Educación conocida como la Ley 115 (1994), nos interesa el reconocimiento que se hace de la educación preescolar como un grado obligatorio que tiene enorme importancia en la formación y el desarrollo del niño, particularmente en lo referido en los siguientes artículos:

Artículo 5: Fines de la educación: De conformidad con el artículo 67⁹ de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo los siguientes fines.

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos;
2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad;
3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación;
4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios;

⁹ ARTÍCULO 67 (1991). Derechos a la educación. Constitución política de Colombia

5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber;
6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país como fundamento de la unidad nacional y de su identidad;
7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones;
8. La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe;
9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país;
10. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.
11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

Artículo 10 .Definición de educación formal

Se entiende por educación formal aquella que se imparte en establecimientos educativos aprobados, en una secuencia regular de ciclos lectivos, con sujeción a pautas curriculares progresivas, conducente a grados y títulos.

Artículo 11. Niveles de la educación formal

La educación formal a que se refiere la presente ley, se organizará en tres (3) niveles:

a. El preescolar que comprenderá mínimo un grado obligatorio;

b. La educación básica con una duración de nueve (9) grados que se desarrollará en dos ciclos: La educación básica primaria de cinco (5) grados y la educación básica secundaria de cuatro (4) grados, y

c. La educación media con una duración de dos (2) grados.

La educación formal en sus distintos niveles, tiene por objeto desarrollar en el educando conocimientos, habilidades, aptitudes y valores mediante los cuales las personas puedan fundamentar su desarrollo en forma permanente.

Artículo 15 .Definición de educación preescolar

La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

Artículo 16 .Objetivos específicos de la educación preescolar

Son objetivos específicos del nivel preescolar:

- a. El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como adquisición de su identidad y autonomía;
- b. El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas;
- c. El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje;
- d. La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria;

- e. El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia;
- f. La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos;
- g. El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social;
- h. El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento;
- i. La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio, y
- j. La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud.

Del mismo modo el Decreto 2247 de septiembre 11 de 1997, regula La Educación Preescolar y el Artículo 2 plantea que la prestación del servicio público educativo del nivel preescolar se ofrecerá a los educandos de tres (3) a cinco (5) años de edad y comprenderá tres (3) grados, así:

1. Pre-jardín, dirigido a educandos de tres (3) años de edad.
2. Jardín, dirigido a educandos de cuatro (4) años de edad.
3. Transición, dirigido a educandos de cinco (5) años de edad y que corresponde al grado obligatorio constitucional.

Así mismo se retoma el Artículo 12 en el que se enuncia que el currículo del nivel preescolar se concibe como un proyecto permanente de construcción e investigación pedagógica, que integra los objetivos establecidos por el artículo 16 de la Ley 115 de 1994 y debe permitir continuidad y articulación con los procesos y estrategias pedagógicas de la educación básica.

Los procesos curriculares se desarrollan mediante la ejecución de proyectos lúdico-pedagógicos y actividades que tengan en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano: corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa; los ritmos de aprendizaje; las necesidades de aquellos menores con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales, y las características étnicas, culturales, lingüísticas y ambientales de cada región y comunidad.

Finalmente consideramos como fundamental lo planteado en el Artículo 13 en el que dice que para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdico-pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices:

1. La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico, y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.
2. La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología.
3. La creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía, la expresión de sentimientos y emociones, y la construcción y reafirmación de valores.

4. La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.
5. El desarrollo de procesos de análisis y reflexión sobre las relaciones e interrelaciones del educando con el mundo de las personas, la naturaleza y los objetos, que propicien la formulación y resolución de interrogantes, problemas y conjeturas y el enriquecimiento de sus saberes.
6. La utilización y el fortalecimiento de medios y lenguajes comunicativos apropiados para satisfacer las necesidades educativas de los educandos pertenecientes a los distintos grupos poblacionales, de acuerdo con la Constitución y la ley.
7. La creación de ambientes de comunicación que, favorezcan el goce y uso del lenguaje como significación y representación de la experiencia humana, y propicien el desarrollo del pensamiento como la capacidad de expresarse libre y creativamente.
8. La adecuación de espacios locativos, acordes con las necesidades físicas y psicológicas de los educandos, los requerimientos de las estrategias pedagógicas propuestas, el contexto geográfico y la diversidad étnica y cultural.
9. La utilización de los espacios comunitarios, familiares, sociales, naturales y culturales como ambientes de aprendizajes y desarrollo biológico, psicológico y social del educando.
10. La utilización de materiales y tecnologías apropiadas que les faciliten a los educandos, el juego, la exploración del medio y la transformación de éste, como el desarrollo de sus proyectos y actividades.

11. El análisis cualitativo integral de las experiencias pedagógicas utilizadas, de los procesos de participación del educando, la familia y de la comunidad, de la pertinencia y calidad de la metodología, las actividades, los materiales, y de los ambientes lúdicos y pedagógicos generados.

Lineamientos Curriculares de Educación Preescolar

Otro documento legal que se toma como referencia es el de los Lineamientos Curriculares de Preescolar, los cuales son unas orientaciones para que las instituciones asuman la elaboración de sus currículos de manera que se ajusten a las necesidades y características de los niños, que abarquen tanto ejes problemáticos como competencias, y que se posibiliten un aprendizaje significativo, que permita la vinculación de lo aprendido con el medio circundante, local, nacional y global.

De manera específica, lo segundo, que citan, desde el decreto 2247 de 1997 en el capítulo II referido a las orientaciones curriculares contempla como principios de la educación preescolar, la integralidad, la participación y la lúdica.

a) Integralidad Reconoce el trabajo pedagógico integral y considera al educando como ser único y social en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural;

b) Participación. Reconoce la organización y el trabajo de grupo como espacio propicio para la aceptación de si mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e ideales por parte de los educandos, de los docentes, de la familia y demás miembros de la

comunidad a la que pertenece, y para la cohesión, el trabajo grupal, la construcción de valores y normas sociales, el sentido de pertenencia y el compromiso personal y grupal;

c) Lúdica; Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.

Artículo 12. El currículo del nivel preescolar se concibe como un proyecto permanente de construcción e investigación pedagógica, que integra los objetivos establecidos por el artículo 16 de la Ley 115 de 1994 y debe permitir continuidad y articulación con los procesos y estrategias pedagógicas de la educación básica. Los procesos curriculares se desarrollan mediante la ejecución de proyectos lúdico pedagógicos y actividades que tengan en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano: corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa; los ritmos de aprendizaje; las necesidades de aquellos menores con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales, y las características étnicas, culturales, lingüísticas y ambientales de cada región y comunidad.

Artículo 13. Para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdicos pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices:

1. La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con

sus entornos natural, familiar, social, étnico, y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.

2. La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología.

3. La creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía, la expresión de sentimientos y emociones, y la construcción y reafirmación de valores.

4. La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.

5. El desarrollo de procesos de análisis y reflexión sobre las relaciones e interrelaciones del educando con el mundo de las personas, la naturaleza y los objetos, que propicien la formulación y resolución de interrogantes, problemas y conjeturas y el enriquecimiento de sus saberes.

6. La utilización y el fortalecimiento de medios y lenguajes comunicativos apropiados para satisfacer las necesidades educativas de los educandos pertenecientes a los distintos grupos poblacionales, de acuerdo con la Constitución y la ley.

7. La creación de ambientes de comunicación que, favorezcan el goce y uso del lenguaje como significación y representación de la experiencia humana, y propicien el desarrollo del pensamiento como la capacidad de expresarse libre y creativamente.

8. La adecuación de espacios locativos, acordes con las necesidades físicas y psicológicas de los educandos, los requerimientos de las estrategias pedagógicas propuestas, el contexto geográfico y la diversidad étnica y cultural.
9. La utilización de los espacios comunitarios, familiares, sociales, naturales y culturales como ambientes de aprendizajes y desarrollo biológico, psicológico y social del educando.
10. La utilización de materiales y tecnologías apropiadas que les faciliten a los educandos, el juego, la exploración del medio y la transformación de éste, como el desarrollo de sus proyectos y actividades.
11. El análisis cualitativo integral de las experiencias pedagógicas utilizadas, de los procesos de participación del educando, la familia y de la comunidad, de la pertinencia y calidad de la metodología, las actividades, los materiales, y de los ambientes lúdicos y pedagógicos generados.

6.2 Contexto psicológico

Lo que se observó antes de implementar la propuesta, fue el desinterés de los niños en el aula, discusiones, peleas porque se sentían encerrados en el salón de clase y desencadenaba dificultades a la hora de las actividades académicas.

Durante la aplicación de la propuesta, se observó que los estudiantes que presentaban estos problemas ya no los manifestaban, porque mostraron interés en las actividades empleadas

utilizando el juego como ese eslabón. Al momento de las actividades académicas ya los niños venían con otra disposición porque habían realizados actividades que los motivaban.

6.3 Contexto pedagógico

Ubicación geográfica de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA SOLEDAD ROMÁN DE NÚÑEZ

Se encuentra ubicado en el barrio Zaragocilla sector el progreso, en la Localidad N°1 “Histórica y del Caribe Norte”. Cuenta con la sede principal que está ubicada en el barrio Escallón villa Cra. 53#30 H-36

MISIÓN

La Institución Educativa Soledad Román de Núñez tiene como misión la formación integral de la calidad de los niños, niñas, jóvenes y adultos cartageneros de la localidad Histórica y del Caribe Norte de la ciudad, mediante prácticas inclusivas con un enfoque pedagógico pertinente con el uso de tecnología que contribuyan a la construcción de su Proyecto de Vida

VISIÓN

Para el año 2017 la Institución Educativa Soledad Román de Núñez, tendrá un reconocido liderazgo por sus actividades académicas y formativas, orientadas a una educación de calidad con prácticas inclusivas y el uso de tecnológica con la participación de los padres de familia.

Perfil del estudiante

- Ser hombres y mujeres consistentes de sus potencialidades y de la realidad que los rodea, abiertos a la trascendencia, agentes de cambio con capacidad de auto-regularse y protagonistas de su propio desarrollo por lo anterior un estudiante INEDSORISTA DEBE CARACTERIZARSE POR SER:

- Responsable
- Respetuoso
- Tolerante
- abierto al diálogo
- Conciliador
- Proactivo
- Afectuoso
- Critico
- Digno
- Tener alta autoestima y sentido de pertenencia con la institución, la ciudad, la región, y la patria.

Filosofía de la institución

La Institución Educativa Soledad Roman de Nuñez tiene como filosofía la formación integral democrática y humanística de sus educandos acorde con su contexto específico bajo la implementación del modelo pedagógico Holístico social con enfoque problematizador, enfatizado en los principios de igualdad, equidad y justicia social, con prácticas de educación inclusiva el accionar de valores, la sana convivencia , la promoción de una cultura de paz la

defensa de los derechos humanos y la construcción permanente de conocimientos fundamentales en la investigación, el uso de tecnologías que propicien la consolidación de sus proyectos de vida y la práctica de una educación con calidades de las competencias básicas, ciudadana, científicas y laborales

6.4. Antecedentes

Al estudiar este problema se encuentra una tesis titulada: “Guía Práctica de actividades físicas para desarrollar la Motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años del nivel inicial”. Presentada al Municipio Páez estado portuguesa, por Domínguez Elsa Ivonne, quien sostiene que la implementación de una guía práctica de actividades físicas es necesaria para que el niño desarrolle la motricidad gruesa, es allí donde el docente se hace partícipe buscando estrategias, recursos innovadores que contribuyan en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial. Esta aporta elementos de juicio para cimentar la investigación que se desarrolla para Fomentar por medio del juego la psicomotricidad en los niños y niñas en preescolar.

Según un estudio que adelantaron Martín y Soto (2000) acerca de los avances que se han hecho en la investigación en psicomotricidad, durante los últimos años se ha contribuido tanto a la configuración de su marco como en su temática de referencia. En este estudio se analizaron 428 investigaciones sobre psicomotricidad de las cuales fueron obtenidas a través de distintas bases de datos y en el análisis se pudo constatar que la psicomotricidad, estuvo orientada en sus comienzos hacia el sector reeducativo o terapéutico y que en la actualidad se está extendiendo al contexto educativo. De acuerdo a los autores, este cambio ha supuesto, en la práctica, la

ubicación de la psicomotricidad en el terreno de la innovación educativa, siendo considerada como un instrumento de cambio en la escuela.

En relación con las aplicaciones de la psicomotricidad, Justo y Franco (2008), realizaron una investigación acerca de los efectos que un programa de intervención psicomotriz puede tener sobre los niveles de creatividad motriz (fluidez, originalidad e imaginación) de un grupo de niños de último curso de Educación infantil.

Entre las principales conclusiones, se destacan los siguientes:

- ✓ La intervención psicomotriz puede ser un procedimiento válido y eficiente para la mejora de la creatividad motriz en niños de Educación infantil.

- ✓ La estimulación de las capacidades creativas debe ser asumida de forma principal por el sistema educativo, y para no desperdiciar este potencial humano debería comenzarse por la Educación infantil.

En relación con la educación motriz y su incidencia en el fortalecimiento de actividades cotidianas. en Colombia se encontró un estudio orientado a los hogares comunitarios del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), el cual fue realizado por Mejía (2011), en el cual se plantea la importancia que tiene la educación física dentro del ámbito educativo a través de la educación motriz y el papel que cumple ésta en brindar experiencias, que de acuerdo con la intención del docente, van a facilitar el desenvolvimiento cotidiano de cualquier persona, buscando hacerlo desde edades tempranas. En este estudio se trabajó con la estimulación de algunas partes del cuerpo y con el desarrollo de la creatividad a partir del uso de estrategias como el modelado y expresión gráfica. Entre los hallazgos se destaca el que el trabajo permitió la

valoración de este tipo de actividades para favorecer aprendizajes colaborativos entre los participantes.

En cuanto a la importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad se encontró el siguiente escrito llamado “EL APRENDIZAJE POR EL JUEGO MOTRIZ EN LA ETAPA INICIAL por Juan Antonio Moreno Murcia y Pedro Luis Rodríguez García de la Facultad de educación de la Universidad de Murcia España en cual hacen referencia en que en la etapa inicial tiene particular importancia la conexión entre el desarrollo motor y cognoscitivo. Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo.

6.5 Referentes teóricos

6.5.1 Concepción del juego

Desde el inicio de la presente investigación: El juego para fomentar la psicomotricidad en el grado de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y Libertad fue necesario determinar como ejes temáticos: juego, psicomotricidad los cuales se constituyen en referentes importantes dentro del desarrollo de nuestra propuesta y a partir de ellos se estaría en disposición de un conjunto de conocimientos básicos y esenciales que buscan nuevos momentos dentro del saber del docente, a favor de los niños, hacia quienes va dirigido este estudio.

En los actuales momentos, es tarea de las Instituciones Educativas en la región y en el país, estructurar y fortalecer los programas académicos, a través de investigaciones que propendan por fortalecer los currículos del nivel de pre- escolar con el propósito de mejorar la formación y desarrollo en esta etapa de vida del niño, para brindarles la posibilidad de ser hombres y mujeres íntegros, capaces de interactuar en sociedad, para la búsqueda de comunidades más equitativas y justas, dispuestas para el concurso internacional, para ello las investigadoras de este trabajo abordan los siguientes aspectos, necesarios para sustentar las discusiones que reafirman la importancia del juego dentro de la psicomotricidad en cualquier niño, en edades de educación inicial.

6.5.2. El Juego y la escuela

Etimológicamente, juego significa “*ludus ludare*” abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar. Desde los tiempos primitivos el juego ha sido considerado como cultura propia, la cultura en la educación y la educación representaba la supervivencia.

Según la Real Academia Española que proviene del vocablo latino “*iocus*” [diversión, broma], “significa acción y efecto de jugar”.

Por lo tanto se verán algunos aporte de autores que se refieren a este tema, entre esos esta Heráclito postula: "el conjunto del tiempo es un niño que juega a los peones". A partir de lo anterior, es posible afirmar que si bien es cierto que Heráclito no desarrolla de manera intencional el concepto de juego, si es posible desprenderse de su pensamiento, un concepto del mismo; ya que el juego, entendido este como el principio activo y transformador de la realidad es

postulado por este filósofo como el fundamento de lo existente, en la medida que es "auto movimiento y libertad", los cuales son bases para desarrollar una buena motricidad en los niños.

Dentro de esta misma línea de tradición, podemos inscribir a filósofos como Hegel y Nietzsche, que el propio Fink considera como antecedentes para el desarrollo de una teoría del juego: "La eminente esencialidad del juego si ha sido reconocida siempre por la gran filosofía". Así por ejemplo Hegel dice que el juego, en su indiferencia y mayor ligereza es la seriedad sublime y la única verdadera. Nietzsche afirma: "No conozco otro modo de tratar las grandes tareas que a través del juego". Sin embargo los antecedentes históricos del concepto de juego no son únicamente frases de afirmación de la pertinencia de dicho concepto, por ello es preciso recordar que una de las contrapartes de Heráclito, Hegel y Nietzsche es la consideración de Kant y Schiller de que el juego posee solo una significación subjetiva; esta consideración inaugurada por ellos ha prevalecido en toda la nueva antropología.

De lo anterior es de importancia postular el juego como ese mediador en el proceso motriz del educando, porque es una herramienta eficaz en el desarrollo del niño, por tal motivo en este proyecto se defiende el juego como ese andamiaje para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas.

Por lo tanto la presencia del juego en la escuela es una herramienta muy poderosa, porque genera procesos de desarrollo del pensamiento creativo, pero hay que darle un buen manejo. Según lo anterior, el juego resulta ser una actividad más entre muchas otras, pero no es la actividad más ociosa e inútil, y en la medida que no es obligatoria, se le opone siempre al trabajo. De tal modo que el juego, parece restringirse al ámbito de la vida infantil; y ciertamente el juego infantil

muestra los rasgos esenciales del juego humano, sin embargo, este se presenta siempre inofensivo y menos profundo en comparación con el juego del adulto.

Desde el punto de vista social Vygotsky señala “que el juego es uno de los actos más sociales y socializadores por excelencia”. Por lo tanto el juego es ese mecanismo para que el educando se relacione con los demás, interiorizan sus emociones, su autoestima, placer y alegría de vivir. Pero infortunadamente en las escuelas la gran mayoría no saben utilizar el juego como esa herramienta para el proceso de formación de los niños, viendo que el juego es la plataforma para solucionar problemas de convivencia, psicomotriz y de aprendizaje. Esta situación se agrava por el hecho que el niño no encuentra ni en la escuela ni en el hogar, las oportunidades, los recursos y la motivación para desarrollar todo su potencial en actividades creativa, reflexivas, lúdicas, de ocio y de aprovechamiento del tiempo libre por medio de las cuales puede expresarse libremente y comunicarse más fácilmente con otros, todo este potencial en el niño es fundamental ya que le permite manifestarse durante su desarrollo y a todo lo largo de la vida.

6.5.3. Evolución del juego en el desarrollo infantil

A medida que un niño crece juega de manera diferente, aquí es donde se da la evolución del juego, para ello el autor que se refiere más sobre este tema es Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño. También habla de tres fases del juego, fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

De lo anterior Piaget clasifica el juego por fases y cada una de ellas tiene sus diferencias y su momento en el que el niño lo desarrolla, el juego es una herramienta indispensable. Nos aporta

información acerca del momento evolutivo en el que se encuentra, de sus capacidades y de sus necesidades. También nos permite detectar ciertas dificultades. El juego es una forma fácil de llegar a los más pequeños, de alcanzar los objetivos que nos marcamos con ellos y de conseguir aprendizajes más significativos. Ver como aprenden jugando es enriquecedor y gratificante, tanto para los niños como para la persona que está a cargo del niño ya sea, los padres, profesores y familiares que tiene el placer de compartir su desarrollo y evolución.

4.5.4. Funciones del Juego

El juego es una estrategia favorable para el desarrollo del niño, porque estimula en la vida del educando y le permite una evasión saludable de la realidad. El juego posibilita aprendizaje de fuerte significación, desarrolla la creatividad, socialización con los demás porque le aporta para trabajar en equipo. De lo anterior se puede constatar que el juego tiene sus funciones marcadas, pero no se deje incurrir en hacerlo riguroso, tiene que ser abierto, es decir libre, porque un juego reglamentado no se considera juego sino como un deporte, hay que tener claro ese punto, se puede orientar mas no imponer. El juego también proporciona una liberación de la energía excesiva, que restablece el equilibrio del cuerpo, liberando al niño para nuevas tareas. Aumenta la capacidad perceptiva de un niño: los acontecimientos o los objetos del ambiente lúdico permiten al niño percibir las formas y las relaciones espaciales y temporales.

¹⁰HUIZINGA (1972), dice que “la verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura. Las grandes ocupaciones del hombre están impregnadas de juego como: el lenguaje, los mitos, el culto, la política, la guerra.

¹⁰ Huizinga, Jonann. (1997). Homo Ludens. Madrid

El juego es pues, esencial para el hombre y la sociedad en que vive”. Igualmente caracterizo el juego como una energía vital que ultrapasa las necesidades inmediatas y estimula el crecimiento, la posibilidad de socialización que están implicadas en la actividad lúdica, por ello el juego tiene, en la terapia psicomotora una gran importancia significativa, la cual de hecho fortalece la discusión sobre las afirmaciones de que un niño a quien se le permiten juegos dirigidos, necesariamente desarrollara su sistema motor grueso, produciendo en el seguridad en sus acciones.

Johann Huizinga, en su libro Homo – ludens, quien plantea el concepto de juego. Clarifica que para todos los idiomas juego significa: acción, ejecución, movimiento, actividad. Huizinga siempre recalca que el juego deber ser libre, porque gracias al juego el individuo siente gozo y placer.

Así mismo, Huizinga, plantea que: “Cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de nuestras acciones, puede ocurrírse nos la idea que todo el hacer del hombre no es más que un jugar” esto quiere decir que el juego es una de las herramientas didácticas más importante para la enseñanza de los niños, y lo podemos aplicar en cualquier momento, es decir en la práctica psicomotriz el juego es una excelente estrategia

Según Caillois, el juego “es una actividad caracterizada por ser libre, separada de la vida corriente, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia, con la particularidad de que estas dos últimas características se excluyen entre sí”.

Por consiguiente, las posturas de estos autores anteriormente, tienen similitudes, ven al juego como herramienta de gozo, placer, experiencia, que ayuda a la persona a desarrollarse y

descubrir su personalidad y cultura, y un punto importante deber ser libre, espontanea sin ser obligación

De igual forma el pensador alemán Hans G. Gadamer, comenta en su libro Verdad y Método, “los aspectos esenciales del juego y la importancia que este tiene en la persona, convirtiéndola en autómeta, es decir la cautiva”. En el campo de la pedagogía el juego lleva al docente a olvidarse de quién es y lo obliga tomar otros derroteros dentro del aula de clases.

El sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación. Esto impele a decir que el juego debe ser dirigido y no debe dejarse al libre albedrío, o sea que en el juego es importante la acción del docente, quien llevará al individuo hasta donde se ha planeado. Porque en el juego se deben respetar las reglas, debido a la seriedad del mismo.

El juego es un proceso natural de todo ser vivo, y gracia al juego el ser humano se manifiesta, por lo anterior hay que dejar al niño jugar, porque gracias al juego se puede evaluar comportamientos y situaciones que pueda estar pasando el educando.

Dice ¹¹Gadamer que el sentido medial del juego permite sobretodo que salga a la luz la referencia de la obra de arte al ser en cuanto que la naturaleza es un juego siempre renovada, sin objetivos ni intención, y se puede considerar como un modelo de arte; así mismo, dice que: “las reglas e instrucciones que prescriben el cumplimiento del espacio lúdico constituyen la esencia de un juego. Cada juego plantea una tarea particular al hombre que lo juega. Los mismos niños plantean sus propias tareas cuando juegan al balón, y son tareas lúdicas porque el verdadero

¹¹ GADAMER, HANS GEORG. (1997) Verdad y método, Barcelona.

objetivos del juego no consisten en darles cumplimiento sino en la ordenación y configuración del movimiento del juego”.

De lo anterior el juego como fines pedagógicos es una gran herramienta en la fomentación de la psicomotricidad. La utilización de juegos con fines pedagógicos no es nueva; viene desde Platón y ha sido recomendada por pedagogos de todos los tiempos. Pero quien primero advirtió la importancia fundamental del juego en el desarrollo del niño fue Froebel.

6.5.5. Concepciones de psicomotricidad

En este momento nos ocuparemos de esbozar un marco de referencia sobre las concepciones de la psicomotricidad en relación con la pedagogía de que queremos delimitar.

El concepto de psicomotricidad, tal y como hoy lo conocemos, es bastante reciente (siglo XX). Entre los precursores de este término podemos nombrar a Wallon, J. Piaget, María Montessori, O. Decroly, C. Freinet. Gracias a los cuales se comprendió la necesidad de interrelacionar lo orgánico, lo psicológico y el entorno. Y es precisamente en la educación psicomotora donde se da esta integración.

Entendemos por psicomotricidad la actuación de un niño y niña ante unas propuestas que implica el dominio de su cuerpo, así como la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizan estos movimientos.

La psicomotricidad es una disciplina que se dedica al estudio del movimiento corporal, no únicamente como expresión de descargas sino en una concepción mucho más amplia.

De lo anterior existen varios autores que hablan sobre la psicomotricidad entre esos esta:

De Lievre y Staes (1992) dice que “la psicomotricidad es un planteamiento global de la persona. Puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse, de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea. Puede ser entendida como una mirada globalizadora que percibe las interacciones, tanto entre la motricidad y el psiquismo como entre el individuo global y el mundo exterior. Puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada”.

“Es una visión global de la persona, en termino “psicomotricidad” integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad de ser y expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad”. (Federación asociaciones psicomotrices España. Berruezo, 2001). De acuerdo con Berruezo es importante la psicomotricidad principalmente en edad infantil, porque no solamente se desarrolla lo psicosocial, sino también la personalidad

“El concepto de psicomotricidad pertenece al ámbito del desarrollo psicológico y se refiere a la construcción somatopsíquica del ser humano con relación al mundo que lo rodea. pone el acento de la construcción somatopsíquica del niño. Efectivamente las experiencias corporales en interacción con el mundo circundante el psiquismo, desde las representaciones inconscientes más originarias a las conscientes.

La psicomotricidad es una invitación a comprender todo lo que expresa el niño de sí mismo por la vía motriz, una invitación a comprender el sentido de sus conductas”. (Aucouturier, 2004)

(Bowlby, 1969, 1973) Hace referencia al apego como una de las tendencias de los seres humanos a crear vínculos, lazos afectivos estables y duraderos, con determinadas personas y como la

amenaza y ruptura de estos vínculos puede causar graves trastornos. Se forma durante el primer año de vida y se refiere al vínculo afectivo del niño con sus figuras de referencias, proporcionándoles sentimientos de confianza y de seguridad. (Ruiz de Velasco, 2002) habla del niño que no tiene apego adecuado este niño no podrá explorar el mundo y para explorarlo tendrá que establecer la distancia de sus padres el apego se va combinando poco a poco con la distancia para construir la identidad del niño, la diferencia entre el yo y el no yo. Si no hay ausencia el niño no Puede crearse representaciones mentales.

7. PROPUESTA PEDAGÓGICA

7.1. Título: Fomentar por medio del Juego la psicomotricidad

7.2. Presentación

De acuerdo a lo observando dentro del aula de preescolar, diseñamos una propuesta pedagógica llamada: Fomentar por medio del juego la psicomotricidad, como su nombre lo indica, esta propuesta está diseñada para implementar el juego como ese mediador para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar.

7.3. Objetivos

- Potencializar la psicomotricidad por medio del juego, mediante actividades motrices.
- Adquirir destrezas mediante los juegos motrices.

7.4 Plan de actividades de la propuesta

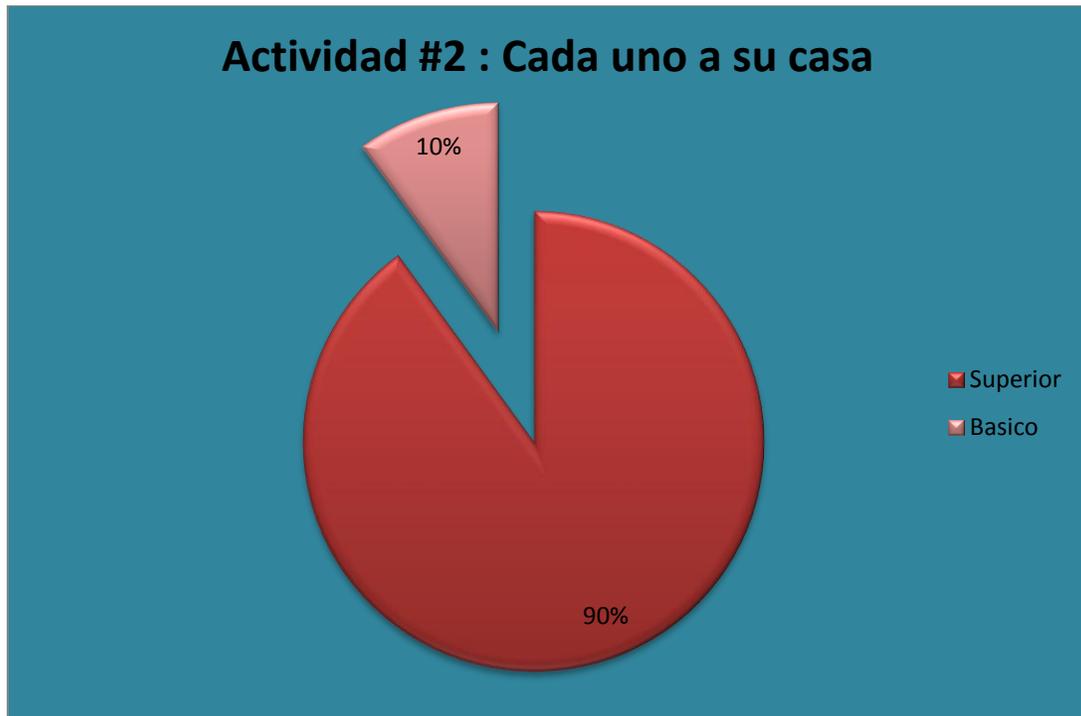
ACTIVIDAD	ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	FECHAS
1. Los colores	Se inicia con la explicación de la actividad, se utilizan objetos con colores vivos y llamativos, para captar su atención. En esta actividad se utiliza la carrera como estrategia, lo cual consiste que ir diciendo un color, y los niños lo buscan corriendo donde este el objeto con ese color específico.	Objetos de diferentes colores	Septiembre 09 del 2016

2. Cada uno a su casa	<p>Primeramente se da la explicación, luego se realiza la actividad. Se utilizan ula ula para realizar la actividad, con este juego se potencia la velocidad de reacción y la percepción espacio-temporal</p>	Ula- Ula	Septiembre 16 del 2016
3. Circuito de psicomotricidad	<p>Explicar la actividad y colocar música para la realización del juego</p> <p>La dinámica consistió en pasar por un circuito diferentes obstáculos. Salto, arrastre y subir objetos.</p>	Ula- ula. Palos, conos	Septiembre 24 del 2016
4. Creación de Mural técnica dactilopintura	<p>Esta actividad consistió en realizar pintura con las manos. Para hacer más llamativa la clase incluye música.</p> <p>También la realización de un mural realizado con esta técnica, esto ayudó al trabajo en equipo ya que todos contribuyeron para realizar el mural.</p>	Pinturas Papel periódico	Septiembre 30 del 2016
5. Arquitecto arma todo	<p>Comenzó la actividad preguntándoles sobre las figuras armables. Luego se inició la actividad que consistía en darles arma todo para que hicieran cualquier estructura. Esta actividad les ayuda a desarrollar la imaginación, creatividad y habilidades motoras finas.</p>	Arma todo	Octubre 07 del 2016

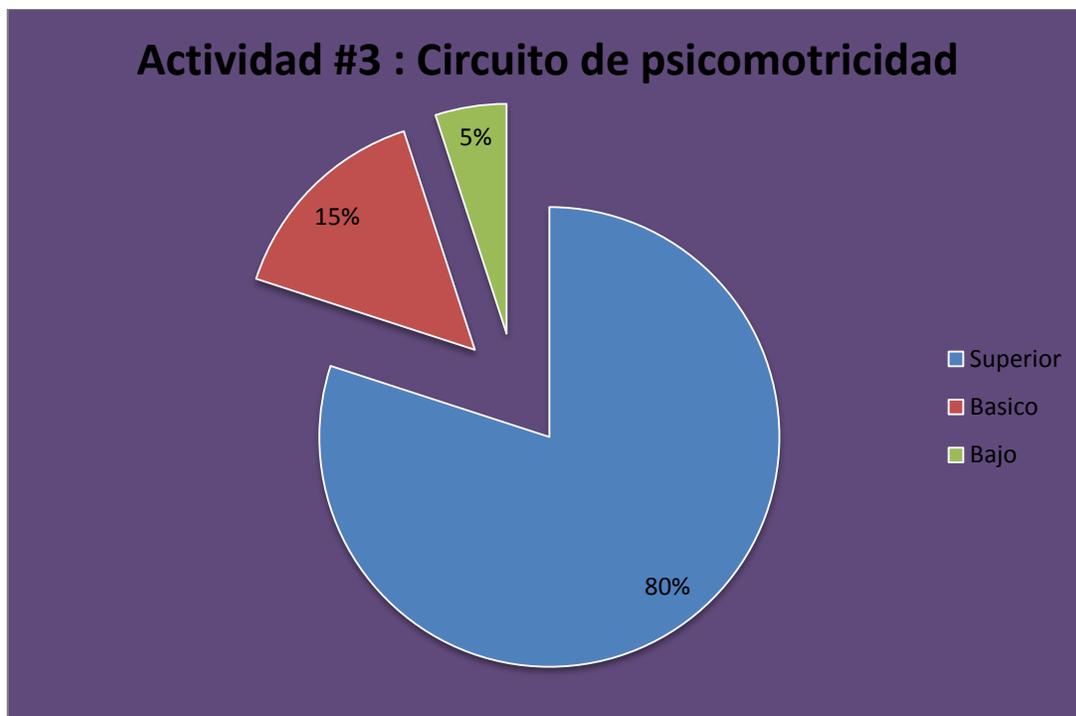
8. RESULTADOS Y ANALISIS



Con relación a la actividad #1: Los colores, se aprecia en el grafico 80% en el cual los niños tuvieron un desempeño superior, porque entendieron la temática de la actividad e identificaron los colores. Y un 20% obtuvieron un desempeño básico porque superaron lo necesario de la actividad. En general se vio una total aceptación en la actividad realizada, se divirtieron en grupo y al combinar una actividad en clase con un juego acorde al tema eso les ayudo afianzar más su conocimiento junto de la mano con actividades lúdicas.



Con relación a la actividad #2 denominada: Cada uno a su casa, en el grafico se puede observar que el 90% de los educandos obtuvieron un desempeño superior, porque se identificaron de inmediato con el objeto utilizado como la ula-ula. Y un 10% en desempeño básico. En general esta actividad fue de mucha aceptación porque al conocer el objeto utilizado se desempeñaron bien en la actividad. Además, trabajaron en equipo y con entusiasmo.



El anterior grafico indica que en el desarrollo de la actividad # 3, la cual consistía en un circuito de psicomotricidad, el cual constaba de ejercicios de arrastre, saltar y subir. se pudo evidenciar que un 80% de los estudiantes tuvo un desempeño alto, al momento de desarrollar esta actividad, también se puede observar que en un 15% de los educandos hubo un desempeño básico y un 5% tuvo un desempeño con dificultades, no cumpliendo las expectativas esperadas.

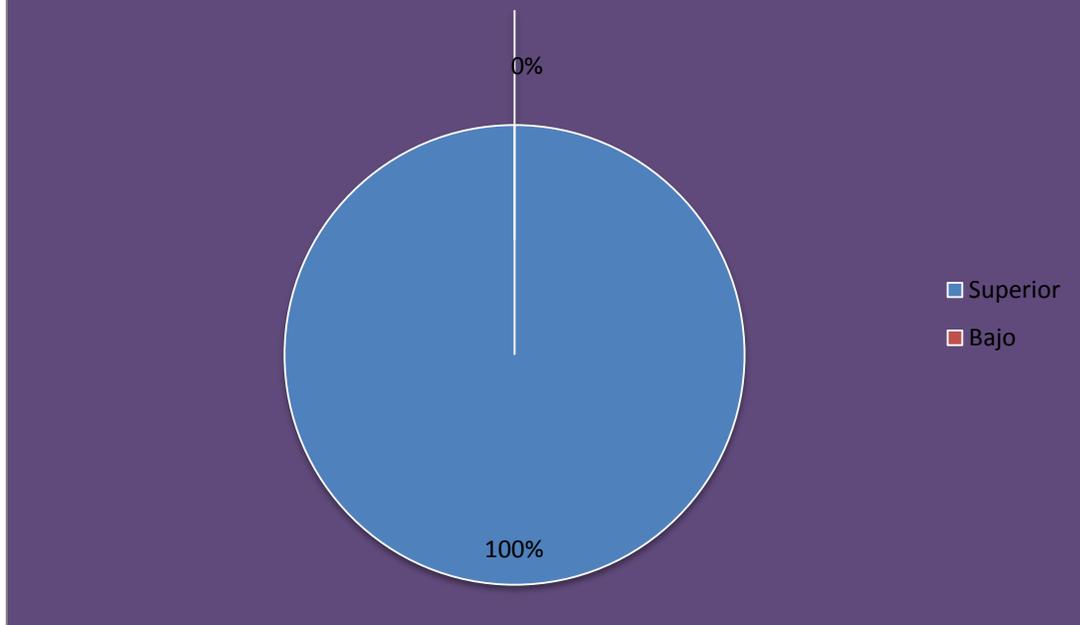
La actividad en general fue muy fructífera porque los niños potencializaron sus actividades físicas, y aunque estos ejercicios no los hacen en la escuela, se vio que tienen capacidades, pero si no las explotan los niños se van a sentir encerrados. Solo un niño no pudo realizar la actividad porque tenía temor a caerse, aunque le indicamos y lo acompañamos hacer el ejercicio no se atrevió.



Como se puede observar en la gráfica la actividad #4 fue la creación de un mural con la técnica dactilopintura, el 95% obtuvo un desempeño superior, y un 5% el desempeño con dificultades, esto se dio porque un educando no realizó la actividad por temor a mancharse la ropa, aunque se le dieron opciones para no mancharse la ropa, no realizó la actividad por miedo a que la mamá lo regañara.

En general la actividad tuvo una gran acogida, ya que los niños no habían pintado utilizando las manos e hicieron un mural en cooperación con todos.

Actividad #5: Arquitecto arma todo



En esta última actividad implementada se denotó un resultado significativo porque la gran totalidad de los estudiantes cumplió con los resultados esperados, reafirmando así la eficacia del proceso, se obtuvo un 100% en el desempeño superior, teniendo en cuenta que los niños participaron activamente en la actividad. Comentaban que esto no lo hacían en la escuela y a ellos les gustaba armar cosas. Por esa razón esta actividad obtuvo un total éxito. Se divirtieron, se sentían alegres, incluso hasta preguntaron que cuando volvían a llevar todas las actividades propuestas anteriormente.

9. CONCLUSIONES

- En el andar de este proyecto se obtuvieron excelentes resultados, teniendo como evidencias las actividades implementadas para potencializar la psicomotricidad por medio del juego. Los educandos despertaron el interes en las actividades.
- Por medio de la tecnica dactilopintura y arma todo, se les desperto a los niños y las niñas, la imaginación,atención y el trabajo en equipo, ya que gracias a estas tecnicas, el niño despierta interes y desarrolla la personalidad.
- En este proyecto las actividades que tuvieron lugar en el proceso de la motricidad gruesa, inspirada en la manipulación con los colores, circuito y cada uno a su casa, les aportó habilidades de concentración , equilibrio, respeto por los tiempos y lateralidad.

10. RECOMENDACIONES

Este proceso debe seguirse implementando estrategias para potencializar la psicomotricidad través del tiempo, pero eso solo dependerá del docente actual y los docentes posteriores en los cursos que vendrán, esto no se hace de la noche a la mañana, ya que este es un proyecto que se edifica y se logra con constancia y didáctica, lo único que podemos afirmar al respecto es que nuestra propuesta les brindo un gran aporte en su formación académica porque gracias a ellas, no solo se divertieron sino que tambien mejoraron su atención con respecto a las actividades escolares.

Los docentes de licenciatura en pedagogía infantil deben desarrollar el sentido del juego ya que este es un eslabón para potencializar otras áreas en sus educandos. Gracias al juego el niño es analítico, desarrolla sus habilidades y destrezas.

Hacer conocer el juego como estrategia para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas y la Institución Soledad Román de Núñez tiene que comprometerse con este tema, porque al momento de la observación se reflejó el desinterés y la no información con respecto al tema en estudio.

BIBLIOGRAFÍA

ARTÍCULO 67 (1991). Derechos a la educación. Constitución política de Colombia

AUCOUTURIER Bernard. (2004). Los fantasmas de acción y la practica psicomotriz, la Salle centro universitario. Buenos Aires, Argentina.

BAÑARES D. (2008). El juego como estrategia didáctica, Barcelona.

BERRUEZO.(2001). Federación asociación psicomotrices, España.

DECRETO 2247. (1997) Capitulo II, Articulo 11.

DE ALMEIDA, Paula. Educación lúdica 3 edición. Editorial coyola, sao paulo, Brasil.

DE LIEVRE, B Y STAES. (1992). La psicomotricidad al servicio del infante, Paris, Berlín.

DOMINGUEZ, Elsa. Guía práctica de actividades físicas para el desarrollar la motricidad gruesa.

FINK, Eugen. (1996) Oasis de felicidad. Unam, México.

GADAMER, HANS GEORG. (1997) Verdad y método, Barcelona.

HERACLITO. (1995) Fragmento en filósofos presocráticos. Trad. Alberto Bernabé, Barcelona

HUIZINGA, Jonann. (1997). Homo ludens, Madrid.

LEY 115. (1994) Ley General de la Educación de Colombia.

LEY GENERAL 115 (1994). Artículo 15. Educación preescolar.

MOYLES, JR. (1990) Ministerio de educación cultural. El juego en la educación infantil y primaria. Madrid.

SARLÉ, Patricia. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires, Argentina.

TAYLOR Y BOGDAN. (1986) Historia de la investigación cuantitativa.

ANEXOS

ANEXO 1

Fachada de la institución



Esta es la fachada de la institución educativa soledad Román de Núñez, donde realizamos nuestras prácticas e hicimos el proyecto de grado.

ANEXO 2

Actividad: Lo colores



En esta actividad, los niños practican la motricidad gruesa a través de los colores.

ANEXO 3

Actividad: Cada uno a su casa



Los estudiantes de preescolar en la realización de la actividad.

ANEXO 4

Actividad: Circuito de psicomotricidad





Los niños realizando el circuito.

ANEXO 5

Actividad: Creación de mural, técnica dactilopintura



La técnica dactilopintura es una actividad que le produce al niño una satisfacción y libertad y le ayuda al niño a la técnica gráfica

ANEXO 6

Actividad: Arquitecto con arma todo



Con esta última actividad finaliza todo este proceso con los niños. Les encanto toda la actividad realizada.